



Ficción y conocimiento: análisis de series de televisión

Raúl Cuadros Contreras, Patricia Coba Gutiérrez,
Luis Daniel Ramírez Orozco, Javier Zúñiga Buitrago
Editores académicos



**Universidad
de Ibagué**

Comprometidos con el desarrollo regional

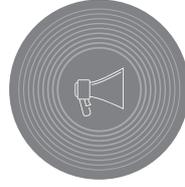


**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

Educadora de educadores



Ficción y conocimiento: análisis de series de televisión



Ficción y conocimiento: análisis de series de televisión

Editores académicos

Raúl Cuadros Contreras
(Universidad Pedagógica Nacional)

Patricia Coba Gutiérrez
(Universidad de Ibagué)

Luis Daniel Ramírez Orozco
(Universidad Pedagógica Nacional)

Javier Zúñiga Buitrago
(Universidad del Valle)

Catalogación en la fuente - Biblioteca Central de la Universidad Pedagógica Nacional

Ficción y conocimiento: análisis de series de televisión / Raúl Cuadros Contreras, Patricia Caba Gutiérrez, Luis Daniel Ramírez Orozco, Javier Zúñiga Buitrago, editores académicos - Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, Universidad de Ibagué, 2023. 360 páginas.

Incluye: Referencias bibliográficas al final de cada capítulo.

ISBN: 978-628-7518-82-7

ISBN PDF: 978-628-7518-83-4

ISBN ePub: 978-628-7518-84-1

I. Series de Televisión – Análisis e Interpretación. 2. Crítica de Televisión. 3. Series de Televisión – Temas, Motivos. 4. Televisión - Aspectos Sociales. 5. Programas de Televisión – Influencia. 6. Series de Televisión – Crítica. 7. Series de Televisión – Aspectos Políticos. I. Cuadros Contreras, Raúl, editor académico. II. Caba Gutiérrez, Patricia, editora académica. III. Ramírez Orozco, Luis Daniel, editor académico. IV. Zúñiga Buitrago, Javier, editor académico.

791.456 21 ed.

Colección **Comunicación, Tecnología y Culturas en Educación**

Ficción y conocimiento:
análisis de series de televisión

Editores académicos: Raúl Cuadros Contreras, Luis Daniel Ramírez Orozco, Javier Zúñiga Buitrago, Patricia Caba Gutiérrez.

Autores: Laura Marcela Vargas Hernández, Nicolás Arturo Melgar, Andrés Felipe Correa, María Alejandra Quiñones, Johan Forero, Iván Andrés Pacanchique Patiño, Fernando Ortiz Cruz, Nicolás Bermúdez
© Universidad Pedagógica Nacional
© Universidad de Ibagué

ISBN impreso: 978-628-7518-82-7

ISBN PDF: 978-628-7518-83-4

ISBN ePub: 978-628-7518-84-1

Primera edición, 2023

Alejandro Álvarez Gallego
Rector Universidad Pedagógica Nacional

Alfonso Reyes Alvarado
Rector Universidad de Ibagué

Preparación editorial
Grupo Interno de Trabajo Editorial UPN
Universidad Pedagógica Nacional
Carrera 16A n.º 79 - 08, piso 6.º
www.editorial.pedagogica.edu.co
Teléfonos: (57 1) 347 1190
(57 1) 594 1894, ext. 362
Bogotá, Colombia

Ediciones Unibagüé
Universidad de Ibagué
Carrera 22 n.º 67
www.ediciones.unibague.edu.co
Teléfono: (57 8) 2760010
Ibagué, Colombia

Alba Lucía Bernal Cerquera
Coordinación Universidad Pedagógica Nacional

Silvia Estefanía Gamba Sánchez
Coordinación Universidad de Ibagué

Laura Giselle Campo Sepúlveda
Edición

María Paula Méndez Penagos
Corrección de estilo

Juan Camilo Corredor
Diagramación y diseño de la colección

Paula Andrea Cubillos Gómez
Finalización de artes

Fredy Johan Espitia B.
Diseño de cubierta

Xpress Estudio Gráfico y Digital S. A. S.
Impresión

Hecho el depósito legal que ordena la Ley 44 de 1993 y decreto reglamentario 460 de 1995.coeditoras.



Esta publicación puede ser distribuida, copiada y exhibida por terceros si se mencionan los créditos correspondientes. No se puede obtener ningún beneficio comercial.
No se pueden realizar obras derivadas.

Contenido

Introducción	11
Sobre el objeto o problema de la investigación y sus objetivos	12
Objetivo general	13
Objetivos específicos	14
Perspectiva epistemológica y metodológica	14
El corpus	17
Sobre la serialidad televisiva	18
Narraciones transmediáticas	20
El rol activo del espectador	21

Una apuesta sociosemiótica que dialoga con las ciencias sociales y la filosofía	24
Las series de televisión como discursos sociales	25
La transposición englobante	27

Recorrido	30
Referencias	34

1. Alteridad y realismo estético y político como claves de lectura de <i>Game of Thrones</i>	39
Introducción	39
Lo otro y los otros en <i>Game of Thrones</i>	41
Realismo estético y político	55
La ruptura del contrato de lectura: del realismo a la corrección política	62
Conclusiones	72
Referencias	74

2. Reflexiones desde el materialismo cultural en <i>Breaking Bad</i>	77
Introducción	77
Walter White y Jessie Pickman, dos representaciones de un Estado en crisis	83
Cuando delinquir puede tener una 'justa causa'	88

Traficar con metanfetaminas: la analogía al emprendimiento dentro de un mundo en crisis	94
Conclusiones	98
Referencias	99
<hr/>	
3. Sense8 o el manifiesto ético-político de las Wachowski	103
Introducción	103
<i>Sense8</i> como síntoma de un malestar	104
<i>Sense8</i> como propuesta de alivio a los malestares del sujeto contemporáneo	108
Diálogo con el rigorismo	110
Toma de conciencia política	112
Conclusiones	114
<i>Sense8</i> (sinopsis)	119
Referencias	123
<hr/>	
4. <i>Orange is the New Black</i>: la empatía como contrato de lectura	125
Introducción	125
<i>Orange is the New Black</i> : el relato de la prisión	127
Te veo a través del <i>flashback</i>	128
Juntos en la cotidianidad	139
La empatía como contrato de lectura	142
Conclusiones	145
Referencias	147
<hr/>	
5. Erotismo tecnológico. Análisis de Hang the Dj en <i>Black Mirror</i>	149
Introducción	149
¿Yo escojo, tú escoges?, ¿quién escoge?: Hang the Dj	151
Erotismo <i>versus</i> sexualidad	155
Simulación	158
Referencias	162
<hr/>	
6. Masmediación en las prácticas comunicativas de personajes de <i>Black Mirror</i>	165
Introducción	165
Metodología	168
Conclusiones	181
Referencias	183

7	<i>The Punisher</i> : un acercamiento a las transformaciones del personaje	187
	Introducción	187
	¿Quién es <i>The Punisher</i> ?	191
	Punisher: el camino entre el bien y el mal	197
	Empatía como forma de vincular al espectador	206
	Conclusiones	210
	Referencias	212
<hr/>		
8.	<i>Ash vs. Evil Dead</i> : un culto que invade la televisión	215
	Introducción	215
	“We’re going to get you. We’re going to get you!”	
	Evil Dead en busca de un público	218
	Who’s laughing now!? Horror y comedia en Evil Dead	225
	Shoot first, think never! Gore para divertirse	232
	El regreso de Ash Williams y el <i>Slapstick Horror</i>	233
	Conclusiones	240
	<i>Ash vs Evil Dead</i> : el culto de Evil Dead se intensifica	240
	Referencias	246
<hr/>		
9.	Las series de animación: un lenguaje que enseña	249
	Introducción	249
	Dibujar la realidad: una didáctica contracultural	251
	Las series de animación, un lenguaje contra la cultura	255
	Conclusiones	262
	Referencias	263
<hr/>		
10.	La ambigüedad enunciativa en <i>South Park</i> en la televisión interactiva	265
	Introducción	265
	Sobre la enunciación y <i>South Park</i> como producto audiovisual	269
	Conclusiones	290
	Referencias	291
<hr/>		
11.	Autoconciencia y autorreferencialidad en <i>The Amazing World of Gumball</i>	297
	Introducción	297
	Cartoon Network (formatos de animación y épocas)	299
	Construcción diegética de <i>El increíble mundo de Gumball</i>	

a partir de la autoconciencia y la autorreferencialidad	309
Humanoides y la autoconciencia trascendental	320
El vacío y la autorreferencialidad	326
Conclusiones	331
Referencias	333

12. Las nuevas condiciones de circulación de las series y su crítica	337
Introducción	337
La producción y circulación de textos en la web.	
Nuevas condiciones	340
El discurso crítico	353
Conclusiones	356
Referencias	357

Introducción

Raúl Cuadros Contreras
Luis Daniel Ramírez Orozco

El presente libro se ocupa de un objeto cuya presencia en la vida de millones de personas en todo el mundo es cada vez más fuerte, las series de televisión. Esto ha llevado a que, desde muy diversas perspectivas, se haya constituido —además de un objeto de placer— en un importante objeto de estudio para muchos investigadores de las más diversas disciplinas y tradiciones. Desde aproximaciones muy especializadas surgidas de los estudios cinematográficos y televisivos, la comunicación, y la historia de la televisión, hasta todo tipo de aproximaciones provenientes de los estudios culturales, la ciencia política o el análisis del discurso.

A continuación, presentamos de manera sucinta el contenido y el carácter del proyecto, que dio lugar a la investigación dentro de la cual se inscribe este libro como uno de sus productos, el que corresponde principalmente al objetivo específico que determina: *producir análisis críticos de las series del corpus establecido*¹.

1 Decimos principalmente, pues así acontece con la mayoría de los capítulos, cuyo alcance es muy específico, a diferencia de lo que ocurre con el último capítulo, el 12, que analiza el fenómeno de la crítica serial que acaece en medios no convencionales de ese tipo de ejercicio presenta.

Sobre el objeto o problema de la investigación y sus objetivos

El proyecto se inscribe dentro de la modalidad establecida por el Centro de Investigación de la Universidad Pedagógica Nacional (CIUP), investigación en semilleros y grupos de estudio. En tal sentido, se trata de un proyecto de investigación cuyo eje es la formación investigativa de los estudiantes participantes de un semillero, en este caso del semillero de investigación 'Mimesis: narración, estética y formación' y se denominó "Hacia una caracterización de la discursividad serial".² El proyecto fue presentado y aprobado por la convocatoria interna de investigación del CIUP del año 2018.

Esta propuesta de formación investigativa "Hacia una caracterización semiótica de la discursividad serial", cuya estrategia metodológica es la del *Seminario investigativo* (Cuadros, 2001), se apoya en las siguientes premisas:

- a. El Plan de Desarrollo de la Universidad Pedagógica Nacional 2014-2019 advierte que la formación ciudadana y los problemas inherentes a la educación universitaria contemporánea, no pueden pensarse por fuera de un análisis crítico y una comprensión de las dinámicas del capitalismo tardío y su actual proceso de globalización; tampoco del papel central que en esta condición de globalización juegan los fenómenos de la cultura de masas, pues en el marco de su crisis de sobreproducción, el capitalismo contemporáneo lucha por abrir nuevos mercados. Al mismo tiempo que privatiza, amplía el acceso a lo común:

En tal sentido, esta acumulación no tiene como fundamento solo la explotación del trabajo sino la del conocimiento, de lo vivo, de la salud, del tiempo libre, de

2 El semillero Mimesis: narración, estética y formación pertenece a la línea de investigación Cultura visual del grupo de investigación Praxis visual, adscrito a la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. El semillero es liderado por los profesores Raúl Cuadros y Luis Daniel Ramírez.

la cultura etc.; lo comercializable ya no son solo los bienes materiales o inmateriales sino los estilos de vida, los estándares de socialización, comunicación, educación, percepción, los modos de habitar, etc. (Hardt y Negri, 2009, p. 12)

- b. La línea de investigación del grupo Praxis Visual, “Cultura Visual”, indaga los fenómenos de la *cultura visual* en múltiples ámbitos: mundial o global, nacional, local. Pero reconoce que esta no es solamente una cultura de imágenes, sino una forma de organización social de la percepción visual, que implica la configuración de un *régimen visual* (Martínez-Luna, 2014). De allí que estudie las imágenes como inmersas en complejas relaciones de poder, en las que los procesos de representación son vistos en relación con las posiciones de sujeto o la ideología.
- c. Nuestro semillero 'Mimesis: narración, estética y formación' propone como estrategia permanente de formación investigativa

analizar relatos visuales y audiovisuales de circulación masiva tanto en el ámbito nacional como mundial —en el marco de la globalización—, desde una perspectiva interdisciplinaria y crítica, con el ánimo de indagar su incidencia en la formación de la sensibilidad y los modos de ser de los ciudadanos a partir de la circulación de imágenes, representaciones e imaginarios difundidos por dichos relatos; así como para advertir indicios o síntomas relevantes de la sociedad contemporánea que en ellos se manifiestan (Propuesta de Semillero Mimesis, 2016).

En este marco el proyecto se propuso los siguientes objetivos:

Objetivo general

Caracterizar la discursividad de las series de televisión de circulación global, mediante la identificación de sus principales rasgos

retóricos, enunciativos y temáticos, desde una perspectiva interdisciplinaria y crítica, que haga posible la problematización de las representaciones e imaginarios que estas difunden; así como para advertir indicios o síntomas relevantes de la sociedad contemporánea que dichos relatos manifiestan.

Objetivos específicos

- Fomentar un espacio de investigación formativa, tipo seminario investigativo, que problematice teórica y metodológicamente el fenómeno de las series de televisión y contribuya a su caracterización semiótica.
- Elaborar colectivamente un primer estado del arte sobre la literatura que investiga series de televisión.
- Construir colectivamente el corpus analítico de un conjunto de series estadounidenses.
- Producir análisis críticos de aquel corpus de series.
- Generar espacios de interlocución académica entre pares, para someter los resultados investigativos a la crítica constructiva.
- Generar espacios de apreciación crítica y de series de televisión con distintos públicos escolarizados.

Perspectiva epistemológica y metodológica

La metodología corresponde a dos niveles: uno, el del espacio formativo del seminario investigativo; y dos, el de la perspectiva

semiótica (epistemológica y metodológica) adoptada para adelantar el análisis de las series.

En el primer caso, se trata de un espacio académico destinado a propiciar la formación investigativa. Su impronta es la de la autonomía y el desarrollo del pensamiento crítico, es por eso que no se dicta, en lugar de ello el docente que dirige cada encuentro actúa más como un buen *sparring*, como alguien que propone unos problemas y una bibliografía para investigar conjuntamente con sus docentes, abriendo posibilidades para conectar sus preocupaciones e inquietudes investigativas con las de los demás participantes. En nuestro caso, las actividades del seminario incluyen tanto las típicas de esta modalidad, como son la presentación de exposiciones, ponencias y protocolos —a propósito de los temas, problemas y textos dispuestos para adelantar la investigación—, que incluye una selección de textos de fundamentación teórica y metodológica en el campo de la semiótica, la realización de ejercicios analíticos individuales y colectivos sobre los productos culturales en estudio —en nuestro caso, las series de televisión—; así como la presentación de avances de trabajos grado y, en la etapa final, la presentación y discusión de avances de escritura, primero de ponencias, las cuales se transforman después en capítulos de un libro de investigación.

En cuanto a la perspectiva metodológica de análisis semiótico, acogimos la siguiente: la sociosemiótica, basada epistemológicamente en el paradigma indicial (Ginzburg, 1999), según la cual es preciso centrar la atención en la identificación de los detalles o indicios, a partir de los cuales es posible encontrar o hacer emerger regularidades que se corresponden con totalidades difíciles de aprehender. En palabras de Ginzburg:

Si las pretensiones de conocimiento sistemático aparecen cada vez más veleidasas, no por eso se debe abandonar la idea de totalidad. [...] Al contrario: la existencia de un nexo profundo, que explica los fenómenos superficiales, debe ser recalcada en el momento mismo en que se afirma que un conocimiento directo de ese nexo no resulta

posible. Si la realidad es impenetrable, existen zonas privilegiadas —pruebas, indicios— que permiten descifrarla. (Ginzburg, 1999, p. 162)

De allí que el trabajo consista en reconocer, en el corpus de series, ciertos indicios que aparezcan en la superficie textual y que puedan remitir a algunas operaciones de producción de sentido que revistan cierta regularidad (Verón, 2004; Narvaja de Arnoux, 2006). Al principio se trata de formular hipótesis, a partir de los indicios, las cuales deben someterse a examen en un ejercicio de entrada y salida constante de corpus, hasta identificar posibles operaciones. Reconstruir dichas operaciones de producción de sentido —enunciativas, retóricas y temáticas— y describirlas constituye el centro de este trabajo, y es algo que se alcanza alternando el análisis en dos niveles: entre *la totalidad* —la reconstrucción e interpretación del sentido de la trama— y el análisis de los detalles, basado en la selección de fragmentos de la discursividad audiovisual (Calabresse, 1989) —, análisis de los personajes y de las figuras, de la construcción de la diégesis o mundo espacio temporal—, y relacionarlos con los aspectos metadiscursivos de los géneros, los estilos y las tradiciones estéticas procedentes de la larga duración en los que se inscriben los relatos seriales; y con los elementos paratextuales, como los títulos, los epígrafes, etc. Es a partir de la selección, análisis y confrontación de estos dos niveles analíticos, que es posible encarar la construcción de reflexiones amplias y críticas poniendo en relación los hallazgos analíticos con los conceptos y los datos que el marco teórico proporciona, así como con los elementos contextuales, históricos, sociológicos y antropológicos a los que nos remiten dichas exploraciones.

Visto secuencialmente el trabajo metodológico se despliega en el siguiente orden:

- Selección y construcción del corpus o definición justificada del conjunto de obras que se analizarán.
- Elaboración del estado del arte.
- Exploraciones entrando y saliendo del corpus, identificación de indicios y formulación de hipótesis.

- Reconstrucción e interpretación del sentido de la trama.
- Identificación y descripción de operaciones de producción de sentido.
- Elaboración de análisis acopiando los hallazgos analíticos y confrontándolos con los datos teóricos y contextuales.
- Escritura de los análisis.

El corpus

Inicialmente se planteó a los participantes del semillero que escogieran una serie de televisión anglosajona de circulación universal, de al menos los últimos 15 años, de acuerdo con sus gustos o intereses particulares. Por esa razón, fueron muchas al inicio, entre 12 y 15 series. Posteriormente, a medida que el proyecto avanzó y se consolidó el equipo de trabajo, así como en cuanto los participantes pudieron profundizar en ejercicios analíticos individuales y colectivos a propósito de las series que más los inquietaban, terminaron por estudiarse 10 series de televisión, que incluyen géneros muy diversos, así como algunas series de animación, las cuales constituyen el corpus de esta investigación. Estas son: *Breaking Bad*, *Black Mirror*, *Game of Thrones*, *Orange is the New Black*, *The Punisher*, *Sense8*, *Ash vs. Evil Dead*, *South Park*, *The Amazing World of Gumball* y *Rick and Morty*.

El libro está constituido tanto por capítulos emanados de dicho proyecto como por otros elaborados por investigadores de otros grupos de investigación y de otras universidades, los cuales tenían proyectos de investigación que se pudieron articular con nosotros y con los cuales tejimos un diálogo productivo a lo largo de varios encuentros durante más de dos años. Es gracias a ello, que ofrecemos a la amplia comunidad académica del país, un texto que refleja distintas aproximaciones al mismo fenómeno.

Este es, que sepamos, el primer intento nacional por articular una reflexión interdisciplinaria sobre este importante fenómeno estético y cultural audiovisual de nuestro tiempo. A continuación, ofrecemos un recorrido por algunas de las aproximaciones más importantes hechas por investigadores en otros lugares, así como los rudimentos básicos de nuestra propia perspectiva sobre el fenómeno serial, junto con algunos de los hallazgos generales encontrados en el mencionado proyecto. Esto para proporcionar un marco a los artículos individuales, dado que ellos se ocupan de analizar, desde distintos enfoques, series particulares.

Sobre la serialidad televisiva

Muchos autores se aproximan al asunto de las series desde preocupaciones disciplinares muy específicas, varias de tipo histórico, tratando de dar cuenta de los desarrollos de la televisión en el siglo XXI o indagando las relaciones entre cine y televisión. Otros, en cambio, están tratando de abarcar el amplio espectro de ocurrencia del fenómeno serial, que antecede o se cruza con su presencia en los medios de comunicación masiva.

Carrión (2011), por ejemplo, vincula el estudio de las series de televisión contemporáneas con una tradición serial mucho más amplia, procedente de la larga tradición cultural, que incluye muy diversas prácticas que atraviesan o han nutrido por siglos a la literatura, después al cine y a la televisión:

Lo que los une es la repetición: el rezo, lo poético, el relato, mucho antes de que pudieran ser escritos fueron memorizados y repetidos, mediante fórmulas retóricas, mediante estructuras emuladas, mediante la mnemotecnica que articula la cultura. La imprenta no es más que una máquina de repetir. De multiplicar las lecturas y, por tanto, las imitaciones; y, por tanto, las variantes; es decir, las series. (Carrión, 2011, p. 9)

Bajo esta perspectiva, lo serial no es un producto de la televisión o de la información en la web, procede de una tradición narrativa mucho más antigua, caracterizada por la repetición y la secuencia, que predominó en muchos otros productos culturales y artísticos. En cuanto a su presencia en la literatura, el cine y la televisión, Garín (2017) expresa que

más allá del cine y la literatura existen la serialidad literaria y la cinematográfica, y que por mucho que ciertas películas y ciertas novelas sean *short form* autoconcluyente, muchas otras comparten con la televisión la riqueza progresiva de lo serial. (Garín, 2017, p. 29)

En cuanto a la relación cine-televisión, para Carrión (2011), la televisión, como 'hija del cine', ha heredado de este no solo sus formas, potenciándolas en las series, sino que, también, ha influido en la producción del cine: su relación ha dejado de ser hereditaria y pasó a ser recíproca. Frente a esto, Cascajosa (2004) plantea que el cine en televisión, conocido como telefilme (películas estrenadas en la gran pantalla que se presentan en la televisión, o películas hechas para formato televisivo) representan el punto de encuentro con las series.

Las particularidades de lo serial frente al cine aparecen en la exposición que García (2014) presenta con respecto al asunto de la relación entre el espectador y la trama serial:

La novedad que introduce el relato serial del cable estadounidense —frente al cine— es que cuestiona, con una finalidad dramática, nuestra complicidad (allegiance en términos del cognitivismo) hacia los protagonistas como una estrategia para hacer avanzar la trama, generar suspenso y renovar constantemente los conflictos dramáticos. Los protagonistas han de reavivar cíclicamente la simpatía que sentimos hacia ellos —a pesar de los pecados que cometen— para que los conflictos se multipliquen y la historia pueda dilatarse durante varias temporadas. (García, 2014, p. 9)

Narraciones transmediáticas

Muchos coinciden en señalar que el fenómeno de la serialidad ha abierto una 'nueva edad dorada' de la ficción televisiva. Las series de televisión han logrado capturar las pantallas del mundo actual y han despertado el interés académico de los investigadores en distintos campos del conocimiento. Esto las convierte en objetos de estudio de gran interés e importancia. Al respecto, Cigüela y Martínez (2014) afirman que

vivimos una época dorada de las series televisivas (Pérez Gómez, 2011), en las que éstas han conseguido un nivel de complejidad e innovación narrativa y una calidad cinematográfica (Sepinwall, 2012) que, junto a cambios de tipo tecnológico —su condición transmediática y su fácil difusión a la carta vía internet (Bellón, 2012)—, las han catapultado a un éxito hasta hace poco inimaginable. (Cigüela y Martínez, 2014, p. 92)

Reconociendo la importancia de las series televisivas, hasta el punto de referirse a este fenómeno como un *boom*, estos autores apuntalan algunas características claves de la serialidad (complejidad narrativa, producto transmediático, rápida y amplia difusión, entre otras). Del mismo modo, García (2014) intenta explicar lo que considera una 'tercera edad dorada de la televisión', señalando ciertos aspectos que podrían explicar el fenómeno serial: la ubicuidad de la distribución, el salto de calidad del producto, una mayor ambición temática, un relato cada vez más sofisticado y un espectador activo. Las series de televisión han proliferado gracias a su íntima relación con la transmedia, puesto que, más que cualquier otro fenómeno audiovisual, han aprovechado las plataformas de nuestra época para expandirse y sedimentarse en la vida cotidiana de los espectadores. La capacidad de transitar por distintos soportes es destacada por Reviriego (2011) de la siguiente manera:

Las series expanden sus vidas más allá del cable catódico (lo que se ha dado en llamar la narrativa *crossmedia*),

adaptándose a la naturaleza múltiple y simultánea de las relaciones en red. Una obra de teleficción ya no se agota en la emisión de sus capítulos, sino que coexiste y se retroalimenta en diversos soportes. (Reviriego, 2011, p. 8)

Esto quiere decir que la forma de consumir los productos teleficcionales se transformó y expandió. Uno de los rasgos de este cambio en el consumo de estos productos es la liberación del espectador de un encuentro fijo con el aparato de televisión, lo que posibilita otras formas de ver. Además, una serie no se reduce a la entrega de capítulos periódicamente, sino que es un producto cuya interacción con los espectadores hace parte de su naturaleza, y esto es así por su existencia en la red. Incluso, las series de televisión se han convertido en las más importantes depositarias de la ficción audiovisual, por su expansión mundial.

El rol activo del espectador

Por otra parte, muchos insisten en que el desarrollo tecnológico impactó el rol del espectador, quien ya no sería solo un consumidor sino también un *productor*. Así, se concede mucha importancia a eso que ocurre con su actividad, al tiempo que se reconoce que las series se expanden con la actividad del espectador:

La vida de la serie se prolonga así entre episodios, entre temporadas, en ocasiones más allá incluso del final de la serie, con la oportunidad de generar nuevos contenidos, autorizados o no, que rellenarán los tiempos eludidos, profundizarán en las biografías de los personajes, imaginarán desarrollos alternativos o darán vida a secuelas o precuelas sobre personajes principales o secundarios. (Álvarez Berciano, 2012, p. 41)

Ese rol activo del espectador se expresaría también en que, por así decirlo, este dialoga constantemente con las series, al mismo tiempo que, a través de este diálogo, entraría en contacto con su sociedad. Una forma típica de manifestarse dicho diálogo es

la relación que aparece entre el espectador y los personajes seriales, pues las experiencias y las decisiones que estos toman en sus mundos ficcionales se superponen a las experiencias propias del espectador, generando, por ejemplo, empatía o rechazo en él. Otros destacan que esta circunstancia potenciaría espacios para pensar sobre sí mismo, sobre las relaciones interpersonales, sobre nuestras disposiciones éticas y la forma en que se entiende y afronta el mundo.

Algunos incluso han llegado a sostener que las series hacen que los personajes pongan en juego la complejidad del sujeto contemporáneo, situando sobre la superficie de las vidas de los sujetos su historia e interpeándolos a través del modo en que lo representan distintos modelos de subjetividad. Al mismo tiempo, se suele señalar que el personaje serial se desarrolla en un territorio ficcional, pero cuya trama se asienta en un principio de realidad, que cohesiona determinada historia con base en un archivo implícito y en una historia colectiva. O incluso, en últimas, como dice Carrión (2011) en su libro *Teleshakespeare: las series en serio*, las series crean mundos y realidades, no solo por sus construcciones diegéticas, sino también por las nuevas formas enunciativas que introducen y que agregan nuevos rasgos de verosimilitud; de allí que:

Todo se retrata con la misma ilusión de verdad que encontramos en un documental y en el cine que ha incorporado su estética. Porque las teleseries persiguen la creación de un mundo. Sellan desde su inicio un pacto con el telespectador para que este asuma que lo que está viendo es tan real y tan ficticio como la vida misma. Un mundo paralelo al cual relacionarse a través de la adicción. (Carrión, 2011, p. 15)

La creación de mundos es, según Carrión (2011), una oportunidad con la que están dotadas las series para preparar el inconsciente colectivo ante los diferentes cambios sociales. Es decir, lo que el espectador visualiza en la ficción como algo normal, podría también llegar a ser entendido igual en el ámbito de lo real. Apuestas como esta van en un sentido que recuerda las

aportaciones de la hermenéutica narrativa a la comprensión de las relaciones entre relato y vida (Ricœur, 2004; 2006), pues afirman que ese tránsito o esos pasajes entre ficción y realidad pueden viabilizar una comprensión mucho más rica de las relaciones sociales, tendiendo puentes entre, por un lado, la estética y, por otro, la política y la ética (Vargas, 2018).

Por su parte, Mónica Dall’Asta (2012), en el contexto de un debate más amplio acerca de la necesidad de situar el estudio actual de las series desde una perspectiva histórica, que lo aleje de una mirada excepcionalista y hasta ideológica, como la que le atribuye a Henry Jenkins (2006), sostiene que la serialidad es un fenómeno cultural y estético mucho más antiguo, el cual es preciso reconocer y estudiar para dimensionar mejor los sentidos y el alcance de la serialidad televisiva contemporánea. Este, según ella, además, atravesó a la cultura moderna en todo su amplio espectro e incluye dos perspectivas distintas: una, la predominante, propia de la industria del entretenimiento, encaminada al consumo y la generación de ganancias; otra, propia de artistas que no procuraban ningún rédito, como Vertov, que buscaba aprovechar las posibilidades participativas de la serialidad para abrir rutas de exploración posibles y procurar nuevos sentidos. La autora discute con firmeza la pretendida ampliación de la participación y la democratización de la sociedad, asociada a la combinación de serialidad televisiva y digitalismo:

De hecho, si realmente estos nuevos medios de comunicación han inaugurado ‘la era de la participación’ ¿cómo se explica entonces que su difusión haya sido acompañada por el reforzamiento de los monopolios económicos, de la verticalización de los procesos políticos, del crecimiento de la pobreza y de la exclusión social, así como de la generalización de la guerra como instrumento de resolución de los conflictos? ¿No será que también ellos están fracasando clamorosamente —como ya el cine, Godard docet— respecto del objetivo profetizado a lo largo y a lo ancho, de liberar a las masas del dominio de los aparatos de poder? (Dall’Asta, 2012, p. 72)

Una apuesta sociosemiótica que dialoga con las ciencias sociales y la filosofía

Uno de los tantos puntos que sustentan la importancia de analizar e investigar la televisión radica en entenderla desde su rol como creadora de realidades y de juicios de valor sobre las mismas. Martin Serrano (1981), uno de los pioneros en el análisis teórico de diferentes manifestaciones comunicativas, caracterizó los estudios televisivos desde tres máximas que han servido para que los distintos estudios que se hacen sobre el tema se organicen en cuanto a un enfoque determinado, cada uno de ellos igual de pertinente al momento de establecer el rol que cumple la televisión en las sociedades actuales: a) la televisión como objeto, en el que se examina este electrodoméstico a la luz de las maneras en las que los hogares disponen de él, los espacios que ocupa, la intimidad que conquista y sus funciones culturales como bien inmueble; b) la televisión como agente, es decir, como una pantalla que otorga experiencias, transporta al espectador a paisajes, lugares y aventuras que muy pocos han vivido; y por último, c) la televisión como mediadora, como esa caja que, si bien ha cambiado de estuche con el paso desbordante de nuevas tecnologías, no ha cesado de organizar las disímiles realidades en las que vivimos, ya que proporciona representaciones del mundo, dinamiza discursos, establece modelos y arquetipos que valoriza de manera positiva unos y negativamente otros, promoviendo así, juicios éticos, ideologías y estilos de vida. El presente libro coincide en parte con el último enfoque mencionado, el de la televisión como mediadora. Partimos de entender que un análisis de series de televisión resulta más completo si se acude a voces multidisciplinares, que interpreten desde perspectivas amplias los discursos y las representaciones de mundo que circulan en estos textos audiovisuales. En efecto, pensar los productos televisivos bajo esta idea ayuda a refinar nuestras observaciones y juicios de los grandes problemas

éticos y políticos de nuestro tiempo, que suelen aparecer, no obstante, trivializados o naturalizados en medio del consumo cotidiano de relatos y representaciones que dan forma a nuestra sensibilidad.

Como advierte Nora Mazzioti (2006) en su ya clásico texto sobre la telenovela latinoamericana, *Telenovela: industria y prácticas sociales*, antes se valoraba la información por sobre la ficción, por considerarla útil y porque la primera se dirige a la razón, mientras que: “La ficción quedaba del lado de la fantasía, del escapismo, del entretenimiento. Y eso era visto de manera negativa. Se desconocía que a partir de la ficción también se piensa y se ponen en movimiento múltiples mecanismos cognitivos y epistemológicos” (p. 14).

De allí que cada vez se conceda más importancia a la investigación de los relatos e imágenes en productos culturales como las series de televisión. Y es en ese sentido que el estudio de las series resulta relevante no solo para la comunicación social o la semiótica, sino que también es de gran interés para las ciencias sociales y la filosofía ética y política. Los trabajos publicados en este volumen oscilan entre estas perspectivas, acentuando una u otra inquietud, según los intereses y la procedencia de formación de los grupos y los investigadores.

Las series de televisión como discursos sociales

Al asumir como punto de partida un cierto tipo de mirada de los textos audiovisuales —y en nuestro caso, las series de televisión— inspirada en la tradición sociosemiótica, tradición que los concibe como materialidades discursivas investidas de sentido (Verón, 1997) y como *discursos sociales* que migran de una materialidad a otra, de un determinado circuito de producción de sentido a otro (Verón, 2004); las series así entendidas —como discursos sociales— no pueden verse solo como unidades discursivas, pues

ellas como cualquier otro discurso, guardan todo tipo de relaciones con otros discursos, pertenece a conjuntos de discursos que proceden de distintas tradiciones. Por discurso social entendemos la noción acuñada por Marc Angenot (2010):

El discurso social: todo lo que se dice y se escribe en un estado de sociedad, todo lo que se imprime, todo lo que se habla públicamente o se representa hoy en los medios electrónicos. Todo lo que se narra y argumenta, si se considera que *narrar* y *argumentar* son los dos grandes modos de puesta en discurso.

O más bien podemos llamar 'discurso social' no a ese todo empírico, cacofónico y redundante, sino a los sistemas genéricos, los repertorios tópicos, las reglas de encadenamiento de enunciados que, en una sociedad dada, organizan lo decible —lo narrable y opinable— y aseguran la división del trabajo discursivo. Se trata entonces de hacer aparecer un sistema regulador global cuya naturaleza no se ofrece inmediatamente a la observación, reglas de producción y circulación, así como un cuadro de productos. (Angenot, 2010, pp. 21-22)

De manera que, al estudiar series de televisión, es preciso verlas en relación con dichos repertorios, conjuntos y tradiciones. A esto que acabamos de señalar es a lo que Gérard Genette (1989), refiriéndose a textos literarios, denomina la transtextualidad o literariedad de la literatura, como la trascendencia del texto, o el conjunto de categorías trascendentes —tipos discursivos, modos de enunciación, géneros—, del que depende cada texto individual.

Dentro de estas categorías transtextuales, aquella que resulta más determinante para el análisis es la categoría de género, y en ocasiones la de estilo. Los géneros, en tanto que tipos relativamente estables de enunciados, y en cuanto que instituciones sociales que operan como correas de transmisión entre la historia de la sociedad y los lenguajes y que emergen en determinadas esferas de la praxis social, representan para el público horizontes de expectativas (Bajtín, 2005), desde los cuales evaluar los productos estéticos. Los géneros pueden ser estudiados en relación con los momentos

sociales de su emisión, y se los caracteriza bien sea en diacronía —buscando su memoria narrativa— o en sincronía —comparando y diferenciándolos de géneros que les son próximos— (Steimberg, 1998), y se determinan rastreando los cambios de lenguaje o de soporte y las mudanzas de circuitos de producción y de circulación (Cuadros, 2016). De allí que, por una parte, los géneros sean claves para entender los rasgos, peculiaridades y disonancias de obras determinadas en el marco de modos de expresión característicos y muy pautados, así como para estudiar las culturas mismas y sus transformaciones, a través del seguimiento de las continuidades y rupturas de esos modos de expresión, y de las particularidades que dan a sus temas y a todo su contenido representacional.

La transposición englobante

Si al cine le correspondió por mucho tiempo la tarea de apropiarse de los mitos, la literatura universal, el teatro y trasponerlos a sus mundos de luces y decorados, hoy las series recorren ese camino aceleradamente, engullendo todos los relatos producidos en la más amplia diversidad de lugares sociales y técnicos. Las series transponen³ a su hiperdispositivo⁴ y someten a su lectura de época los relatos y los géneros de todo el mundo. No solo gran

3 Asumimos la noción de transposición acuñada por Steimberg (1980) y por Traversa (1986), que entienden la transposición como el cambio o pasaje de un soporte a otro, y que implica pensar tanto las equivalencias como las diferencias que acontecen por efecto del pasaje. “Hay transposición cuando un género o un producto textual particular cambian de soporte o de lenguaje (Steimberg, 1998)” (Cuadros, 2018).

4 En ese sentido, las series serían una suerte de hiperdispositivos (Traversa, 2001) narrativos caracterizados por la articulación de las técnicas y las capacidades productivas del cine y de la televisión ubicadas en plataformas múltiples como la televisión por cable y otras más complejas como YouTube o Netflix (y en general el *streaming*), mediante la internet y en articulación con artefactos múltiples, televisor, computador, tableta, *Smart phone*, lo que las hace no solo narrativas transmediáticas o crossmediáticas sino transsemiáticas por definición.

cantidad de películas y de novelas, incluso novelas que luego fueron películas ahora son series, sino que gran parte de relatos gráficos como los cómics y también los videojuegos están siendo transpuestos al hiperdispositivo serial. En ese sentido, tiene razón Mónica Dall’Asta (2012) cuando insiste en la relación entre seriedad e historia:

Si el devenir histórico no es más que este movimiento serial (‘rítmico’ diría Benjamin) que fagocita incesantemente el pasado para devolver su contenido material bajo una forma diferente (que entonces puede considerarse única y nueva sólo en la medida en que recicla y reelabora materiales y formas preexistentes), el estudio de las prácticas seriales —cuya principal característica es la de aprovechar el tiempo para fines productivos, con el objeto de producir diferencia (y un valor siempre nuevo) a través de la repetición— lleva todas las de ganar recurriendo a un enfoque historiográfico y, desde esta perspectiva, podría hasta resultar útil para adquirir una mejor comprensión de la historia. (Dall’Asta, 2012, p. 73)

En otro sentido, las plataformas de *streaming* están realizando un doble movimiento transpositivo de incalculables repercusiones históricas: por un lado, alojan series y telenovelas procedentes de distintos países y épocas y las ofrecen junto con el resto de su repertorio, incorporándolas así a su ámbito de circulación y consumo; por otro, están produciendo series de origen muy diverso, animes japoneses, series europeas, latinoamericanas y coreanas, y también están coproduciendo series animadas con estudios estadounidenses y japoneses, etc. De esta manera, no solo la estructura narrativa de las series sino su soporte más importante, las plataformas de *streaming*, es decir todo el hiperdispositivo, están imponiéndose como lugar privilegiado y hasta obligado de circulación de relatos y forjando poderosos monopolios.

Retomamos esta apuesta conceptual para comprender el movimiento englobante de pasajes de relatos y géneros, de la más heterogénea procedencia, al dispositivo de las series. En efecto, como

advierte Steimberg (1998): “Vivimos en una cultura de transposiciones” (p.16). La transposición es un movimiento constante e imparable de nuestra cultura, que ha hecho de la lectura la operatoria más englobante como dispositivo técnico de época. Una operatoria constante de reconocimiento de relatos, de discursos sociales provenientes de épocas distantes y diversas, así como de los múltiples ámbitos de producción de sentidos que discurren en muy diversos soportes, y de su anclaje en las sensibilidades y en las ideologías de nuestro tiempo.

De allí que, en la investigación de las series y su discursividad, más allá de esa tendencia a la *identificación primaria* de los autores con estos productos, de naturaleza casi adictiva, y más allá del engolosinamiento con el dispositivo, sea preciso buscar, tanto la continuidad de las matrices culturales⁵, la continuidad de géneros y estilos, con sus inevitables y muchas veces insospechadas transformaciones, como la emergencia de nuevos géneros y estilos. De esta manera, se concede gran importancia a la operatoria de la hibridación genérica, como manifestaciones o síntomas de las transformaciones de la sociedad y la cultura.

5 Hablar de matrices no es evocar lo arcaico, es hacer explícito lo que carga el hoy, para indagar no lo que sobrevive del tiempo aquel en el que los relatos o los gestos populares eran auténticos, sino lo que hace que ciertas matrices narrativas o escenográficas sigan vivas, esto es, conectando secretamente con la vida, los miedos y las esperanzas de la gente (Barbero, 1992).

Recorrido

En el capítulo 1, “Alteridad y realismo estético y político como claves de lectura de *Game of Thrones*”, el profesor Raúl Cuadros Contreras, desde un enfoque semiótico transversal, a la vez retórico, temático y enunciativo, analiza esta importante serie televisiva, mostrando cómo las principales claves de su lectura son: el problema de la *alteridad*, que atraviesa diversos niveles (el encuadre genérico, la construcción de la diégesis y de la trama y la figuración de los personajes); el rasgo estilístico del *realismo estético* y el rasgo temático y enunciativo del *realismo político*, los cuales habrían sido claves para la construcción del vínculo de lectura entre la serie y el público. Al final se presentan algunas reflexiones críticas acerca de las rupturas que se habrían producido en la última temporada con respecto a estos tres asuntos, que aluden a problemas vinculados con las condiciones sociales de producción de las series contemporáneas, así como a ciertos problemas ideológicos relacionados con lecturas complacientes hechas por algunos críticos.

En el capítulo 2, “Reflexiones desde el materialismo cultural en *Breaking Bad*”, el profesor Luis Daniel Ramírez analiza —desde un enfoque antropológico— cómo la serie de televisión *Breaking Bad* resulta ser un muy buen ejemplo al momento de ilustrar fenómenos sociales como la desigualdad, la desintegración familiar, la falta de educación, el desempleo, los paupérrimos sistemas de salud y las políticas neoliberales que materializan y evidencian crisis sociales de muchas sociedades contemporáneas. Este estudio transita en distintas reflexiones que recuerdan a las preocupaciones propias de los estudios de la Escuela de Chicago sobre elementos de marginalidad y delincuencia en sociedades como la norteamericana, haciendo un pequeño rastreo de dichos indicios dentro de un escenario particular, un programa de televisión estadounidense.

En el capítulo 3, “*Sense8* o el manifiesto ético-político de las Wachowski”, del profesor Javier Zúñiga Buitrago, se hace análisis de esta serie de televisión desde lo que puede significar como fenómeno moral y político; más específicamente para la ética como disciplina filosófica. De esta manera, el investigador se propone contribuir a las discusiones que buscan establecer las transformaciones de la conciencia ética en nuestro presente histórico. Este estudio sustenta y encuentra que *Sense8* es la puesta en escena de los síntomas propios de malestares relacionados a traumas psicológicos y de las luchas de un grupo de jóvenes contra las estructuras económicas, jurídicas y políticas que asfixian el deseo, la identidad, la pluralidad que ellos representan. Sin embargo, la serie no solo se enuncia desde aquella protesta, sino que, además, recoge una propuesta de cura para aquellos malestares del sujeto contemporáneo.

En el capítulo 4, “*Orange is the New Black*: la empatía como contrato de lectura”, la investigadora Laura Vargas Hernández realiza un análisis de la serie preguntándose por las maneras en las que el espectador logra entablar relaciones de empatía con los personajes, aun cuando estos pueden resultarles contrarios moralmente. El estudio acude a la categoría del contrato de lectura, desarrollada por Eliseo Verón, para examinar cómo estos productos pueden servir de escenarios para la comprensión de los distintos modos de ser e, incluso, como guías del comportamiento moral, frente a personajes como un grupo de prisioneras, las cuales a primera vista son descalificadas o cuestionadas moralmente por la sociedad.

En el capítulo 5, “Erotismo tecnológico. Análisis de Hang the DJ en *Black Mirror*”, la profesora Patricia Coba Gutiérrez indaga los efectos de la racionalidad tecnológica y la virtualidad en el ámbito erótico estudiando las fricciones que emergen en las sociedades que viven en un mundo tecnológico. El capítulo se centra en analizar dicho episodio de la serie para revisar las relaciones afectivas que se dan a través de mediaciones tecnológicas, ejemplificando cómo allí emergen representaciones de una sexualidad

domesticada y presa del consumismo. Este estudio, además, escudriña contradicciones entre la realidad y la virtualidad; los avatares y sujetos reales, el erotismo, el contacto con el otro, las corporalidades y las emociones.

En el capítulo 6, “Masmediación en las prácticas comunicativas de personajes de *Black Mirror*”, Nicolás Arturo Melgar desarrolla un estudio de la verosimilitud de la masmediación en las comunicaciones humanas. Para ello, se detiene a analizar a los personajes principales de un grupo de capítulos en esta serie, revisando los instrumentos biológicos y herramientas tecnológicas empleadas en el acto de la comunicación que allí se evidencian. El autor dialoga con supuestos teóricos provenientes de la comunicación y de la semiótica del cine para delimitar los grados de utilidad que adquiere la comunicación humana cuando hay presencia, o no, de algún instrumento tecnológico. De esa manera, encuentra que la masmediación limita y transforma la comunicación humana, pero no acaba con ella, como sostienen algunos.

En el capítulo 7, “*The Punisher*: un acercamiento a las transformaciones del personaje”, el investigador Andrés Felipe Correa presenta una propuesta analítica sobre las transformaciones que las narraciones seriales norteamericanas han sufrido en la construcción del héroe en el ámbito del cine y la televisión bélica, así como los vínculos que estos establecen con los espectadores. Para el investigador, estas transformaciones implican la complejización de los personajes en su fisionomía moral vinculada con el contexto problemático en el que aparecen situados casi siempre, en las agudas coyunturas políticas y sociales vividas por los Estados Unidos en la actualidad. Este giro de las series cuestiona la moralidad humana invitándonos a realizar ejercicios reflexivos respecto de nosotros mismos, los otros y la sociedad en la que vivimos.

En el capítulo 8, “*Ash vs. Evil Dead*: un culto que invade la televisión”, Alejandra Quiñones busca explicar las razones por las cuales esta franquicia llegó a convertirse en objeto de culto para muchos espectadores del género. En este análisis, la autora examina las condiciones de producción del filme *The Evil Dead* (1981),

y las estrategias creativas que sus realizadores llevaron a cabo. Así, compara este proceso con lo hecho en la segunda entrega, *Evil Dead II* (1986), versión enmarcada en el subgénero *Slapstick Horror*, gracias al uso que hace del gore y la comedia, para finalmente establecer una interpretación crítica de aquellos elementos cinematográficos y narrativos que suelen ser objeto de culto por los fanáticos de la franquicia.

En el capítulo 9, “Las series de animación: un lenguaje que enseña”, Johan Forero propone un estudio de la franja de animación para adultos de la cadena de televisión *Cartoon Network*, para rastrear cómo algunos de estos programas usaron lo irreal del dibujo para intentar explicar cómo el mundo cada vez es más desigual y cruel. Desde un enfoque socio crítico, el autor discute las particularidades discursivas que presenta la serie *Rick and Morty*, adscrita a la franja de adultos, para referirse a temas contemporáneos de manera crítica e irónica, tales como: las disputas por los derechos civiles, la familia, las relaciones interpersonales, la empatía, la revolución y la economía: aspectos esenciales en la interpretación del papel de la televisión en la vida cotidiana de las personas.

En el capítulo 10, “La ambigüedad enunciativa en *South Park* en la televisión interactiva”, Iván Andrés Pacanchique Patiño desarrolla un ejercicio analítico partiendo de caracterización de la teleserie animada en mención para cuestionar su lugar de enunciación. A través de una revisión discursiva de diferentes episodios, el autor se encargará de indagar en el fenómeno de la televisión interactiva, situación en la que públicos específicos impulsan a productores de televisión a pronunciarse tanto en su programa como en redes sociales. Este tipo de diálogo entre el lugar del público y el lugar de la producción, se estudia a la luz de la interactividad de la audiencia en páginas web y revistas virtuales, sitios en los que señalan a la serie con ciertas afinidades políticas. Allí, el autor se detiene para establecer el rol que adopta la producción del seriado frente a dichas críticas.

En el capítulo 11, “Autoconciencia y autorreferencialidad en *The Amazing World of Gumball*”, Fernando Ortiz Cruz recoge un

conjunto de elementos de esta serie animada con el propósito de evidenciar un estilo de producción y una construcción estética, que se enlaza con aspectos discursivos, que han sido constantes en el desarrollo de la diégesis proyectada por esta cadena de animación infantil a través diferentes épocas. En ese sentido, el autor aborda los elementos autorreferenciales de esta serie —que se reconoce como un producto de algo que la excede—, las formas en las que reflexiona sobre distintos formatos de animación y que, además, muestra una nueva forma de relación entre el espectador y la televisión.

Finalmente, en el capítulo 12, “Las nuevas condiciones de circulación de las series y su crítica”, el profesor Nicolás Bermúdez conduce una lectura analítica y exploratoria de los factores técnicos e institucionales que alterarán las condiciones de producción, circulación y reconocimiento de los textos críticos sobre televisión en la era digital actual. Para ello, el autor se detiene a revisar las condiciones que vienen instalando los medios basados en Internet frente al fenómeno de la mediación, la producción y circulación de textos, las condiciones de acceso del espectador a las series de televisión, y la crítica de productos audiovisuales.

Referencias

- Álvarez Berciano, R. (2012). Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático. *Análisis Monográfico*, 33-47. https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2012m2nmonografic/analisi_a2012m2nmonograficp33.pdf
- Angenot, M. (2010). *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Siglo XXI.
- Bajtín, M. (2005). *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI.
- Calabrese, O. (1989). *La era neobarroca*. Cátedra.
- Carión, J. (2011). *Teleshakespeare: las series enserio*. Errata Naturae.

- Cascajosa, C. C. (2004). *El espejo deformado: procesos de hipertextualidad en la ficción audiovisual norteamericana*. [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/14975/Original_P_T.D.0079.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cigüela, S. J., y Martínez, J. L. (2014). El imaginario social de la democracia en *Black Mirror*. *Revista Latina de Sociología*, (4), 90-109. https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/14488/RLS_2014_4_art_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuadros, R. (2001, junio). El seminario investigativo como opción pedagógica. *Revista Actas Pedagógicas*, 5, 70-80. https://issuu.com/publicacionesunibague/docs/revista_actas_pedag_gicas_n_5
- Cuadros, R. (2016). *Los otros de la ciencia ficción. Transposiciones de la literatura al cine*. Editorial Aula de Humanidades / Universidad de San Buenaventura.
- Cuadros, R. (2018). La mosca: de la mirada fatalista a la mirada ambivalente de lo monstruoso. En *Ensayos de semiótica y estética aplicada. La producción social del sentido de los otros*. Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social.
- Cuadros, R. y Ramírez, L. D. (2019). *Hacia una caracterización semiótica de la discursividad serial*. (Proyecto de investigación). CIUP, Universidad Pedagógica Nacional.
- Dall'Asta, M. (2012). Para una teoría de la serialidad. *Kilómetro 111*, (10), 71-89.
- García, A. N. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster, *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 19-42). EDUSC.
- Garín, M. (2017). Heridas infinitas: estructura narrativa y dinámicas seriales en la ficción televisiva. *L'Atalante* 24, 27-41. https://www.academia.edu/38592571/Heridas_infinitas_estructura_narrativa_y_din%C3%A1micas_seriales_en_la_ficci%C3%B3n_televisiva_Spanish_version_

- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus.
- Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas, indicios: morfología e historia*. Paidós.
- Hardt, M. y Negri, A. (2009). *Commonwealth. El proyecto de una revolución del común*. Akal, Cuestiones de Antagonismo.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where OLD and New Media Collide*. New York University Press.
- Martínez Luna, S. (2014). Cultura visual y educación de la mirada: imágenes y alfabetización. *Revista digital do LAV*, 7, (3), 3-18. <https://www.redalyc.org/pdf/3370/337032941002.pdf>
- Mazzioti, N. (2006). *Telenovela: industria y prácticas sociales*. Grupo Editorial Norma.
- Narvaja de Arnoux, E. (2006). *Análisis del discurso. Modos de abordar materiales de archivo*. Arcos.
- Reviriego, C. (2011). Amplitud de miras: nuevas vidas para las series norteamericanas. *Cahiers du cinema: España*, 47, 6-8. <https://es.scribd.com/doc/292706308/Cahier-Du-Cinema-n-47-Series>
- Ricœur, P. (2004). *Tiempo y narración I*. Siglo Veintiuno Editores.
- Ricœur, P. (2006). La vida: un relato en busca de narrador. *Ágora: Papeles de Filosofía*, 25(2), 9-22. Recuperado de <https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/1316/Ricœur.pdf?sequence=1>
- Serrano, M. (1981). La influencia social de la televisión (I). *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (16), 39-55. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/273123.pdf>
- Steimberg, O. (1980). Producción de sentido en los medios masivos: las transposiciones de la literatura. *Lenguajes: Producción y Verdad*, (4), 19-25.
- Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Atuel.

- Traversa, O. (1986). *Carmen, la de las transposiciones. Primer Congreso Nacional de Semiótica*. La Plata, Argentina.
- Traversa, O. (2001). Aproximaciones a la noción de dispositivo. *Signo y Seña*, (12), 231-247. <https://doi.org/10.34096/sys.n12.5612>
- Universidad Pedagógica Nacional (UPN). Plan de Desarrollo 2014-2019. (2014). Una universidad comprometida con la formación de maestros para una Colombia en paz. http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17012/pdi_upn_2014_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vargas, L. (2018). *Breaking Bad: análisis ético y estético de un carácter*. Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social -INIS.
- Verón, E. (1997). *La mediatización, en cursos y conferencias: segunda época*. Secretaría de Extensión Universitaria, Facultad de Filosofía y Letras, Oficina de Publicaciones CBC, Universidad de Buenos Aires.
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*. Gedisa

1. Alteridad y realismo estético y político como claves de lectura de *Game of Thrones*

Raúl Cuadros Contreras¹

Introducción

En este trabajo abordamos el análisis de la monumental serie de televisión *Juego de tronos* (*Game of Thrones*) creada por David Benioff y D.B. Weiss y producida por HBO, basada en los exitosos libros de George R.R. Martin que componen la gran obra *Canción de hielo y fuego: Juego de tronos* (1996), *Choque de reyes* (1998), *Tormenta de espadas* (2000), *Festín de cuervos* (2005), *Danza de dragones* (2011), y que tiene proyectados dos libros más: *Vientos de invierno* y *Sueños de primavera*. La serie de televisión se basa en los libros hasta la sexta temporada, en la séptima y octava se inspira en proyecciones de los hechos que vendrán en los libros restantes. Si bien la obra televisiva dialoga muy de cerca con las novelas, no pretende ser una adaptación fiel de ellas. Empezó a producirse entre 2007 y 2008, con la escritura de guiones y la filmación del piloto del primer episodio, se volvió a filmar con otros actores, fue estrenada en abril de 2011 y su última emisión ocurrió el 19 de mayo de 2019. Se encuentra estructurada en 8 temporadas y 73 capítulos.

1 Profesor de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.

Existen en principio infinitas entradas analíticas a un producto audiovisual como este; no obstante, aquí privilegamos una lectura transversal enunciativa, retórica y temática, que nos ha permitido advertir que las claves principales para una comprensión semiótica y crítica de la serie son tres: la alteridad, que lo atraviesa todo, el realismo estético —un rasgo estilístico de época que comparte con muchas otras series de géneros muy distintos— y el realismo político, una impronta muy peculiar que vincula a la serie con el público en torno a sus percepciones acerca de ese aspecto tan crucial, pero velado de las relaciones entre los seres humanos, la política. El realismo político se potencia con el estilo estético realista, generando un poderoso vínculo con los espectadores.

Game of Thrones se convirtió muy pronto en un fenómeno cultural de alcance mundial, en un objeto de comentario y discusión inevitable para millones de telespectadores y, si bien comparte este rasgo con la mayoría de las mejores series, se convirtió en uno de esos mediadores estéticos que posibilitan la interpretación y la reflexión de agudos asuntos de la vida contemporánea. De esta manera, se abrió paso entre los comentaristas eruditos de internet y las redes sociales, en las páginas culturales de los grandes periódicos del mundo, en las revistas especializadas de crítica audiovisual y hasta en todo tipo de libros académicos, no solo los dedicados al análisis profesional de relatos seriales, sino incluso textos de filosofía moral, política y politología.²

Fue así como se nos impuso como objeto de análisis en esta investigación, objeto de fruición por supuesto, pero también como ejemplar privilegiado de los rasgos más característicos del fenómeno serial del que se ocupa esta investigación colectiva. Síntoma inquietante del *ethos* político de nuestra época, modelo

2 Algunos de estos últimos son: *Ganar o morir. Lecciones políticas en Juego de Tronos* (Varios autores, 2014); *La guerra de las rosas: el conflicto que inspiró Juego de Tronos* (Martín J. Dougherty, 2017); *Guía para la vida de Tyrion Lannister: manual para supervivientes del personaje más carismático de Juego* (Lambert Oakis, 2015); y uno de los más populares, *Juego de Tronos: un libro afilado como el acero valyrio* (Varios autores, 2012).

paradigmático de la producción, la circulación y el consumo televisivo contemporáneo, pero al mismo tiempo, concreción muy singular de la figuración del obrar y el padecer humano, lo que la emparenta con algunos de los más importantes relatos de todos los tiempos.

El trabajo está dispuesto en tres partes, *Lo otro y los otros en juego de tronos*, *Realismo estético y político* y *La ruptura del contrato de lectura, del realismo a la corrección política*. La primera parte se subdivide en cinco apartados en los que se muestra cómo el fenómeno de la alteridad aparece en múltiples niveles: en el encuadre genérico, en la construcción de la diégesis y de la trama y en la figuración de los personajes; al final se añade una reflexión sobre la alteridad y la injusticia como problema ideológico.

En la segunda parte se presenta, en dos apartados, nuestro análisis acerca del rasgo estilístico del realismo estético y del rasgo temático y enunciativo del realismo político.

En la tercera parte se discute la ruptura del contrato de lectura construido por la serie con sus espectadores durante 8 años, al abandonar en la última temporada el realismo estético y político y encaminarse hacia la corrección política. Al final se presentan algunas conclusiones.

Lo otro y los otros en *Game of Thrones*

Todo el relato está construido en clave de alteridad, esta atraviesa todo, desde el corazón de la trama, la construcción de los personajes y las figuras, hasta las relaciones entre ellos y el mundo espacio-temporal o diégesis. Con alteridad nos referimos

llanamente a la *presencia del otro*. A cómo el otro, por más que en algunos casos la actitud hacia él sea depredadora o cosificadora, está presente en el que lo mira y se ubica en el lugar del yo, porque ese otro lo determina o lo

constituye por el hecho de encontrarse estrechamente vinculado con él. Y, cuando decimos yo y otro, nos referimos a múltiples posibles relaciones entre identidad y alteridad, sin restringirlas a las relaciones entre sujetos individuales. (Cuadros, 2017, p. 14)

Pero también a una relación entre seres o entre fenómenos sociales que puede rastrearse en múltiples niveles de análisis, como en el caso del género de ciencia ficción:

en la diégesis las *figuras*, tipos de seres —animados, inanimados, híbridos; humanoides, deformes e informes, objectuales o subjetuales—, pero también la nave espacial, la ciudad del futuro, el planeta desconocido. Figura más que personaje, punto de anclaje entre el texto narrativo y la exterioridad cultural. En cuanto a los tipos de seres, se los encuentra siempre ligados directamente con la *dimensión temática* del texto, pero también con el plano antropológico de lo imaginario, en donde las figuras tienen una memoria discursiva mucho más antigua y densa.

Todo género tiene sus figuras (el detective, el caballero, el monstruo, el hada, el héroe solitario, el castillo, la espada, el anillo mágico, la maravilla tecnológica que sirve al agente secreto, el auto, etc.), pero casi puede decirse que, junto con la diégesis, y como parte sustancial suya, la ciencia ficción se juega su sentido social, cultural, simbólico en las figuras. En ellas aparecen los rasgos más particulares de los mundos que el género construye [...]. De allí que el centro de nuestro trabajo sea el estudio de los *otros* de la ciencia ficción, que incluye tanto a los seres o figuras como a los mundos. (Cuadros, 2017, p. 70)

La centralidad del fenómeno de la alteridad en la serie llega a revestir aspectos paradójicos. Por un lado, cierta manera de figurar a *los otros* o de presentar ciertos personajes protagónicos y su relación con esos otros o incluso, las relaciones entre identidad y alteridad, aparecen signados por una ideología eurocéntrica casi evidente, como cuando al figurar los países y pueblos del otro lado del mar Angosto, sus pobladores, su indumentaria, el paisaje natural y la arquitectura son representados revistiendo formas de

culturas asiáticas o norafricanas; así como por el hecho de que Daenerys Targaryen, la madre de dragones, emerge como la liberadora —blanquísima— de muchos de esos pueblos, si bien la historia es contada por fuera de nuestra historicidad en un universo puramente ficcional.

No obstante, también, todas las posibilidades de emancipación, de ruptura con la opresión y con las identidades opresivas aparecen concentradas en *los otros*, trátase de personajes o lugares centrales o de pequeños personajes y lugares secundarios. Así, los personajes femeninos ocupan lugares fundamentales en la trama y por todos lados aparece la marca de su contradicción con las fuerzas opresivas que les niegan su valía; el personaje más noble, capaz de comprender la perspectiva de los marginados, siendo él mismo —a pesar de su posición social y riqueza— una especie de marginado, es Tirion el enano; la figura del bastardo, despreciado y odiado por sí mismo, que sin embargo puede encarnar los más nobles sentimientos y aspiraciones morales y políticas como John Snow; el eunuco consejero del rey, figura de poder que no obstante se revela contra ese círculo en procura de un nuevo poder no totalitario ni destructivo; pero también, los pueblos libres —denominados por los colonizadores como salvajes— quienes se unen para enfrentar las fuerzas poderosas que asechan el mundo humano; y esas mismas fuerzas, los caminantes blancos, que surgieron por obra de los Niños del bosque en respuesta a la amenaza destructiva de los propios humanos, y que aspiran a imponer un nuevo orden en el que los humanos no tendrían cabida.

La hibridación genérica

En *Game of Thrones* atisbamos la alteridad empezando por el plano metadiscursivo, pues si bien algunos han encuadrado su historia dentro de un nuevo género al que denominan *épico-fantástico*, tal encuadre resulta limitado para dar cuenta de la diversidad narrativa de la obra. Más bien, resulta preciso reconocer en ella que

lo que predomina es la *hibridación genérica*,³ lo cual no responde solo a la típica estrategia comercial heredada de Hollywood. La hibridación genérica es constitutiva del relato en cuanto ella testimonia el esfuerzo por representar fenómenos cuyo sentido rebasa los moldes genéricos, lo que obliga a la combinación de diversos encuadres genéricos.

Es sabido que esa práctica ha obedecido y puede obedecer a búsquedas estéticas propias de los realizadores como antes de los escritores, e incluso puede pensarse que llegue a tratarse de operaciones y procedimientos que se imponen a los creadores por un efecto de repetición o de recurrencia de lecturas. Cualquiera que sea el caso, lo importante es establecer en cada ocasión qué tipo de relación se establece entre los géneros que se combinan y cuál es el sentido que esas operaciones adquieren en cada texto concreto. (Cuadros, 2018, pp. 186-187)

Para dar una idea de lo que advertimos, podemos preguntar ¿qué lugar ocupan los caminantes blancos y su ejército de muertos vivos?, ¿aparecen en la obra solo para causar emociones fuertes

3 Según Rick Altman en su texto clásico *Los géneros cinematográficos*:

Dado que nombrar un género equivale a adoptar una postura política, y al hacerlo siempre se corre el riesgo de dejar fuera a aquellos espectadores potenciales que evitan sistemáticamente ese género, los estudios de Hollywood prefieren, en cambio, sugerir las afiliaciones genéricas en vez de decir en voz alta el nombre de cualquier género específico (excepto en el caso de las películas exclusivamente concebidas para sacar partido de un género de 'rabiosa actualidad'). El objetivo es, por supuesto, atraer a quienes reconocen y aprecian los signos de un género determinado, evitando a un mismo tiempo el rechazo de aquellos a quienes no les gusta ese género [...]. El deseo de dirigir la publicidad a una amplia gama de públicos, todos ellos muy específicamente definidos, obliga a los productores a concebir las películas como una mezcla de géneros, tantos como sean necesarios para los tipos de públicos a los que se dirige la película. Aunque los críticos se ponen de acuerdo en proclamar que los patrones genéricos configuran las prácticas de producción de Hollywood, encaradas siempre al afianzamiento de unos beneficios y estructuradas como una cadena de producción en serie, un atento examen sugiere que Hollywood prefiere la mezcla de géneros romántica al ideal clásico de la pureza del género (Altman, 2000, pp. 177-179).

y hacer volar la imaginación? Pensamos que no. Esta figura que, si bien nos recuerda a los zombis de las películas de horror más trilladas, están allí para evidenciar un conflicto portentoso, entre la capacidad destructiva y negadora de la raza humana y la emergencia de unos otros monstruosos creados por dichas tendencias. Pues estos otros, poderosos y destructivos, están allí para ajustar cuentas con los humanos y plantear, al mismo tiempo, la posibilidad de otro orden no humano signado por la muerte.

Ante este conflicto, todos los otros conflictos palidecen, pero no solo porque los rebase en su dramatismo, sino porque cuestionan moralmente la tendencia destructiva de nuestra especie. Si el gran conflicto es entre la vida y la muerte no lo es en un sentido pueril en el que la vida tenga que sobreponerse, sino más bien porque todo lo ruín del mundo humano, todas esas guerras sin sentido, toda esa banalidad del mal y del poder, se hacen aún más absurdas ante el hecho de que eso imbatible, que todo lo niega, ha sido también el producto de la acción humana. Según lo dicho hasta aquí, es la relación conflictiva —y durante mucho tiempo poco develada por la narración— entre las distintas razas y tipos de seres —Humanos, Caminantes blancos, Niños del bosque y Ándalos— la que obliga a buscar un encuadre genérico híbrido. Esa complejidad de las relaciones entre las razas y los tipos de seres y el peligro de destrucción total de la vida humana, y aún de la vida toda, es casi una reflexión ecológica-filosófica, más propia de la ciencia ficción, si bien las formas adoptadas, las motivaciones y sobre todo las figuras que encarnan el conflicto, se ubicarían dentro de lo fantástico, por su talante sobrenatural.⁴

Por otra parte, si nos adentramos en los otros niveles de la trama; si atendemos, por ejemplo, a los diversos conflictos entre

4 Como recuerda Todorov (2003), en la ciencia ficción lo sobre natural aparece explicado racionalmente, si bien con base en leyes aún no reconocidas por la ciencia de la época, mientras que en el género fantástico no existen tales explicaciones y mucho menos se las relaciona con un orden natural que pueda explicarse científicamente.

los humanos, como a los acaecidos entre los 'civilizados' y los 'salvajes' o a los conflictos políticos entre los distintos reinos (en el continente de los 7 reinos), a lo que los une y separa de los otros mundos del otro lado del mar Angosto; o si nos ocupamos de los conflictos identitarios que atraviesan a gran número de personajes, quienes se debaten entre sus inclinaciones más profundas y las duras convenciones de la cultura: (tener todas las capacidades para gobernar pero no poder hacerlo por el hecho de ser mujer; ser el mejor guerrero —un caballero— pero ser una mujer; querer amar a un niño indefenso pero tener que odiarlo por ser el supuesto bastardo de nuestro marido; ser tan bueno y tan noble como cualquier otro o incluso mucho más que cualquiera, pero ser un bastardo, etc.); es obvio que ni lo fantástico ni lo épico dan abasto para captar su sentido y su profundidad ideológica, más propia de dramas políticos y psicológicos.⁵ Pero también, como advertimos más adelante, en lo más profundo de la macrotrama, persiste un fondo místico que parece conferir sentido a la totalidad del relato. Como puede verse, la operatoria de la hibridación genérica reviste gran complejidad en la serie, respondiendo a la complejidad de los problemas estéticos y filosóficos encarados por los realizadores.

5 Curiosamente, esta serie que apuntaba a convertirse en la más importante de la historia reciente de la televisión, la que más fanes atrajo con adicción, al mismo tiempo que fuera alabada con entusiasmo lo mismo por la crítica especializada que por escritores dedicados a la crítica cultural —historiadores, filósofos en todo el mundo—, se caracterizó por poner en escena la crudeza de la política, un tema poco retratado por la industria audiovisual e inesperadamente acogido por los públicos más diversos. Y, como discutiremos al final, se erigió en una de las claves del contrato de lectura establecido entre la serie y sus espectadores.

Una diégesis múltiple⁶

La historia discurre en múltiples espacios geográficos, pero estos espacios constituyen verdaderos mundos espacio temporales. Algunos de estos mundos revisten además un valor simbólico determinante en la totalidad de la trama. El caso más significativo, por constituir un lugar extremo —tanto geográfica como simbólicamente—, lo representa el norte de más allá de la muralla. El extremo norte es *lo otro* por excelencia. Lugar de origen de la raza humana y de las otras razas, de los Ándalos, los Niños del bosque y de los Caminantes blancos. Pero también, lugar casi imaginario, del que proceden multitud de leyendas sobre seres y acontecimientos fantásticos, claves para la formación de la mentalidad de niños y jóvenes, y lugar del origen de toda trama.

Hay una *macrohistoria* que remite a las relaciones entre dichas razas, eso ocurre desde el comienzo de los tiempos y se esperó por mucho tiempo que también diera forma al desenlace final.⁷ Esta macrohistoria aparece aludida en innumerables pasajes, sin que sea narrada directamente, sin embargo, sin ella la historia narrada perdería su horizonte de sentido. La dimensión semántica del

6 En el sentido acuñado por Genette:

Esta distinción entre 'diégèse' y acción puede sorprender, pues con frecuencia se consideran estos dos términos sinónimos: así ocurría, al menos de facto, en el índice terminológico de Figuras III [...]. En compensación, para el adjetivo diegético, yo indicaba de una manera más precisa: 'en el uso corriente, la diégèse es el universo espacio-temporal designado por el relato'. Uso corriente era un poco optimista, pero la precisión universo espacio-temporal me parece hoy muy útil. La historia contada por un relato o representada por una obra de teatro es un encadenamiento, a veces, más modestamente, una sucesión de acontecimientos y/o de acciones; la diégèse, en el sentido en el que lo ha propuesto el inventor del término (Étienne Souriau, si no me equivoco), y en el que yo lo utilizaré aquí, es el universo en el que sucede la historia [...] (la historia está en la diégèse). (1989, p. 376)

7 Lo que ocurrió con la construcción del final de la serie, que merece un tratamiento específico por sus implicaciones para el universo de producción, circulación y consumo de series, dio al traste con esta exigencia de lectura a la que aludimos, no obstante, nos ocuparemos de este problema más general al final de este trabajo.

relato, que incluye el sentido de los personajes y de las figuras, se quedaría sin piso sin esa macrohistoria de fondo. Solo en su marco cobra sentido la existencia de figuras como la de los Caminantes blancos o la de los Niños del bosque, al tiempo que, el destino de personajes cruciales, como John Snow, Arya o como Daenerys Targaryen, solo se explica por la existencia de ese horizonte amplio que trasciende las acciones de los personajes. Al parecer se trata de un orden mítico que confiere su lugar y su sentido a cada cosa y a cada acción.⁸

Tenemos el continente de los 7 reinos, Poniente, y su relación de oposición con los otros países ubicados más allá del mar Angosto: donde aparecen ciudades (al parecer ciudades-Estado) como Braavos, Volantis, Pentos, Myr.⁹ Las cuales son presentadas como culturalmente distantes y, en cierto sentido opuestas a Poniente, la apariencia física de sus pobladores y sus vestimentas semejan a habitantes del Medio Oriente y del norte de África. Pero lo que marca la diferencia con la cultura y las sociedades de Poniente es la presencia de la esclavitud. Esta diferencia es exacerbada en el relato y es lo que posibilita la emergencia de la figura liberadora de Daenerys Targuerian; no obstante, al mismo tiempo, esta marca diferenciadora resulta inevitablemente indicadora de un rezago ideológico muy fuerte como es el fenómeno del Orientalismo,

8 Ya al final, en la octava y última temporada, se pasa de la alusión a la narración, en especial en el emblemático tercer capítulo, en el que La larga noche trata de instaurarse con la ofensiva implacable del rey de la noche y los caminantes blancos sobre Invernal, que no obstante son derrotados. Sin embargo, lamentablemente, los realizadores se desembarazaron sin ningún cuidado de la lógica interna de estas complejas relaciones y optaron por soluciones simplistas y hasta omitieron directamente dar solución a los conflictos que habían planteado con detalle en las anteriores temporadas, en especial todo lo correspondiente a ese orden mítico del que se viene hablando, en el que no se aclara la relación del dios de la luz con la suerte misteriosa de varios de los personajes principales.

9 En el libro se mencionan tres continentes aparte de Poniente: Essos, que es donde se ubica a estas ciudades-Estado y a otras más, Lys, Qohor, Norvos, Tyrosh y Lorath; más allá del Mar del Verano está el continente de las Islas del Verano; al este de estas islas encontramos el continente de Sothoryos.

estudiado por Edward Said (2006). Esos otros mundos son presentados —a pesar de su riqueza y sofisticación— como bárbaros, al punto de que ningún hombre o mujer de Poniente estaría dispuesto a vivir en ellos por más riquezas que se le ofrecieran. En una alusión inevitable al mundo griego antiguo, el cual consideraba al resto de países como bárbaros. La figuración imaginaria de estos dos amplios territorios es construida en términos que nos recuerdan la operación ideológica clásica, Occidente vs. Oriente, en la que Occidente representa lo bueno y lo superior y Oriente su contrario.

Pero en el mismo Poniente, las diferencias entre los reinos son muy marcadas y con una clara simbolización de un centro de poder, distinción y privilegio, el Sur, y en él, Desembarco del Rey, la capital de los 7 reinos. El Norte es figurado como inhóspito, extremadamente frío, culturalmente, tosco, austero, poco sofisticado, guerrero y orgulloso, pero también ingenuo y poco preparado para el poder. Mientras que el Sur es presentado como cálido, agradable; culturalmente sofisticado, rico y poderoso, también guerrero, pero más bien cínico, claramente predisposto para el dominio y el poder. Estos rasgos, que se pregonan de los dos lugares geográficos y políticos, son encarnados típicamente por familias y personajes destacados de ambos lugares: los Stark vs. los Lanister; Ned Stark vs. Jaime Lanister, por ejemplo.

Podríamos detallar cada reino o incluso cada pequeño reino dentro de los grandes reinos, o incluso también las distintas casas que los dominan, y se vería que las diferencias en las tradiciones políticas, culturales e incluso morales, son claramente marcadas. Es, por ejemplo, marcada la diferencia entre la gente de Dorm, en la que las costumbres sexuales y amorias son liberadas y progresistas, no tiene ninguna importancia las preferencias sexuales e incluso se promueve la bisexualidad y las relaciones abiertas o que incluyan más de dos personas. En el mismo sur, son marcadas las diferencias con respecto a la moral sexual de los Tyrrell y los Lanister; los Lanister condenan las relaciones homosexuales, los Tyrrell las toleran, pero los Lanister

son bastante permisivos con otras prácticas, como el incesto, la promiscuidad, el exceso y la lascivia, solo que se convive con ellas de manera hipócrita y concediendo todas las ventajas a los más ricos y a los de más alto rango de poder.

Una trama de tramas

Una manera de leer *Game of Thrones* nos obligaría a reconocer que el concepto mismo de trama se encuentra cuestionado en esta serie. Si nos atenemos a la noción aristotélica recuperada por Ricœur (2004) en su célebre *Tiempo y narración*, tenemos que la trama es aquello que impone un orden o quizá mejor, es el orden narrativo, aquello que hace posible que haya historia, pues sin ella no habría concatenación de acciones ni encontraríamos un lugar para cada cosa, pues ella permite que haya totalidad y orden para un conjunto de fenómenos heterogéneos. No obstante, también conviene recordar que para Ricœur la trama está siempre, por decirlo así, amenazada, pues emerge siempre entre la continuidad y la discontinuidad, entre las dispersiones y la configuración, entre la heterogeneidad y la unidad.

El hecho de que la unidad se imponga es lo que hace que la trama prevalezca. Esto no es otra cosa que la *identidad* del relato. Si hay trama es porque hay identidad por encima de la heterogeneidad. Las obras narrativas de vanguardia parecen querer liquidar esa identidad, ponerla en abismo, llevarla muy cerca de la disolución, sin embargo, si hay historia es porque hay trama.

Pues bien, nuestra tesis es que *Game of Thrones* amenaza la trama, es decir la identidad del relato, de un modo muy particular. Cuesta mucho seguir la historia sin perderse, pero esto se debe al tremendo barroquismo de la trama, de una trama que es en realidad un nudo de tramas. La unidad aparece amenazada en *Game of Thrones* porque, en rigor, no hay una historia sino muchas, estamos tentados a decir infinitas historias, las cuales conviven abigarradamente en el entramado total.

Más que una trama es una *macrotrama* o una *trama de tramas*. Cada capítulo, más que ayudar a que la historia avance, permite que se abran nuevas historias —nuevas tramas—. Durante gran parte de la serie resulta muy difícil ver que la historia avance, que todo se disponga hacia un cierre final, pues en lugar de anudar cabos lo que tenemos es una apertura constante de nuevas historias o de nuevos nudos narrativos que, virtualmente, podrían conducir al despliegue de nuevas historias. Solo mucho después, en la sexta temporada es creíble que los cabos se empiezan a anudar y que la gran historia o que algunas de las muchas grandes historias pudieran tener algún cierre.

Entre tanto, podemos pensar en varias hipótesis; una, que el desenvolvimiento de la trama ocurre en varios niveles que es preciso describir; otra, que es posible enumerar cuántas historias se cuentan y encontrar su lugar en el entramado total; es decir, que dichas historias o microtramas podrían contar como especie de acciones o macro acciones que constituyen el entramado total de la historia.

El caso es que esa heterogeneidad de historias, que amenazan la coherencia de la historia global, constituye una suma de alteridades narrativas de gran valor. Cada una cuenta como una historia coherente, importante, llena de fuerza dramática y de variación semántica, una historia que bien podría desplegarse en sí misma dando lugar a una gran historia. Esas historias parecen reclamar un lugar más destacado y relevante en la configuración total, así mismo en determinados momentos hacia un desarrollo diferente que diera lugar a múltiples finales distintos.

En todo caso, ni las unidades básicas del capítulo o aún de la temporada, contienen los componentes acostumbrados que despliegan una historia global, cada uno contiene, cada uno en su nivel, los componentes de distintas historias consistentes en sí mismas. Esta manera de desplegar la trama en un espacio televisivo como una serie resulta desmesurado y problemático y, sin embargo, es una de las claves del vínculo enunciativo con los espectadores, pues quien sigue la historia se siente obligado a

atender a múltiples determinaciones y a construir múltiples hipótesis acerca del desenvolvimiento de varias historias a la vez, pero se ve también precisado a escoger, con base en su deseo y en su empatía, a cuál o a cuáles historias atender. Si se entra en ese juego se queda atrapado, pues no se sigue una serie sino un conjunto potencial de series. Todo esto se agudiza con el formato de temporadas que se consumen muy rápidamente para esperar la emisión de la siguiente, meses, incluso años después.

Los otros de *Game of Thrones*

Los otros de *Game of Thrones* corresponden a un amplísimo espectro de lugares sociales e imaginarios, algunos coincidentes con nuestra experiencia ética y política, otros menos reconocibles a primera vista. En primer lugar, tenemos a las mujeres, personajes centrales en toda la trama, presentadas como ya dijimos, en una pugna constante entre sus capacidades, preferencias y aspiraciones y los roles y derechos impuestos a ellas por un orden patriarcal omnipresente. No obstante, a medida que avanza la historia, se evidencia su importancia crucial. Así, cuando en la temporada siete todo empieza a anudarse, llega un momento en que quienes encabezan los dos grandes bandos en contradicción son mujeres de gran personalidad y fuerza, Cersei y Daenerys, y junto a la segunda se ubican varios de los personajes femeninos más descollantes: las herederas del reino de Dorm, encabezadas por su madre, la legítima heredera de las Islas del Hierro y Leidy Olena, personaje portentoso que encarna la figura del gran estadista, es ella quien —jugándose el todo por el todo después de que Cersei acabará con toda su estirpe— aconseja a Daenerys que no se someta a los consejos de 'hombres inteligentes' y actúe como un dragón si es que eso es.

Ya antes habíamos mencionado a personajes muy representativos de estos conflictos como Brienne de Tarth, quien en la octava temporada es nombrada caballero por Jaime Lanister, o Catelyn, la esposa de Ned Stark, quien se revela como una

destacada dirigente política en los momentos más difíciles de la guerra con los Lanister, pero también vale la pena recordar a la Bruja roja, quien resulta determinante por su vínculo con el dios de la luz, en especial en la batalla final contra los muertos, o a Samsa Stark, quien se revela al igual que su madre, pero superándola mucho, como una aguda dirigente política, dispuesta a vencer las flaquezas e ingenuidades de los hombres de su familia. Pero donde mejor se evidencia la importancia de los personajes femeninos, es en el giro que los realizadores dan a la historia, inclinando la balanza en favor del protagonismo femenino —y apartándose del relato original—, al hacer que Arya Stark encarne al héroe fundamental, quien destruye al Rey de la noche y a todo su ejército de muertos. Esta decisión evidencia la importancia de la lectura de época (Steimberg, 1998), en la que ese lugar heroico es asignado a una guerrera y no al más destacado guerrero y héroe moral John Snow o John Targaryen.

Tenemos también a los otros menoscabados por sus rasgos físicos —naturales o impuestos—, el enano y el eunuco, a los discriminados por su origen no institucional, a los bastardos. Pero también a los otros políticos y sociales, a los pobladores de más allá del mar Angosto, a los que nos hemos referido antes, caracterizados en clave claramente orientalista, pero también a los colonizados y despreciados 'salvajes'. Lo curioso es que estos dos grupos terminan siendo asimilados en el relato en el lugar de los aliados de uno de los poderosos bandos en la disputa por el Trono del hierro. Gran parte de los que engrosan las filas del ejército libertador de la Reina de dragones proceden de más allá del mar Angosto, tanto sus tropas como sus principales dirigentes políticos y militares. Lo mismo ocurre con los denominados salvajes, los cuales fueron seducidos hace tiempo por John Snow, de modo similar a los anteriores por parte de Daenerys Targaryen.

Por último, en la octava temporada, a pesar de que se gesta una gran alianza para enfrentar el ataque de los Caminantes blancos, quienes además se dirigen hacia Invernalía amenazando con arrasarlo todo, es patente cómo los buenos y bravos nortños

miran con desprecio, no solo a los extranjeros poderosos —Daenerys Targaryen o a Tirion Lanister— sino también a los negros, morenos y amarillos que los acompañan, al igual que a los denominados salvajes. Con lo que se muestra la persistencia de las diferencias étnicas con todo su lastre de contradicciones sociales y políticas.

¿Alteridad y justicia?

En la serie se efectúa una operación ideológica de gran alcance, no solo los extranjeros de más allá del mar Angosto y los 'salvajes' pelean del lado de la Reina de Dragones y John Snow, junto a ellos se ubican las mujeres guerreras como Brienne y Arya, la dirigente política Samsa y la poderosa Bruja roja, así como el enano sabio y el agudo eunuco y, también, el manco mata reyes Jaime Lanister. A ellos se suman personajes de gran importancia para el desenlace de la historia como Brandon Stark, lisiado y, gracias a ello, encaminado hacia su destino de encarnar al legendario Cuervo de los tres ojos, pero también personajes 'secundarios' como Sam Tarly, desheredado y desterrado por su padre a la Guardia de la noche como si fuera un criminal, por el hecho de ser gordo y cobarde y no ajustarse a las exigencias de los valores dominantes de la masculinidad heroica; Sir Jora Mormon, salvado de la mortal enfermedad de los hombres de piedra por Sam; pero también Sir Sandor Clegane, el perro, exverdugo pagado por los Lanister, quien se reveló contra su tiranía y se encaminó a todo tipo de acciones benéficas, no sin renegar de ellas, pero quien llega a jugar un rol determinante en la salvación final de Arya, ayudándola de nuevo, pero esta vez en el momento definitivo, para realizar su fin crucial en la historia.

Todos estos *otros* configuran el bando del bien, tanto en la guerra crucial contra los muertos como, si bien en medio de múltiples contradicciones, en la batalla definitiva por el Trono de hierro contra Cersei Lanister. No obstante, si bien la primera guerra tiene plena justificación moral, pues se trata de un bien absolutamente

superior el que guía las motivaciones de todos estos personajes tan disímiles, el bien de la vida, no ocurre lo mismo con la segunda. Las batallas por el Trono de hierro no tienen a nuestros ojos ninguna razón moral o política justificable. En últimas, en una sociedad inspirada en los valores de sangre propios de la Edad Media europea, no hay escapatoria de la arbitrariedad política: el poder reside en los que tengan la fuerza para conquistarlo, pero todos hallan la manera de justificarlo según el derecho de sangre de cada una de las poderosas estirpes.

Realismo estético y político

El realismo como rasgo estilístico de época

El realismo como un rasgo estilístico de época resulta ser una de las claves enunciativas y retóricas de la serie. En el sentido clásico acuñado por Marx y Engels (2012) de “construir personajes típicos en circunstancias típicas”, noción que fuera sofisticada en parte por Lukács, quien interpreta la tipicidad como la construcción de una fisonomía intelectual claramente definida:

[L]a discusión intelectual, elaborada [por Schiller] con admirable delicadeza, permanece flotando en el aire, no tiene raíz visible alguna en las pasiones humanas de los personajes, y tampoco puede en consecuencia conferirles intelectualmente una fisonomía tan clara como suele ser el caso en Shakespeare. (Lukács, 1966, p. 128)

Las manifestaciones típicas generales han de ser al propio tiempo actos particulares y pasiones personales de individuos determinados. El artista inventa situaciones y medios de expresión, con cuyo auxilio puede mostrarse cómo estas pasiones individuales crecen más allá del marco del mundo meramente individual. (Lukács, 1966, p. 130)

Tenemos entonces que la individualización de sentimientos, pensamientos y pasiones sociales es una clave fundamental del realismo. Sin embargo, Umberto Eco va a problematizar y enriquecer estas nociones recuperando el fondo de sentido propuesto por los dos autores alemanes.

La utilización, que los clásicos del marxismo nos proponen, de la tipicidad como criterio de lectura, nos reafirma en la opinión de que sólo cuando el personaje está artísticamente logrado, podemos reconocer en él motivos y comportamientos que son también los nuestros, y que apoyan nuestra visión de la vida. (Eco, 1995, p. 197)

Por fisonomía intelectual se podría entender 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, como si, en vez de una narración, tuviésemos entre manos un complejo tratado bio-psico-socio-histórico sobre dicho personaje. (Eco, 1995, p. 203)

La crudeza de las imágenes violentas, lo vívido de las escenas de sexo, la contundencia patética (la exhibición del *pathos*, de las pasiones adecuadas a las situaciones concretas) de muchos de los diálogos, nada tienen que ver con figurar hazañas de héroes, más bien quieren dar cuenta de la cercanía de estos dramas 'imaginarios' con los dramas de la vida cotidiana en nuestro tiempo, dramas que reconocemos como típicos por la cercanía que encontramos entre sus vicisitudes y las nuestras. En ese sentido, la forma realista de representación produce un contrapunto efectivo entre nosotros y esos otros, distintos pero cercanos, por eso nos confronta mucho más y nos permite examinarnos a través de ellos. Aquí la relación de identidad-alteridad está puesta en ese vínculo íntimo y conflictivo entre nosotros —como espectadores— y esos otros ficcionales, pero demasiado reales.

En la actualidad, el realismo es *un rasgo estilístico de época* propio de las series de televisión universales de nuestro tiempo.

La crudeza del drama político en *Game of Thrones* en nada se distingue de la que encontramos en *House of Cards*. El que una historia ocurra en el siglo XX en un entorno ficcional pero realista a la vez y la otra en un universo muy cercano a lo fantástico, no cambia el hecho de que lo que se muestra en ambas es el sinsentido y la banalidad de la lucha política, siempre que esta aparezca desligada de todo programa ideológico o político. La crudeza de las formas representativas se corresponde con la crudeza de las acciones crueles, movidas por intereses puramente personales o familiares, desprovistos de sentido histórico. Más allá de lo temático, *Game of Thrones* participa de un modo representativo propio de nuestro tiempo, en el que se muestra cómo todo esto terrible que ocurre está a diario en nuestras vidas y las desventuras de los personajes, como las de un Walter White, por ejemplo, no son exageradas ni mucho menos inventadas (Vargas, 2018).

El realismo, como rasgo estilístico de época presente en la inmensa mayoría de las series contemporáneas, sin importar el género, como bien advirtió Eco en el texto que comentamos antes, refuerza nuestro vínculo con los personajes. Dicho realismo se asienta tanto en la profundidad psicológica de muchos de ellos, lograda en gran parte por la vía de un recurso que emparenta a las series más con la literatura que con el cine, la extensión del relato, que posibilita el despliegue *in extenso* de sus vicisitudes y transformaciones, al punto de hacernos sentir, como comenta Jorge Carrión (2014), que a los buenos personajes de las películas les faltan muchas horas de filmación, pero también se asienta en cierta manera de figurarlos, como en el caso de los nuevos malos (Jost, 2015), que no son presentados como estereotipos de maldad, inamovibles como suerte de esencias morales, sino como seres en constante transformación. Esas transformaciones los emparentan con nuestras propias vidas, sometidas a cambios constantes. Se huye así de la casi inhumana idealización, y se insiste en una aproximación cercana a las contradicciones propias de todos los hombres y mujeres.

Piénsese, por ejemplo, en las transformaciones de un personaje como Jaime Lanister, quien es presentado al inicio y por mucho tiempo como un ser despreciable, un 'hijo de papi' poderoso y frívolo, capaz de asesinar a un niño por encubrir su romance con su hermana —la reina de los 7 reinos— e incapaz de tomar en serio ningún asunto de la vida, como cualquier 'hijo de papi' de nuestro mundo; investido de gran poder y exento de criterio moral, excepto quizá por el valor único de la defensa de su familia, solo que ese valor es funcional a la conservación de sus propios privilegios. Por una parte, Jaime es figurado como un hombre rico y apuesto, deseado y envidiado por muchos, reconocido por su incomparable destreza en el combate con la espada, al mismo tiempo que como un personaje trágico, al amar incontinentemente a su hermana, procrear hijos con ella que aparecen ante todos como los hijos del rey Robert Baratheon, y no poder realizar su deseo de vivir plenamente con ellos como su propia familia. Con todo, la relación que tenemos con él es de desprecio, por su frivolidad moral, por su maldad. Pero, por si esto fuera poco, dentro del mismo relato, Jaime tiene que cargar con el estigma de ser el 'mata reyes', algo que lo hace merecedor del desprecio de todos por encarnar quizá la máxima expresión del deshonor.

No obstante, su historia va a sufrir un giro inesperado, al ser capturado por sus enemigos, los Stark, en medio de la guerra desatada por el asesinato cruel de Ned Stark —figura emblemática del bien y la honorabilidad— por parte de su hijo Joffrey Baratheon. Al comienzo se observa a Jaime confiado y burlón, seguro como siempre de su superioridad en el mundo, garantizada por el inmenso poder económico y político de su padre. Sin embargo, va cayendo preso de la desgracia hasta llegar al momento inimaginado en el que pierde su mano derecha, y con ella su única fuente de virtud.

A partir de este momento el personaje vive todo tipo de aventuras que lo llevan a acercarse a la miseria del mundo, a padecer el desprecio generalizado de todo tipo de personas que ni siquiera lo conocen personalmente, así como a sentir el sufrimiento cercano

de otros, desconocidos, distantes hasta entonces —como es el caso de Brian— y a recibir su ayuda, todo lo cual lo acerca por primera vez a la empatía y la conmiseración hacia otros distintos de su familia. Luego de esta larga y penosa travesía, que lo lleva a vivenciar otras formas de vida y perspectivas de mundo, Jaime ya no es el mismo, empieza a tomar distancia del orgullo de su familia, empieza a distanciarse y hasta a odiar a su malvada hermana y, sobre todo, comienza a considerar —como nunca antes— las razones de muchos otros contrarios a la causa de su mundo, es decir, de su poderosa familia. Pero todo esto es figurado de una manera tan cercana y vívida que es prácticamente imposible no llegar a conocerlo íntimamente y hasta a compadecerlo y comprenderlo, como cuando se nos rebela que tuvo que asesinar al rey loco porque, de no hacerlo, iba a acabar no solo con su familia sino con toda la capital. Es así como el realismo contribuye a la construcción de ese vínculo entre identidad y alteridad propio de las relaciones entre espectador y relato y que, según Ricœur, es fuente primordial de la educación moral:

Es gracias a la familiaridad que tenemos contraída con los tipos de trama recibidos de nuestra cultura, como aprendemos a vincular las virtudes, o mejor dicho las excelencias, con la felicidad y la infelicidad. Estas lecciones de la poesía constituyen los universales de los que hablaba Aristóteles; pero son universales de un grado inferior a los de la lógica y a los del pensamiento teórico. Debemos, sin embargo, hablar de inteligencia, pero en el sentido que Aristóteles daba a la *phrónesis* (que los latinos tradujeron por *prudencia*). En este sentido, hablaré de inteligencia *phronética* en oposición a la inteligencia teórica. El relato pertenece a la primera clase de inteligencia y no a la segunda. (Ricœur, 2006, p. 12)

Realismo político

En *Game of Thrones* las motivaciones políticas de los personajes están circunscritas a los intereses individuales o familiares, pero

sin llegar a representar ningún programa político, ninguna aspiración social colectiva. El único caso, pero resulta derrotado, es el de los pueblos libres liderados por Mance Ryder, quienes lograron unificar a gran número de tribus diversas —muchas veces hostiles entre ellas—, tanto para luchar por la recuperación de las tierras del norte como para huir del avance de los Caminantes blancos. Otros casos sugieren la valía de cierta justificación ética o política, como el de la secta religiosa encabezada por el Gorrión supremo, quienes levantan un discurso social ultraradical, en contra de la explotación, la desigualdad social y la marginación, o como el de los esclavos oprimidos del otro lado del mar Angosto, pero ambas reivindicaciones aparecen supeditadas a otros intereses. Tal es el caso de la secta, que nace de la mano de una alianza con Cersei Lanister y que se apoya en el poder de la iglesia, o se encuentran mediadas por un liderazgo extranjero, como en el caso de los esclavos liberados por Daenerys, quedando así sin identidad y sin voz propia.

Más allá de estos casos, la disputa por el Trono de hierro no reviste ninguna justificación ética o política, por ello se trata de la cruda lucha por el poder. Es cierto que, por momentos, se presenta a Daenerys como una reina justa alejada de la crueldad —no en vano es también la rompedora de cadenas—, pero también se evidencian sus duras contradicciones, nacidas del orgullo de ser heredera de una poderosa estirpe, sus tendencias autoritarias y despiadadas, como se figuran en la séptima temporada, y que dan lugar a las dudas del eunuco, quien representa la voz del consejero político que aspira a la instauración de un régimen justo, e incluso las dudas de Tirion, su fiel mano. Es cierto que Cersei encarna la maldad y la frivolidad, la banalidad del mal, como se evidencia en su decisión de traicionar la alianza contra los muertos para insistir en la defensa de su reinado, pero en rigor, la aspiración de Daenerys al poder no tiene asidero en ningún proyecto político, en ningún sistema de valores éticos o políticos, nada distinto al derecho de sangre.

No obstante, lo que decimos resulta justificado a la luz de los valores dominantes en el mundo imaginado de *Game of Thrones*, valores que nos remiten a una época superada, la época medieval.¹⁰ Este hecho podría hacer que se juzgue a la serie como reaccionaria, no obstante, podríamos avanzar hacia una interpretación crítica, pero de signo contrario. Esa banalidad del poder, esa ausencia de proyecto ético y político, esa crudeza de la lucha por el poder, podría contar como un síntoma del estado de cosas de nuestro mundo contemporáneo. Un mundo en donde la lucha por el reparto del planeta, en donde la voracidad del capital financiero sitúa en el poder a gobernantes cínicos y descarados como Donald Trump, evidencia que en nuestro mundo tampoco hay proyecto ético o político, que por más que los gobernantes de las grandes potencias o los de los países oprimidos por ellas, enmascaren sus acciones bélicas y codiciosas con argumentos humanitarios, por más que gobiernen en nombre de la democracia, todo se trata de una lucha por mantenerse en el poder, por defenderlo o por ampliarlo, consagrando a unas pocas familias. Para ello apelan a todo tipo de métodos, incluidos los más ruines, como las conspiraciones internacionales o las *fake news*. En ese sentido, el realismo político de *Game of Thrones* se asemeja mucho al de una serie en apariencia muy distinta, como *House of Cards*. En ella tampoco la acción política aparece motivada por fines éticos o políticos, no hay en ella programas políticos —aunque fuesen criticables— que representen las aspiraciones de un sector social, se trata solo del interés personal o familiar, egoísta y ciego, del derecho a gobernar, no por derecho de sangre, pero sí por el simple hecho de tener los recursos para adquirirlo. Esta ausencia de proyecto, de motivación política, esta reducción al crudo poder, no es más que un síntoma del desencanto político de nuestro tiempo.

10 A propósito, uno de los rasgos más claros de esa visión de la política con rasgos medievales, si bien bastante desprovista de la pompa del ideal caballeresco, aparece en la serie bajo la forma que comenta Huizinga (1982) en su clásico libro *El otoño de la Edad Media*, cuando sostiene que, hasta el siglo xv, los conflictos entre los Estados eran concebidos como querellas personales entre los monarcas.

Con toda esa puesta en escena del sinsentido político de las acciones de los gobernantes, de sus bajezas, de su ambición sin límites, de su banalidad y de su crueldad, la serie cumple, no obstante, un importante rol pedagógico, de signo negativo. Por más que no presente, al menos hasta la séptima temporada, una propuesta o una alternativa ética y política clara, cumple un terapéutico papel crítico, develador y desilusionante, que va en procura de una mirada no consoladora, no condescendiente del estado de cosas políticas en el mundo contemporáneo. Lamentablemente, el improvisado y arbitrario final de la serie rompe con esta impronta crítica para imponer una salida edulcorada, pero políticamente correcta, de las relaciones políticas, al tiempo que echa al traste con la apuesta por la alteridad que había signado todo el relato. Se abandona el realismo estético y se opta por un idealismo ramplón.

La ruptura del contrato de lectura: del realismo a la corrección política

La última temporada, pero sobre todo el capítulo final de esta adictiva serie de televisión, produjo gran conmoción en sus seguidores de todo el mundo, y hasta se convirtió en un motivo de debate público que llevó a pronunciamientos de parte de intelectuales famosos, como la historiadora Diana Uribe en nuestro país, el filósofo y psicoanalista Slavoj Žižek y el escritor Stephen King.

Game of Thrones se inscribe en ese momento de la televisión, inaugurado por la política de la cadena HBO, en el que la calidad de los contenidos pasa a estar determinada por la capacidad de pago (Cascajosa, 2006; García, 2014). En efecto, si la televisión estuvo y está condicionada en parte, moral y políticamente, por ser el medio más extendido, y cuyo rasgo social determinante es su instalación en los hogares de millones de personas en todo el mundo, con la emergencia de canales privados internacionales se fue imponiendo el criterio, especialmente enarbolado por HBO, de

que si se pagaba se podía acceder a programas que tematizaran asuntos considerados como tabú en la televisión tradicional, tales como el sexo, las distintas formas de la violencia o los escándalos políticos y las tramas secretas del poder.

Situada en este marco, la serie, encasillada dentro del género épico-fantástico, manifiesta otra cantidad de problemas éticos y políticos que desbordan este molde. Es así como la serie postula los lazos con el público que definen su *contrato de lectura*:

La relación entre un soporte y su lectura reposa sobre lo que llamaremos el contrato de lectura. El discurso del soporte por una parte, y sus lectores, por la otra. Ellas son las dos 'partes', entre las cuales se establece, como en todo contrato, un nexo, el de la lectura. En el caso de las comunicaciones de masa, es el medio el que propone el contrato

[...] Por el funcionamiento de la enunciación, un discurso construye una cierta imagen de aquel que habla (el enunciador), una cierta imagen de aquél a quien se habla (el destinatario) y en consecuencia, un nexo entre estos 'lugares'. (Verón, 1985, pp. 2-3)

La serie construyó un contrato de lectura muy peculiar con sus seguidores, pero por contingentes condiciones de producción en la última temporada y, en especial en el capítulo final, lo rompió abruptamente. Dicho contrato se basa en la postulación de un espectador dispuesto al desequilibrio constante de las expectativas con respecto al género y al relato mismo y abierto a la transgresión de la moral convencional. Dichas expectativas y transgresiones morales empiezan por la relativización del rol central del héroe y de la creencia moral ingenua de que los buenos deben prevalecer y triunfar en la historia. Esto es patente en esa desconcertante práctica de la serie de hacer que los héroes más queridos, que encarnan ideales o virtudes morales superiores, mueran brutalmente y muy temprano, lo que, de entrada, como en el caso de la ejecución injusta e indigna de Ned Stark al final de la primera temporada, no solo golpea al espectador, sino que lo deja sumido

en la incertidumbre, porque ¿cómo puede avanzar una historia si el héroe principal desaparece del relato?

Algo semejante ocurre con el tratamiento del poder y en general de las relaciones políticas y militares en la serie. Esta presenta una imagen descarnada de lo político y lo militar. No se trata, como tiende a creerse, de una recreación de prácticas y valores medievales ya superados por la modernidad y las tradiciones democráticas. *Game of Thrones* habla del presente y también exterioriza su propia visión o apuesta sobre este presente político y militar. En ese sentido, como ya advertimos, se trata de una serie tan realista como *House of Cards*, por más que esta otra no sea fantástica. Decimos que es tan realista como aquella porque presenta a *personajes típicos en circunstancias típicas* (Engels, 2012); es decir, representaciones muy características de hechos o fenómenos sociales.¹¹

La crudeza de las traiciones, los engaños y las mentiras, la brutalidad del poder y de la injusticia, y la manera tan vívida de figurarlos, representa otro nexo fuerte con el público, que en parte los padece, en parte los goza pero que, en todo caso, no quiere visiones edulcoradas ni tranquilizadoras de un ámbito tan determinante de la vida de todos pero que suele mostrarse como algo opaco e inaccesible. Quienes disfrutan de *Game of Thrones* gustarían de ver escenas semejantes de los poderosos de ahora, quienes nos hablan a diario en el lenguaje de la corrección política mientras nos apuñalan por la espalda.

11 Recuérdese que, tanto Marx como Engels, son muy claros al respecto, pues no se trata de exigir a los autores que se instalen dentro de una literatura de tendencia —o comprometida como se diría en nuestros días—, nada de eso, se trata de exigir representaciones realistas: “[...] además de la veracidad de los detalles, el realismo significa reproducir los caracteres típicos en circunstancias igualmente típicas” (Marx y Engels, 2012, pp. 11-12). Es en ese momento cuando Engels menciona el contundente ejemplo de Balzac, a quien considera el más grande de todos los realistas, tanto que fue capaz de ir en contra de sus posiciones de clase y de sus preferencias ideológicas, para retratar de la manera más cruda y amarga la decadencia de la aristocracia francesa. Incluso llega a decir: “Balzac concentra toda la historia de la sociedad francesa, de la cual he conocido más por sus libros, incluso en lo que se refiere a los detalles económicos [...] que por los libros de todos los especialistas de ese período, historiadores, economistas, estadísticos, tomados en conjunto (Engels, 2012, p. 2).

Se puede decir que semejante imagen de las relaciones políticas y militares es injusta, porque no reivindica el bien, las acciones nobles y justas, y porque tiende al cinismo o al pesimismo. No descartamos estas posibles críticas, más aún, ya expusimos nuestra crítica principal a la representación de lo político en la serie: presentar una mirada de la política como algo que obedece solo a intereses particulares, individuales o a lo sumo familiares, pero que no reconoce ningún proyecto colectivo, ningún programa, aunque contara como un acto de encubrimiento ideológico, de modo que, por esta vía, no se evidencian intereses colectivos de grupos sociales o de clases. Lo cual coincide con esa tendencia de la filosofía política y de la prensa especializada para desligar la política de lo económico y lo social. No obstante, reconocemos como rasgo enunciativo fundamental de la serie, la construcción de ese vínculo —entre cínico y escéptico—, en última instancia, con sus seguidores con respecto a la visión de lo político.

Lo que advertimos en la última temporada y en el capítulo final, es una ruptura de ese nexo construido con el público a lo largo de cerca de 10 años. No nos centraremos en esa cantidad de fallos estilísticos y de producción, en última instancia hasta de verosimilitud narrativa presentes en toda la última temporada, que por supuesto también son piezas claves de la defraudación de sus seguidores. Por supuesto, las condiciones de producción son determinantes en la construcción de estos productos culturales e inciden en la manera de forjar el vínculo con el público, lo curioso es que en este caso, dichas condiciones de producción contribuyeron la mayor parte del tiempo al reforzamiento del contrato de lectura, pues tanto la verosimilitud constitutiva de la historia como —su coherencia narrativa y su lógica relacional, en el contexto de la hibridación genérica y del estilo realista— como su capacidad de producir o acentuar el placer del espectador, tienen que ver con la calidad total del producto; sin embargo, casi inexplicablemente, dichas condiciones de producción se modificaron rompiéndose así el contrato de lectura. Nos referimos a que los productores decidieron, al parecer por

consideraciones económicas, que todos esos arcos narrativos abiertos e inconclusos —de innumerables historias y nuevos personajes— debían cerrarse en una temporada de 6 capítulos, lo cual se veía a todas luces imposible, y así ocurrió.

No obstante, la última temporada también evidenció rupturas inaceptables en relación con la lógica interna de la historia y de la identidad de los personajes, que se traducen en un rompimiento abrupto de dicho contrato. Al final se suavizaron los conflictos o no se los desarrolló, haciendo emerger una perspectiva edulcorada de estos y de las relaciones entre los personajes y los bandos. La resolución de la gran contradicción de los humanos con esos otros inaprensibles de los Caminantes blancos, la lucha entre la vida y la posibilidad de un mundo legítimo signado por la muerte —pero engendrado por las acciones desastrosas de los propios humanos—, la historia más englobante y determinante de las muchas que conforman el relato, fue construida al modo convencional de las historias más trilladas, maniqueas y etnocéntricas, en las que 'el bien triunfa sobre el mal'.

Un emblema del cinismo devenido virtud, como el personaje de Tyrion Lannister, por ejemplo, es degradado a la condición de un pusilánime sin capacidad de crítica, un asesor político que perdió todo su brillo irónico y que terminó convirtiéndose en un profeta de la democracia en un mundo en el que las masas, excepto en el caso de los llamados salvajes, nunca aparecen como sujetos políticos.

Nadie esperaba un final pacífico y mucho menos tranquilizador para esta historia descamada de las relaciones políticas, porque no existe en todo el relato una fuerza capaz de conducir los hechos hacia esa tendencia, pero ante todo, nadie podía querer que esto ocurriera, porque en un universo político y moral tan desesperanzador, pero realista, la imposición de un pretendido orden pacífico y razonable solo puede entenderse como una exigencia impuesta de manera extrínseca a la lógica del relato, para instaurar una salida signada por el afán vergonzante de corrección política. Así se abandona de golpe la crudeza y se acogen los buenos deseos y las buenas maneras como fórmula convencional y tranquilizadora.

La figura del rey virtuoso que ya no es un humano o la estrategia del otro generalizado

Para peor, ese copiamiento del espacio enunciativo por el afán de corrección política, aparece bajo la fórmula de una figura bastante trillada en el pensamiento liberal universalista. Guardadas las proporciones, Brandon el roto es un símil de la situación originaria de Rawls o de la Voluntad buena de Kant. Pero llegaremos allí a partir de evidenciar la ruptura de la lógica interna del relato.

Antes mencionaremos dos versiones de la crítica al final de *Game of Thrones*, la de Diana Uribe y la de Slavoj Žižek. La historiadora dice en un video subido a YouTube que le gustó mucho el final de la serie porque, después de llegar al extremo de la destrucción total de Desembarco del rey por Daenerys y de su amenaza de proseguir la destrucción de los otros reinos, bajo la visión mesiánica de que así los liberaría de la tiranía, todo se resuelve mediante un acuerdo, mediante un pacto. Con lo cual se trunca el proyecto de arrasarlo para crear una raza nueva, proyecto totalitario muy semejante al de tantos otros, que terminan en el genocidio, en el horror. Por el simbolismo fantástico de la destrucción del trono de hierro por el dragón, que representa la futilidad del poder, porque Tyrion propone a Bran como rey, el que representa la memoria, la sabiduría y el desapego al poder. Y sobre todo porque llegan a la conclusión de que la destrucción no puede ser un proyecto, porque cualquiera de las otras alternativas solo puede conducir a más muerte y destrucción, pero ven que la guerra es inoperante. Y definen que, en adelante, los coronados como reyes deben ser elegidos y no llegar a ese lugar por derecho de nacimiento, porque muchos reyes son crueles y estúpidos. Y porque eso es lo que tenemos que hacer para crear sociedades diferentes, no basadas en la atrocidad ni en la guerra, porque el final es la paz, como una opción consciente distinta de la guerra y porque celebra la diversidad...

Esos comentarios de la historiadora hacen pensar en la arbitrariedad de las lecturas, porque, puestos en el lugar en el que ella se pone, el de evaluar las historias y sus desenlaces desde el punto de vista de lo que nos gusta y de lo que nos gustaría que fuera la vida social y política, no hay lugar para una crítica inmanente a los relatos. Nos explicamos, uno podría decir, por ejemplo, que en el final de los *Peaky Blinders* los héroes deberían hacerse demócratas liberales o incluso socialistas revolucionarios o que, una serie como *Breaking Bad* debería haber terminado con la transformación de Walter White en un hombre redimido, que se responsabiliza de sus errores y se reconcilia con su familia. Pero esta manera de juzgar ética y estéticamente los relatos es tan arbitraria como ideológica, porque no se atiene al devenir de la lógica interna de los mismos sino a nuestras apetencias ideológicas.

Para aclarar, es tan arbitrario juzgar así la serie como lo siguiente: todos deseamos una Colombia en paz, pero ¿qué pensaríamos si alguien nos dijera que vamos a llegar a la paz porque Fernando Londoño, Carlos Sarmiento Angulo, los dirigentes de los grupos paramilitares y el expresidente Álvaro Uribe, han decidido abandonar la guerra, porque han visto que el odio no es proyecto y consideran que hay que pactar con los campesinos, las comunidades afro, los indígenas, los jóvenes? La verosimilitud es una exigencia que se nos impone tanto en la vida como en la ficción.

Por su parte, Žižek resume así lo que ocurre en la octava temporada:

La temporada ocho tiene tres etapas de luchas consecutivas. El primero es entre la humanidad y los 'Otros' inhumanos (el Ejército de la Noche del Norte dirigido por el Rey de la Noche); entre los dos grupos principales de humanos (los malvados Lannisters y la coalición contra ellos liderados por Daenerys y los Starks); y el conflicto interno entre Daenerys y los Starks.

Esta es la razón por la que las batallas en la octava temporada siguen un camino lógico desde una oposición

externa a la división interna: la derrota del inhumano Ejército de la Noche, la derrota de los Lannisters y la destrucción del Desembarco del Rey; la última lucha entre los Starks y Daenerys: en última instancia, entre la nobleza tradicional 'buena' (Starks) que protege fielmente a sus súbditos de los malos tiranos, y Daenerys como un nuevo tipo de líder fuerte, una especie de bonapartista progresista que actúa en nombre de los desfavorecidos.

Por lo tanto, lo que está en juego en el conflicto final sería: ¿debería la revuelta contra la tiranía ser solo una lucha por el retorno de la vieja versión más amable del mismo orden jerárquico, o debería convertirse en la búsqueda de un nuevo orden que se necesita? (Žižek, 21 de mayo de 2019)

E insiste en que el final combina la negativa a un cambio radical con un motivo antifeminista. Pues, al final se impone la lección de que las revoluciones deben salir mal, y que una mujer fuerte en el poder es algo inaceptable, que también tiene que terminar mal, lo que evidenciaría una visión patriarcal y machista, más aún afirma que la visión de la reina loca es una fantasía masculina.

En consecuencia, Jon mata por amor (salvando a la maldita mujer de sí misma, como dice la vieja fórmula machista-chovinista) al único agente social de la serie que realmente luchó por algo nuevo, por un mundo nuevo que acabaría con las viejas injusticias.

Entonces la justicia prevaleció, pero ¿qué tipo de justicia? El nuevo rey es Bran: lisiado, omnisciente, que no quiere nada, (con la evocación de esa insípida sabiduría de que los mejores gobernantes son aquellos que no quieren el poder). Una risa desdeñosa que se produce cuando una de las nuevas élites propone una selección más democrática del rey lo dice todo.

Y uno no puede dejar de notar que los fieles a Daenerys hasta el final son de los más diversos (su comandante militar es negro), mientras que los nuevos gobernantes

son claramente nórdicos blancos. A la reina radical, que quería más libertad para todos, independientemente de su posición social y raza, la eliminan, y las cosas vuelven a la normalidad. (Žižek, 21 de mayo de 2019)

Parece razonable buena parte de su argumento. No se cree posible una transformación radical de la sociedad, por eso se proscribió a quienes apuestan por salidas de este tipo, también es cierto que hay algo de machismo en la imagen final de Daenerys. Además, la disyuntiva entre un cambio radical y la permanencia de una nobleza bonachona resulta muy pertinente. No obstante, también resulta exagerado, no es cierto que Daenerys sea “el único agente social de la serie que realmente luchó por algo nuevo” y tampoco es tan claro que ella represente algo nuevo. Si se trata de reivindicar a quienes proponían algo realmente nuevo, es preciso mencionar la rebelión de los llamados salvajes, o la rebelión de los más pobres en Desembarco del Rey contra los ricos —solo que fue encabezada por un sacerdote traidor— o incluso el mismo Varys, quien siempre apostó por una nueva forma de gobierno no tiránica y por eso fue ajusticiado por Daenerys. Y porque, al fin y al cabo, ella no sería más que otra noble bonachona puesta en la tarea de emancipar a los oprimidos, como si estos no tuvieran que emanciparse solos.

De hecho, Žižek no discute el hecho de que Daenerys, en su afán de venganza liberadora, destruye toda una ciudad. Aparte de decir que estas acciones no se corresponden con un desarrollo psicológico adecuado del personaje y de atribuirle su locura a una fantasía masculina, evita reconocer que en distintos momentos ella sí evidenció una fuerte tendencia tiránica y que, las únicas razones de su pretensión al poder se basaban en su origen dinástico.

Tampoco es correcto lo que dice de Sansa, que es “un tipo de mujer amada por el capitalismo actual: combina la suavidad y la comprensión femenina con una buena dosis de intriga, y por lo tanto se ajusta perfectamente a las nuevas relaciones de poder”, porque, en realidad, Sansa sufrió mucho más que Daenerys como mujer oprimida y porque, la verdad es que demostró mucha más

capacidad política que la madre de dragones y que muchos héroes masculinos. En cuanto a lo que dice de la diversidad al final de su texto, resulta muy rebuscado, pues lo cierto es que la serie, que puso en primer plano a lo largo de las 7 temporadas el problema de la alteridad, en la octava lo abandona casi por completo; queda el comandante negro sí, pero no es más que un fanático que sigue ciegamente las órdenes de su reina.

Pero lo que más sorprende es que Žižek no cuestione siquiera la figura del pacto político y no profundice en el significado del nombramiento de Bran como rey, lo menciona sí, pero no avanza en la crítica. Por nuestra parte, encontramos en la figura del rey virtuoso pero inhumano, el más serio problema ideológico de este final. Porque, al fin de cuentas, se postula que la resolución de los graves conflictos políticos y militares solo pueden venir de la mano de un ser sobrenatural, que no tiene emociones humanas, que no se reconoce a sí mismo como un humano, porque dice que ya no tiene recuerdos propios, pues tiene los recuerdos y las imágenes del futuro de todos los seres humanos. El otro generalizado (Benhabib, 2006), que no tiene identidad humana y, por ende, tampoco contradicciones humanas.

Es imposible no advertir este resabio ideológico liberal universalista. Bran sería algo así como la 'voluntad buena' kantiana o como la 'situación originaria rawlsiana', porque representa un lugar desprovisto de afecciones humanas, el desapego total al poder, pero también a una vida individual humana —con todos sus problemas y contradicciones—. Esta figura nos recuerda a la del legislador postulada por Rousseau (1982):

Para descubrir las mejores reglas de la sociedad que convienen a las naciones, haría falta una inteligencia superior que viese todas las pasiones de los hombres y que no experimentase ninguna: que no tuviera ninguna relación con nuestra naturaleza y que la conociese a fondo; inteligencia cuya felicidad fuera independiente de nosotros y que, sin embargo, tuviera a bien ocuparse de la nuestra; finalmente, que procurándose en el correr de los tiempos una gloria lejana, pudiera trabajar en un siglo

y disfrutar en otro. Harían falta dioses para dar leyes a los hombres. (Rousseau, 1982, p. 145)

Es decir que, para resolver los problemas humanos, demasiado humanos, es preciso apelar a una instancia superior no humana. El rey roto, Bran Stark, incapaz ya de amar a sus hermanos, desprovisto de todo apego, pero conocedor de todas las historias humanas y de toda la sabiduría humana, sin una vida individual propia, es el llamado a gobernar de manera sabia y justa.

Nos recuerda, insistimos, esa figura del ser de la posición originaria y el velo de la ignorancia postulada por Rawls, en la que el otro aparece apenas como una abstracción:

su lugar en la sociedad, su posición de clase o estatus; tampoco sabe la suerte que tendrá en la distribución de cualidades naturales y capacidades, su inteligencia y fuerza, etcétera. Nadie conoce tampoco su concepción del bien, los detalles de su plan racional de vida, o incluso rasgos especiales de su psicología tales como su aversión al riesgo o su tendencia al optimismo o al pesimismo. (Rawls, 1971, p. 137)

Esta idea de un gobierno desprovisto de cualidades humanas, de una vida, de emociones propias y de compromisos y apegos, resulta absolutamente decepcionante como resolución de los terribles conflictos de una historia, caracterizada justamente por mostrar sin rodeos esos conflictos. Este final resulta ser una evasión radical de la realidad y un llamado —sin ningún asidero— a un pacto racional y aséptico entre agentes que no tienen una historia que los conduzca a dicho pacto, un llamado arbitrario y unilateral para defender los valores del liberalismo que no se vivencian en las historias de los personajes de la serie.

Conclusiones

La primera gran clave de lectura de *Game of Thrones* es el problema de la alteridad, que atraviesa todos los niveles analíticos, desde

los formales hasta los temáticos: como se advierte, por ejemplo, en el plano metadiscursivo, con la hibridación genérica, pues más allá de una decisión comercial, la complejidad y diversidad de problemas para tratar reclama un encuadre genérico múltiple; pero también en la construcción de los personajes y de las figuras, en la que *los otros*, ocupan un lugar central. De igual forma, en la construcción de la diégesis en la que las oposiciones identitarias entre el continente de los 7 reinos y los otros países del otro lado del mar Angosto, son muy marcadas (emergiendo el viejo ideologema orientalista en la representación de esos países y pueblos), pero que también aparecen con fuerza entre los distintos países del continente, así como entre las grandes casas, que evidencian diferentes prominentes en sus tradiciones morales, como también en la construcción imaginaria del extremo norte —más allá de la gran muralla—, lo otro por excelencia dentro de la historia. El problema de la alteridad aparece también con mucha fuerza, y de manera poco habitual, en la construcción de la trama, como una macrotrama que engloba una multiplicidad de historias que proliferan, y que parecen reclamar un desarrollo más amplio en la totalidad del relato, amenazando su identidad, por las dificultades para seguirlo sin perderse en esa maraña de personajes y de historias.

La segunda gran clave de lectura es el realismo estético y político, que participa de un rasgo estilístico de época, que procede de una larga tradición, la de construir 'personajes típicos en circunstancias típicas' y de figurar de manera vívida aspectos importantes de la vida social o personal de una época. En la serie, el realismo estético acentúa el tratamiento temático del realismo político, lo que constituye una de las claves de la construcción del contrato de lectura entre la serie y su público. Esta impronta realista del contrato de lectura empieza por la relación poco común del público con sus héroes más nobles y más queridos, los cuales son asesinados de manera brutal e indignante muy temprano, dejando en la incertidumbre a sus espectadores, pero es así como se va tejiendo ese vínculo caracterizado por: la presentación de una mirada descarnada de las relaciones políticas, en la que

prevalecen la mentira y el engaño, las traiciones y la crueldad, que educan al público en un sano escepticismo con respecto a las campañas tranquilizadoras de los poderosos.

No obstante, al final se muestra cómo los realizadores, al parecer por razones económicas, pero también siguiendo demandas extrínsecas al desarrollo de la historia, rompen el contrato de lectura con su público, produciendo una última temporada y un final alejados de la lógica interna del relato: se desentienden del desarrollo de los personajes, abandonan el realismo y optan por la corrección política, defraudando irremediabilmente a la gran mayoría de sus espectadores.

Así, la serie es ejemplo de lo que es el capitalismo; representa tanto lo mejor como lo peor de las obras humanas (Jameson, 2005). Por un lado, desde el punto de vista de la producción, de la historia de la producción audiovisual y de sus capacidades imaginarias y narrativas, lo mismo que en su capacidad de figurar el obrar y el padecer humanos, la serie representa un punto muy alto, una gran conquista de la estética cinematográfica y televisiva; así como un contundente ejemplar de las condiciones de producción y circulación audiovisual en nuestra época pero, al mismo tiempo, es también un ejemplo clarísimo de las limitaciones que el sistema económico-político de producción audiovisual imponen a la realización estética y de la severa dictadura que puede ejercer sobre el público, contraviniendo las ilusiones ideológicas que proclaman el advenimiento de una sociedad más libre y participativa gracias a los *mass media* (Jenkins, 2006), de la cual las series de televisión darían fe.

Referencias

- Altares, G., Carrión, J., Miler, L., Blanc, P., Littmann, G., Loureiro, M., Robichaud, Ch., y Timm, Ch. W. (2012). *Juego de Troños. Un libro afilado como el acero valyrio*. Errata Naturae.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación.

- Benhabib, S. (2006). *El ser y el otro en la ética contemporánea. Feminismo, comunitarismo y posmodernismo*. Gedisa.
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare: las series en serio*. Errata Naturae.
- Cascajosa, C. (2006). No es televisión, es HBO: la búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *Zer - Revista de Estudios de Comunicación*, 21, 23-33.
- Cuadros, R. (2017). *Los otros de la ciencia ficción. Transposiciones de la literatura al cine*. Editorial Aula de Humanidades / Universidad de San Buenaventura.
- Cuadros, R. (2018). La mosca: de la mirada fatalista a la mirada ambivalente de lo monstruoso. En *Ensayos de semiótica y estética aplicada. La producción social del sentido de los otros*. Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social.
- Eco, U. (1995). *Apocalípticos e integrados*. Traducción de A. Bogljar. Lumen.
- Engels, F. (2012). Carta de Engels a Margaret Harkness. *Sobre el arte*. Traducción de Ana Drucker. Claridad.
- García, A. N. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster, *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 19-42). EDUSC.
- Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Cátedra.
- Huizinga, J. (1982). *El otoño de la Edad Media. Estudio sobre la forma de la vida y del espíritu durante los siglos XIV y XV en Francia y en los Países Bajos*. Versión de José Gaos. Alianza Universidad.
- Jameson, F. (2005). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Paidós Studio.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where OLD and New Media Collide*. New York University Press.
- Jost, F. (2015). Los nuevos malos: cuando las series estadounidenses desplazan las líneas del Bien y del Mal. *Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, (13), Librería.

- Lukács, G. (1966). *Problemas sobre realismo*. Traducción de Carlos Gehard. Fondo de cultura económica.
- Marx, C. y Engels, F. (2012). Ideología y realismo. *Sobre el arte*. Claridad.
- Rawls, J. (1971). *A Theory of Justice*. Harvard University Press, Cambridge.
- Ricœur, P. (2004). *Tiempo y narración I*. Siglo Veintiuno Editores.
- Ricœur, P. (2006). La vida: un relato en busca de narrador. *Ágora*, 25(2), 9-22.
- Rousseau, J. J. (1982). *Del contrato social*. Discursos. Alianza.
- Said, E. (2006). *Orientalismo*. Debolsillo.
- Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Autel.
- Todorov, T. (2003). *Introducción a la literatura fantástica*. Ediciones México.
- Vargas, L. (2018). *Breaking Bad: análisis ético y estético de un carácter*. Bogotá: Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social (INIS).
- Verón, E. (1985). El análisis del “contrato de lectura” un nuevo método para los estudios del posicionamiento de los soportes de los media. En: *Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications*. IREP. París.
- Žižek, S. (2019). *Game of Thrones se aprovechó de los miedos a la revolución y a las mujeres políticas, y no nos dejaron en una mejor situación que antes*. <http://revistadefrente.cl/Žižek-analiza-el-final-de-game-of-thrones-miedo-a-la-revolucion-y-a-las-mujeres-politicas/>

2. Reflexiones desde el materialismo cultural en *Breaking Bad*

Luis Daniel Ramírez Orozco¹

Introducción

Hoy por hoy, existe un acentuado interés en la industria cultural y en cómo el tema del narcotráfico es cada vez más recurrente en los productos que de allí emergen. El cine, la televisión, los libros, o la misma música, son tan solo unos primeros ejemplos en los que podemos atestiguar la sobreproducción de narraciones que se enmarcan en la figura del narcotraficante y sus peripecias. Si bien esto no resulta un fenómeno nuevo, puesto que contamos con múltiples ejemplos de antaño de cómo el tráfico de estupefacientes ha sido llevado a la pantalla chica y grande, y cómo los relatos acuden a otros para volver al ruedo,² me es inquietante la manera en la que este fenómeno se ha expandido, consolidado y abarcado en varias plataformas de consumo

1 Profesor de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.

2 Dall'Asta (2012) aclara que todas las creaciones seriales tienen referencia en otras, por ende, es difícil encontrar un texto verdaderamente originario; el génesis de las narraciones audiovisuales es una tarea que lleva a la identificación de textos que influyeron a otros textos.

cultural; el evidente protagonismo mediático que tienen y, por sobre todo, el gran aporte a la construcción de radiografías de la vida por fuera de la pantalla.

La presencia del fenómeno 'narco' dentro de sociedades contemporáneas ha contribuido, de manera muy significativa, no solo en la consolidación de un metatexto dentro de la realización audiovisual, sino en otras posibilidades de enunciación y re-representación. El alto tráfico de productos culturales como las narconovelas, las narcoseries, los narcolibros o los mismos narcocorridos,³ llevan bastante tiempo en una sobreexposición mediática, no solo porque el tema ha resultado todo un éxito comercial que funciona en cualquier plataforma que pise, sino porque, además, ha contribuido a miles de debates sobre lo que allí se narra. Estos productos culturales nos enfrentan, como público, a disyuntivas interpretativas y morales, en las que se desdibujan los límites dogmáticos de entender el narcotráfico exclusivamente como un fenómeno ilegítimo, lejano, marginal, popular, y claramente ilegal.

La sobreexposición de este tipo de productos ha hecho que las narcoseries se estén constituyendo como todo un subgénero, en

3 Es interesante ver cómo varios estudiosos del fenómeno 'narco' en los productos culturales han encontrado que los narcocorridos, comúnmente denominados "corridos prohibidos", se prestan para entender los fenómenos contra institucionales. Luis Astorga (2005) señala que el adjetivo 'prohibido' tan solo cuenta con unas pocas décadas y parece haberse agregado como una manera de categorizar el consumo de drogas, el contrabando, el asesinato, el paganismo, entre otras prácticas sociales comúnmente vistas como 'maliciosas', 'inmorales' e 'ilegales' este 'pecado social', como lo denomina la investigación, narra cómo el ayuntamiento de Sinaloa que en el Artículo 63 de la Ley Federal de Radio y Televisión, menciona:

Quedan prohibidas todas las transmisiones que causen la corrupción del lenguaje y las contrarias a las buenas costumbres, ya sea mediante expresiones maliciosas, palabras o imágenes procaces, frases y escenas de doble sentido, apología de la violencia o del crimen; se prohíbe, también, todo aquello que sea denigrante u ofensivo para el culto cívico de los héroes y para las creencias religiosas, o discriminatorio de las razas; queda asimismo prohibido el empleo de recursos de baja comicidad y sonidos ofensivos.

lugar de ser una estrategia de producción pasajera. Casi todos los meses se nos presentan nuevos frutos audiovisuales; series, documentales, productos testimoniales, libros llevados a la pantalla, etc., en los que se recrea el mundo narco con historias y personajes que también viven, tienen los conflictos sentimentales y los vaivenes cotidianos de cualquier 'otra' persona, como usted o como yo. Su construcción como objeto de estudio también ha venido incrementándose dentro de la producción intelectual de varios investigadores. La gran mayoría de estudios sociales concuerdan en que estas 'ficciones' de lo narco se caracterizan por enmarcarse en lo testimonial y caminar por los límites de 'la vida real', aspecto que ha obligado a preguntarnos por lo que allí se dice de la vida, qué es cierto y que no, o por sus implicaciones en los espectadores y en la vida social en general.

Y es que estas preguntas sobre la relación entre imagen y realidad han sido ampliamente alimentadas desde diferentes perspectivas teóricas y expresiones gráficas como la fotografía, la pintura o el cine. Respecto a este último, en el libro *Teorías de Cine* Francesco Casetti (1994) plantea cómo la valoración de la dimensión realista venía dándose ya desde los años 30 y 40 del siglo xx. En el recorrido histórico por las formas como ha sido estudiado el cine desde 1945 hasta 1990, el autor encuentra que todas aquellas producciones en las que se narra la vida a través de una pantalla resaltan el vínculo íntimo entre la realidad, situada frente a la cámara, y la imagen que la representa (Casetti, 1994, p. 32), lo que varía de una teoría a otra son los términos de ese vínculo, ya que las posiciones se despliegan entre dos polos opuestos: el que ve que representación y realidad son tan cercanas que pueden superponerse, incluso hasta hacer que la representación se disuelva en la realidad y se convierta en vida; y del otro polo, el que desmonta y destruye esa cercanía a la que considera mera ilusión.

Por su parte, los aportes antropológicos de la escuela hermenéutica, por ejemplo, concuerdan con los estudios del teórico italiano al sostener que la televisión tiene la facultad de *reflejar* la(s) cultura(s) de las personas. En las teleseries se recrea la condición

humana; sus historias tienen la capacidad de ser 'reales', 'cercanas', 'propias' y sin importar lo ficcional o no de la misma, se simbolizan los actuares propios de nuestra especie. Parafraseado la idea del animal simbólico (Cassirer; 1945), podríamos entender que las creaciones seriales, fuera de ser un 'reflejo' de las maneras de vivir, representan, al mismo tiempo, aspectos que definen la cultura y que sirven para que esta se mantenga viva a través de la aprehensión de elementos que se adoptan o se rechazan. Así, y esquivando la discusión sobre si la televisión es, o no, un reflejo fiel y real de la vida, lo que el análisis televisivo desde las ciencias sociales buscaría es resaltar las funciones que la pantalla chica, y grande, tiene frente al desarrollo cultural de las sociedades.

Nosotros aprendemos a comportarnos, por así decirlo, interactuando con los elementos culturales que ya hemos creado; este el caso de programas de televisión o películas, productos culturales que recrean la vida en distintos matices, la narran y, al mismo tiempo, dan pautas morales de comportamiento que legitiman y censuran distintas prácticas sociales, oficializan modos particulares de ser sentir o hacer, dinamizan proyectos e ideales de vida al dramatizar las distintas clases, géneros y roles sociales. En ese orden de ideas, partimos de entender que las narcoseries contribuyen a ese amplio mundo de signos con los que los seres humanos simbolizamos la vida, nos comunicamos y dialogamos para crear nuestras maneras de vivir en comunidad.⁴

Quienes nos preguntamos por el valor simbólico y representativo de la televisión para acercarnos a fenómenos sociales, tenemos allí un terreno muy prolífico. Sin embargo, hay una delgada línea que necesitamos evitar cruzar, me refiero a aquel enfoque determinista que aún se ve en varios trabajos sobre contenidos de televisión comúnmente polémicos, tal es el caso de la violencia o el crimen. Un

4 En otras palabras, los estudios antropológicos apoyan el hecho de que los medios de comunicación masiva son el vehículo de transmisión de la cultura. Por consiguiente, este es el efecto principal de un medio como la televisión: la transmisión de la cultura y la formación de la sociedad humana.

ejemplo de ello está en pensar que producciones televisivas, cuyos temas apelan a prácticas ilegales o inmorales, funcionan, esencialmente, como un dispositivo generador de las mismas. Becerra (2018), en su estudio sobre la cultura del narcotráfico en México, dedica todo un apartado a analizar las narcoseries en relación con las aspiraciones y deseos que estas pueden generar en quienes consumen estos programas. Para el autor, las 'realidades' narradas en la pantalla están en constante transposición, ya que muchas veces lo que una sociedad desea en la vida real, termina en historias llevadas a la pantalla. Dicha exposición puede hacer consciente al espectador de sus carencias y de su condición, convirtiendo a los personajes ficcionalizados en un objeto/modelo de búsqueda.

Acudo al caso de Becerra para ejemplificar cómo veo una deuda con la televisión como objeto de estudio para fines sociales. Aparentemente, existe un afán en analizarle exclusivamente en función a su rol como propagadora de prácticas culturales, más no como un producto autorreferencial, o enunciativo. La apuesta de muchos análisis sobre las narcoseries, por ejemplo, se han caracterizado por buscar identificar en ellas las representaciones e imaginarios sociales sobre el estatus, el poder, el progreso, o el amor. Dichos factores, no escapan de convertirse en elementos que de alguna manera 'seducen' a una gran cantidad de personas, constituyéndose así en “[...] anhelos que van desde el consumo y apropiación de los contenidos simbólicos, hasta la incorporación en actividades del narcotráfico” (Becerra, 2018, p. 34).

Por mi parte, el objetivo de análisis que para el presente artículo propongo está en evitar dar una discusión más sobre lo que es real, y lo que no, en la televisión, o determinar las posibles incidencias en el público que consume una teleserie sobre narcotráfico. Contrariamente, lo que persigo es preguntarme por su contenido representativo, por sus posibles significados, y por lo que pueda sugerirnos respecto a cómo el ser humano habla de sí mismo y de los demás. Analizar una serie de televisión sobre el narcotráfico preserva una posibilidad valiosa de pensar y reflexionar las dramatizaciones que se hacen respecto a dicha práctica social.

Toda lectura de la imagen guarda el potencial de revelar aspectos del productor y del mismo espectador; sus contextos y sus condiciones de vida. Recordemos a Cao (2016), quien formula que las series de televisión permiten varias lecturas. Ya sea artística, técnica, comercial, empresarial, histórica o sociocultural, pues es posible, a través suyo, lograr un acercamiento al 'modo de ser y ver el mundo' de los diferentes grupos humanos a través de la lectura mediática, pues toda producción televisiva de 'ficción' es un medio de comunicación social que permite la transmisión de mensajes, modelos de comportamiento y sugerencias estéticas a una audiencia a través de las imágenes en movimiento.

En esa misma línea, Lorenzo Vilchez (1995) afirma: "Las imágenes en la comunicación de masas se transmiten en forma de textos culturales que contienen un mundo real o posible, incluyendo la propia imagen del espectador. Los textos le revelan al lector su propia imagen" (Vilchez, 1995, p. 9). Vale la pena entonces proponer una lectura explorativa de un programa de televisión; sin más pretensiones que el de identificar en la narración algunos aspectos referenciales a sociedades concretas. Así, una interpretación sobre lo que nos ofrece una serie de televisión como *Breaking Bad* encaja perfectamente para observar la 'puesta en escena' de fenómenos como el narcotráfico, la marginalidad y la desigualdad social, a la luz de la historia de dos estadounidenses que buscan, de manera 'ilegal', satisfacer sus necesidades mínimas de subsistencia. Es por ello que abordaré, de manera muy general, tres aspectos que me suscitó esta serie.

En primer lugar, daré unas pautas para entenderla como un producto referencial de la desigualdad social y de la crisis en la que transitan sujetos marginados de un modelo económico como el capitalismo. Luego, ilustraré cómo dichas fricciones sociales se traducen en prácticas de supervivencia. Por último, identificaré el narcotráfico en la serie como una práctica social que, aunque demonizada, se asemeja bastante a la cultura del emprendimiento, estrategia neoliberal en la que no se suele cuestionar las garantías de vida que los Estados dan a sus ciudadanos, sino que demanda

a las personas ser hábiles para cubrir, por sí mismos, sus necesidades más básicas.

Walter White y Jessie Pickman, dos representaciones de un Estado en crisis

Pensemos por un momento en el argumento de la serie anglosajona *Breaking Bad*; la historia de Walter White, un profesor norteamericano de clase media, casado con un ama de casa y con quien tiene un hijo adolescente discapacitado. La vida de White no es muy idílica que digamos; tiene dos trabajos en los que no la pasa nada bien, sostiene un hogar en el que hay claras tensiones y suele ser menospreciado por las personas. La historia del protagonista se complica cuando este se entera de que padece un cáncer, enfermedad cuyo tratamiento es de alto costo, y que, dado a su seguro médico, muchos de los gastos correrán por cuenta propia.

Ante esta fatídica noticia, y su posible muerte, el profesor empieza a preocuparse por el futuro económico de su familia. White se encamina, pues, en el mundo del tráfico de drogas junto a un exalumno, Jessie Pinkman, un joven con claros problemas para encajar en la escuela, consumidor y expendedor asiduo de drogas recreativas, razón por la cual es rechazado por sus padres biológicos dejándolo sin ninguna red familiar de apoyo. Pinkman tiene un grupo de amigos, otros jóvenes marginales con quienes tiene, entre muchas otras cosas, algo en común, un futuro incierto.

Si bien el programa cuenta con varios personajes que ilustran las diferentes clases sociales americanas, incluidas las inmigrantes, basta con centrarnos en Walter White y su compañero Jesse Pinkman para identificar representaciones de desigualdad y crisis social. Es precisamente en este punto en el que encontramos la huella del Materialismo Cultural como eje de análisis. Harris, en sus teorías de los años sesenta, destaca lo material como causa

de las relaciones y situaciones socioculturales, priorizando la influencia de los sistemas o modos de producción en la vida cotidiana de las personas.

Según las nociones de *infraestructura*, *estructura* y *superestructura*, Harris (1979) defendía algo parecido al marxismo, al indicar que la materia determina la conciencia, o en otras palabras, las formas materiales de producción son las que condicionan la formación de ideas, los estilos de vida, la conducta, las actitudes, conductuales, clases sociales, etc. Así, una mirada materialista de fenómenos culturales como la desigualdad y marginalidad encontraría que las conductas allí evidenciadas guardan total racionalidad, ya que todo lo que hacemos los seres humanos obedece a principios de utilidad práctica; adaptación a un sistema económico, político y social. En consecuencia, de dicho sistema dependerán los mecanismos de supervivencia por los que transitamos las personas; las tecnologías y formas de producción; tipos de trabajo —formal o informal— serán relevantes para determinar patrones culturales que vivimos y reproducimos.

Lewis, en sus estudios sobre la cultura de la pobreza en las clases bajas y medias, ilustró la existencia de una serie de 'injusticias' en los procesos de adaptación en la sociedad capitalista. Allí, la clase trabajadora (obrero, como la llamaría la corriente marxista) presenta maneras de organizarse como respuesta a las condiciones económicas y tecnológicas que una sociedad impone. Dicha organización puede verse en las formas en las que las personas buscan, por distintos medios, sobrevivir. Para Oscar Lewis (1989), las personas que enfrentan determinadas situaciones de escasez de recursos, así como el hecho de contar con pocas oportunidades en las esferas sociales, económicas, civiles y políticas para su desarrollo íntegro, les lleva a una constante lucha por la adaptación y reacción a su marginalidad. Dichas prácticas constituyen discursos, ideologías, valores, imaginarios propios, que cobran un sentido que vale la pena revisar.

En la serie de televisión, White, por ejemplo, debe alternar su trabajo como profesor de química en una escuela local con turnos

en un autolavado, ya que sus ingresos no son suficientes para garantizar el bienestar de su familia. La docencia no es su vocación, ambos trabajos le hacen sentirse menospreciado y humillado. Él es un genio de la química, desperdiciándose en un aula de clase donde es ignorado e irrespetado por sus alumnos. Su frustración empieza a tomar más forma cuando se nos narra que, años atrás, había fundado una empresa farmacéutica junto a su mejor amigo y una expareja sentimental. White es el cerebro de la iniciativa gracias a sus habilidades e invenciones científicas; sin embargo, renuncia a la empresa luego de que su expareja y socia empezara una relación con su mejor amigo. Así pues, vende su parte por muy poco dinero. Tras su renuncia, la empresa, gracias a la investigación de Walter, comienza a crecer y sus excompañeros y socios se vuelven millonarios. Todo ello contrasta con lo que él debe enfrentar. A diferencia de sus exsocios, el 'químico' no goza de millones de dólares por su labor, aunque es claro que el crédito de la empresa es totalmente suyo. La vida de White es, por decirlo menos, una 'injusticia' en la que haber sido el más talentoso y disciplinado en su área no le garantizó ningún éxito, por el contrario, vive una vida llena de dificultades en las que lucha para subsistir.

A pesar de su prometedor pasado, White debe enfrentarse en el presente a las peripecias de una familia de clase media estadounidense. Esta ficcionalización de la economía familiar americana se agudiza con la enfermedad del protagonista. *Breaking Bad* es la perfecta imagen, como diría Vilchez (1995), de la realidad de millones de personas que deben costear sus tratamientos médicos. Estados Unidos es un ejemplo en el que países trasladan la responsabilidad estatal de la atención médica a sus ciudadanos. En sintonía con esto, BBC Mundo (18 de septiembre de 2009) redactó un muy ilustrativo artículo acerca de esta silenciada realidad. La nota menciona que “cerca de 45.000 personas mueren cada año en Estados Unidos debido a la falta de un seguro de salud y de una buena atención médica” (s. p.). La noticia acude a un estudio de la Facultad de Medicina de Harvard, el cual indica que, previamente

en 2002, se había detectado que “cerca de 18.000 personas por año mueren debido a la falta de cobertura médica en este país” (s. p.).

En este tipo de sociedades, el bienestar médico está sujeto a la capacidad de pago de las personas. El caso de Walter White recrea una situación de años en Estados Unidos. Montiel (1990) ya ponía en evidencia dicho fenómeno. En su artículo “El problema de la salud en Estados Unidos”, el sociólogo resume que en 1990 el alto costo de la atención a la salud era uno de los principales problemas internos del país. Este estudio sostiene que existía “un acuerdo general acerca de la necesidad de reducir los costos sin afectar el derecho de todos los norteamericanos a la atención de sus necesidades de salud” (p. 109). Sin embargo, ante los urgentes llamados a una reestructuración del sistema, nunca se logró un consenso acerca de cómo solventar el problema. Razón por la cual, el final del siglo veinte auspiciaba un muy mal inicio de milenio para este país.

Una de las características más paradójicas de este sistema de salud es que, a pesar de ser una nación que “cuenta con el personal capacitado, la infraestructura y la disponibilidad de recursos para dar atención a todos sus ciudadanos”, existe una marcada limitación a su acceso. “Y cuando se les proporciona el servicio a las personas, este es diferencial en cuanto a calidad y extensión debido a que está condicionado por la capacidad de pago” (Montiel, 1990, p. 123), situación que termina abriendo una brecha social que crece exponencialmente con los años.

Esta crisis en el sector de la salud se enmarca en una aún mayor, y la serie también se presta como una buena ilustración de ella.

Las crisis financieras han sido un mal endémico de la economía americana desde su primer siglo de historia. Entre la Independencia de los Estados Unidos y la I Guerra Mundial, se produjeron frecuentes episodios de pánico bancario y quiebra de entidades financieras cuya inmediata consecuencia fue una importante caída de actividad durante varios años posteriores a las crisis.

No está de más recordar que, a mediados de la década del 2000, Estados Unidos pasó nuevamente por problemas financieros con

graves consecuencias sociales. La crisis iniciada en agosto de 2007 en el sector inmobiliario de Estados Unidos a causa del impago de las hipotecas apenas tardó unos meses en extenderse al conjunto de la economía, no solo de este país, sino también del resto del mundo. Las consecuencias aún hoy, diez años después, se siguen conociendo. Según estudios:

La tasa de desempleo llegó a 8.5 % en marzo de 2009, lo que implica que en los últimos doce meses el número de desempleados aumentó en casi 5.3 millones. El Producto Interno Bruto de Estados Unidos se contrajo 6.2 % en el cuarto trimestre de 2008 con respecto al trimestre anterior de acuerdo con el dato preliminar. La producción industrial en Estados Unidos se redujo 1.8 % con respecto al mes anterior, en términos anuales la producción resultó 10 % menor a la observada en enero de 2008. (González *et al.* 2009, p. 24)

Dentro de este 'saco' de crisis social también está Jesse, el adolescente y compañero de Walter White en el tráfico de estupefacientes. En la escuela, Pinkman era un consumidor, fabricante y traficante ordinario de drogas, especialmente de metanfetamina. En la serie de televisión, Pinkman es recreado como un pésimo estudiante, desatiente las clases de química que dicta su profesor, el propio Walter con quien se juntaría tiempo después para fabricar —cocinar en el argot de la serie—, un producto de muy alta calidad.

La figura de Jesse es muy importante al momento de ver cómo se relata la historia de la juventud marginal norteamericana. Pinkman tiene una muy mala relación con sus padres por sus prácticas 'delincuenciales', a tal punto, que estos le niegan ayuda en varias ocasiones, le piden que se olvide de ellos y en momentos buscan esconder que son sus padres. El hogar disfuncional de este adolescente contrasta con la relación que va construyendo con su mentor Walter White, quien a menudo trata a Jesse como un hijo problemático que necesita orientación y corrección.

La imagen de Pinkman y de sus amigos nos pone frente a una de las preocupaciones más recurrentes dentro de estudios

sociales contemporáneos, la relación juventud, marginalidad, delincuencia, tiempo libre y proyecto de vida. En estos personajes apreciamos una referencia a jóvenes que están en medio de conflictos familiares, sociales y económicos que van determinando sus personalidades, a la vez que los posiciona en un sector poco privilegiado de la sociedad. Teóricos como Alvarado, Feixa, Reguillo, Martín-Barbero, entre otros, evidencian cómo este sector poblacional está sujeto a distintos tonos de marginalidad, al menos, dentro de sociedades occidentales y capitalistas, en las que se suele desestimar sus prácticas, invisibilizarles, excluirles de la toma de decisiones, imponerles modelos de proyectos de vida imposibles de alcanzar, o simplemente incongruentes con sus propias expectativas. Son vistos como un sujeto incompleto e inmaduro que, al no ser un adulto aún, adolece de toda racionalidad en sus ideas, actitudes y prácticas.

Pinkman y amigos son un ejemplo de las grietas institucionales presentes en distintas sociedades contemporáneas; en ellos vemos que la escuela ha fracasado, así como la familia y el Estado. La existencia de una juventud marginada cuyas prácticas de supervivencia se desenvuelven en escenarios de ilegalidad, no es un fenómeno exclusivo de países pobres o en 'vía de desarrollo'.

Cuando delinquir puede tener una 'justa causa'

Vásquez Mejías (2015), en su célebre texto *Cuando los héroes fracasan. De la teleserie policial a las narcoseries* ejemplifica cómo las teleseries policiales fueron remplazadas por las narcoseries, demostrando que se han presentado cambios en estas ficciones por cuenta de la desconfianza de la gente en las instituciones gubernamentales; realidades que finalmente se llevaron a la pantalla; una sociedad en decadencia, un proyecto de sistema de vida que fracasó, la desconfianza a la Policía y cualquier otra 'autoridad',

un replanteamiento de la legitimidad y la legalidad en la que ya no hay héroes ni villanos, sino seres humanos que luchan por sobrevivir. Acá, la violencia y las acciones 'ilegales' como el tráfico de drogas, empiezan a tomar otros matices.

Crímenes, disparos y golpes son algunos de los elementos que han caracterizado a este popular formato televisivo, denominado teleserie policial y que comenzó a principios de los años sesenta en Estados Unidos pero que se expandió por todo el mundo. Ningún país de Latinoamérica quedó indiferente a esta avalancha audiovisual que sobreexponía una idea de humanidad y justicia, en donde osados y bondadosos agentes policiales, hacían frente a acciones nefastas y sangrientas, perpetradas por malvados ladrones, asesinos, delincuentes comunes u organizaciones criminales. (Vásquez Mejías, 2015)

Se dio, pues, una construcción clara y prototípica de cómo lucía y actuaba el bueno y el malo. La lucha entre el bien y el mal, cual dialéctica —civilización/barbarie—, en la que la Policía, fiel salvaguarda de la ley y los valores, enfrenta a un sujeto monstruoso que carece de todo sentido cívico. Acá, los bandidos no son más que entes inhumanizados; malos por naturaleza. Su perversidad solo se justifica por su busca ilógica de placer y de causar daño. En su inicio, las historias televisivas del crimen manejaban como eje fundamental dicha división de rol. Sin embargo, sabemos que estos programas de televisión se han ido alejando, en las últimas décadas, de aquella personificación del policía impoluto y del criminal insensato. En *Breaking Bad* dicha división parece, en varios momentos, desdibujarse.

Walter White y Heisenberg se disputan, cual analogía del doctor Yekill and Mr Hide, el papel de héroe o villano en cuanto al ámbito de la moralidad. Mientras que personajes como Hank, el policía de la DEA, es caracterizado como el agente que persigue a malvados delincuentes para encarcelarlos, pero con un sinfín de defectos y cualidades que lo acercan más a lo humano que a lo extraterrenal. Hank emprende una obsesiva campaña para capturar al narcotraficante más buscado del estado sin saber que a quien

busca es al mismo White, su cuñado. Este agente se nos muestra como un hombre que lucha por alimentar la admiración que sus compañeros y familia sienten por él. Es un policía eficaz, que asciende a un alto cargo gracias a su desempeño, a sus resultados. Es un hombre de hogar que se comporta de maneras poco ortodoxas en su trabajo, ya que suele abusar de la fuerza y la autoridad con los criminales.⁵

Muchas narcoseries se alejan del estereotipo de policías y militares héroes para representar personajes más 'humanos'; unos sujetos débiles, que en algunos casos son ambiciosos de dinero y poder. En estos nuevos personajes prima el bienestar personal antes que el bien de la patria a la que sirven. Con ello, estos programas retratan una problemática contemporánea que ni la misma sociedad, ni las ficciones que la plasman, pueden desconocer: la corrupción (Vásquez Mejías, 2015). Bien lo dicen Cisneros y Muñoz:

La narcotelenovela, como parte de la telenovela moderna, aborda un tema social que promueve una polémica asociada, de manera inexorable, a países en los cuales los carteles de la droga han permeado las instituciones sociales. Instituciones que han caído en un descrédito en el último tiempo, por cuanto se han visto vinculadas al tráfico de drogas, al enriquecimiento ilícito, violación de derechos humanos e importantes escándalos de corrupción. (citados en Vásquez Mejías, 2015, p. 104)

Al igual que se desdibuja la imagen inmaculada de los buenos, el carácter negativo del malo se transforma en la narcoserie. Es este el caso de *Breaking Bad*, nuestro protagonista acude a una práctica comercial 'ilegal' en la que se ve inmerso en múltiples actos 'violentos' y moralmente sancionados por la sociedad. Contaríamos

5 Es interesante ver que la serie nunca muestra a una DEA corrupta, si bien sus agentes son menos idealizados, Hank y sus compañeros son unos policías toscos, pero incorruptibles. Dicha omisión está muy lejos de ser fortuita. *Breaking Bad* da un espaldarazo hacia una construcción más fresca de esta institución social.

varios asesinatos como los de Krazy 8, Jane, Gustavo Fring, o de los neonazis que habían traicionado y robado a Walter White. Al respecto, Page Fiske y Shakti Rai, citados por González (2015), en su provocativo libro llamado *Violencia virtuosa* sostienen que muchos actos violentos son fruto del deseo de 'hacer el bien' según explican los autores.

Los actos violentos pueden parecer inaceptables para la mayoría de la sociedad, pero tienen sentido y son necesarios para quienes los ponen en práctica. Estas personas sienten que han de hacer pagar a alguien por su maldad, enseñar una lección o inculcar obediencia.

Ambos investigadores [Fiske y Rai] sostienen que la mayoría de los criminales y personas que comenten actos ilegales siguen el mismo patrón de comportamiento que el protagonista de *Breaking Bad*, y realizan estos actos motivados por el deseo de hacer el bien. Es decir, es bastante común ejercer violencia contra los otros por pensar que con ello se defiende una causa moral.

[...] La moral de uno mismo no sólo consiste en ser bueno, educado y pacífico, sino que también incluye el sentimiento de que, en algunos casos, existe la obligación de hacer algo sin tener en cuenta las consecuencias prácticas. (García Allen, 2015)

Un fin tan loable como el de velar por el bienestar de su familia y de su salud, nos hace pensar en los actos de Walter White como situaciones que ponen prueba a los lineamientos morales de los personajes y del espectador mismo. Aquellas normas de 'buen' comportamiento que dirigen nuestros actos, censurando unos y legitimando otros, no son más que la interiorización de la ley y de las orientaciones judeocristianas. Este asunto en *Breaking Bad* funciona como una perfecta representación de aquellas prácticas que no van de la mano con el concepto del 'deber ser' de los dispositivos de gobernabilidad. Si bien, el traficar con drogas y eliminar personas atenta contra la 'legalidad', dichas acciones están sujetas a justificarse y legitimarse bajo infinidad de condiciones dentro del mundo que nos narra la serie.

El caso de Walter White y Jessie Pinkman contrasta con lo que la antropología económica formalista ha explicado acerca del narcotráfico, la falta de alternativas de autosostenimiento legitimadas por las sociedades y sus estructuras de gobierno conllevan a la búsqueda de nuevas alternativas. Bajo la lupa formalista, la(s) droga(s) terminan constituyéndose como alternativas de trabajo para satisfacer las necesidades básicas de las personas, una respuesta ante la opresión de un mercado capitalista que obliga a la gente a contar con dinero, bajo cualquier circunstancia, para atender sus obligaciones más esenciales.

Burling comenta al respecto que el individuo es el actor central de los procesos económicos, puesto que tiene la capacidad de decidir qué hacer con estos medios escasos para que, de la mejor manera posible, alcancen a saciar determinados fines. En palabras de uno de sus máximos representantes, “lo económico es únicamente la relación entre fines y medios, la manera en que un individuo manipula sus recursos técnicos para conseguir sus objetivos” (Burling, 1982, p. 113).

Walter White es una representación de lo que muchos podríamos hacer frente a una situación de expulsión del sistema económico legítimo; hacer uso de nuestra facultad individual para subsanar y saciar las necesidades propias y de quienes de nosotros dependen. Pinkman, por su parte, aunque no tenga las mismas situaciones de su mentor, también funciona como el espejo de un joven que acude a estas prácticas ante una sociedad excluyente en la que las garantías de bienestar y de futuro están gravemente comprometidas. El proyecto del ‘American Dream’ del que la sociedad norteamericana tanto se ufano, y que otros países replicaron, es un sistema fallido. El paraíso terrenal del que se dijo quedaba en el norte, es un Estado que no brinda garantías a todos sus ciudadanos, los cuales deben buscar por sus propios medios las maneras de preservarse.

El materialismo cultural, perspectiva que para este caso entendería un uso técnico con un fin práctico en el narcotráfico, nos sirve para expandir el argumento de la dupla White-Pinkman

como sujetos en búsqueda de alternativas de supervivencia. El materialismo cultural podría explicar este fenómeno de una manera muy simple: las drogas hacen más soportable las exigencias de la vida moderna; sirven como dispositivos de acomodación a los contratiempos; es decir, que son maneras en las que las sociedades se han adaptado ante los desafíos externos. Por ejemplo, de una manera muy darwiniana, podemos entender que la droga representa una de tantas maneras de garantizar la permanencia y evolución de los sujetos dentro de los modelos de vida en las sociedades.

Hoy en día vemos cómo un sector de personas, comúnmente agobiadas por la presión, la ansiedad, la depresión y demás males de las sociedades contemporáneas, buscan alivio, ya sea en el consumo de drogas para equilibrar su carga física y emocional, o en la producción y comercialización de estupefacientes para contrarrestar las fricciones económicas y de bienestar. El narcotráfico se entiende, en algunos casos puntuales, como maneras que encuentran ciertas personas de resistirse a desaparecer por la imposibilidad de encajar en las dinámicas de supervivencia propias del sistema económico en el que viven. Vásquez Mejías (2015) encuentra que:

Acostumbrados los medios a retratar a los narcotraficantes como delincuentes sumamente peligrosos que amenazan la seguridad nacional, las narcoseries se muestran como un contra discurso. Ahora son los policías, los militares, los representantes de la ley quienes son caracterizados como peligrosos, traidores a la patria y delincuentes. No obstante, todos mueren, todos fracasan, sin un final feliz de telenovela todo termina por destruirse. Una visión que desde las calles latinoamericanas se traslada a la televisión, simbolizando la desesperanza de un mundo por el que no vale la pena siquiera luchar: sin ley, sin justicia, sin sanciones, sin instituciones confiables. [Dice Mejía] contamos con narconovelas porque nuestras realidades están inmersas dentro de narcosociedades. (Vásquez Mejías, 2015, p. 107)

Por su parte, Rincón (2009) apunta:

Hay narcosociedades porque no hay una real democracia ni equidad ni garantías constitucionales; en cambio, sabemos bien de gobiernos corruptos, políticos que se enriquecen a costa del narcotráfico, militares que arman sus propios cárteles: la realidad que no queremos ver más que como si fuera ficción. (Rincón, 2009, p. 157)

Traficar con metanfetaminas: la analogía al emprendimiento dentro de un mundo en crisis

La economía norteamericana se ha caracterizado por exportar modelos de 'éxito' bajo la mediatización de personajes que han sabido 'capotear' las adversidades propias de la desigualdad social; el desempleo, la crisis de vivienda, la crisis económica, de servicios de salud, etc., para salir adelante de manera autónoma con modelos de negocios que se convirtieron en empresas multinacionales de gran fama. Estos casos se han transformado en ejemplos icónicos que, en los últimos años, se han usado para demostrar cómo la 'resiliencia', la 'creatividad', la 'astucia en negocios' y la 'constancia' son actitudes individuales que dan frutos, los cuales ayudan a la 'movilidad social'. Así, el fenómeno del emprendimiento se ha encargado de individualizar la responsabilidad de las personas sobre su propio bienestar, minimizando los sistemas económicos actuales, a las políticas públicas, a los gobiernos y demás, en la injerencia que tienen en la vida de los ciudadanos. Todo ello, es posible identificarle en un sin número de libros que, cual manuales de éxito, describen cómo ciertas personas explotaron una idea hasta volverla toda una potencia empresarial, no necesitaron de nada más que su propia astucia, perseverancia y determinación para generar los recursos económicos suficientes para sopesar sus necesidades y hasta más.

Este es el caso del *best seller* americano de Eric Ries (2012), titulado *El método lean Startup*, perfecto ejemplo para examinar cómo los autodenominados 'gurús del emprendimiento' ilustran casos propios, y ajenos, de éxito en los negocios. Ries es reiterativo en motivar a sus lectores para perseverar en las ideas de negocio que tengan por más sencillas que se vean, ya que las mejores empresas que él reseña emergieron de ideas simples; se desarrollaron dentro de un garaje o de una habitación compartida en una residencia estudiantil. Para este tipo de libros, la salida a los problemas de bienestar de toda persona está a su propio alcance, en sus manos, en la búsqueda individual de la independencia económica a través de alguna iniciativa que revolucione el mercado; dejar de ser empleado para ser empleador y ser dueño de su propio negocio y tiempo, son modos para garantizar el ascenso social.

El caso de *Breaking Bad* no está muy lejos de ser una dramatización del emprendimiento de manual que relatamos anteriormente, ya que vemos cómo esta serie se presta como clara referencia a dicho fenómeno, práctica que suele romantizar la lucha que tienen las personas para encarar las desigualdades sociales, sobretodo, las brechas económicas. En la serie, el garaje es sustituido por el remolque, el cual funciona como la metáfora del espacio humilde que sirvió de partida para grandes compañías. Recordemos cómo se nos cuenta la manera en la que Bill Gates, Mark Zuckerberg o el propio Steve Jobs iniciaron sus empresas; estos hombres de a pie "le hicieron el quite a la adversidad" en un garaje, sus comienzos se parecen mucho a las andanzas de Walter White y Pinkman en su camión.

En los primeros capítulos de la serie, el protagonista de *Breaking Bad* se convierte en emprendedor por obligación, como casi todos los casos de emprendedores famosos; una crisis familiar, laboral, o el simple hecho de no desear ser dependiente de una compañía, los hace buscar ideas que se puedan consolidar en un negocio rentable. Sin embargo, en el caso de White y Pinkman, su idea está por fuera de lo comúnmente aceptado y legitimado, ya que deciden entrar en el mundo del tráfico de drogas con todo lo

que ello acarrea. Los personajes, cual pareja quijotesca, empiezan a consolidar su negocio desde el escalón más bajo del narcotráfico hasta llegar a tener la injerencia de gran parte del mercado; sus acciones controvierten la moral pública, al menos la que sanciona el vender estupefacientes, delinquir, asesinar y trasgredir la ley.

Es claro que, además de ser uno de los más famosos dúos de la historia de la televisión norteamericana, esta pareja también funciona como una referencia perfecta del mundo del emprendimiento: White sufre una crisis que lo obliga a buscar mejores ingresos salariales renunciando a sus prácticas económicas 'legales'; tiene la idea de negocio, y se asocia con su exalumno, Pinkman, un joven que comprende, desde la experiencia propia, cómo funciona el mercado de la metanfetamina, llegando a ser millonarios en cuestión de meses.

Distintos manuales de emprendimiento como el de Ries, señalan que toda idea creativa de negocio necesita de otros, la asociación es vital, saber elegir compañeros es un don de todo emprendedor, pues sabe que llegará un día en que deberá asociarse con alguien más grande que él para escalar su negocio a otros niveles. Ejemplo de ello, es lo que ocurre cuando Walter White conoce a Tuco, distribuidor de narcóticos mexicano, los neonazis, o a Gustavo Fring, el dueño de la cadena de comida rápida Pollos Hermanos y que también se dedica al tráfico. Es lo que en jerga del emprendimiento Ries, y otros autores, titulan como *partnering*. En este caso, Fring se encarga de la distribución a gran escala del producto fabricado por White y Pinkman. Tal y como el manual de Ries (2012) sugiere, todo emprendedor debe afinar sus habilidades para saber buscar y escoger socios confiables y leales, el futuro del emprendimiento está determinado por la capacidad asertiva de asociación, ya que de ello depende el crecimiento y la expansión del negocio.

La asociación busca proteger la iniciativa de elementos que pongan en peligro la idea de negocio. La industria de la droga, al ser ilegal, necesita eludir a la ley bajo distintas fachadas. Del mismo modo, los emprendedores necesitan saber cuál es la figura

jurídica que más le conviene a su empresa para pagar menos impuestos, o para concretar un modelo de negocio sostenible. Dicho conocimiento es muy especializado, y formarse en él es complejo. Sin embargo, este tipo de ayuda es fundamental para la consolidación de ideas en cualquier mercado. En *Breaking Bad* esas decisiones se expresan en la figura del abogado Saul Goodman, quien se encarga de que el imperio de la metanfetamina de Walter White sea legal ante las autoridades fiscales; le da la idea de cómo lavar el dinero y le orienta en maniobras jurídicas para que salve su emprendimiento.

La asociación debe empezar por las personas más cercanas y confiables al emprendedor. Los líos en el mundo de la droga en los que Walter anda metido terminan por aflorar y finalmente Skyler, su mujer, descubre horrorizada que su marido es un traficante conocido como Heisenberg. En un inicio, la esposa intenta separarse de Walter, pero tras un interesante giro en el personaje, situación que daría para un acercamiento psicoanalítico al evento, acaba por ayudarlo en su empresa de producción y venta de droga. Al respecto, manuales como los de Eric Ries insisten en la urgencia de integrar a la familia y amigos como pilares fundamentales en el ejercicio del emprendedor, al menos, como apoyo emocional y motivacional frente al duro trabajo que se está enfrentado.

Es interesante ver cómo *Breaking Bad* funciona como una representación contraria a la historia que quieren contar de sí mismos los grandes emprendedores de las nuevas tecnologías; lo opuesto de la idea del sueño americano. Todo lo que en esas biografías son triunfos, para Walter White son derrotas y angustias personales. La obsesión por convertirse en un hombre libre y poderoso arrasa con todo lo que rodea al personaje hasta destruirlo, hasta matarlo. La pasión que tiene por la química acaba desvaneciéndose en una cabaña. Su ideal de autorrealización, inicialmente proyectada en ser un químico prestigioso, se ve destruido a razón de un mundo adverso. El ideal de padre y de familia se desmorona. Y es que la serie funciona como una metáfora crítica a las prácticas incipientes de capitalismo: por mucho que un sujeto se instruya con

manuales y talleres de emprendimiento y adopte la idea del 'si él pudo, yo también', poniendo como ejemplo a Mark Zuckerberg, o a cualquier otro empresario modelo, es probable que lo que se encuentre, en realidad, sea ruina, estrés e infelicidad.

Conclusiones

La televisión, con todo y saltos a nuevas plataformas, se presenta, desde hace varias décadas, como un objeto de estudio que no se agota. Como invención, representación y producto cultural, los programas de televisión tienen aún mucho que decir frente a cómo la especie humana habla de su propia condición, de sus sueños, sus imaginarios, sus miedos, de su vida en general. Urge, entonces, dejar de señalar al cine o las series de televisión como simples productos de entretenimiento. Consumir televisión debe convertirse en un acto pensado de lectura de enunciaciones, códigos que dan forma a las condiciones culturales en las que estamos.

Cómo se expone en este texto, una serie de televisión conserva distintas posibilidades de acercamiento que van más allá de su goce estético o técnico. Funcionan como textos que bien valen la pena interpretar a la luz de lo que suscite su narración frente al ser humano y su vida en sociedad. El caso de *Breaking Bad* nos llevó a una reflexión sobre las condiciones sociales y económicas que se presentan en modelos económicos como el norteamericano —casos que pueden pensarse localmente en muchas otras naciones— y a identificar otras posibilidades de entender actos delincuenciales.

Contrario a lo que comúnmente se piensa, fenómenos como el narcotráfico, la delincuencia, la violencia o la desigualdad social no deben silenciarse sino estudiarse, aún más desde la academia para poder comprender la mayor cantidad de aspectos posibles; ello implica, inevitablemente, explorar nuevas perspectivas de abordaje. Precisamente, este escrito busca aportar a la discusión sobre la relación entre sujeto y estado de bienestar. Así, *Breaking*

Bad motiva para seguir hablando y teorizar sobre la marginalidad —realidad que no solo opera en clases bajas o en países pobres—, la injusticia social frente a la crisis de acceso al derecho a la salud, la ineficacia de la escuela como institución social reguladora, la violencia como un acto cuya valoración está sujeta a la perspectiva con la que se mire, y la condición irónica que recae sobre narcotráfico frente a su legitimidad como práctica económica.

Referencias

- Arean Varela, A. (21 de julio de 2021). Existe un motivo más de preocupación para los narcotraficantes. <https://www.elcorreogallego.es/protagonistas/existe-un-motivo-mas-de-preocupacion-para-los-narcotraficantes-BF8465012>
- Astorga, L. (2005). Corridos de traficantes y censura. *Región y Sociedad*, 17(32), 145-165. <https://www.redalyc.org/pdf/102/10203205.pdf>
- Ayuso, R. (8 de agosto de 2013). El lado salvaje de un hombre. *El País*. https://elpais.com/elpais/2013/08/08/eps/1375963636_317800.html
- BBC Mundo (18 de septiembre 2009). Miles mueren por falta de seguro [Redacción]. https://www.bbc.com/mundo/ciencia_tecnologia/2009/09/090918_1849_eeuu_salud_seguro_gm
- Becerra, A. T. (2018). Investigación documental sobre la narcocultura como objeto de estudio en México. *Culturales*, 6, 1-36. <https://doi.org/10.22234/recu.20180601.e349>
- Cao, M. V. (2016). *El cine como discurso antropológico*. Colegio Profesional de Antropólogos del Perú. <http://www.cpap.pe/antropologia-visual/el-cine-como-discurso-antropologico>
- Casetti, F. y Di, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Paidós.

- Casetti, F. (1994) *Teorías del cine: 1945 - 1990*. Cátedra.
- Cassirer, E. (1945). *Antropología filosófica: Introducción a una filosofía de la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- Dall'Asta, M. (2012). Para una teoría de la serialidad. *Kilómetro 111*, (10), 71-89.
- Delfino, A. (2012, julio-diciembre). La noción de marginalidad en la teoría social latinoamericana: surgimiento y actualidad. *Universitas Humanística*, 17-34. <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n74/n74a02.pdf>
- Fiske, A. y Rai, T. (2015). *Virtuous Violence: Hurting and Killing to Create, Sustain, End and Honor Social Relationships*. Cambridge Univ. Press.
- García Allen, J. (2 de junio de 2015). Síndrome *Breaking Bad*: cuando una persona normal se convierte en Heisenberg. <https://psicologiymente.com/clinica/sindrome-breaking-bad>
- Gilligan, V., Johnson, M., Moore, K., Toll, J., Villalobos, R., Porter, D. y Cranston, B, Sony Pictures Home Entertainment (Firm) (2009). *Breaking Bad: The complete first season*. Sony Pictures Home Entertainment.
- González, J. (23 de enero de 2015). ¿Qué es el “síndrome de *Breaking Bad*”? BBC Mundo, Los Ángeles, https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/01/150122_sociedad_sindrome_breaking_bad_violencia_motivaciones_jg
- González Zurita, J., Martínez Pérez, J. F., y Rodríguez Montoya, F. (2009, septiembre-octubre). La crisis financiera y económica del 2008. Origen y consecuencias en los Estados Unidos y México. *El Cotidiano*, 157, 17-27. <https://www.re-dalyc.org/pdf/325/32512739003.pdf>
- Harris, M. (1979). *El desarrollo de la teoría antropológica. Historia de las teorías de la cultura*. Siglo XXI Editores.
- Lewis, O. (1989). *Antropología de la pobreza. Cinco familias*. Fondo de Cultura Económica.

- Montiel, E. (1990, mayo-agosto). El problema de la salud en los Estados Unidos. *Estudios Fronterizos*, (22), 109-126. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5196293.pdf>
- Pineda Salido, L. (2011). La crisis financiera de los Estados Unidos y la respuesta regulatoria internacional. *Revista Aequitas*, 1, 129-214. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3819462.pdf>
- Ries, E. (2012). *El método Lean Startup*. Paidós Empresa.
- Rincón, O. (2009, julio-agosto). Narco.estética y narco.cultura en Narco.lombia. *Revista Nueva Sociedad*, 1(222), 147-163. <https://nuso.org/articulo/narcoestetica-y-narcocultura-en-narcolombia/>
- Vásquez Mejías, A. (2015, noviembre). Cuando los héroes fracasan. De la teleserie policial a las narcoseries. *Punto Cero*, 20(31), 99-110. http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v20n31/v20n31_a10.pdf
- Vilchez, L. (1995). *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión*. Paidós.

3. *Sense8* o el manifiesto ético-político de las Wachowski

Javier Zúñiga Buitrago¹

Introducción

Las siguientes consideraciones se refieren a lo que *Sense8*² puede significar como fenómeno moral y político; más específicamente para la ética como disciplina filosófica. Esto en la perspectiva de contribuir a establecer las transformaciones de la conciencia ética en nuestro presente histórico, lo que nos parece esencial en un sentido teórico, pero también prescriptivo; es decir, para echar luces sobre los requerimientos que hacen las personas a las instituciones contemporáneas. *Sense8* será aquí síntoma de un malestar y diagnóstico de este, protesta y propuesta de alivio a lo que ella misma diagnostica. Es en este último sentido que la tomamos como un 'manifiesto'.

1 Profesor del Departamento de Filosofía de la Universidad del Valle.

2 Ver al final sinopsis de esta historia.

Sense8 como síntoma de un malestar

Al tomarla como síntoma, esta serie nos informa de fracturas que nos agobian en nuestro presente, es decir, del malestar que nos producen instituciones que obstaculizan que alcancemos unidad, lo que consideramos sería para nosotros una vida plena, feliz, auténtica. Se trata de obstáculos materiales e ideológicos. Los primeros están conformados por las instituciones jurídicas, económicas y políticas, la familia, la institución médica; los segundos, por morales cuyo principal objetivo es coartar nuestro deseo, disminuir nuestra potencia de ser.

Lo anterior se ve, en primer lugar, en lo que la serie propone como trama, como progresión tanto individual como conjunta de sus protagonistas; se ve, en suma, en lo que da sentido y estructura a la misma:

Progresión individual

Buena parte de ellos luchan, en efecto, por superar traumas psicológicos producidos en el seno de la propia familia, institución que aquí aparece no como crisol de la autoestima del sujeto, sino de profundas lesiones morales. Tan graves, que se ven impedidos de proponerse un proyecto de vida medianamente realizable. En consecuencia, la progresión de buena parte de los protagonistas de la historia se da en el sentido de superar estos traumas, viven el conflicto que tienen que vencer como patología y ello de manera concomitante —como lastre, si se quiere— para su proyecto moral y político. Esto dependerá de varios factores que se combinan: el diálogo fructífero con otros personajes, del personaje consigo mismo (del conocimiento de sí mismo), de la transformación positiva de las fuentes de reconocimiento que se han ocupado sistemáticamente de lesionarlo. Dicha superación marcará el final

de la historia de este último como victoria efectiva, al lado de las otras progresiones mencionadas.

Es así como Wolfgang tendrá que lidiar con el trauma que le dejó su padre violento y alcohólico a quien tuvo que matar para liberarse él mismo y su madre.³ Gorski conque, desde niño, le diagnostican un trauma psicológico inexistente y su palabra contra este diagnóstico no será valorada por el dispositivo médico, familiar y laboral que lo rodea.⁴ Riley conque, desde niña, una fuente de autoridad la ha convencido de que trae desgracias a sus seres queridos y, por tanto, debe alejarse de ellos.⁵ Sun con el machismo de su papá quien jamás ha reconocido sus logros y prefiere a su hijo, hombre tramposo y un mediocre, capaz de sacrificar a su hermana pidiéndole que se inculpe de crímenes financieros que él cometió.⁶ Nomi, conque, desde adolescente, ha tenido que soportar

-
- 3 Tres escenas subrayan esta desastrosa relación: cuando el padre de Wolfgang se burla de él públicamente mientras este, niño aún, intenta llevar a cabo un acto en su colegio (Clarance *et al.*, 2015-2018, T1:E1 Min 46:58). Otra en la que el padre le transmite una concepción simplista, cínica, nihilista y violenta de la vida: “La vida es simple niños, la vida solo son 5 cosas: comer, beber, cagar, coger y pelear por más” (T1:E8 Min 13:18) y la escena donde Wolfgang estrangula a este último. Todo lo anterior alimentado por una relación incestuosa de la que es fruto el personaje (T1:E12 Min 23:09).
 - 4 Gorski habla con su terapeuta, quien parece comprensivo pero de cuyos parámetros teóricos se sale la posibilidad de que el ‘fantasma’ que azota a su pequeño paciente —una niña sensate que fue asesinada— verdaderamente entable comunicación con él (T1:E12 Min 2:10). El padre de Gorski se siente colmado con que este último vuelva con las mismas historias de visiones que tuvo cuando niño y le advierte de las consecuencias negativas que tendría para su oficio de policía que su gremio empiece a verlo como un loco (T1:E2 Min 41:56).
 - 5 La anciana sensate traumatiza a Riley haciéndola sentir que encarna una especie de maldición (T1:E9 Min 7:00), lo que se agrava cuando en un accidente pierde al bebé que está a punto de dar a luz y a su esposo (T1:E12 Min 5:20).
 - 6 El padre de Sun no reconoce el valor de su hija como luchadora y la vocación de esta para las artes marciales, cuando esta es aún adolescente (T2:E1 Min 48:00). Cuando ella ya es adulta, la presiona para que acepte los cargos del crimen financiero que cometió su hijo (T1:E4 Min 31:44).

el acoso psicológico y físico por parte de sus congéneres y sus padres no legitiman su identidad sexual.⁷

Progresión colectiva

En este plano vemos a los jóvenes héroes de *Sense8* compelidos a enzarzarse en una lucha a muerte colectiva contra las estructuras económicas, jurídicas y políticas que asfixian el *deseo*, la *identidad*, la *pluralidad* que representan: esta o aquella preferencia sexual, ser mujer en una cultura machista o ser pobre; encarnar, en general, cierta manera de ser que resulta 'anormal' para dispositivos morales y médicos obsoletos y, por tanto, reduccionistas. Es una *lucha por el reconocimiento* que se dará con variaciones importantes, dado el contexto de partida de cada uno de los personajes.

Capheus no tendrá que sobreponerse a un trauma psicológico grave, o cuando lo conocemos ya lo ha superado, sí contra los condicionamientos materiales propios de un país como Kenia.⁸

7 Nomi es humillada y quemada con agua caliente en la ducha que comparte con sus discípulos de la preparatoria (T1:E9 Min 30:45); su hermana es la única persona que la apoya cuando se somete a cirugía de reasignación de sexo (T2:E9 Min 6:28); su madre se niega a llamarla por el nombre femenino que ha adoptado (T1:E2 Min 9:59); en T1:E2 Min 36:10 se evidencia que sus padres han autorizado que se le haga una lobotomía. En T2:E9 Min 2:35 su madre recalca que siempre trae infortunio a sus seres queridos, esto es, durante el día de la boda de la hermana de Nomi; boda que parece estar yéndose al traste por la intervención de un oficial que no tiene reparos para intentar arrestar a Nomi dentro de una iglesia (T2:E9 Min 33:06).

8 En T2:E7 Min 23:34 se habla de la pérdida del padre de Capheus quien fue asesinado por razones políticas. En T1:E9 Min 43:00, Capheus califica como lo más difícil que ha hecho en su vida el tener que aceptar junto con su mamá dejar para siempre a su hermanita en un hogar de monjas:
Loré como si hubiera muerto, de una forma fue así, pero de otra forma ella vivió. Ese día aprendí que la vida y la muerte siempre están mezcladas, de la misma manera que los comienzos son finales y algunos finales, se vuelven comienzos.

Deberá luchar a diario como chofer de un autobús destartado,⁹ no solo para sobrevivir sino para comprar medicina a su madre enferma de sida. Deberá sortear, además, la dificultad de que esta medicina no esté adulterada (McTeigue *et al.*, 2015-2018, T1:E3 Min 20:44). Y se verá confrontado con el problema de la escasez de agua en Nairobi en el contexto de un régimen político caracterizado por luchas tribales y la tendencia a la corrupción de sus dirigentes.¹⁰ Kala, joven farmacéutica de clase media, no lidia tampoco con un trauma sicológico pero tendrá que hacerlo contra instituciones machistas que quieren confinarla para cumplir un

9 El autobús de Capheus simboliza virtudes como la valentía, el carácter guerrero, la infatigable lucha diaria que tiene que sostener para sobrevivir como ciudadano de un país pobre; también lo que Capheus está llamado a ser para los suyos, dados los obstáculos que estos tienen que enfrentar: un súperhéroe, un humano con superpoderes. No en vano el autobús lleva pintado a sus costados la figura de Jean-Claude Van Damme (T1:E1 Min 19:30, T1:E1 Min 27:09).

10 En T2:E4 Min 20:08 Capheus es testigo de un motín provocado por desesperación ante la escasez y la carestía del agua. En T1:E5 Min 40:46 y T1:E7 Min 30:05 se evidencian los odios tribales a los que nos referimos aquí. Fueron estos, por otra parte, los que obstaculizaron el amor de los padres de Capheus, provocaron la muerte de su papá y casi la suya propia. La valentía, el amor de su madre, la sabiduría ética que aquella le transmite —sabiduría y amor que, por lo demás, ponen a Capheus, desde pequeño, por encima de las luchas tribales—, lo dotan de una capacidad de resiliencia y de un arte de vivir que, en el punto de partida, le dan ventajas sicológicas sobre sus hermanos *sensate*, víctimas de traumas sicológicos graves. Esta ventaja le permite sobrelevar los obstáculos que contrarrestan sus posibilidades de alcanzar unidad moral; que amenazan que su vida no consista más que en una lucha por la supervivencia. En gran medida el personaje empieza a trascender desde cuando se ve enzarzado en una lucha política que por gradaciones lo va proyectando más allá de su propia persona: sus conciudadanos, la humanidad, una guerra al lado de sus hermanos *sensate* donde está en juego el destino del planeta. Allí, todas las virtudes de Capheus —intelectuales, de carácter, toda su habilidad profesional— van a ponerse al servicio de una empresa que termina enalteciéndolo. Sin contar con que tanto su madre y él serán compensados con relaciones afectivas que en principio ni siquiera podían avizorar. Ella se casa con un mafioso cuyo carácter se va a ennoblecir durante el desarrollo de los acontecimientos; Capheus va a emparejarse con una periodista de Kenia perteneciente a una rica familia y a quien inspira un gran sentido de la justicia.

papel social tradicional, esto es, como esposa abnegada y, acaso, empleada de segundo orden en la empresa de su marido.¹¹

Y hay un punto principal: esta lucha, tanto individual como colectiva, se da contra un obstáculo intangible —los traumas psicológicos también pueden serlo—, no por ello menos opresivo, a saber: *morales de corte rigorista* —frecuentemente de origen religioso— que por ser tales tienden a disminuir la potencia del sujeto, obligándolo a reprimir su deseo mediante mecanismos institucionales despiadados. Peor aún, porque lo inducen a que en lo más íntimo establezcan relaciones culposas con este, extraordinariamente conflictivas. Es con este tipo de morales que en la serie se establece el diálogo fundamental y, por esta vía, con las tendencias políticas más conservadoras del mundo contemporáneo. Llegamos así a lo que en *Sense8* podemos tomar como 'manifiesto ético-político'. Me referiré sobre todo al diálogo con el rigorismo y haré al final un apunte sobre el segundo.

Sense8 como propuesta de alivio a los malestares del sujeto contemporáneo

La propuesta de alivio al malestar que nuestra serie diagnóstica y del que también es síntoma, se despliega a lo largo de la historia de cada uno de sus héroes y de la que estos en conjunto protagonizan. Que la parte final del último capítulo de esta se consagre al matrimonio de Nomi (mujer transexual blanca) y Amanita (lesbiana afroamericana), evidencia la propuesta de la serie como alternativa contra el rigorismo, a saber, una nueva modalidad

11 En T2:E9 Min 9:05 Kala discute con conocidas que las mujeres pueden ser más que esposas. La ventaja psicológica de este personaje parece provenir de la misma fuente que en Capheus: el amor. Su madre, aunque tímida, es amorosa, su padre no es machista y también amoroso (T2:E5 Min 9:20) (escena en la cual Kala conversa con su padre en un café, es significativa a este respecto).

de pluralismo ético y político del que empezamos a tener noticia en los últimos tiempos y que es mucho más amplio que aquel del que han venido hablando los adalides de las sociedades liberales (Rawls, 1996, p. 20).

Es además inequívoco, en este sentido, que dicho matrimonio transcurra en medio de un agasajo carnavalesco al que concurren —incluso de buen grado— personajes que a lo largo de la historia han demostrado encarnar las facciones éticas y políticas más conservadoras, esto es, en una especie de utópica orgía de fraternidad universal que precede a la orgía entre hermanos sensates; orgía que, en cuanto expresión libre, plural y exacerbada de un deseo autolegitimado por una nueva moral arduamente conquistada, es el punto de llegada de un sujeto que ha escapado de la garras del rigorismo, actúa sin culpa, no se siente escindido, ha encontrado su salud. También es inequívoco que dicho matrimonio se celebre en la Torre Eiffel. Ello confirma el credo ético-político por el que se aboga en toda la serie, nos informa sobre el punto de mira que marca la progresión de sus personajes (McTeigue *et al.*, 2015-2018, T2:E12 Hora 2:05:35).

Podríamos resumir, entonces, la prescripción propuesta como sigue: Para aliviar al sujeto contemporáneo de sus fracturas hay que aplicarle una buena dosis de valores ilustrados, es decir, de Libertad, de Igualdad y de Fraternidad, ideales sempiternos de la Revolución francesa. Esta dosis debe ser reforzada con Tolerancia, Solidaridad, Amistad, Amor y capacidad de Reconocimiento.

Estas últimas, al igual que la fraternidad, son virtudes que se preconizan a todo lo largo de la serie como condición de la progresión moral y psicológica de sus personajes, así como de su triunfo colectivo. Los poderes especiales de comunicación de estos, el hecho de que gocen de una capacidad de empatía y de simpatía prácticamente perfectas —literalmente pueden ponerse en el lugar del otro, sufrir lo que él sufre, morir de lo que él puede morir, etc.—, los convierte en arquetipos éticos magnificados, en encarnaciones de *lo que debe ser exigido*, de lo que es deseable como excelencia humana, en un momento en el que han recrudecido los

fundamentalismos y afrontamos una crisis que amenaza el equilibrio de nuestro del planeta.

Puesta en evidencia la prescripción, resta mostrar el diálogo con el rigorismo del que ella resulta.

Diálogo con el rigorismo

No por ser frecuentemente intangible, el rigorismo es menos operativo y eficiente, tanto más porque no solo constriñe al individuo desde fuera (su fuente es, es efecto, institucional: la familia, el colegio, el trabajo, la censura social, etc.), sino, también, lo que es más grave, desde su fuero más íntimo. Que el sujeto haya asumido, bajo estas condiciones, valores progresistas no implica que en él no sigan operando valores conservadores inculcados por la tradición. Esto lo lleva a padecer conflictos que estará llamado a superar mediante un desplazamiento a una moral pluralista.

La toma de conciencia del sujeto, tanto de que sus acciones, de que sus juicios éticos, en mucho se inspiran de una moral rigorista que opera en él con la fuerza del hábito, de que ella ha cuajado en él como carácter... esta toma de conciencia puede darse en distintas variaciones. Ello dependerá de la 'ubicación' en lo que podemos llamar el 'espacio moral' (Taylor, 2006), de la distancia que lo separa de una moral auténticamente 'pluralista':

(i) En una primera posibilidad, la moral rigorista ha cerrado tanto los espacios a mi deseo que ni siquiera barrunto en mi horizonte moral un espacio moral distinto: es el caso de Sahana, la suegra de Kala, quien no va más allá de los juicios que dictamina su marido en sentido religioso y político.¹² Ello la confina a ser

12 Cabe decir de este que es un ateo fundamentalista y, por ende, intolerante; considera, en efecto, que es absurdo y primitivo que Kala adore a un dios que detenta una trompa, que ruegue que este influya sobre su destino T2:E8 Min 42:04. Ello evidencia que el rigorismo no tiene exclusivamente un origen religioso. Por su parte, no debemos perder de vista que no existe, tampoco, una relación necesaria entre ser religioso y ser rigorista, tal como se puede observar

una especie de sierva sin criterios morales ni políticos independientes.¹³

(ii) En una segunda posibilidad abogo por una moral pluralista pero, a causa de condicionamientos materiales e ideológicos, o causa exclusivamente de los segundos corro el riesgo de no poder afirmar mi autonomía. Los prejuicios rigoristas en que he sido educado me han hecho tan dócil, que yo mismo me encargo de seguir encapsulando mi deseo.

Es el caso de Kala Dandekar, quien en principio no acepta, sin culpa, la posibilidad de amar a dos hombres a la vez.¹⁴

Es el caso de Sun Bak (rica mujer de negocios, ejecutiva moderna, luchadora profesional, por lo demás) cuando aún riñe, culposamente también, con el deber que su madre, cerca ya de la muerte, le impuso proteger a su hermano. Con el tiempo, ello incide en que se autoinculpe de crímenes que este cometió e ir a la cárcel (McTeigue *et al.*, 2015-2018, T1:E4 Min 6:40; T1: E4 Min 31:44).

(iii) En una tercera posibilidad voy con plena conciencia en pos del espacio moral más favorable a mis anhelos de *autenticidad*. Ejemplo de lo último, es buena parte de los protagonistas de la historia, pues (a) han tenido que llegar a aceptar la parte de sí mismos que niegan y con ello ponerse en ruta de salida del rigorismo; (b) siendo de entrada afirmativos de su deseo —‘punto’ en el que los encontramos al comenzar el relato—; no padeciendo

en varios personajes de la serie. Kala, por ejemplo, sin abandonar su religión, poco a poco va haciéndose menos rigorista.

13 En T2:E2 Min 25:10 (Op. cit.) se muestra que la suegra de Kala no tiene criterio independiente del marido; ha abandonado, incluso, sus prácticas religiosas porque este último es ateo, solo vuelve a orar cuando ve a este en riesgo de muerte como producto de un atentado causado por el fanatismo religioso (Op. cit., T1:E9 Min 34:40). La madre de Kala es un ejemplo menos dramático de heteronomía, pero en T2:E9 Min 13:23 (Op. cit.) recuerda que cuando empezó vida con su marido —matrimonio que fue arreglado por sus padres y no por amor— y llegó a la ciudad no se atrevía a salir sola a la calle para no extraviarse.

14 En T2:E6 Min 31:00 (Op. cit.) y T2:E1 Min 54:15 (Op. cit.) muestran que Kala lucha contra la atracción que siente por Wolfgang, es decir contra votos de fidelidad demasiado restrictivos.

conflictos de identidad, se ven obligados a marchar a la conquista de mejores condiciones para afirmar su modo de ser.

Por ejemplo, Nomi —hacktivista defensora de los derechos civiles y políticos de la comunidad LGBTI— ha tenido que pasar por circunstancias dramáticas desde cuando es adolescente hasta cuando se convierte en adulta y toma la decisión de practicarse la cirugía de reasignación de sexo.

Lito Rodríguez, por su parte, por amor y por rendir honor a la amistad, va a ser compelido a aceptar públicamente y de buen grado su homosexualismo en medio del Carnaval de Río de Janeiro, aunque ello vaya en detrimento de su éxito profesional (T2:E6 Min 34:26.).

Kala Dandekar a transgredir sus votos por la monogamia aceptando en armonía la diversidad y la intensidad de su deseo (T2:E12 Min 1:16:44). No es gratuito, en este sentido, que el dios ante el cual se prosterna desde niña —Ganesha— detente una 'trompa' gigantesca (T1:E7 Min 33:15.).

Sun Bak, por su parte, es llevada a tomar conciencia de lo absurdo que es sujetarse al compromiso incondicional de cuidar a su hermano, cuando se entera de que su hermano hizo asesinar a su padre. Como ello sucede, justo cuando este último, por fin, la reconoce como sujeto autónomo, como destinataria de su más devoto amor filial, (T1:E9 Min 25:00), dará rienda suelta a una venganza justificada. Su acción nos indica que ya se encuentra en otro lugar moral (T1:E11 Min14:52).

Toma de conciencia política

Esta toma de conciencia lleva al sujeto a pasar de una concepción de la libertad como mero ejercicio individual a una concepción de la libertad como ejercicio colectivo. Con ello los héroes de nuestra historia alcanzan su excelencia, de acuerdo con los parámetros propuestos por la serie. Se trata aquí, no de la toma de conciencia de que pertenezco, de entrada, a una clase social, como sucede

en el marxismo, o de que afirmo autónomamente, esta o aquella metafísica religiosa o filosófica, como lo preconiza el liberalismo político.¹⁵

(i) Tomo conciencia de que formo parte de un grupo humano históricamente vilipendiado por razones de género, de orientación sexual, por razones tribales, culturales. Me veo, entonces, abocado a luchar por mi reconocimiento moral y político (los *sensates*, a fin de cuentas, forman parte de la comunidad humana, aunque estén mimetizados en ella; han sido criados por padres humanos, han sido formados y pertenecen a comunidades humanas. Su lucha se inscribe, por tanto, en el pluralismo característico de la sociedad contemporánea).

Como *Sense8* es una historia de ciencia ficción, se abre la posibilidad de otros dos niveles de toma de conciencia política:

(ii) Pertenezco a *la comunidad universal de los sensates*, rama de los homínidos que quiere ser erradicada por una organización de corte fascista de la que participan tanto *sensates* como *humanos*.

(iii) Pertenezco a la comunidad posible compuesta por los *sensate* y por los *humanos*. Unos y otros deberían poder convivir en armonía de acuerdo con los valores ilustrados defendidos por la serie.

Un siguiente paso de esta investigación debería darse para detallar en qué sentido en *Sense8*, el fascismo aparece como expresión política directa de las morales rigoristas y para poner a flote su propuesta política implícita. También para evidenciar sus sesgos ideológicos: ¿corre el riesgo, por ejemplo, de construir una visión estereotipada de las culturas de las que intenta dar cuenta y, entonces, pese a sus aportes críticos, a ceñirse demasiado a los requerimientos estéticos de la sociedad de consumo?

15 Cabe anotar que algunos personajes, al inicio de la historia, están más cerca de esta toma de conciencia, a pesar de profesar una moral rigorista. Otros más lejos aun cuando de entrada profesen una moral pluralista. Wolfgang, por ejemplo, lo caracteriza un casi completo repliegue en sus intereses meramente personales; Riley porque sus traumas personales son tan graves que a duras penas puede lidiar consigo misma.

Conclusiones

La premisa de la anterior reflexión es que el sujeto apunta a lo largo de su vida a alcanzar una pluralidad de bienes que, en el mejor de los casos, buscará armonizar, poner en equilibrio de la mejor manera posible. La tarea de la reflexión ética consistirá, entonces, en el esfuerzo por determinar cuál es el conjunto de bienes que más me conviene perseguir (*telos*) (Canto-Sperber, 2001, p. 606), la 'prescripción' de vida buena que más conviene al tipo de persona que soy, así como a la comunidad, a la especie a la que pertenezco. Lo anterior teniendo en cuenta que siempre tendré que lidiar con factores que escapan a mi control, con imponderables infortunios que obstaculizan el ideal de excelencia ética que me he propuesto alcanzar.

No hay que perder de vista, en el sentido de lo anterior, que con la modernidad, si se la mira en contraste con la antigüedad (Hegel, 2004, p. 155), se produce una inflexión en la historia humana que se relaciona de manera directa con dos fenómenos que aún caracterizan nuestra identidad ética y política:

De un lado, la aparición del *sentido de lo histórico*, la idea de que habitamos no solo una naturaleza que es producto de cambios lentos pero abismales que obedecen ciertas regularidades, sino, además, que la historia humana, las instituciones humanas, están sujetas a un devenir perpetuo, agenciado por un sujeto colectivo que con sus luchas, con sus búsquedas en todos los planos de la cultura, se modifica perpetuamente en el tiempo, es agente del cambio. Esto hace estallar lo que estaba cristalizado y se daba por inamovible: paradigmas éticos y políticos, artísticos, tecnológicos, científicos, estructuras económicas, todas las formas de dominación. Ello derrumba la idea de que somos 'x' o 'y' 'por naturaleza'.

Del otro lado, la irrupción de un tipo de subjetividad que toma consciencia de su autonomía y cifra en ello el alto valor que se da —su 'dignidad'—; las exigencias que plantea a las instituciones (Hegel, 2004). Estas deben garantizar el respeto a esa dignidad,

convertirse, pues, en fuente de *libertad*, de *justicia* y de *reconocimiento*, en instancia —como antes lo fue Dios— frente a la cual 'todos somos iguales'. La Revolución francesa lo proclamó y siguen proclamándolo, sobre el papel al menos, las democracias contemporáneas, los diversos actores políticos, sinceramente o no, excepción hecha de los actuales fomentadores del odio.

Tenemos, pues, a un sujeto con conciencia del carácter perecedero de toda institución humana y que exige de manera irrestricta que ninguna instancia lesione su dignidad. Ello abre horizontes de cambio pero crea un gran desbalance, una siempre virtual inestabilidad personal y política, habida cuenta del constante desgarramiento padecido por el sujeto: las instituciones económicas, jurídicas, políticas, a pesar de preconizar ideales de justicia, de igualdad, de reconocimiento a la diversidad; a pesar de haber surgido de este tipo de exigencias, se caracterizan por asfixiar las posibilidades que tiene el sujeto de alcanzar una vida *feliz*, es decir, que, en lo posible, lo potencien, hagan de sus actividades, de su trabajo, la ocasión para afirmarse.

Dicho de otra manera, las instituciones contemporáneas (y esto no es exclusivo del capitalismo, sino de toda sociedad regida por la racionalidad instrumental), a pesar de sus avances éticos y políticos, se caracterizan por generar obstáculos materiales que impiden al sujeto alcanzar unidad, lo 'escinden', lo 'dividen', 'atomizan' su vida, la 'fragmentan' en 'multiplicidad de segmentos'.¹⁶ sin contar con que hay obstáculos intangibles que contribuyen a dicha fragmentación,¹⁷ son estos los que he llamado 'ideológicos'.

16 "Así, el trabajo se separa del ocio, la vida privada de la pública, lo corporativo de lo personal [...]" (MacIntyre, 2001, p. 252).

17 La idea de un 'yo separado de sus papeles' como en la teoría sociológica de Goffman y el existencialismo de Sartre (p. 253).

Es bajo este último título que incluyo aquí a las morales 'rigoristas', tomando la expresión de Hegel y llevándola al marco de una filosofía vitalista, esto es, afirmadora del cuerpo y de la vida (Hegel, 2004, pp. 113-154). Dichas morales se caracterizan por pretender encapsular al deseo, por subvalorarlo frente a instancias que se dan por superiores como el 'alma', la 'razón' o el 'intelecto'. Basadas en esta jerarquización arbitraria, estas morales se dan el derecho de someter las diversas expresiones del deseo; de protagonizar acciones cuyo objetivo consciente o inconsciente, es disminuir la potencia del sujeto. Es en este sentido que podemos afirmar que obstaculizan toda pretensión de alcanzar una vida feliz.

Tan soterrada puede ser la labor de las morales rigoristas que, sin advertirlo, el sujeto puede llegar a juzgarse a sí mismo con los parámetros que ellas proponen. Ello puede ir a la par del ataque externo que recibe de los agentes de esta. Bajo estas condiciones, irónicamente, el sujeto puede hacerse cómplice del ataque que constantemente dichos agentes orquestan contra él, pues estos han logrado convertirlo —mediante un trabajo que puede abarcar muchas generaciones de sus antepasados—, en 'enemigo interno', en 'espía' encargado de vigilar y enjuiciar sus propios pensamientos, todas sus acciones, sus desplazamientos 'internos' y externos; en juez y verdugo de sí mismo. Y esto último, aún antes de que haya sido apresado y llevado a los tribunales morales, jurídicos y políticos públicos.

Se abre, en cambio, para el sujeto un horizonte ético y político inusitado, cuando contrariando al dispositivo ideológico descrito, restituye al cuerpo su derecho, le da igualdad de reconocimiento frente al 'espíritu'. Bajo estas condiciones, la relación con el otro —persona, institución—, se volverá para él fuente de potenciación, posibilidad tanto de crecimiento como de *libertad*, no ocasión para la *servidumbre*, y para la represión.

Ya lo había recalcado Deleuze volviendo a Spinoza y en estos tiempos de relaciones personales y colectivas turbulentas y tiránicas, vale la pena retomar lo, pues adquiere su sentido más pleno:

“Cada vez que un encuentro con una idea o un cuerpo exterior se armoniza con nuestra naturaleza, esta aumenta nuestro poder. Por el contrario, cada vez que este contacto no está en armonía con nuestra naturaleza, la disminuye” (Lenoir, 2019, p. 103).

El tirano necesita para triunfar la tristeza de espíritu, de igual modo que los ánimos tristes necesitan a un tirano para propagarse y satisfacerse. Lo que las une, de cualquier forma, es el odio a la vida, el resentimiento contra la vida. (Deleuze, 1984, p. 36)

Es en esta tensión constante entre anhelos de autenticidad, de potenciación, de alegría, de expansión, y anhelos tiránicos que encontramos en la actualidad, la significación ética y política de *Sense8*. Las hermanas Wachowski nos informan acerca de la terca lucha de individuos, de poblaciones enteras que hoy se resisten a concebirse según los parámetros dictados por las distintas modalidades del rigorismo moral; que ya se han desplazado o están en camino de hacerlo hacia una ética pluralista. En su expresión más depurada —el ‘punto de llegada’ del que hablamos al principio—, no los avergüenza ni remuerde la diferencia que representan; es más, quieren afirmarla, transformar el mundo que no les da cabida y trata de aniquilarla. También nos informan de la alteración histórica del pluralismo tal como se concibe bajo los parámetros del ‘liberalismo político’. Mal haríamos en obviarla, dado el reto que ella constantemente plantea, al régimen político, a la llamada ciencia política y a la filosofía política, hasta el punto de trazarles su agenda.

El pluralismo en el mundo contemporáneo no se refiere exclusivamente, tal como lo concibió, por ejemplo, Rawls, a una disputa interna en el marco de una hegemonía religiosa o a una diversidad de ‘metafísicas’ que además de religiosas pueden ser morales o filosóficas (Rawls, 1996); sino, también, a personas que en el punto de partida, se sienten identificadas, menos con religiones o con ‘metafísicas’, con conglomerados humanos —‘comunidades’— que representan una diferencia, un atributo no convencional, desde el punto de vista hegemónico. Querámoslo o no, a mediano o largo plazo, es la adscripción a estos conglomerados, la que se

convertirá en acicate de su *motivación política*. En el mejor de los casos estas personas vincularán, pues, su deseo individual con el bien colectivo, lo que significa que han tomado conciencia de la existencia de un largo devenir histórico en el que sistemáticamente han sido excluidas¹⁸ por pertenecer a una *etnia o a una 'raza'*, tener esta o aquella *preferencia sexual*, encarnar este *género*, en fin, este particular *modo de ser*. Puede tratarse, también, de una condición psicológica o física que se ha convertido en excusa para que se las excluya de los espacios institucionales diseñados para proteger a los ciudadanos de abusos.

Como lo que está en juego aquí es el derecho que tienen maneras de ser distintas a no ser aniquiladas por poderes tiránicos, puede darse que no les quede a estas, otra salida que luchar —incluso a muerte— para ser reconocidas. Forzosamente esta lucha puede alcanzar —como sucede en *Sense8*— dimensiones épicas porque la aspiración, la expresión política más depurada de cualquier concepción dualista del sujeto, es el control, la estandarización de toda diferencia.

Se entiende, pues, que este complejo pluralismo al que hemos aludido genere tensiones permanentes a las facciones más reaccionarias y antipluralistas de la sociedad contemporánea; que estas aprovechen cualquier coyuntura para ejecutar el proyecto de recrear ese añorado pasado en el que su visión de mundo era hegemónica. Lo más grave es que ello está produciendo la regresión a formas institucionales que, ingenuamente, pudieron considerarse superadas y cuyos prototipos históricos son la Inquisición, el Holocausto nazi, el estalinismo, las dictaduras de

18 A diferencia del marxismo en el que la toma de conciencia política, la adhesión a un partido político revolucionario surge, a su vez, de la toma de conciencia de cualquier otra diferencia que yo pueda encarnar, pertenezco a la clase de los proletarios. Esta última vendrá a la par con otra: el conflicto principal que debe motivar mis acciones políticas (si es que quiero, en verdad, un mundo más justo y que se produzca una inflexión para que la historia deje de ser una historia de injusticias, de lucha de clases y sea, en verdad, humana) es el que se produce entre trabajo asalariado y capital (Marx, 1975).

derecha y de izquierda que surgieron en Latinoamérica en el siglo xx y los populismos que han surgido y siguen surgiendo en este siglo en todo el mundo. Las caracteriza fomentar la intolerancia, el odio, la persecución sistemática del distinto, intentar instaurar dispositivos organizacionales, tecnológicos y discursivos para reducir a este último.

“El caníbal” de *Sense8* —versión actualizada del agente Smith de Matrix (Wachowski *et al.*, 1999)— encarna este deseo político demoníaco. Con él, las hermanas Wachowski evidencian el pánico que nos produce su presencia en la peor de sus versiones históricas, pues dispone hoy de recursos que lo vuelven literalmente omnipresente; que hacen posible esa sociedad ‘cerrada’, asfixiante que tan temprano fue vaticinada por Huxley (2009). Las acciones de dicho agente suponen la sicología, la frialdad del burócrata eximio; expresiones corporales, modos de razonamiento eficaces, asépticos; un yo intelectualizado, una mera *res cogitans* que busca mantener bajo control los procesos intelectuales, psicológicos, espirituales, corporales, las emociones propias y ajenas. Es comprensible, entonces, que su representación más recurrente como personaje de ficción sea flacuchenta, pálida, esquelética, a veces. Es el jefe de ceremonias de cualquier sala de torturas, el Director Ejecutivo del Gran Proyecto de Destrucción Masiva de Toda alteridad, de la Naturaleza, de todo el Planeta. Es el Director Ejecutivo del Mal en su expresión más pura.

Sense8 (sinopsis)

Sense8 es una historia de ciencia ficción acerca del *Homo sensorium*, una rama de la evolución de los homínidos que junto con los *Homo sapiens* comparten el mundo desde el neolítico. Actualmente permanecen ocultos, ya que una organización denominada OPB (Organización para la Preservación Biológica) al mando del Presidente (un personaje oscuro del que se sabe poco y que odia a los

Homo sensorium) y de un sensate llamado Milton Bailey Brandt. A este último lo apodan principalmente “El caníbal” porque se dice que comió partes de miembros de su grupo tras haberlos aseasinado y así conseguir datos en su investigación. El caníbal es, también, llamado “Whispers” por los sensates, en alusión a la voz que estos escuchan dentro de su cabeza cuando los ‘visita’.

Los sensates son fenotípicamente iguales a los sapiens, pero, a diferencia de estos, poseen una gran capacidad de empatía, pues cuentan con el ‘sipselio’, una parte del cerebro que les permite habitar otros tiempos (como resonancias de vivencias) y espacios (visitas no físicas) con miembros de su grupo de nacimiento.

Esta conexión les permite experimentar compartidamente sentimientos, habilidades, conocimientos, emociones y sentidos con los miembros de su grupo, configurando así, una interdependencia igual al instinto de supervivencia, pero esta vez con varios miembros de la especie. Se trata de una unidad diversa desde lo biológico y desde lo psicológico. Pueden ‘visitar’ también a miembros de otros grupos a nivel mundial, construyendo así una ‘red’ que comparte información en tiempo real en una voz a voz llamada ‘archipiélago’; el sipselio, en suma, es un sistema de comunicación.

El nacimiento de los *sensates* es doble ya que todos nacen, biológicamente, el mismo día de sus diferentes padres biológicos y vuelven a nacer de su progenitor sensate que puede ser una misma madre o padre, ya que ambos sexos pueden dar a luz grupos de *sensates* (8 miembros por grupo) en cualquier etapa de su vida. Esto les hace crecer poblacionalmente muy rápido, tras este segundo nacimiento pueden conectarse mental y emocionalmente con los otros de su grupo, así estos estén en diferentes lugares del planeta.

Se dice que el *Homo sapiens* y el *Homo sensorium* son un mutualismo obligado (especies que se necesitan para coexistir). Las diferencias son muy sutiles y la evolución introdujo en los *Homo sensorium* pequeñas variaciones que produjeron cambios significativos entre ambas especies. En los *sensates* estas generaron una especial forma de empatía y comunicación y en los sapiens

esta mutación cromosómica los separó de la naturaleza y de los demás (les quitó empatía) de tal modo que puede llegar a resultar fácil matar.

Los sapiens se presentan como una especie capaz también de grandes actos de amor. La red de apoyo de los personajes sensates está conformada por humanos con los que construyen intensas y profundas relaciones de amistad, amor y lealtad. Al mismo tiempo, sin embargo, los sapiens son capaces de una gran crueldad con aquellos a quienes consideran una amenaza, sean congéneres suyos o no. Los *Homo sensorium* son presentados como una compañía evolutiva del *Homo sapiens* y, dada su empatía, como un paso siguiente de la evolución. El *Homo sensorium* es, en muchos aspectos, como el *Homo sapiens* debería ser.

La historia de las Wachowski se centra en un grupo de sensates y lo que tienen que vivir desde el momento en que se asumen como una especie distinta y en cómo esto afecta a cada uno en sus contextos personales, haciéndolos unirse como grupo y como especie junto con otros sensates, para frenar la persecución de la OPB, así como los cambios de misión que ha sufrido esta organización desde que fue fundada por la doctora El Sadawi. Esta última buscaba asegurar la convivencia de las dos especies, pero tras su fallecimiento y de la mano de las investigaciones de Milton, Angélica y Kolovi, la OPB se centró en exterminar a los sensates y en usar a algunos de ellos como asesinos, pues la capacidad que tienen para conectarse posibilita a Whispers usar cuerpos de sensates para cometer asesinatos y, en última instancia, asegurar su propia inmortalidad.

Sense8 es una historia de ciencia ficción, ya que utiliza como fundamento datos de la evolución humana que surgen como una hipótesis para ampliar la línea evolutiva de la especie aceptada hasta ahora. Es creíble en tanto posibilidad, ya que la evolución de los homínidos (primates bípedos, familia de primates) y de los *Homo* (género hominini, especies consideradas humanas) está fundada en la información que aporta los diferentes restos óseos encontrados, así que no existen certezas sobre ciertos procesos

evolutivos, como, por ejemplo, de qué especie proceden los primeros *Homo* o qué pasó con otras especies que habitaron la tierra con el *sapiens*. Estos vacíos en la ciencia permiten considerar incluso como una hipótesis, que otra especie como el *Homo sensorium* pudo existir, aunque no haya evidencia material que la respalde.

La serie también apela a experiencias inexplicables de conexiones entre personas, cuya presencia física no está, pero que son sentidas por individuos como 'milagros', es decir, sin ninguna explicación. Sin embargo, estas adquirirán sentido y realidad cuando se acepte como válida la existencia del *Homo sensorium*.

A lo largo de la historia los personajes experimentan momentos en los que no saben si están locos, pues escuchan voces en su cabeza, lo que es para la psiquiatría uno de los síntomas más claros de esquizofrenia. En la serie la diferencia entre 'locura' y 'experiencia *sensate*' se establece por medio de acciones que rebaten la hipótesis de la locura —una llamada a un celular, por ejemplo—, que comprueba que la voz que escucho en mi cabeza pertenece a alguien real y no imaginario o la experiencia en tiempo real de acciones protagonizadas por otros *sensate* que se llevan a cabo en otras ciudades y son comprobables mediante internet y el hackeo de instituciones y medios.

La razón por la cual la existencia del *Homo sensorium* ha estado oculta es, según la serie, que este representa una amenaza a la estabilidad de la realidad del *Homo sapiens*, pues para este último los secretos son tan importantes que se vuelven el centro de su identidad y de su sociedad y les permiten mantener sus jerarquías. Los *sapiens*, por lo tanto, están dispuestos a destinar grandes recursos para exterminar y controlar la amenaza que los *sensates* suponen.

Referencias

- Aristóteles. (1993). *Ética Nicomáquea*. Traducción de Julio Pallí Bonet. Gredos.
- Canto-Sperber, M. (2001). *Diccionario de ética y de filosofía moral*, tomo I. Felicidad: la felicidad y el bien supremo. Fondo de Cultura Económica.
- Deleuze, G. (1984). *Spinoza: Filosofía práctica*. Tusquets Editores.
- Hegel, G. W. F. (1978). *Escritos de juventud*. Traducción de J. M. Ripalda. Fondo de Cultura Económica.
- Hegel, G. W. F. (1993). *Fenomenología del espíritu*. Traducción Wenceslao Roces. Fondo de Cultura Económica
- Hegel, G. W. F. (2004). *Principios de la filosofía del derecho*. Traducción Juan Luis Vernal. Sudamericana.
- Honnet, A. (2001). Reconocimiento. En M. Canto-Esperber, *Diccionario de ética y de filosofía moral*, (pp. 1353-1359). Fondo de Cultura Económica.
- Huxley, A. (2009). *Selección: Nueva visita a un mundo feliz*. Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.
- Kant, I. (2005). *Fundamentación de la metafísica de las costumbres*. Traducción Manuel García Morente. Tecnos.
- Lenoir, F. (2019). *El milagro de Spinoza: una filosofía para iluminar nuestra vida*. Editorial Planeta, S.A.
- MacIntyre, A. (2001). *Tras la virtud*. Traducción Amelia Valcárcel. Crítica.
- McTeigue, J., Tykwer, T., Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directores). (2015-2018). *Sense8*. [Serie para televisión]. Anarchos Productions; Elizabeth Bay Productions; Georgeville Television; Javelin Productions; Studio JMS; Unpronounceable Productions; Venus Castina LLC.
- Marx, K. (1975). *Manifiesto del partido comunista*. Ediciones en Lenguas Extranjeras.

- Marx, K. (1997). *Manuscritos económico-filosóficos de 1844: esbozos para una crítica de la economía política*. Sarpe.
- Rawls, J. (1996). *El liberalismo político*. Traducción Antoni Domènech. Crítica.
- Taylor, C. (1994). *La ética de la autenticidad*. Traducción de Pablo Carbajosa Pérez. Paidós.
- Taylor, C. (2005). *La libertad de los modernos: la conducción de una vida y el momento del bien*. Traducción de Horacio Pons. Amorrortu.
- Taylor, C. (2006). *Las fuentes del yo*. Traducción Ana Lizón. Paidós.
- Wachowski, L. y Wachowski, L. (Directoras). (1999). *Matrix*. [Película]. Village Roadshow Pictures; Warner Bros; Silver Pictures.
- Zúñiga, J. (2018). *Interpelación ética y lucha contra el rigorismo en algunos textos de ficción*. En imprenta.

4. *Orange is the New Black*: la empatía como contrato de lectura

Laura Marcela Vargas Hernández¹

Introducción

Este capítulo es producto de la investigación desarrollada en el semillero de investigación Mimesis: Narración, Estética y Formación² de la Universidad Pedagógica Nacional en colaboración con la Universidad Minuto de Dios. La preocupación central del semillero es analizar las peculiaridades del discurso serial y caracterizar el tipo de producto frente al que nos encontramos.

Este artículo, particularmente, realiza un análisis de la serie *Orange is the New Black* (OITNB), intentando responder a la

1 Profesional en Filosofía de la Universidad Minuto de Dios. Maestranda en Ética y Problemas Morales Contemporáneos de la misma universidad. Miembro del semillero Mimesis: Narración, Estética y Formación de la Universidad Pedagógica Nacional.

2 Este semillero se propone analizar relatos visuales y audiovisuales de circulación masiva tanto en el ámbito nacional como mundial —en el marco de la globalización—, desde una perspectiva interdisciplinaria y crítica, con el ánimo de indagar su incidencia en la formación de la sensibilidad y los modos de ser de los ciudadanos a partir de la circulación de imágenes, representaciones e imaginarios difundidos por dichos relatos; así como para advertir indicios o síntomas relevantes de la sociedad contemporánea que en ellos se manifiestan.

pregunta de por qué logramos entablar relaciones de empatía con los personajes, aun cuando estos son contrarios moralmente. En este sentido, los estudios sobre series de televisión resultan útiles para mostrar de qué manera estos productos pueden servir como escenarios para la comprensión de los distintos modos de ser, e incluso, como guías del comportamiento moral. Esto sugiere una relación íntima entre la ética y la estética, en la que la segunda ejemplifica lo que aparece de manera abstracta en la primera.

La ética, tal y como la concebía Aristóteles y tal y como se puede concebir todavía, como mostraré en lecciones posteriores, habla en abstracto de la relación entre las virtudes y la búsqueda de la felicidad. Es función de la poesía, bajo su forma narrativa y dramática, la de proponer a la imaginación y a la meditación situaciones que constituyen experimentos mentales a través de los cuales aprendemos a unir los aspectos éticos de la conducta humana con la felicidad y la infelicidad, la fortuna y el infortunio. (Ricoeur, 2006, p. 12)

De esta manera, encontramos que la estética, y en concreto, las series de televisión, pueden servir a la ética en la medida en que a partir de sus representaciones es posible que el sujeto aprenda diferentes saberes.

En este artículo se presentará un análisis de algunos aspectos de *Orange is the New Black* que permiten construir un contrato de lectura, mediado por el sentimiento de empatía. Esto a su vez explica por qué se genera un vínculo entre el espectador y el producto y por qué es posible identificarse con algunos de los personajes principales. De este modo, el artículo estará dividido en tres partes; en la primera parte se dará una breve contextualización de la serie. En la segunda y tercera parte, se explicará cómo se desarrolla el contrato de lectura a partir de varias técnicas utilizadas por la serie.

Orange is the New Black: el relato de la prisión

Esta es una serie de televisión estadounidense creada por Jenji Kohan.

El relato es un drama con tintes cómicos producida por Lionsgate Television (*Mad Men*, *Boss*, *Nurse Jackie*, *Nashville*) para la plataforma de pago Netflix y basada en el libro de Piper Kerman, *OITNB: crónica de mi año en una prisión federal de mujeres*. Con esta obra, la autora quiso plasmar cómo pasó de una vida de éxito como alta ejecutiva de una importante empresa a ser detenida por un asunto de drogas cometido diez años antes. En un instante pasó de vestir con traje negro lujoso a enfundarse la típica y estereotípica vestimenta naranja de las cárceles norteamericanas. Kerman relata sus vivencias reales durante su ingreso en la cárcel de mujeres. (García López y López Balsas, 2014, p. 25)

La serie fue producida el 11 de julio de 2013 y cuenta con 5 temporadas de 13 capítulos cada una. Narra la historia de Piper Chapman, una mujer de vida acomodada que, tras haber cometido un delito en su juventud, tiene que pagar 15 meses de condena en la prisión de mujeres de Litchfield, Nueva York, 10 años después. Por tanto, para el momento en el que ingresa a la cárcel, la vida de Piper ha cambiado completamente. Pasa de tener una relación homosexual con Alex Vause (que también está detenida en el mismo lugar), a tener una relación heterosexual con Larry Bloom, un escritor incipiente que ha estado buscando la cúspide de su carrera. Así mismo, pasa de llevar una vida alocada y atravesada por el riesgo para alcanzar una vida tranquila, con un trabajo estable, amigos constantes, etc.

A pesar de que la protagonista es Piper, la serie logra captar las historias de cada una de las mujeres que están detenidas en esta prisión, por lo cual, no discurrirá una única historia, sino que el relato estará compuesto por varios micro relatos que se van

imbricando uno con otro hasta hacer un todo comprensible y verosímil. Se podría decir que la serie sufre un giro con respecto a la primera temporada, pues si al principio se centraba en el drama personal de Piper (que no deja de estar presente), pasa a tratar problemas generales de las mujeres en prisión, sus vidas, sus angustias, sus sueños, sus acciones y por ende sus modos de ser.

Por lo anterior, es posible decir que la serie es un relato con un gran contenido crítico que logra plasmar de manera aguda y creativa el asunto de las cárceles en Estados Unidos, el problema del poder, la corrupción y la deshumanización del otro.³

Te veo a través del *flashback*

Como se ha dicho, el propósito de este artículo es mostrar el modo en el cual se desarrolla un contrato de lectura entre espectador y serie a través del sentimiento de empatía. La segunda y tercera parte ahondarán algunos aspectos técnicos de la serie que, a nuestro modo de ver, posibilitan dicha relación. Sin embargo, antes de exponer estas herramientas narrativas utilizadas por la serie, es necesario explicar qué es y cómo se construye un contrato de lectura.

El contrato de lectura

En el texto *El análisis del “contrato de lectura” un nuevo método para los estudios del posicionamiento de los soportes de los media*, Eliseo Verón (1985) plantea varios aspectos importantes para hacer

3 El presente artículo no dará cuenta de este aspecto crítico-político de la serie, por la finalidad del mismo. Sin embargo, esta investigación es el avance de trabajo de grado para la Maestría en Ética y Problemas Morales Contemporáneos de Uniminuto, por lo cual se desarrollarán otros aspectos importantes de la serie que no son abordados en este capítulo.

un análisis semiótico de un producto, o en sus palabras, de un soporte. El autor distingue varios problemas con respecto a los análisis que se intentan hacer de un determinado soporte, de esta forma aparecen los estudios de la semiótica que se centran en el texto, principalmente obras literarias sobresalientes, dejando de lado el aspecto de la lectura; cómo se lee o no el texto. Por otra parte, están los estudios realizados por los sociólogos que se van al otro extremo, recogen infinidad de datos sobre los lectores, pero no se cuestionan sobre “el funcionamiento social de los textos, menos aún, por el proceso de lectura” (Verón, 1985, p.2). Así, los dos estudios dejan de lado la relación que se da entre texto y lector, identificado por Verón como la lectura. El autor explica el ‘contrato de lectura’ para dicha relación.

La relación entre un soporte y su lectura reposa sobre lo que llamaremos el contrato de lectura. El discurso del soporte por una parte, y sus lectores, por la otra. Ellas son las dos 'partes', entre las cuales se establece, como en todo contrato, un nexo, el de la lectura. En el caso de las comunicaciones de masa, es el medio el que propone el contrato. (Verón, 1985, p. 2)

Es decir, el contrato de lectura deberá ser entendido como aquel que media entre el soporte y los lectores a los cuales está dirigido. Además, agregará que para el caso de los *mass media*, será el soporte el que ofrezca el contrato al lector, o para este caso particular, al espectador. Por tanto, para hacer un análisis semiótico nos podemos enfocar en dos niveles, bien sea en el del enunciado (mensaje) o el de la enunciación (cómo se dice). Para saber qué tipo de análisis realiza Verón hay que saber en qué nivel se da el contrato de lectura.

Se trata, primeramente, de distinguir, en el funcionamiento de cualquier discurso, dos niveles: el enunciado y la enunciación. El nivel del enunciado es aquel de lo que se dice (en una aproximación gruesa, el nivel del enunciado corresponde al orden del 'contenido'); el nivel de la enunciación concierne a las modalidades del decir. Por el

funcionamiento de la enunciación, un discurso construye una cierta imagen de aquel que habla (el enunciador), una cierta imagen de aquél a quien se habla (el destinatario) y en consecuencia, un nexo entre estos 'lugares'. (Verón, 1985, p. 3)

Dado lo anterior, el contrato de lectura se da en el nivel de la enunciación (modos de decir) y desde allí no solo se propone el contrato, sino que se construye un lugar común para sí mismo y el lector, en el que se crea una imagen determinada de este último. Esto permite pensar que los productores de una serie no solo crean la trama, sino que, además formulan y construyen el perfil del consumidor.

Con este tipo de estudio se desea determinar lo característico de cada soporte, qué lo hace ser lo que es y por qué la gente acude a este y no a otro. De esta forma:

Los estudios del contrato de lectura por medio de una descripción del plano de la enunciación, muestran que, a menudo, los soportes extremadamente cercanos desde el punto de vista de sus rúbricas y de los contenidos que aparecen, son en realidad muy diferentes en el plano del contrato de lectura, plano crucial porque es el lugar donde se constituye la relación de cada soporte con sus lectores. El análisis del contrato de lectura permite de este modo determinar la especificidad de un soporte, hacer resaltar las dimensiones que constituyen el modo particular que tiene de construir su relación con sus lectores. (Verón, 1985, p.5)

Los estudios de este tipo buscan identificar las particularidades del soporte, pero también lo que comparten con otros soportes que compiten en su medio, para determinar qué tan fuerte y efectivo es el contrato de lectura que se está entablando con el lector/espectador. Por tanto, la finalidad será mostrar el modo en el cual se desarrolla el contrato en la serie *Orange is the New Black* y cuáles son sus particularidades, que hacen que los espectadores se sientan atraídos.

El *flashback*: constructor de identidades narrativas

El *flashback*⁴ es una herramienta utilizada por las series de televisión con la finalidad de mostrar un suceso del pasado mientras la historia presente transcurre. En la serie podemos ver cómo se hace uso recurrente de esta herramienta con la finalidad de mostrar aspectos de la vida pasada de las mujeres que están detenidas en Litchfield, el *flashback* se convierte en un elemento sustancial a la historia sin el cual difícilmente podría ser entendida la trama. Si bien es cierto que gracias a la historia narrada en presente podemos identificar algunos aspectos de la personalidad de las mujeres, mediante el *flashback* logramos entender por qué están detenidas.

Pero no solo se nos revela la historia del delito cometido, también nos permite cuestionar el castigo mismo. ¿Acaso lo que estas mujeres han hecho es tan terrible para recibir tratos desmedidos por parte de algunos guardias de seguridad? Y, por lo tanto, es posible pensar que, aunque no estamos de acuerdo con muchas de sus acciones, el trato que reciben es injusto. Mediante el *flashback* logramos comprender su historia, pero además es posible que sintamos compasión por su dolor. Aquellas reclusas que se nos muestran muchas veces rudas, insensibles y hasta malas, aparecen de manera cercana, familiar. El *flashback* permite que entendamos su historia de vida y que, por ende, seamos capaces de identificarnos con ellas.

Paul Ricœur (1986), filósofo francés, utiliza el concepto de 'historia de vida' para poder mostrar el modo en el que se puede comprender a alguien. El autor hablará de 'identidad narrativa' para explicar cómo se construye la vida en forma de relato y gracias a este es que podemos comprendernos y ser comprendidos. Para

4 El *flashback* (o analepsis) es una figura retórica utilizada tanto en el cine como en la literatura, que consiste en alterar la secuencia cronológica de los hechos que se están narrando, trasladándose repentinamente al pasado donde se suceden acontecimientos anteriores al presente de la acción.

Ricœur, el carácter se puede asemejar a la noción contemporánea de identidad, y en gran medida, será a partir de esta categoría que Ricœur pueda plantear su idea de una identidad narrativa.

Identidad narrativa

El problema central en el libro *Sí mismo como otro* (Ricœur, 2012) va a ser el de la identidad. Por tanto, el autor distingue dos conceptos que se relacionan recíprocamente: identidad como mismidad o ídem (idéntico, extremadamente parecido, por tanto no cambia a lo largo de tiempo); e identidad como *ipseidad* o *ipse* (idéntico como algo propio, su opuesto no es diferente, sino otro).

La identidad como mismidad está compuesta por tres elementos: la *identidad numérica* con el componente de reidentificación, que hace referencia a la identificación que uno puede hacer de una cosa en dos momentos diferentes. La *identidad cualitativa* con el componente de sustitución, en la cual es posible reemplazar un elemento por otro sin que esto constituya un cambio sobre la identidad. Por último, el componente de la *continuidad ininterrumpida* que permite contemplar los cambios de una persona sin que la identidad esté en juego.

Esto hasta cierto punto está bien, sin embargo, encierra un problema y es que, con el transcurso del tiempo, la identificación se va haciendo más difícil ¿Cómo identificar a alguien cuando han pasado varios años? De ahí, surge la necesidad de introducir otro elemento que Ricœur va a denominar permanencia en el tiempo. De esta forma, el autor encuentra que hay dos categorías que pueden resolver el problema de la permanencia, a saber: el *carácter* y la *palabra dada o promesa*. Así, Ricœur (1996) entiende por carácter:

El conjunto de signos distintivos que permiten identificar de nuevo a un individuo humano como siendo el mismo. Por los rasgos descriptivos que vamos a expresar, acumula la identidad numérica y cualitativa, la continuidad ininterrumpida y la permanencia en el tiempo. De ahí que designe de forma emblemática la mismidad de

la persona [...] Además, designa el conjunto de disposiciones duraderas en las que reconocemos a una persona. [...] En este aspecto, el carácter puede constituir el punto límite en que la problemática del *ipse* se vuelve indiscernible de la del *ídem* e inclina a no distinguir una de otra. Por consiguiente, es importante preguntarse acerca de la dimensión temporal de la disposición: ésta repondrá más adelante el carácter en el camino de la narrativización de la identidad personal. (Ricœur, 1996, pp. 113-115)

Además, a esta definición agrega que el carácter también es la unidad de todas las disposiciones y esto está relacionado con el concepto de costumbre entendido de dos formas, bien sean como costumbres ya adquiridas o como aquellas que hasta ahora se están adquiriendo.

Para Ricœur, el carácter aparece como algo fijo por el proceso de sedimentación que se da con las costumbres, pues con el paso del tiempo estas se interiorizan. Cuando Ricœur dice que en el carácter se puede ver un recubrimiento del *ipse* por el *ídem* hace referencia precisamente a este proceso, en el que a pesar de la movilidad, el carácter tras su constitución aparece como algo estático. Además, el autor, sumado a las costumbres, va a introducir el elemento de las identificaciones adquiridas para que una persona pueda alcanzar ciertas disposiciones. Estas se refieren a las diferentes identificaciones que una persona puede hacer con valores, normas, ideales, modelos o héroes, que influirán en la construcción del carácter.

En esa medida, la identidad narrativa es la que puede mediar entre *ipse* (idéntico como algo propio, su opuesto no es diferente, sino otro) e *ídem* (idéntico, extremadamente parecido por tanto no cambia a lo largo de tiempo), pues a partir de esta, tanto el carácter como la palabra dada pueden confluír, de tal forma que sea posible conocer a una persona que constantemente está cambiando. De este modo, Ricœur toma la noción de trama aristotélica como síntesis de lo heterogéneo, para entender la vida misma. Esto se relaciona de manera justa con la noción de unidad de una vida propuesta por MacIntyre que Ricœur (1996) va a ampliar.

En este sentido, lo que MacIntyre llama 'unidad narrativa de una vida' no resulta solo de la suma de las prácticas en una forma englobadora, sino que es regido, con igual razón, por un proyecto de vida, con todo lo incierto y móvil que sea, y por prácticas fragmentarias, que poseen su propia unidad, de forma que los planes de vida constituyen la zona media de intercambio entre la indeterminación de los ideales rectores y la determinación de las prácticas (Ricœur, 1996, p. 159).

Sin embargo, MacIntyre solo contempla las historias anecdóticas como parte de esta construcción; por el contrario, Ricœur tendrá en cuenta los relatos de ficción porque a partir de estos es posible realizar una refiguración del sentir y del actuar humanos (lo que ocurre en mimesis III), por ende es importante tenerlos en cuenta a la hora de evaluar a una persona: "¿cómo contribuyen al examen de uno mismo en la vida real las experiencias de pensamiento suscitadas por la ficción, con todas las implicaciones éticas? [...]" (Ricœur, 1996, pp. 160-161).

¿Cómo este yo, al refigurarse que es tal o cual, se convierte en un yo refigurado? Hay que considerar más de cerca, en este punto, los procedimientos a los que apresuradamente hemos llamado de apropiación. La recepción del relato que lleva a cabo el lector es la ocasión, precisamente, de toda una variedad de modalidades de identificación. Nos encontramos, de ese modo, con una situación cuando menos extraña: nos hemos preguntado, desde el comienzo de estas investigaciones, por lo que significa identificar a una persona, identificarse a uno mismo o ser idéntico a uno mismo, y vemos cómo, en el trayecto de la autoidentificación, se interpone la identificación con otro real en el relato histórico e irreal en el relato de ficción. El carácter de experiencia de pensamiento que hemos aplicado a la ficción épica, dramática o novelística cobra un sentido fuerte en este punto: apropiarse mediante la identificación con un personaje es someterse uno mismo al ejercicio de variaciones imaginativas que se convierten de ese modo en las propias variaciones del sí mismo. Dicho ejercicio corrobora esta

conocida sentencia de Rimbaud —¡que tiene más de un sentido!—: ‘yo es otro’. (Ricœur, 1996, pp. 353-354)

La trama no solo sirve para configurar relatos de ficción, sino que además permite ordenar los sucesos de la vida en un todo aprehensible, por el cual podemos tener idea de quiénes somos y de quién es otro. Sócrates decía que una vida no examinada no merecía ser vivida y esto también lo muestra Ricœur (2006), cuando dice: “Una vida no es más que un fenómeno biológico, en tanto la vida no sea interpretada” (p. 17). De esta forma, lo que podemos ver, es que para examinar o interpretar se hace necesario seguir una historia y esto a su vez, está muy emparentado con la ficción, pues esta constituye un papel mediador muy importante.

la ficción, principalmente la ficción narrativa, es una dimensión irreducible de la comprensión de sí. Si es cierto que la ficción sólo se completa en la vida y que la vida sólo se comprende a través de las historias que contamos sobre ella, entonces, podemos decir que una vida examinada, en el sentido de la palabra que tomamos prestada al principio a Sócrates, es una vida narrada. (Ricœur, 2006, p. 20)

Orange is the New Black: identidades narrativas

En la serie vemos un discurrir de microhistorias que se entremezclan con la historia general. Estas microhistorias son las historias de vida sin las cuales sería muy difícil entablar una relación de empatía. Nos basamos en Ricœur, porque para él es mediante las narraciones, sean históricas o ficcionales, que podemos conocer e identificarnos con alguien:

Ya señalaba Aristóteles que los personajes son ‘mejores’ —como en la tragedia—, ‘peores’ o iguales que nosotros —como en la comedia—. En cualquier caso, su fortuna o su desgracia nos parecen merecidas o inmerecidas. Incluso en la novela moderna, en la que la calificación moral de los personajes es tremendamente ambigua, no

podemos dejar de querer el bien de aquellos que estimamos. Resulta comprensible por qué sucede de ese modo: la intelección narrativa mantiene un parentesco con el juicio moral, en la medida en que explora los caminos mediante los que la virtud y el vicio conducen o no a la felicidad y a la desgracia. (Ricœur, 1986, p. 352)

La identificación con el personaje se da gracias a cómo se nos presenta en la trama. Al identificarnos, es cada vez más difícil distanciarnos moralmente. De este modo, aunque sabemos que las mujeres que están ahí no son perfectas, han cometido delitos, y muchas veces actúan de manera cruel; queremos que les vaya bien y sabemos que el sistema es injusto con ellas.

La serie expone la historia de cada una de las reclusas. Todas son importantes, todas tienen algo que decir y algo que mostrar. La serie inicia con un *flashback* que nos muestra varios momentos de la vida pasada de Piper, pero conforme avanzan los capítulos se va deteniendo en otra historia de vida. Así vemos en el segundo capítulo de la primera temporada la historia de Red, luego vemos la historia de Sophia, la historia de Cloudette, de Nicki, de Watson, de Gloria, de Dayanara, de Pennsatucky, de Taystee, de Poussey, de Suzzane, de Morello, de Lolly, etc.

Los *flashbacks* muestran la historia del delito cometido, pero en algunos personajes, estos van mucho más allá y nos cuentan otras cosas de sus vidas. Un ejemplo es el caso de Red, una mujer rusa que trabaja en un restaurante familiar junto a su esposo, quien es hostigado por la mafia rusa. Red no encaja en el círculo de esposas de los mafiosos por parecer muy ordinaria. Mientras estas mujeres se maquillan y usan joyas, Red aparece con un delantal en la cocina, no es una mujer que se preocupe en exceso por su apariencia. Sin embargo, al intentar encajar se une a las rutinas de ejercicio de estas mujeres, lo que produce un altercado en el que le explota el implante de seno a una de ellas.

—¿Contaste hasta 10? Se supone que cuentas hasta 10.

—¡Nunca quise hablarle a esas *pizdy*! Tú me obligaste.

—¿Por qué hiciste eso?

—Porque me excluían, se burlaban de mí. Porque no importa cuánto lo intentemos y lo queramos, hay gente que sirve el pan y gente que se lo come. (OITNB, 102)⁵

Debido a este suceso, Red y su esposo se ven obligados a aceptar las imposiciones de la mafia rusa. No obstante, el papel de Red va cambiando conforme avanza la historia hasta el punto en que se vuelve un miembro importante del negocio. Al final es posible comprender que Red está en la cárcel por haber matado a uno de estos hombres. Lo interesante de estos sucesos es que nos muestran una transformación en el personaje. En la cárcel Red ya no se ve obligada a encajar, pues en gran medida es la que controla las cosas. Vemos su sentido de lealtad y sobreprotección con las que ella llama su familia.

Se puede ver cómo la fortaleza que caracteriza a Red ha estado precedida por una serie de sucesos difíciles que le han permitido forjarse ese carácter. Es uno de los personajes que va a tener que sufrir más ultrajes en la cárcel, pero también una mujer en la que vemos reflejada la resistencia.

Otro ejemplo en el cual el *flashback* resulta importante para entender la historia de vida, es el caso de Pennsatucky (Doggett). En la primera temporada aparece como una mujer religiosa que cree que ha sido enviada por Dios, lo que le da cierta superioridad frente a las demás y la libertad de atacar a otras dentro de la cárcel; sin embargo, en el capítulo final de esa temporada se pelea con Piper y es brutalmente golpeada.

En las siguientes temporadas, Pennsatucky tendrá un perfil más bajo y entonces se revelará parte de su vida mediante los *flashbacks*. Desde muy joven se puede ver que es una mujer que tiene problemas en sus relaciones amorosas. Generalmente es violentada por los hombres y cuando por fin conoce a alguien decente,

5 Los episodios están anotados según la siguiente codificación: la primera cifra remite a la temporada y los dos siguientes al número del episodio. Por ejemplo, 102, segundo capítulo de la primera temporada.

este se tiene que ir a otro lugar. En ese capítulo, después de despedirse de su amor, es violada en el baño por otro hombre que está en la fiesta. Este *flashback* se une con la historia actual en la que ella está saliendo con un guardia de seguridad, este hombre a pesar de que dice amarla la domina para que tengan relaciones sexuales, y entonces vemos cómo se repite una vez más la historia. Todo el capítulo diez de la tercera temporada transcurre entre el pasado y el presente de la vida de Doggett.

Así mismo, en los *flashbacks* se puede ver cómo se van construyendo las relaciones interpersonales de ella y cómo se va generando su relación con el sexo opuesto. Cuando niña, al desarrollarse su mamá le dice:

No te estas muriendo cariño. Algún día sí te morirás, es inevitable. Pero esto que sale de ti es vida. Como cuando orinas. No tengas miedo. Sólo quiero decir que ya no eres una niña. Ahora eres como una caja de refrescos, vales algo. Hay algunas cosas que debes saber. Ahora te saldrán pelos y tetas, los chicos te mirarán con otros ojos, y muy pronto querrán otras cosas contigo. Lo mejor es darles el gusto, cariño. Si tienes suerte, terminarán muy rápido, como tu papá. Es como una picadura de abeja. Acaba antes de que te des cuenta. (p. 310)

Por otra parte, mediante el *flashback* se puede saber que ha abortado cinco veces. Todas creen que ella está en la cárcel porque se oponía a los lugares de aborto clandestino, pero la verdad es que acababa de salir de practicarse un aborto cuando es detenida por dispararle a una enfermera.

En nombre del Señor, ruego que las almas de mis bebés no nacidos sean recibidas en Tu Reino, aunque no hayan sido bautizados porque fui mala y aborté. Porque fui débil y no sabía que estaba mal. Lo lamento. Lamento que nunca llegue a ser su mamá.

Al final del capítulo, mientras se muestran las imágenes de la violación cuando era joven, estas se alternan con el presente, en el que Doggett está teniendo relaciones sexuales con el guarda

de seguridad que, aunque dice amarla, termina sometiéndola físicamente para penetrarla. Se puede percibir la misma sensación de vulnerabilidad, características de sus relaciones anteriores. Es importante mencionar todo esto, porque Pennsatucky es uno de los personajes que más odian los espectadores en la primera temporada; sin embargo, conforme van presentando su historia de vida resulta muy difícil no simpatizar con ella.

En los ejemplos que se dan, se puede ver cómo se construye una identidad narrativa en los personajes, y cómo el *flashback* es una herramienta indispensable para este fin. El contrato de lectura que se va construyendo con el espectador invita a que este simpatice con los personajes allí representados. De este modo, al contar la historia de vida es difícil crear una distancia.

Juntos en la cotidianidad

Si el *flashback* es el primer recurso utilizado por la serie para acercarnos a la historia de vida de las mujeres de Litchfield, el segundo elemento que identificamos es el de la cotidianidad, logrando fortalecer el contrato de lectura. Es una serie que particularmente avanza lento, muchos capítulos transcurren en las historias de las mujeres en ese pequeño mundo que es la prisión. Aunque aparecen acontecimientos que dan giros inesperados a la historia, lo predominante en la narración es el día a día en la vida de cada una de ellas. Vemos desde que se levantan hasta cuando se van a la cama; podemos ver todo lo que hacen: cuando se duchan, se lavan los dientes, entran al baño a hacer sus necesidades. El baño, que se podría decir es el espacio de intimidad, aquí es completamente abierto, estamos con ellas en todo momento mientras están ahí. Así mismo, las acompañamos a desayunar, escuchamos sus conversaciones triviales y sus quejas. Estamos con ellas en el trabajo, cuando están enfermas, tristes, con rabia o felices. Compartimos los buenos y los malos días.

Sophia, una reclusa transgénero es la representación de muchos de estos aspectos. Es quien maneja el salón de belleza de la prisión y la lucha constante que ha tenido que llevar está encaminada en reafirmarse como mujer. En uno de los capítulos, cuando recién sale de aislamiento, se le puede ver con el pelo negro crespo, sin maquillaje, con marcas de los golpes que le propiciaron. Sin embargo, pese a su derrota física, acude al que era su salón de belleza y se pone la peluca rubia que la caracteriza. En esta simple acción se ve reflejado el modo en el cual estas mujeres se aferran al cuidado de sí para reafirmar su identidad como seres humanos.

Esto se puede comparar con lo narrado por Primo Levi (2002) en su libro *Si esto es un hombre*, en el que el cuidado de sí se ve de manera contundente:

En la red opuesta campea un enorme piojo blanco, rojo y negro, con la frase: *Eine Laus, dein Tod* (un piojo es tu muerte), y el inspirado dístico: *Nach dem Abort, vor dem Essen Hände waschen, nicht vergessen* (Después de la letrina, antes de comer, lávate las manos, no lo olvides).

Durante semanas he considerado estas amonestaciones sobre la higiene como puros rasgos de humor teutónico, en el estilo del diálogo sobre el cinturón herniario con que se nos había recibido a nuestro ingreso en el Lager. Pero después he comprendido que sus desconocidos autores, puede que subconscientemente, no estaban lejos de algunas verdades fundamentales. En este lugar, lavarse todos los días en el agua turbia del inmundo lavabo es prácticamente inútil a fines de limpieza y de salud; pero es importantísimo como síntoma de un resto de vitalidad, y necesario como instrumento de supervivencia moral. Tengo que confesarlo: después de una única semana en prisión noto que el instinto de la limpieza ha desaparecido en mí. Voy dando vueltas bamboleándome por los lavabos y aquí está Steinlauf, mi amigo de casi cincuenta años, a torso desnudo, restregándose el cuello y la espalda con escaso fruto (no tiene jabón) pero con extrema energía. Steinlauf me ve y me saluda, y sin ambages me pregunta con severidad por qué no me lavo.

¿Por qué voy a lavarme? ¿Voy a estar mejor de lo que estoy? ¿Voy a gustarle más a alguien? ¿Voy a vivir un día, una hora más? Incluso viviré menos, porque lavarse es un trabajo, un desperdicio de energía y calor. ¿No sabe Steinlauf que después de media hora cargando sacos de carbón habrá desaparecido cualquier diferencia entre él y yo? Cuanto más lo pienso más me parece que lavarse la cara en nuestra situación es un acto insulso, y hasta frívolo: una costumbre mecánica, o peor, una lúgubre repetición de un rito extinguido. Vamos a morir todos, estamos a punto de morir: si me sobran diez minutos entre diana y el trabajo quiero dedicarlos a otra cosa, a encerrarme en mí mismo, a echar cuentas o tal vez a mirar el reloj y a pensar que puede que lo esté viendo por última vez; o también a dejarme vivir, a darme el lujo de un ocio minúsculo. Pero Steinlauf me hace callar. Ha terminado de lavarse, ahora se está secando con la chaqueta de tela que antes tenía enroscada entre las piernas y que luego va a ponerse, y sin interrumpir la operación me da una lección en toda regla. He olvidado hoy, y lo siento, sus palabras directas y claras, las palabras del que fue el sargento Steinlauf del Ejército austro-húngaro, cruz de hierro en la guerra de 1914-1918. Lo siento porque tendré que traducir su italiano inseguro y su razonamiento sencillo de buen soldado a mi lenguaje de incrédulo. Pero éste era el sentido, que no he olvidado después ni olvidé entonces: que precisamente porque el Lager es una gran máquina para convertirnos en animales, nosotros no debemos convertirnos en animales; que aun en este sitio se puede sobrevivir, y por ello se debe querer sobrevivir, para contarlo, para dar testimonio; y que para vivir es importante esforzarse por salvar al menos el esqueleto, la armazón, la forma de la civilización. Que somos esclavos, sin ningún derecho, expuestos a cualquier ataque, abocados a una muerte segura, pero que nos ha quedado una facultad y debemos defenderla con todo nuestro vigor porque es la última: la facultad de negar nuestro consentimiento. Debemos, por consiguiente, lavarnos la cara sin jabón, en el agua sucia, y secarnos con la chaqueta. Debemos dar betún a los zapatos no porque lo diga el reglamento sino por dignidad y por limpieza. Debemos

andar derechos, sin arrastrar los zuecos, no ya en acatamiento de la disciplina prusiana sino para seguir vivos, para no empezar a morir. (Levi, 2002, pp. 20-21)

Aspectos como que el pelo esté teñido como es el caso de Red, o los labios estén maquillados así sea con polvo de dulce y vaselina, como es el caso de Sophia, son representaciones del cuidado de sí. La peluquería es el lugar donde muchas de estas cosas se manifiestan, arreglar su cabello, esforzarse por un delineador para los ojos o lucir unas buenas sandalias hechas con cinta. Así mismo, lo podemos ver en situaciones como la pista para correr, las clases de yoga, los espacios de película, etc. Todas estas cosas, como en el caso de Primo Levi, son acciones realizadas para mantener la dignidad. El campo en el caso de Levi y la cárcel en el caso de ellas son dos espacios creados con el fin de aniquilar la humanidad, sin embargo, vemos que en el ser humano se manifiesta un impulso por mantenerse vivo.

Con todo lo anterior, evidenciamos que estamos frente a mujeres comunes y corrientes que están atravesadas por un sinfín de contradicciones y sentimientos. Ninguna de ellas es perfecta, por el contrario, muchas veces son malas entre ellas, crueles e injustas. Pero es precisamente eso lo que genera ese vínculo con el espectador, y es que al no ser perfectas nos sentimos identificados y, por tanto, muchas veces sentimos dolor, rabia, alegría con ellas.

La empatía como contrato de lectura

Se ha intentado mostrar hasta el momento, que mediante estas herramientas propias de la narración y de la trama se va construyendo el contrato de lectura que estará mediado por el sentimiento de empatía. Según Calvo (1994) citando a Hume:

No es necesario extender nuestras investigaciones hasta el punto de preguntar por qué tenemos carácter

humanitario o sentimiento de semejanza para con los demás (fellow-feeling). Es suficiente con que se experimente como constituyendo un principio de la naturaleza humana. [...] Ningún hombre es absolutamente indiferente de la felicidad y de la miseria de los demás. Lo primero tiende a darle placer, lo segundo dolor. Cada uno puede ver esto en sí mismo. Y no es probable que estos principios puedan ser reducidos a otros más simples y universales [...] pero aún si fuera posible, ello no pertenece al tema que nos ocupa, de modo que aquí podemos, con seguridad, considerar estos principios como originales. (Hume citado en Calvo, 1994, p. 20)

Para Hume la empatía es un sentimiento universal que poseen todos los hombres, por el cual es posible sentir dolor o placer frente a situaciones que padecen los demás; para el autor es casi imposible que alguna persona sea totalmente indiferente. Y agrega:

Será la simpatía la que atenta a esas vibraciones sutiles, pone acentos, puntúa, aviva el diapasón de la propia mente, haciendo que la miseria y la felicidad de otros en sus efectos (manifestaciones, gestos) y en sus causas (carácter, motivo) nos conmuevan, nos afecten, susciten en nosotros espectadores placer o dolor. La simpatía es una forma de experiencia, y, si somos más estrictos, la única forma o por lo menos la superior desde el punto de vista de Hume [...]. (Hume citado en Calvo, 1994, p. 20)

Y para explicar cómo funciona dicho sentimiento agrega:

Si bien es un proceso instantáneo en el espectador, descomponerlo puede ser útil para comprenderlo mejor. Pueden distinguirse en él dos momentos: en un primer momento, a partir de gestos y movimientos, de actuaciones, de representaciones delante de nosotros, captamos la pasión que anima al otro; en un segundo momento, la idea capturada deviene pasión propia, afección. (Hume citado en Calvo, 1994, p. 21)

Si bien el concepto de empatía ha sido trabajado por la psicología y se ha abordado desde diferentes filósofos, en Hume es importante resaltar que la empatía es una experiencia natural y que,

gracias a representaciones como gestos, movimientos, diálogos, entre otros, nos es posible aprehender el sentimiento que aqueja a otro y luego interiorizarlo como una afección propia. Esto último resulta muy interesante, pues en la serie podemos ver un sinfín de representaciones que dan cuenta de lo que sienten cada una de las mujeres que se encuentran en Litchfield y por tanto es posible concebir lo que ellas sienten y entablar una relación de empatía.

En *Orange is the New Black* las mujeres se ven enfrentadas a un sinfín de vejámenes que violentan su integridad. Vemos cómo, por medio de diferentes mecanismos, su humanidad es negada y son tratadas como animales. No solo los guardias se aprovechan de su cargo para hacer con ellas lo que les apetece, sino que además entre ellas también se someten a una serie de castigos y humillaciones. El sistema penitenciario logra dividir las de manera tal, que no se reconocen como iguales. Entre grupos (blancas, negras, latinas, otras, etc.) se violentan constantemente.

No obstante, también podemos ver cómo esa división muchas veces es quebrantada y se emprenden acciones que van en el sentido contrario, no de negar al otro, sino de reafirmarse en compañía de la otra. Se apoyan. En medio del fango las vemos luchando por mantenerse ligadas a algo que aún las haga sentir como personas. Es ahí cuando podemos ver muchas acciones realizadas no porque les toque, sino porque a través de ellas se reafirman. Entonces pensamos en situaciones como las celebraciones. Las fiestas aparecen como espacios en los cuales ellas pueden liberarse de las ataduras que la misma cárcel impone.

Lo interesante de la serie es que más allá de centrarse en el tema carcelario y el problema que representa para un país como Estados Unidos, se dedica a contar las historias de ellas desde muchos niveles que hemos intentado desglosar acá. La canción de la serie da cuenta de ello. Pues apenas empieza, nos vemos enfrentados a tener que ver más de 50 rostros que además no parecen ser los de las actrices de la serie; por el contrario, son rostros de mujeres reales que estuvieron en la cárcel, entre los que se encuentra el rostro de Piper Kerman.

El papel del rostro también es clave para entender el modo en el cual nos encontramos con estas mujeres. En las disertaciones realizadas por Giorgio Agamben (2000) sobre los campos de concentración, el autor habla de la importancia del rostro. Este no debe ser entendido como la cara, sino como una apertura de algo que quiere ser comunicado, el rostro puede estar presente en una imagen, en una persona, en el mismo campo hay un rostro que se revela. El rostro representa la necesidad que tiene el hombre de apropiarse de su imagen y del mundo para conseguir de este modo algo con que reconocerse. No obstante, esto también implica una contradicción, pues en Auschwitz no existe algo así como un sentimiento de identidad o reconocimiento. El musulmán es aquel no hombre sin rostro, que aun sin querer representar, personifica algo para los demás y para todos aquellos que vuelven sobre Auschwitz con sus reflexiones. Cuando decimos que no tiene rostro, es porque él mismo no se interesa por darse uno, sin embargo, sí tiene rostro en la medida en que otros le dan uno.

Aunque la situación pueda parecer paradójica y contradictoria, es importante enfatizar en la posibilidad de dar rostro a aquello que no lo tiene. Cuando el espectador se relaciona con la serie y escucha la canción introductoria, al encontrarse frente a todas esas mujeres, les está otorgando un rostro. De una u otra forma se visibilizan sujetos, la mayoría de las veces no han tenido voz ni la posibilidad de contar sus historias de vida.

Desde el inicio de la serie muestran las voces desde las cuales la historia será narrada. Es la historia de la prisión contada desde las reclusas. Pero no es la historia de la prisión sino la de la vida en prisión, la vida al desnudo. Sin tabúes, sin restricciones. La historia de la crueldad, pero también la de la amistad y el amor.

Conclusiones

Empezamos preguntándonos por qué razón es posible engancharse con una serie de televisión, qué peculiaridades tiene el soporte que

hace posible estar frente a una pantalla viendo capítulo tras capítulo y al final sentir cercanía con los personajes. Para responder a esta pregunta, basados en Eliseo Verón, se quiso reconstruir el contrato de lectura que se establece en la serie de televisión *Orange is the New Black*. De este modo, se mostró que a partir de varias herramientas que caracterizan la serie se podía entablar una relación de empatía con las protagonistas de la misma. El primer elemento que consideramos fundamental para dicha construcción, fue el *flashback*; una herramienta recurrente en toda la narración que permitió reconstruir la historia de vida de estas mujeres y, por ende, darnos a conocer su identidad narrativa, como lo va a denominar Ricœur. Gracias a dicha identidad narrativa, logramos entender el porqué de sus acciones y sus caracteres. Sin esto hubiese sido imposible entablar una relación de cercanía.

El segundo elemento que encontramos fue el de la cotidianidad. La serie transcurre en la historia cotidiana de las mujeres en prisión. En este punto, reconstruimos el día a día, el espacio del baño, las conversaciones, y otras acciones que caracterizan el estilo de vida que se lleva en prisión. Por último, descubrimos el elemento del cuidado de sí como mecanismo de reafirmación de la humanidad. En un espacio como la cárcel es fácil ver muchos ultrajes, sin embargo, la serie da una primacía a los diferentes procesos de resistencia que se gestan a partir de acciones mínimas como el cuidado del cabello o el entretenimiento en el cine.

A partir de estos tres elementos, quisimos mostrar que se genera un contrato de lectura mediado por el sentimiento de empatía. Gracias a dicho elemento, es posible que logremos identificarnos con las mujeres detenidas en Litchfield aun cuando sus acciones y sistemas de valores puedan ser contrarios. La serie sirve como una experimentación moral que permite al espectador relacionarse con sujetos que intencionalmente han sido negados en la sociedad. Por tanto, rescatamos el modo en el cual la serie narra la historia de la prisión, a saber, desde las voces silenciadas que no podían compartir lo que pensaban y sentían.

Referencias

- Agamben, G. (2000). *Medios sin fin. Notas sobre la política*. Editorial Pre-textos.
- Calvo de Saavedra, A. (1994). Simpatía y espectáculo en la moral de David Hume. *Universitas Philosophica*, 11(22), 11-28. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/11626/9524>
- Deaton, A. (2015). *El Gran escape. Salud, riqueza y los orígenes de la desigualdad*. Fondo de Cultura Económica.
- García López, J. y López Balsas, A. (2014, noviembre). Orange is the New Black. Una visión antropológica. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 35, 19-33. <https://www.redalyc.org/pdf/5235/523552853004.pdf>
- Kohan, J., Friedman Liz y Kyle Tannenbaum, N. (Productores). Kerman, P. y Kohan, J. (Guionistas) (2013-2019). Orange is the New Black [Serie para televisión]. Netflix (distribución): 7 temporadas, 91 episodios. Lionsgate Televisión.
- Levi, P. (2002). *Si esto es un hombre*. Giulio Einaudi Editore Torino.
- Ricœur, P. (1986). La narración. Quand le récit devient Communication. Dirigido: P. Büler y J.F. Habermacher. Genève, Labor et FIDES, 287-300. <https://textosontologia.files.wordpress.com/2012/09/identidad-narrativa-paul-Ricœur.pdf>
- Verón, E. (1985). El análisis del “contrato de lectura”. Un nuevo método para los estudios del posicionamiento de los soportes de los media. En: *Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications* (pp. 203-230). Institut de Recherches et d’Etudes Publicitaires. https://semioti-caderedes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/veron-analisis_del_contrato_de_lectura.pdf

5. Erotismo tecnológico. Análisis de Hang the Dj en *Black Mirror*

Patricia Coba Gutiérrez¹

Introducción

La sociedad del siglo XXI vive en un mundo tecnológico, que de acuerdo con Linares y Ayestarán (2008), produce un entorno material y simbólico de alta complejidad, en el que predomina una racionalidad pragmático-tecnológica que orienta muchas de las decisiones prácticas de las personas. Los seres humanos que han sido educados en ese mundo tecnológico tienden a interpretar los valores, en sentido pragmático y a conferirle a la utilidad un estatus preponderante en la escala axiológica. Para estas personas “los valores valen porque sirven” (Queraltó, 2002, p. 175). Es decir, que un valor no vale por sí mismo, sino porque sirve, porque produce resultados y resuelve una necesidad de consumo.

Por otra parte, la tecnología no está sola, sino que va de la mano de la ciencia y esa unión “dio paso a una transformación que se inició a mediados del siglo XIX y que permitió la aparición de un nuevo término: la *tecnociencia*” (Coba Gutiérrez, 2019, p. 244). Es decir, que la ciencia contemporánea al estar mediatizada por la

¹ Profesora asistente de la Universidad de Ibagué, Magíster en Educación de la Universidad del Tolima. Miembro del grupo de investigación Rastro Urbano.

tecnología y en particular por las tecnologías de información y de la comunicación, desarrollan la 'concepción tecnológica' del mundo, que se puede apreciar en el aumento del control social, la clonación genética, la reducción del puesto del ser humano en la sociedad, la irrupción del Cíborg, o el ser humano más técnico (Queraltó, 2002). Esto trae de la mano nuevas perspectivas y nuevos conflictos.

Entre los nuevos conflictos se encuentran las relaciones de parejas. Basta mencionar que la elección de una persona se puede hacer mediante un formulario que recopila todos los gustos, aficiones, deseos, aspiraciones, características físicas y de comportamientos anhelados, y con un simple clic, aparece en la pantalla del celular o del computador un listado de posibles candidatos. Estas opciones ilimitadas, esa cantidad de ofertas de otros y la mercantilización de las personas, acarrear o traen consigo, en términos de Chul Han (2017), la erosión del otro, en los ámbitos de la vida cotidiana. Es decir, el otro no existe, se acomoda a las necesidades de la sociedad de consumo y como producto es lanzado al mercado, de ahí que su foto circule para que sea seleccionado.

Otro de los grandes dilemas está conformado por la sustitución de seres humanos por androides o réplicas. En este sentido, uno de los aportes más significativos de la cibernética fue la descorporeización de la razón, porque el razonamiento pudo ser copiado y reproducido por las máquinas inteligentes. Esto trajo como consecuencia:

No solo cambios en la noción de 'lo humano', sino reformulaciones del entorno social también, porque ya no estamos frente a una sociedad constituida solamente por seres humanos, sino que los agentes no humanos adquieren cada vez mayor relevancia, y la interacción entre humanos y no humanos transforma nuestras ideas de la vida en sociedad.

A partir de la cibernética se empieza a hablar de los seres humanos desde la perspectiva de la teoría de los sistemas y de control. El lenguaje de las matemáticas tomó el

predominio en la explicación de lo humano, por encima incluso de la visión de la filosofía y la psicología. [Para esta mirada], lo humano se encuentra valorado simétricamente con lo no humano dentro de lo social. (Chavarría Alfaro, 2015, pp. 99-100)

La integración hombre-máquina dio paso al surgimiento de seres y figuras emblemáticas, tales como: “robots, androides, cíborgs, humanoides, autómatas, posthumanos, hombres-prótesis, transhumanos, organismos cibernéticos, ciberorganismos, droides, replicantes entre muchos otros, que son el resultado de la mezcla de seres humanos con los productos de su propia tecnología” (Koval, 2011, p. 5).

Además de todos estos nuevos habitantes de la cultura electrónica, se encuentra el avatar que en el ámbito de lo tecnológico es un símbolo de la autorrepresentación, una imagen peculiar que tiene que ver con la representación de sí mismo a través de mecanismos de virtualización y que genera nuevos interrogantes relacionados con la virtualización, el tiempo, el espacio; y en el caso de este trabajo tratar de dar respuesta al siguiente interrogante: ¿qué tipo de erotismo se desarrolla en esta era tecnológica, en la que todo es virtual?

¿Yo escojo, tú escoges?, ¿quién escoge?: Hang the Dj

De los medios de comunicación en este mundo tan codificado con internet y otras navegaciones yo sigo prefiriendo el viejo beso artesanal que desde siempre comunica tanto.

Mario Benedetti

Hang the DJ es el cuarto episodio de la serie *Black Mirror*, escrita por Charlie Brooker y dirigida por Tim Van Patten. En él se narra

la historia de Fank y Amy, personajes que viven inmersos en un contexto en el cual la tecnología tiene la supremacía de la vida cotidiana hasta el punto de vivir en un entorno virtual controlado y ajeno a la realidad. Es decir, habitan un mundo donde todo está planificado, cada uno de ellos cuenta con su propio avatar, e incluso las relaciones amorosas se realizan a través de una aplicación que determina el nivel de compatibilidad de dos personas, y los hace convivir durante un tiempo determinado, que puede ser de un año o tan solo dos horas.

En las primeras escenas se puede observar a Frank hablando con su 'entrenadora', la cual le suministra las indicaciones para llegar al sitio de la cita a ciegas. Es necesario indicar que tan solo se escucha la voz de la instructora, nunca aparece una imagen. El joven llega al restaurante y se sienta a esperar a su acompañante. En ese momento entra Amy y solicita a la aplicación que le indique cuál es el hombre de la cita.

Una vez ubicado, se acerca y se presenta. Frank luce torpe, nervioso y hace comentarios que intentan ser graciosos, pero que la joven no entiende. Ambos manifiestan que es la primera vez que emplean el sistema y lo nerviosos que están. El sistema al cual se refieren es una *Love App*, una aplicación móvil, similar a Tinder, Latin American Cupid, creadas para facilitar la comunicación entre personas que quieren involucrarse con otras, ya sea con fines sexuales o afectivos. Como todo producto de una sociedad de consumo, las ventajas con las que el mercado promociona las *Love apps* van desde el rango de la compatibilidad, la seguridad, el encuentro de su alma gemela, y satisfacción garantizada. Una vez se llena el formulario, las personas entran al mercado del deseo. Como esta fase ya ha sido superada por los protagonistas, la aplicación les proporciona su primera cita.

Después de una incómoda conversación deciden que ya es hora de ordenar la cena, pero la aplicación, que parece ser el tercero en la mesa, les informa que ya se ha seleccionado el menú. A continuación, deben mirar al unísono sus dispositivos y confirmar cuánto tiempo deben estar juntos. En su caso: 12 horas.

Es necesario resaltar que las manifestaciones naturales o espontáneas, tales como probar la comida del otro, ser más cercanos, son controladas no solo por el aparato que llevan consigo, sino también por una especie de vigilantes, hombres corpulentos que observan a los participantes.

Después de la cena, un coche los espera y los conduce a una casa amplia, un lugar suntuoso, que bien podría ser un hotel de lujo de cinco estrellas. Sin embargo, también hace las veces de cárcel y centro de confinamiento, tal y como demuestra la muralla que lo circunda. Se sigue sintiendo la incomodidad de ambos personajes, y lo más insólito, es que cada movimiento que van a dar es consultado con la aplicación. No se dejan llevar por sus emociones o deseos. No es claro si ellos quieren tener sexo, y no se atreven o, si al no tener la aprobación del dispositivo, se sienten inseguros, y deciden no hacerlo.

En este contexto, el sistema operativo que permite descargar aplicaciones para encontrar pareja, reemplaza a la persona que hacía las veces de Celestina y era la encargada de presentar posibles candidatos amorosos. Nada queda al azar, todo está garantizado, es el amor a prueba de riesgos y que Badiou (2011) llamaría una primera amenaza al amor, 'amenaza de la seguridad'.

La contrapartida de esta amenaza securitaria no es más que una variante del hedonismo generalizado, una variante de las figuras del goce. Se trata, así, de evitar cualquier prueba inmediata y profunda de la alteridad, donde el amor se teje [...]. En el fondo, tenemos ahí a los dos enemigos del amor: la seguridad del contrato de seguros y la comodidad de los goces limitados. (Badiou, 2011, p. 6)

En otras palabras, en la cultura hedonista del siglo XXI, sufrir es una pérdida de tiempo y enamorarse algo ridículo y sin importancia. Es un riesgo que no vale la pena tomar, tal como lo manifiesta la protagonista cuando se pregunta qué pasaba antes de la aparición del sistema: la gente tenía que encargarse de todo, incluso de los rompimientos y de su consecuente sufrimiento y

eso a ambos protagonistas les parece terrible. El azar, la suerte y el destino son variables que estas aplicaciones pueden manipular racionalmente a partir de los algoritmos que utilizan para ofrecer perfiles a los usuarios. “Es evidente que el afecto, el amor y el encuentro con el otro son una cuestión de probabilidades con estas *apps*” (Pavoni Perrotta, 2018, p. 8). Tal como lo dice Frank: “es mucho más fácil cuando todo está planeado”.

Las mediaciones tecnológicas en las relaciones afectivas van desde el dispositivo que permite a dos personas continuar su interacción sin importar el tiempo y el espacio, hasta aplicaciones que les indican a sus usuarios, personas cercanas a su entorno, con quién podrían relacionarse. En el tipo de aplicación tipo Tinder, American lovers, entre muchas otras, los usuarios revisan las fotos y si se aprueban, la aplicación los conecta para que ambos decidan acerca de su encuentro cara a cara, porque el cuerpo es necesario para el amor y la sexualidad.

En el caso del capítulo que nos ocupa, ninguno de los dos ha visto la imagen del otro, porque el sistema les ha planteado una cita a ciegas. Solo saben que el sistema es seguro y que van a encontrar la pareja perfecta. Sin embargo, en ese primer encuentro conversan, manifiestan sus inseguridades, pero contra todo pronóstico, no tienen relaciones sexuales. Se toman tímidamente de las manos, mientras yacen vestidos en la cama. Cuando sus doce horas terminan, quedan con la sensación de que fue muy corto el tiempo y hubieran querido más. Sin embargo, saben que la aplicación les va a encontrar la pareja que sea 98 % compatible con cada uno de ellos, así que se despiden.

Poco después, el sistema les programa otra cita. Esta vez a Amy le corresponde un hombre que ya ha tenido cinco citas y por ser experto en este tipo de encuentros, le dice que lo mejor es empezar teniendo sexo, porque de esa manera se rompe el hielo y permite ver las compatibilidades, además si van a permanecer nueve meses juntos, no hay que esperar.

Por su parte, Frank es emparejado con una mujer complicada, neurótica, sin sentido del humor, de nombre Nicola que no disfruta

del sexo, da instrucciones todo el tiempo y se queja permanentemente. Frank aprende a convivir con alguien que detesta todo lo que él hace, lo censura de manera continua. Una mujer con la que no disfruta sexualmente, ni tiene comunicación. Como el tiempo asignado por el sistema es innegociable, no puede ser modificado, debe vivir confinado a su 'casa-cárcel' durante un año. La violencia se convierte en un acto que recae sobre una persona y se manifiesta en un sentimiento de culpa. Una y otra vez se ven desfilar los hombres en la vida de Amy, los mismos gestos rutinarios: llegar a la casa, quitarse la ropa, sentirse aburrida y esperar que se acabe el tiempo. Mientras tanto Frank se siente incómodo, odia a Nicola pero no se opone al encierro forzado con ella. Acata la regla, no lucha contra las normas, se somete y se resigna.

Cuando por fin se termina el año pactado, el sistema vuelve a programarle una cita, que para su fortuna resulta ser nuevamente con Amy. Este encuentro marca un punto de giro en la película. Frente al agotamiento de ir cita tras cita, Amy manifiesta que llegó un momento en que lo único que veía era: 'Una verga entrando y saliendo' y, la sensación de estar desconectada. Esta situación será analizada en el siguiente apartado.

Erotismo *versus* sexualidad

Para la tradición filosófica, el Eros le proporciona al ser humano un estado ideal de tranquilidad y reposo, ya que a través de él se logra la integralidad, se encuentra la belleza, la hermosura y su consecuente deleite. Para Platón (1979), el Eros posee una triple razón: la epistemológica, la estética y la ética: "la sabiduría es una de las cosas más bellas del mundo, y como Eros ama lo que es bello, es preciso concluir que el Eros es amante de la sabiduría". Tal vez la particularidad del erotismo platónico y mitológico radica en que el amor es asumido como un acto solitario, íntimo, en el que el otro es un medio para mi felicidad.

Varios de los teóricos consultados, entre ellos Bataille y Octavio Paz, establecen diferencias entre amor, erotismo y sexualidad. Bataille (1997) es enfático: “la mera actividad sexual es diferente del erotismo; la primera se da en la vida animal, y tan sólo la vida humana muestra una actividad que determina, tal vez, un aspecto ‘diabólico’ al cual conviene la denominación del erotismo” (p. 44). La sexualidad es el espacio físico y carnal del proceso amoroso, que entre sus múltiples funciones tiene la de mantener la vida misma del ser humano.

Una explicación poética del erotismo la expone Octavio Paz (1997): “el sexo es la raíz, el erotismo es el tallo y el amor la flor. ¿Y el fruto? Los frutos del amor son intangibles. Este es uno de los enigmas”. El erotismo involucra necesariamente la trascendencia de la sexualidad en la medida que incorpora, como parte de su ejercicio característico, a la imaginación y a la alteridad. El erotismo y la sexualidad van acompañados, se interrelacionan pero son distintos. Puede haber sexo sin erotismo, pero no erotismo sin sexualidad.

En el capítulo *Hang the DJ* no hay erotismo, lo que se aprecia es una sexualidad domesticada, una fórmula de consumo, que se manifiesta en la repetición de gestos, movimientos realizados con mesura, en los que no hay transgresión, ni imaginación, y mucho menos el atrevimiento, la locura, ni eso ‘diabólico’ que mencionaba Bataille, porque esto tiene que ver con la capacidad lúdica que se desarrolla entre dos seres, en los que se establece una especie de ritual que empieza por liberar el cuerpo, ahí cobra importancia el despojarse de la ropa, el dejarse observar por el otro, renunciar a todo pudor, dejarse ver y tocar. Esto involucra todos los sentidos, oler, palpar, mirar, sentir, escuchar. El deseo del otro es suplantado por el confort de lo igual (Chul Han, 2017).

Por su parte, Illouz (2012), sostiene que la ilimitada libertad de elección trae consigo una racionalización del deseo, en la medida en que se realiza a través de una elección consciente, porque se deben establecer parámetros muy concretos y racionales sobre aquello que es deseable en el otro. Y en el caso de las aplicaciones

esas características deben ser claras, precisas, para que se puedan introducir en los programas y funcionen los algoritmos que van a permitir la selección de la pareja ideal.

Esta situación evidencia que el éxtasis y la emoción erótica se han esfumado para dar paso a un evento fisiológico del cuerpo, no se aprecia la seducción, el intento por resolver el enigma que encierra 'el otro', se cumple con el rol asignado y ya. El sexo es en sí mismo repetitivo, es siempre el mismo, lo que le imprime la variedad es el juego erótico.

En ningún momento se aprecia que el cuerpo emita sudoraciones, tampoco se observan movimientos descontrolados, ni hay una cara orgásmica. Tan solo se puede detallar hombres que realizan los gestos mecánicos de sacarse la ropa, cumplir con un coito y dormir placidamente. Lo impactante es esa desconexión entre las personas: “La desnudez, como exhibición sin misterio y expresión se acerca a la denudez pornográfica” (Chul Han, 2017).

Tal como lo explicita Amy, la sexualidad termina en un 'mete y saca', igual que en las películas porno. La vagina es el objeto de deseo sexual de los hombres y por lo tanto su papel se reduce a esa acción, porque es lo que les produce satisfacción a ellos. Simplemente cumplen con el rol socialmente asignado y rinden en la medida de sus posibilidades.

“Tomado en su conjunto, el erotismo es una infracción a la regla de las prohibiciones: es una actividad humana” (Bataille, 1997, p. 32). El erotismo es juego de transgresión de límites y de acceso a la imaginación humana. En esas escenas vividas por los protagonistas no aparece la transgresión. Lo peor de todo es que a las personas les gusta ese proceso y las parejas que terminan casándose aseguran que funciona.

En este trabajo, el amor comienza con la mirada del otro, tiene que ver con lo físico, es una manera de comunicación que se relaciona con el afecto, con una alteridad particular basada en la libertad y en el reconocimiento del otro en cuanto tal: “el amor es la metáfora final de la sexualidad. Su piedra de fundación es la libertad: el misterio de la persona” (Paz, 1997, p. 103).

Por otra parte, cronotópicamente el amor no puede ser eterno, está condenado a terminar o a transformarse y al erotismo le corresponde el instante, porque solo en esa fugacidad es cuando los seres humanos pueden sentir la continuidad de la vida.

Simulación

El sistema vuelve a programar una cita y coinciden nuevamente. Sin embargo, ya se presenta un cambio: ambos están cansados de esos desencuentros amorosos; por lo tanto, deciden no consultar la aplicación para saber cuánto tiempo deben permanecer juntos, trato que es roto por Frank y situación que desconfigura el programa, dando como resultado que en vez de cinco años deban permanecer juntos unas cuantas horas. Esto cambia el panorama: el espectador cree percibir la aparición de “ese amor romántico que escapa a la racionalidad, ese ideal que no es lucrativo sino gratuito, no es utilitario sino orgánico” (Illouz, 2012), pero el desencanto se apodera de Amy y se separan a pesar de los ruegos del joven. El juego vuelve a empezar, nuevas citas, nuevas relaciones... hasta ... que les llega el anuncio de haber encontrado por fin la persona que se ajusta al 98 % de compatibilidad y el ideal romántico se disuelve. El sistema ha demostrado que la lógica del cálculo por la cual la vida íntima y las emociones “se convierten en objetos mensurables y calculables, que pueden plasmarse en afirmaciones cuantitativas” (Illouz, 2012, p. 77), ha ganado la partida. El encuentro con un otro se convierte en una cuestión de compatibilidad entre variables (minuciosamente evaluadas), que hacen a la construcción de la identidad ser presentada como perfil de usuario.

En este momento de la película empieza la parte más desconcertante para el espectador porque Amy escoge a Frank, como persona para despedirse antes del emparejamiento definitivo. Ambos deciden estar juntos, romper las reglas del sistema, saltar el muro que envuelve la ciudad y descubrir que hay al otro lado. Es ahí

cuando se le revelan al espectador que Amy y Frank existen como unidades de información, que no son personas las que viven los encuentros seleccionados por la aplicación, sino que son representaciones de seres humanos, elaborados a través de mecanismos de virtualización y se enmarcan en modelos que determinan la interacción del avatar en el mundo virtual.

Esta situación recuerda que en la literatura el tema del soñador soñado, en el cual se plantea que el universo es soñado por un soñador, el cual a su vez es soñado por otro, y este por otro, en innumerables veces, en universos paralelos e interconectados, hacía que ese descubrimiento le confiriera a la persona un aire etéreo, incorpóreo, porque la naturaleza de un sueño es intangible. Este elemento representó una profunda complejidad ante la pregunta: ¿Quién soy? En el cuento “Las Ruinas Circulares”, de Jorge Luis Borges (1989), el personaje principal descubre que él es el sueño de un soñador eterno, que quizás es soñado por otro, y así hasta el infinito y por lo tanto será inmortal hasta que el que lo sueña decida lo contrario. Mientras tanto, ¿él que es? Nadie responde. Esta hipótesis es semejante al principio antrópico de la física cuántica, que sostiene que la realidad no es independiente del observador, que esta se origina en el acto de observar, por lo tanto, el universo existe porque existe el ser que lo sueña.

Otra metáfora recurrente en el cine de ciencia ficción es la del holograma. Este es una lámina bidimensional capaz de generar, cuando se ilumina con luz láser, la imagen tridimensional de un determinado objeto. Es memorable la escena de la Star Wars con el holograma de la princesa Leia: “Ayúdame Obi-Wan Kenobi, eres mi última esperanza”. Eso significó la aparición de la tercera dimensión y la noción de que la realidad no existe; que, a pesar de su aparente solidez, el universo es en el fondo un fantasma, un gigantesco y espléndidamente *detallado holograma* (Bohm, 1980).

Ahora la revolución digital, internet y las redes sociales, han transformado la esencia misma de la sociedad, de lo amoroso, de lo sexual y de la identidad de las personas. Nuevos seres se configuran en este mundo digital y entre ellos, el Avatar resulta ser

uno de los más preciados porque su reino está en los videojuegos, lo cual lo hace más atractivo. Un avatar es una forma virtual que permite a una persona participar de una sucesión de relaciones sociales dentro de un mundo virtual y posee ciertas características como, por ejemplo, son interactivos tanto con el sistema informático como con otros usuarios, difuminan las fronteras entre lo real y lo imaginado, generan narrativas propias, que hacen que cambien las maneras de estar juntos y el significado de la palabra 'nosotros'.

La virtualización en este caso se presenta como el movimiento de “convertirse en otro” (Lévy, 1999), porque son otras las maneras de relacionarse, de amar, de comunicarse y de experimentar el cuerpo. José Alberto Sánchez Martínez (2011) lo expresa de la siguiente manera:

Mediante imágenes, llamémosle símbolos constituidos tecnológicamente, representan el mundo sin el mundo y a las personas sin personas, es decir, están constituidos por imaginarios descorporales donde la imagen es el cuerpo del imaginario, entendido lo imaginario no únicamente como icono, sino como información subjetiva. (Sánchez, 2011, p. 38)

Esto quiere decir que los avatares constituyen la representación proyectiva de los jugadores en el caso de los videojuegos y de Amy y Frank, en el caso de los protagonistas del capítulo y que sus cuerpos son producidos, construidos y experimentados por todos los pobladores del mundo virtual. “Pero también a través del avatar la persona despliega sus yo, las características que quiere mostrar, construyendo su identidad a través de un performance social, pero también visual” (Heredia, 2011, p. 34).

Al tener en cuenta lo planteado por Sánchez Martínez (2011), tanto el avatar como los mundos virtuales son ambiguos porque representan el mundo sin el mundo y a las personas sin personas. La realidad virtual y los avatares no son una forma de ser sino una “mutación de identidad” (Lévy, 1999, p. 19). Podría decirse que el

ser en estos mundos virtuales no agota su significación, porque se la pasa constituyéndola y rehaciéndola.

En el caso de los protagonistas, sus cuerpos virtuales no son exactamente modelo de perfección física. Frank no es atlético ni musculoso, algunas veces parece torpe, no es seductor, pero posee una dulzura ingenua. Amy, por su parte, tiene sentido del humor, se muestra más osada, transgresora de las normas. Es una mujer atractiva, sin ser despampanante, ni tener medidas perfectas. Es ella la que cuestiona la funcionalidad del sistema y la que impulsa a la transgresión de las normas. Su avatar se configura desde la mutación de la identidad, desde la forma imaginaria en la que el usuario se apropia de las estructuras productoras de sentido para producir imágenes virtuales de sí mismo como símbolos y discursos. En el lenguaje corporal de su avatar, ambas están construyendo su identidad, en un performance o puesta en escena en un momento actual, en espacio virtual y visual. En un principio, la técnica abstrae y asigna otro estatuto a la corporalidad y las emociones. En el caso de la serie, el avatar o imagen virtual de los dos personajes no son la representación del sujeto que se inscribe en el sistema para buscar pareja, sino que son una simulación, un desdoblamiento, son la aparición de un nuevo sujeto, que hay que mirarlo de manera independiente del sujeto que se considera real. El avatar funciona en un espacio donde es posible proyectar lo que se *es* y al mismo tiempo, lo que no se *es*.

Finalmente, en la realidad virtual del capítulo analizado, se evita toda forma de resistencia, de esa manera se elimina el actuar. Por tal razón, no puede surgir el erotismo, que es acción, movimiento, propuesta, descolocación, juego y rompimiento de las normas. Por otra parte, en la era digital todo se limita al rendimiento. La sociedad, como máquina de búsqueda y consumo, suprime el deseo dirigido al ausente, que en cuanto tal no puede hallarse, cogerse y consumirse y en ese sentido, el deseo erótico está ligado a la presencia especial del otro (Chul Han, 2017).

Referencias

- Badiou, A. (2011). *Elogio del amor*. Café Voltai. <https://profesorvargasguillen.files.wordpress.com/2014/01/badiou-elogio-del-amor.pdf>
- Bataille, G. (1997). *El erotismo*. Tusquets Editores.
- Bohm, D. (1980). *La totalidad y el orden implicado*. Kairós.
- Bonavitta, P. (2015). El amor en los tiempos de Tinder. *Cultura y Representaciones Sociales*, (19), 197-210. <https://www.scielo.org.mx/pdf/crs/v10n19/v10n19a9.pdf>
- Borges, J. L. (1989). *Ficciones. Obras completas*. Emecé.
- Cabra, N. A. (2011). Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen. *Nómadas*, (35), 81-97. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105122653006.pdf>
- Chavarría Alfaro, G. (2015). El posthumanismo y los cambios en la identidad humana. *Reflexiones*, 94(1), 97-107. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/reflexiones/v94n1/1659-2859-reflexiones-94-01-00097.pdf>
- Chul Han, B. (2017). *La agonía del Eros*. Herder.
- Coba Gutiérrez, P. (2019). Tecnociencia: una discusión ética desde las Humanidades y las Artes. *Perspectivas Educativas*, 8(1), 243-257. <http://revistas.ut.edu.co/index.php/perspectiva-sedu/article/view/1902/1479>
- Heim, M. (2000). *The desing of Virtual*. Sage Publications.
- Heredia, C. E. (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales*. Ediciones Abya Yala.
- Illouz, E. (2012). *¿Por qué duele el amor?* Katz.
- Koval, S. (2011, febrero-abril). Convergencias tecnológicas en la era de la integración hombre-máquina. *Razón y Palabra*, (75), 3-18. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199518706043.pdf>
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós.

- Linares, J. y Ayestarán, I. (2008). Racionalidad ética, en un mundo tecnológico: hacia una ética reticular y policéntrica. *Ludus Vitalis*, 181(33), 229-242. http://ludus-vitalis.org/html/textos/33/33_16_linares_ayestaran.pdf
- Luhmann, N. (1985). *El amor como pasión*. Ediciones Península.
- Pavoni Perrotta, F. (2018). *Tecnificación y afectividad: el ideal romántico en las publicidades de Tinder y Happn: representaciones sobre la búsqueda de un otro en el mercado del deseo*. Universidad de Buenos Aires. <http://comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/16/2018/07/Pavoni-Tesi-na-final.pdf>
- Paz, O. (1997). *La llama doble. Amor y Erotismo*. Galaxia Gutenberg, S. A.
- Platón. (1979). *Diálogos*. Porrúa.
- Queraltó, R. (2002). Ética y sociedad tecnológica: pirámide y retícula. *Argumentos de Razón Técnica*, 5, 39-83. http://institucional.us.es/revistas/argumentos/5/art_2.pdf
- Queraltó, R. (2008). *La estrategia de Ulises, o ética para una sociedad tecnológica*. Doss Ediciones.
- Raya, L. (2011). Visión global sobre tecnología háptica. *Autores Científicos y Académicos*, (61), 115-122. https://www.acta.es/medios/articulos/ciencias_y_tecnologia/061115.pdf
- Sánchez, J. (2011). Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales. *Veredas*, 12(22), 33-44. https://www.academia.edu/24086475/Cibercultura_semi%C3%B3tica_del_avatar_y_los_mundos_virtuales

6. Masmediación en las prácticas comunicativas de personajes de *Black Mirror*

Nicolás Arturo Melgar¹

Introducción

La academia ha estudiado solo dos veces la *Masmediación*. La primera en 1997 por Orozco Gómez, en el IV Ibercom, con la ponencia “Mas-mediación’ y ‘ Audiencia-cion’ macro-tendencias en las sociedades latinoamericanas de fin de milenio”. En este documento fue definida como una de las inclinaciones necesarias para entender el papel de la comunicación como la nueva segmentación de las sociedades contemporáneas, y como la propensión del uso necesario de los medios y tecnologías para llevar a cabo actividades, que se manifiesta en la sociedad de cuatro formas: la primera de ellas es ‘la tecnificación de la vida cotidiana’, es decir, las personas hacen uso de los medios y las tecnologías de la información para desarrollar sus actividades laborales y de ocio de manera individual, grupal, colectiva y masiva; la segunda es la ‘privatización de lo comunicativo’, que en otras palabras, es la compra de las empresas de medios por parte de grandes consorcios multinacionales, el acceso limitado a ciertos servicios comunicativos por su costo, y el reemplazo de los lugares públicos como parques,

1 Estudiante de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Ibagué.

plazas, jardines, calles y centro de las ciudades para pasar el tiempo libre, por lugares privados como cines, teatros, galerías, entre otros; la tercera es 'la peculiaridad posmoderna', que dicha de otra manera, es la saturación de publicidad en la ciudad; y la última de estas representaciones es 'la globalización restrictiva', o sea, aparecen nuevos canales de información para hacerle frente a las restricciones físicas (Orozco Gómez, 1997).

La segunda vez fue en 1998, por Orozco Gómez con el artículo "Las prácticas en el contexto comunicativo"; en este documento, se manifestó que la tendencia de la *Masmediación* es una cara de la posmodernidad, y un fenómeno que pone en peligro la comunicación, debido a que se centra en el medio, aumenta la cantidad de información que se comparte, y hace confuso y complicado el objeto sobre el que se informa (Orozco Gómez, 1998).

De ahí que se deba indagar el conjunto de las categorías conceptuales de *Masmediación* y comunicación. Ahora, ¿qué se estudia primero? Según Garza Guzmán (2008), en su artículo "La comunicación interpersonal dentro del campo académico de la comunicación: pautas para una sistematización", la academia latinoamericana debe superar el mediocentrismo, y los comunicólogos deben emprender urgentemente investigaciones sobre fenómenos de la vida cotidiana interpersonal.

Así, se construyó una definición de comunicación interpersonal, con el modelo dialéctico de la comunicación de Serrano (1982), el espectro de acción de comunicación interpersonal de Garza Guzmán (2008), los códigos de la comunicación no verbal, los visuales y los sonoros de Mc-Graw Hill Education, las diferencias entre la comunicación interpersonal mediada por instrumentos biológicos y la que se da por medio de herramientas tecnológicas de Villanueva Mansilla (2005), y las funciones de la comunicación interpersonal de González Alafita (2016); para cruzarlas con el concepto de *masmediación*.

De este ensayo teórico surgieron dos ideas sobre la comunicación interpersonal; la primera, es que puede ser afectada por la *masmediación*, aunque su proceso no depende de herramientas

tecnológicas; y la segunda, su valor depende de la subjetividad que le ha asignado cada individuo y de las funciones que un grupo le ha estipulado. En consecuencia, esta investigación decidió estudiar la verosimilitud de la *masmediación* en la comunicación interpersonal a partir de la subjetividad del individuo y las funciones que le ha asignado un grupo determinado.

Con el enfoque y el problema, el paso a seguir en la exploración académica, fue decidir entre población y corpus. El resultado fue un corpus compuesto en su totalidad por la serie *Black Mirror*, ya que, en primer lugar, la investigación nació en el semillero Repllicants, el cual ha analizado temas como la tecnociencia, lo serial, la relación tecnología-comunicación y los universos simbólicos en los que se enuncian valores sociales, configuraciones y modelos de vida en la serie *Black Mirror*.

En segundo lugar, De las Muñecas (2016), en su tesis doctoral *Webseries: la (r)evolución audiovisual* expresa que desde el año 2000, las series de televisión han empezado a ganar adeptos, y a recobrar la riqueza en cuanto a calidad técnica-tecnológica, presupuestos, reparto y directores que tuvieron en el pasado, hasta el punto de superarla (De las Muñecas, 2016).

En tercer lugar, de acuerdo con Buonanoa, citado por De las Muñecas (2016), las series de televisión están cumpliendo tres funciones en la sociedad: la primera de ellas es la fabuladora, la cual responde a la necesidad de los seres humanos de encontrar narraciones que les hablen sobre ellos mismos; es decir, sentirse identificados con sus protagonistas; la segunda función, es la de familiarización con el mundo social, consiste en presentar valores de lo culturalmente aceptado y experiencias de la vida cotidiana a través de las situaciones que viven los personajes de las series, para educar a los telespectadores sobre las decisiones que quieren tomar en la vida real; y la tercera, es la del mantenimiento de la comunidad, trata sobre la reinterpretación que hacen las teleseries sobre la sociedad, para reafirmar los significados compartidos.

En cuanto a la muestra, se seleccionaron los episodios “Quince millones de méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El Momento

Waldo” y “Caída en picada”. La elección de los episodios se determinó a partir de dos criterios, el primero corresponde a las temporadas que está analizando el semillero, 1 - 3. Y el segundo, al muestreo intencional, estrategia no probabilística de seleccionar una muestra pequeña y específica, pero rica en información para estudiar en profundidad (Alaminos y Castejón, 2006), que en este caso, fue la comunicación interpersonal entre seres humanos, en situaciones cotidianas. Como resultado, esta investigación tuvo como pregunta ¿los episodios “Quince millones de méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El momento Waldo” y “Caída en picada”, de la serie *Black Mirror* promueven la *masmediación* aplicada a la comunicación cara a cara, a través de las prácticas comunicativas interpersonales de sus personajes principales?

El artículo, a partir de este punto, se desarrolla de la siguiente manera: primero se presenta el análisis, que está constituido por una breve explicación de la metodología utilizada y el examen individual realizado a los episodios “Quince millones de méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El momento Waldo” y “Caída en picada”, en los cuales, se encuentran los cruces de los valores colectivos (Garrigue, 2009) de la comunicación interpersonal, las funciones, procesos y elementos que escogió el autor de la academia, con los valores individuales (Garrigue, 2009), creencias y deseos, que tienen los protagonistas sobre esta práctica; y un comentario que aborda la contraposición entre el proceso comunicativo encontrado y las características de la ciencia ficción (Cuadros, 2011). Después, se presentan las conclusiones, en las que se le dio un juicio a las hipótesis, se reconocen las limitaciones del estudio y se nombran posibles líneas de investigación con base en los resultados obtenidos.

Metodología

La investigación se llevó a cabo en dos fases: en la primera, se caracterizaron las prácticas comunicativas interpersonales de los personajes principales de los capítulos “Quince millones de

méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El Momento Waldo” y “Caída en picada” de la serie *Black Mirror*. Para esto, se implementó en primer lugar una matriz basada en los criterios propuestos por Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991). La cual, definió los personajes principales, secundarios y ambientes de cada uno de los episodios.

Tabla 1. Matriz de personajes

Temporada	Capítulo	Idea principal del relato					
Imagen	Nombre o identidad del personaje dentro del relato	¿El personaje realizó acciones que generaron historia en el relato?		¿Cuántas?	¿El personaje ayudó a desarrollar la idea principal del relato?		Resultado (Principal, secundario o ambiente)
		Sí	No		Sí	No	

Fuente: elaboración propia.

Y, en segundo lugar, una matriz que surgió tras cruzar el modelo dialéctico de la comunicación de Serrano (1982), el espectro de acción de la comunicación interpersonal de Garza Guzmán (2008), los códigos de la comunicación no verbal, los visuales y los sonoros de Mc-Graw Hill Education (s.f.) y además, las diferencias entre la comunicación interpersonal mediada por instrumentos biológicos y la que se da por medio de herramientas tecnológicas de Villanueva Mansilla (2005) y las funciones de la comunicación interpersonal de González Alafita (2016). Esta, en primera instancia, definió qué grupos de acciones realizadas por los protagonistas junto a los personajes secundarios o ambientes para afectarse mutuamente fueron comunicaciones interpersonales. Y, en segunda instancia, caracterizó el resultado de cruzar las creencias que tienen los personajes principales sobre la comunicación interpersonal, funciones, acciones y elementos, con los valores colectivos, conocimientos de la academia sobre esta categoría conceptual.

Tabla 2. Matriz de comunicación interpersonal mediada y no mediada tecnológicamente

Temporada		Capítulo		Personaje principal			
Interacciones del personaje principal con otros seres humanos							
Actores de la comunicación				Lugar/ Instrumentos de la comunicación / Códigos o expresiones comunicativas / Objetos de referencia o contenido	Resultado		
Tiempo	Número	Intencionalidad	Reciprocidad		C	I	I ⁴
				C	I		
				I	M		
				M	A		
				I	T		
				B ²	T		
					D ³		

Fuente: elaboración propia.

En la segunda fase, se determinó el valor que los personajes principales de los episodios “Quince millones de méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El Momento Waldo” y “Caída en picada” de la serie *Black Mirror*, les dieron a sus prácticas comunicativas interpersonales, mediadas o no tecnológicamente. Esto se hizo a través del método de los niveles semánticos del mensaje de Abraham Moles (citado en Serrano., 1978). El cual fue complementado por las siguientes categorías conceptuales: “instintos” de Sigmund Freud (1915), “opinión” (definición) de la RAE (s.f.), “ideología” de Karl Marx (citado por Serrano, 1978), “norma” (definición) de la RAE (s.f.), “estereotipos” de González (1999), “orden” (definición) de la RAE (s.f.), “clases sociales” de Marx (citado en Iñigo Carrera, 2014) y “rendición” (definición) de la RAE (s.f.).

-
- 2 Comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos (CIMIB).
 - 3 Comunicación interpersonal por medio de aparatos técnicos, tecnológicos y digitales (CIMATTD).
 - 4 Interacción (I).

“instintos” de Sigmund Freud (1915), “opinión” (definición) de la RAE (s.f.), “ideología” de Karl Marx (citado por Serrano, 1978), “norma” (definición) de la RAE (s.f.), “estereotipos” de González (1999), “orden” (definición) de la RAE (s.f.), “clases sociales” de Marx (citado por Iñigo Carrera, 2014) y “rendición” (definición) de la RAE (s.f.).

Con este método se definió el resultado de cruzar la importancia que tienen las prácticas comunicativas interpersonales en la vida de los personajes principales, deseos, con los valores colectivos, conocimiento de la academia sobre la evaluación del nivel connotativo de la comunicación.

Tabla 3. Niveles semánticos del mensaje

Temporada	Capítulo		Personaje principal	
Comunicaciones interpersonales tradicionales y mediadas del protagonista				
Tiempo	Espacio o tiempo que ocupa el mensaje en el medio	Tasa de especificidad - generalidad del mensaje sobre el personaje principal	Nivel de implicación del protagonista con respecto al mensaje	Nivel psicológico al que apela el mensaje del personaje principal

Fuente: elaboración propia.

“Quince millones de méritos”

“Quince millones de méritos” fue el nombre que recibió el segundo episodio auto conclusivo de la primera temporada de la serie *Black Mirror*, el cual, en 1 hora con 1 minuto y 55 segundos nos relató la historia de Bingham Madson (Casetti y Di Chio, 1991), un pedalista que busca apropiarse de algo real en el mundo artificial que le ofrece la Central de Producción de Electricidad donde trabaja.

En este relato se encontró lo siguiente: para Bingham Madson los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada con herramientas tecnológicas correspondieron al uso que se hizo de esta en situaciones en las que el personaje estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana; así mismo, motivado por el impulso de seguir las normas, satisfacer sus necesidades procedentes del interior o mostrar una realidad que lo favorezca (Garrigue, 2009; Moles, citado por Serrano, 1978).

En cuanto a las creencias, Bingham creyó que las funciones de la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada con herramientas tecnológicas eran intercambiar información, desarrollar relaciones e influir en las acciones de otros (Garrigue, 2009; González Alafita, 2016). Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro que se da entre dos seres humanos, protagonista y personaje secundario; que tienen o no una relación personal y social lejana, en un lugar privado, central de producción de electricidad, durante un tiempo variable, 2s - 5 min 46 s, en el cual se hace uso del cuerpo y en ocasiones de objetos no hechos para la comunicación, pingüino de origami y uniforme de Hot Shot; es decir, los códigos verbales, de la kinesia, de la paralingüística y de la proxémica son complementados por los conjuntos de signos provenientes del comportamiento diacrítico o de la imagen personal, para intercambiar datos personales, pensamientos, emociones e historias familiares, y sociales, proceso de audición y actos artísticos para Hot Shot (Garrigue, 2009; Garza

Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982; Villanueva Mansilla, 2005).

Es decir que para este personaje principal que se caracterizó por evitar la vida en sociedad y obedecer al sistema, la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas fue un proceso importante. Por otro lado, resultó decepcionante que “Quince millones de méritos” haya presentado ejemplos de comunicación interpersonal con funciones, proceso y elementos poco alejados a los que legitima la academia; cuando este episodio posee características de la ciencia ficción como ‘tecnologías del futuro’, los ambientes laborales y de ocio fueron automatizados en su totalidad con una pantalla negra que supera las funciones que tienen en la actualidad un *Smart tv*; ‘La naturaleza y lo natural como distintos a los de la tierra actual’, la energía fue producida por el trabajo físico de los seres humanos y las frutas fueron cultivadas en un laboratorio (Cuadros, 2011).

“Toda tu historia”

“Toda tu historia” fue el nombre que recibió el tercer episodio autoconclusivo de la primera temporada de la serie *Black Mirror*, el cual, en 49 minutos nos relató la historia de Liam Foxwell (Casetti y Di Chio, 1991), un abogado que al estar desempleado se obsesiona con descubrir la razón por la cual su pareja disfruta tanto la compañía de su amigo del pasado.

En este relato, se encontró lo siguiente: para Liam Foxwell los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas correspondieron al uso que se hizo de esta en situaciones en las que el personaje estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivado por el impulso de satisfacer sus necesidades procedentes del interior, seguir las normas o dar su opinión (Garrigue, 2009; Moles, citado por Serrano, 1978).

En cuanto a las creencias, Liam creyó que las funciones de la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas eran establecer relaciones, atender las necesidades sociales y desarrollar y mantener el sentido del yo (Garrigue, 2009; González Alafita, 2016). Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro que se da entre dos seres humanos, protagonista y personaje secundario o ambiente, que tienen o no una relación personal y social cercana, generalmente en un lugar privado, durante un tiempo variable, 1s - 6min 1s; en el cual se hace uso del cuerpo y en ocasiones de objetos no hechos para la comunicación, memoria de espectro total, es decir, los códigos verbales, de la kinesia, de la paralingüística y de la proxémica, que son complementados por los conjuntos de signos visuales y sonoros, para intercambiar datos personales, vivencias, sentimientos e insultos (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982; Villanueva Mansilla, 2005).

Por otro lado, a los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales correspondieron el uso que se hizo de esta en situaciones en las cuales el personaje principal estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivado por el impulso de satisfacer sus necesidades procedentes del interior.

En cuanto a las creencias, Liam creyó que la función de la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales era atender las necesidades sociales. Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro no físico que se da entre dos seres humanos, protagonista y secundario, que tienen una relación personal y social lejana, en un lugar privado, es decir, la conversación no se transmitió a otros; durante un periodo de tiempo corto, 22s, en el cual se hace uso del cuerpo, códigos verbales y de la paralingüística, y de aparatos técnicos, timbre anunciador, para intercambiar datos personales, deseo de tener una conversación cara a cara.

Es decir que para Liam Foxwell la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales, solo fue un proceso necesario para llegar a tener una comunicación interpersonal por instrumentos biológicos, y complementada por herramientas tecnológicas con una persona no cercana. Por otro lado, resultó controversial que “Toda tu historia” haya presentado más ejemplos de comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos, con un proceso un poco alejado de lo estipulado por la academia, que por medio de herramientas tecnológicas; cuando este episodio posee características de la ciencia ficción como ‘tecnologías del futuro’, la memoria de espectro total supera las funciones que tienen en la actualidad Google Drive; además, al ‘tener la figura del cibernético’, la mayoría de los seres humanos se implantaron voluntariamente en la cabeza un aparato llamado memoria de espectro total, el cual se adapta a la perfección al cuerpo y maximiza las funciones cerebrales (Cuadros, 2011).

“Oso blanco”

“Oso blanco” fue el nombre que recibió el segundo episodio autoconclusivo de la segunda temporada de la serie *Black Mirror*, el cual, en 42 minutos con 26 segundos nos relató la historia de Victoria Skillane (Casetti y Di Chio, 1991), una reclusa que cumple su condena en White Bear Justice Park.

En este relato se encontró lo siguiente: para Victoria Skillane los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas correspondieron al uso que se hizo de esta en situaciones en las cuales el personaje estuvo directamente o no involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivada por el impulso de satisfacer sus necesidades procedentes del interior o de rendirse totalmente (Garrigue, 2009; Moles, citado por Serrano, 1978).

En cuanto a las creencias, Victoria creyó que las funciones de la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos

y complementada por herramientas tecnológicas eran desarrollar relaciones e intercambiar información (Garrigue, 2009; González Alafita, 2016). Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro que se da entre dos seres humanos, protagonista y personaje secundario, que tienen una relación personal lejana y social cercana, en un lugar privado, durante un periodo de tiempo corto, 20s - 59s, en el cual, se hace uso del cuerpo y en ocasiones de objetos hechos para la comunicación, televisor, y no, Taser, mapa y fotografía; es decir, los códigos verbales de la kinesia, de la paralingüística y de la proxémica son complementados por los conjuntos de signos visuales y sonoros, para intercambiar datos sociales, fenómeno, y personales, deseo de muerte (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982; Villanueva Mansilla, 2005).

Es decir, que para este personaje principal que se caracterizó por no tener memoria y sentir que está en peligro todo el tiempo, la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementados por herramientas tecnológicas fue un proceso importante. Por otro lado, resultó predecible que “Oso blanco” haya presentado únicamente ejemplos de comunicación interpersonal con funciones, proceso y elementos poco alejados a los que legitima la academia; cuando este episodio relata un futuro apocalíptico y posee características de la ciencia ficción como ‘tecnologías del futuro’, la función mental de bloquear recuerdos fue ejecutada por una máquina, y ‘crítica al presente’, exterioriza la espectacularización de la violencia (Cuadros, 2011).

“El momento Waldo”

“El momento Waldo” fue el nombre que recibió el tercer episodio autoconclusivo de la segunda temporada de la serie *Black Mirror*, el cual, en 43 minutos con 34 segundos nos relató la historia de Jaime (Casetti y Di Chio, 1991), un comediante con problemas psicológicos que trató de seguir con su trabajo de actor de voz.

En este relato, se encontró lo siguiente: para Jaime Salter los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de

instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas correspondieron al uso que se hizo de esta en situaciones en las cuales el personaje estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivado por el impulso de seguir las normas, satisfacer sus necesidades procedentes del interior, rendirse o dar su opinión (Garrigue, 2009; Moles, citado por Serrano, 1978).

En cuanto a las creencias, Jaime creyó que las funciones de la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas eran intercambiar información, desarrollar relaciones, atender las necesidades sociales e influir en las acciones de otros (Garrigue, 2009; González Alafita, 2016). Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro que se da entre dos seres humanos, protagonista y personaje secundario, que tienen o no una relación personal lejana y social cercana, generalmente en un lugar privado, durante un periodo de tiempo corto, 5s - 1min 57s, en el cual se hace uso del cuerpo; y en ocasiones de objetos hechos para la comunicación, teléfono celular, es decir, los códigos verbales de la kinesia, de la paralingüística y de la proxémica son complementados por los conjuntos de signos visuales y sonoros, para intercambiar datos personales, emociones y desempeño sexual, y sociales, política y humor (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982; Villanueva Mansilla, 2005).

Por otro lado, los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales correspondieron al uso que se hizo de esta en situaciones en las cuales el personaje principal estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivado por el impulso de satisfacer sus necesidades procedentes del interior y opinar sobre una persona a partir de un juicio propio o popular.

En cuanto a las creencias, Jaime creyó que la función de la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales era desarrollar y mantener el sentido del

yo y establecer relaciones. Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro no físico que se da entre dos seres humanos, protagonista y secundario o ambiente, que tienen o no una relación personal y social lejana, generalmente en un lugar público, es decir, la conversación se transmitió a otros; durante un periodo de tiempo corto, 17s - 57s, en el cual, se hace uso del cuerpo, códigos verbales de la paralingüística y de la kinesia, y de aparatos digitales, equipo de animación en vivo, para intercambiar datos sociales, política, humor y entretenimiento.

Es decir, que para Jaime Salter la comunicación interpersonal fue importante, pero la que se da por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas era necesaria para desenvolverse en el ambiente cotidiano, y la que se da a través de herramientas técnicas, electrónicas y digitales era obligatoria para hablar con personas que están lejos y trabajar. Por otro lado, resultó previsible que “El momento Waldo” haya presentado más ejemplos de comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos, con un proceso un poco alejado de lo estipulado por la academia, que por medio de herramientas tecnológicas; cuando este episodio relata un futuro no pos-apocalíptico y posee características de la ciencia ficción como ‘crítica al presente’, exteriorizó como las figuras públicas, que muchas veces intervienen en la política solo para facturar, y como un grupo de ciudadanos apoyaron a un candidato únicamente por su carisma; y ‘tecnologías del futuro’, el equipo de animación en vivo supera las funciones que tienen en la actualidad el Equipo de captura de movimiento (Cuadros, 2011).

“Caída en picada”

“Caída en picada” fue el nombre que recibió el primer episodio autoconclusivo de la tercera temporada de la serie *Black Mirror*, el cual, en 1 hora con 3 minutos y 4 segundos nos relató la historia de Lacie Pound (Casetti y Di Chio, 1991), una oficinista que trata de

conseguir de todas las formas posibles la popularidad suficiente para rentar el apartamento de sus sueños.

En este relato, se encontró lo siguiente: para Lacie Pound los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas correspondieron al uso que se hizo de esta en situaciones en las cuales el personaje estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivado por el impulso de seguir las normas, satisfacer sus necesidades procedentes del interior y sus intereses individuales y de poner las cosas en su lugar (Garrigue, 2009; Moles, citado por Serrano, 1978).

En cuanto a las creencias, Lacie creyó que las funciones de la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas eran influir en las acciones del otro, intercambiar información, establecer relaciones, atender las necesidades sociales, desarrollar y mantener el sentido del yo (Garrigue, 2009; González Alafita, 2016). Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro que se da entre dos seres humanos, protagonista y personaje secundario o ambiente, que tienen o no una relación personal lejana y social cercana, generalmente en un lugar privado, durante un periodo de tiempo variable, 1s - 1min 44s, en el cual se hace uso del cuerpo y de objetos hechos para la comunicación, teléfono celular, computador, *tablet* y folleto; y no, disfraz; es decir, los códigos verbales de la kinesia, de la paralingüística y de la proxémica son complementados por los conjuntos de signos visuales, sonoros y de la imagen personal, para intercambiar datos personales, emociones y vivencias, y sociales, eventos de la alta sociedad (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982; Villanueva Mansilla, 2005).

Por otro lado, a los deseos sobre la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales correspondieron el uso que se hizo de esta en situaciones en las cuales el personaje principal estuvo directamente involucrado y fue afectado el desarrollo de su vida cotidiana, y motivado por

el impulso de seguir las normas y satisfacer sus intereses individuales.

En cuanto a las creencias, Lacie creyó que la función de la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales era desarrollar relaciones, intercambiar información e influenciar las acciones de otros. Y que su proceso y elementos fueron y se articulaban de la siguiente manera: un encuentro no físico que se da entre dos seres humanos, protagonista y secundario, que tienen o no una relación personal cercana y social lejana, en un lugar privado, es decir, la conversación no se transmitió a otros; durante periodos de tiempo variable, 8s - 3 min 10 s, en el cual se hace uso del cuerpo, códigos verbales de la paralingüística y de la kinesia, y de aparatos tecnológicos, teléfono celular y computador, para intercambiar datos personales, emociones y vivencias, y sociales, eventos de la alta sociedad.

Es decir, que para Lacie Pound la comunicación interpersonal por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales solo fue un proceso necesario para llegar a tener una comunicación interpersonal a través de instrumentos biológicos y complementada por herramientas tecnológicas con una persona no cercana. Por otro lado, resultó previsible que “Caída en picada” haya presentado más ejemplos de comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos, con un proceso un poco alejado de lo estipulado por la academia, que a través de herramientas tecnológicas, cuando este episodio relata un futuro no pos-apocalíptico y posee características de la ciencia ficción como ‘tecnologías del futuro’, el teléfono celular de Lacie, Carole y otros, supera las funciones que tienen en la actualidad los *Smartphone*; ‘crítica al presente’, exterioriza como las personas se niegan a sí mismas para obtener aceptación social, y el poder de las redes sociales virtuales, y ‘los monstruos como organismos que superaron lo socialmente aceptado’. Lacie fue considerada como un ser grotesco por no replicar el *statu quo* (Cuadros, 2011) .

Conclusiones

Una vez analizadas las comunicaciones interpersonales de los personajes principales de los episodios “Quince millones de méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El momento Waldo” y “Caída en picada” de la serie *Black Mirror*, se concluyó que: la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos fue más importante que la dada a través de herramientas técnicas, electrónicas y digitales, ya que estuvo presente en todos los episodios; se usó en situaciones en las cuales la vida cotidiana del personaje principal salía afectada o no; se recurrió a ella por objetos externos como el impulso de seguir las normas, satisfacer sus necesidades procedentes del interior e intereses individuales, mostrar una realidad que lo favorezca, rendirse, opinar y poner las cosas en su lugar (Garrigue, 2009; Moles, citado por Serrano, 1978), y tuvo un proceso comunicativo más complejo, más códigos usados (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982).

Asimismo, la comunicación interpersonal por medio de instrumentos biológicos que se halló, rebasó el límite establecido por Eduardo Villanueva Mansilla (2005), debido a que, en su intercambio de información, también se utilizaron herramientas técnicas, electrónicas y digitales; es decir, los códigos verbales de la kinesia, de la paralingüística y de la proxémica fueron complementados por los conjuntos de signos visuales, sonoros, del comportamiento diacrítico y de la imagen personal (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982).

Por tanto, los episodios “Quince millones de méritos”, “Toda tu historia”, “Oso blanco”, “El momento Waldo” y “Caída en picada” de la serie *Black Mirror* sí promueven la *masmediación* aplicada a la comunicación cara a cara en ambientes cercanos a través de las prácticas comunicativas interpersonales de sus personajes principales.

La posibilidad de que *Black Mirror* esté divulgando la tendencia de la *masmediación* aplicada a la comunicación interpersonal en

entornos cercanos es amplia, puesto que, en primer lugar, los episodios analizados presentaron funciones como la fabuladora, historias sobre trabajadores, parejas, presos, hermanos y amigos; de familiarización con el mundo social, *reality show*, relaciones de pareja, familiares, de compañeros de trabajo y cliente-vendedor, parques de diversiones, campañas políticas, matrimonios y ‘pedir aventón’; y del mantenimiento de la comunidad, la importancia del uso de la tecnología en las actividades cotidianas (De las Muñecas, 2016); y, en segundo lugar, estos episodios exteriorizaron características de la ciencia ficción como ‘tener una relación estrecha con la ciencia’, ‘criticar el presente’, ‘los monstruos como los organismos que han superado las fronteras de lo aceptado o considerado como normal’, ‘tener como imagen icónica al *Cyborg*’ y ‘otros mundos, en donde la naturaleza y lo natural son distintos a los de la tierra’ (Cuadros, 2011).

Por otra parte, la comunicación por medio de herramientas técnicas, electrónicas y digitales tampoco siguió lo establecido por Villanueva Mansilla (2005), dado que solo se llevó a cabo con personajes secundarios y ambientes que ya distinguían los protagonistas (Garrigue, 2009; Garza Guzmán, 2008; Mc-Graw Hill Education, s.f.; Serrano, 1982). Además, su función no se limitó a agendar una conversación cara a cara, porque se usó para intercambiar información, establecer relaciones, influenciar las acciones de otros, atender las necesidades sociales, desarrollar y mantener el sentido del yo (Garrigue, 2009; González Alafita, 2016).

Para finalizar, esta investigación encontró sus limitaciones en el método de los niveles semánticos, específicamente en el manejo de los conceptos que corresponden al ámbito psicológico. Se recomienda a los estudiantes de Comunicación interesados en la investigación en series de televisión, que inicien estudios de recepción a partir de los resultados obtenidos en este trabajo de grado sobre comunicación interpersonal, *masmediación* y *Black Mirror*, ya que estas categorías conceptuales han sido poco exploradas en el campo práctico.

Referencias

- Alaminos, A. y Castejón, J. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Universidad de Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/20331/1/Elaboraci%c3%b3n,%20an%-c3%a1lisis%20e%20interpretaci%c3%b3n.pdf>
- Barney, C., Brooker, C. y Jones, A. (Productora ejecutiva). (2011-2019). *Black Mirror*. [Serie de Televisión]. Full Cast & Crew; Endemol.
- Iñigo Carrera, N. (2014). El concepto de clase social y su aplicación a la situación argentina. *Theomai*, (29), 77-99. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=12431432005>
- Carrión, J. (2014). *Teleshakespeare*. Interzona Editora.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Cuadros, R. (2011). *Técnica y alteridad: el robot humanoide en las transposiciones de la literatura al cine*. Universidad de Ibagué.
- De las Muñecas, R. (2016). *Webseries - La (r)evolución audiovisual*. [Tesis doctoral, Universidad del País Vasco y Euskal Herriko Unibertsitatea].
- Freud, S. (1915). Los instintos y sus destinos. *Slideshare*. <https://es.slideshare.net/LorenaRachath/los-instintos-y-sus-destinos-freud>
- Garrigue, O. (2009). *Sociología del valor: valores individuales y colectivos, Análisis sociológico y síntesis de un modelo teórico*. [Tesis de Maestría, Flasco, sede académica Argentina]. <https://repositorio.flacoandes.edu.ec/bitstream/10469/2611/1/TFLACSO-2010OG.pdf>
- Garza Guzmán, M. R. (2008). La comunicación interpersonal dentro del campo académico de la comunicación: pautas para una sistematización. *Global Media Journal México*, 6, (12), 49-70. https://gmjmxico.uanl.mx/index.php/GMJ_EI/article/view/84/83

- González Alafita, M. E. (2016). *Comunicación: inicio, mantenimiento y desintegración de relaciones*. http://prod77ms.itesm.mx/podcast/EDTM/Comunicacion%20Interpersonal_%20Desarrollo%2C%20-%20Gonzalez%20Alafita.pdf
- González, B. (1999, marzo). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar*, 12, 79-88. Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801212.pdf>
- Mc-Graw Hill Education. (s.f.). La comunicación no verbal. *Unidad 4*, 71-88. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448175743.pdf>
- Mc-Graw Hill Education. (s.f.A). Los lenguajes visuales. Capítulo 1, 8-43. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448181883.pdf>
- Orozco, G. (1997). “Mas-mediación” y “audiencia-ción” macro-tendencias en las sociedades latinoamericanas de fin de milenio. Ponencia presentada en el panel: diálogo trasatlántico: o proceso de globalização e a revitalização das identidades culturais nas megaregões. *IV Ibercom Intercom*, Universidad de Santos, Brasil, septiembre 1 de 1997. https://nanopdf.com/download/mediacion-y-audiencia-cion-macrotendencias-en-las_pdf
- Orozco, G. (1998). Las prácticas en el contexto comunicativo. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (62), 1-6. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/1187>
- RAE. (2019). Opinión. <https://dle.rae.es/?id=R6gqDaZ>
- RAE. (2019A). Norma. <https://dle.rae.es/?id=QcFNGvF>
- RAE. (2019B). Orden. <https://dle.rae.es/?id=R9Scnle>
- RAE. (2019C). Rendición. <https://dle.rae.es/?id=VwqCeiT>
- Serrano, M. M. (1978). *La mediación social*. Akal Editor
- Serrano, M. M. (1982). *Teoría de la comunicación*. Volumen VIII de Cuadernos de la Comunicación. Gráficas Valencia, S. A.

https://www.uv.mx/personal/paguirre/files/2011/05/teoria-de-la-comunicacion.libro_.pdf

Villanueva Mansilla, E. (2005). *Comunicación interpersonal en la era digital*. Grupo Editorial Norma.

7. *The Punisher*: un acercamiento a las transformaciones del personaje

Andrés Felipe Correa¹

Introducción

En las últimas décadas asistimos a la producción de narraciones seriales en canales de televisión *premium*, como HBO o AMC; a la creación de plataformas de *streaming*, como Netflix, Amazon Prime, Disney+; e incluso ha sido tanto el auge de las mismas, que YouTube también ha incursionado en este mundo de la producción serial. Hay autores como Cascajosa (2009), Bourdaa (2011), Guarimos y Gordillo (2011) que plantean la existencia hoy en día de una relación profunda entre el desarrollo de la televisión y los avances tecnológicos —fundamentalmente internet y las aplicaciones de canales por cable—, que modifica la forma en la que se producen y reciben las series de televisión.

Frente a este asunto, Jorge Carrión (2014) y Santaolalla (2011), aportan no solo la visión de las transformaciones ya mencionadas,

1 Maestrando en Ética y Problemas Morales Contemporáneos de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Licenciado en Filosofía de la misma universidad. Miembro del semillero Enseñabilidad y Enseñanza de la Ética de Uniminuto y Mimesis: Narración, Estética y Formación de la Universidad Pedagógica Nacional.

sino que la complementan relacionando la consolidación de cierto tipo de historias y sus personajes vinculados con hechos fundamentales de la historia contemporánea de los Estados Unidos. Ejemplo de esto podrían ser sucesos como la crisis económica de 2008, en la que se desarrolla *Breaking Bad*, la caída de las torres gemelas que estructura gran parte de la trama de series como *24*, o la guerra de Irak y Afganistán, en la que se enmarcan series como *Homeland* y *The Punisher*. Así, hay quienes afirman que el escenario de renovación de la televisión, en el que la comunicación entre cine y televisión, el desarrollo de tecnología y las redes informáticas, la referencialidad a la historia de este país, han permitido transformar la producción de las series, llevándolas a una nueva edad dorada.²

Esta nueva edad dorada de la televisión pone en cuestión al cine. “Las teleseries norteamericanas han ocupado, durante la primera década del siglo XXI, el espacio de representación que durante la segunda mitad del siglo XX fue monopolizado por el cine de Hollywood” (Carrión, 2014, pp. 13-14).

De este modo, el discurso serial ha tomado tanta fuerza que su dinámica ha conducido a los productores, directores y guionistas a construir narrativas cada vez más complejas, en las que se desarrollan distintos problemas y personajes que ejecuten en un sentido las acciones que guían la trama, que se vinculan con los contextos sociales actuales. Las series norteamericanas han explorado de forma profunda esta complejización y transformación en las que las historias ya no se limitan a mostrarnos personajes que son ejemplo de los valores que se deben practicar, los buenos en contra de los malos, sino que nos muestran otro tipo de personajes, los *nuevos malos*.

Estos *nuevos malos*, acepción utilizada por Jost François (2015) en su texto titulado: *Los nuevos malos. Cuando las series norteamericanas*

2 Un dato que permite actualizar este hecho tiene que ver con la serie *Game of Thrones*, que despertó el interés por la discusión de su historia en periódicos, en foros de debate, a través de plataformas como YouTube e incluso de grandes personalidades en el ámbito académico como Slavoj Žižek y Diana Uribe.

desplazan las líneas entre el bien y el mal, nos remite a una construcción narrativa que explora en su dinamismo opciones y posibilidades en las que el bien y el mal se entrecruzan en una misma historia dentro de las acciones de un personaje o varios. La propuesta analítica de Jost François (2014) permite vislumbrar una ruta metodológica, que serviría para evaluar algunos personajes de las series norteamericanas actuales. Consideramos que las mayores transformaciones enunciadas por el autor se producen en el ámbito de la producción del sentido de la trama y en la relación que esta establece con los espectadores.

Breaking Bad, *Dexter* o *Deadwood*, son algunas de las series analizadas por el autor francés, en las cuales el personaje protagonista encarna características morales difíciles de juzgar a primera vista y que solo mediante análisis exhaustivos podremos bosquejar. Un caso emblemático, estudiado por Vargas (2018), es el de Walter White, protagonista de *Breaking Bad*, con quien en la mayoría de las ocasiones simpatizamos por la forma en la que es presentado por la serie: un hombre de más de cincuenta años, que fracasó en su vida como científico, padre de un hijo con problemas físicos, profesor de escuela y además es diagnosticado con cáncer de pulmón. En este escenario decide producir metanfetaminas para ayudar a su familia con dinero y que logren subsistir cuando él ya no exista. Sin embargo, a lo largo de la serie Walter irá girando poco a poco hacia una moralidad más oscura, una gradación del mal con la cual no estamos de acuerdo totalmente, pero con la que tenemos una compleja relación —por momentos de amor-odio—, gracias a la compleja manera de desarrollar la historia, pues parece que queremos que nuestro personaje consiga su objetivo, porque empatizamos con él, pero empezamos a dudar de sus motivaciones y hasta de su identidad, pero todo esto es aún más difícil porque sentimos que su historia es en extremo realista y cercana. En este sentido, Vargas (2018) afirmará que Walter a pesar de ser un personaje con el que simpatizamos es consciente de las acciones que lleva a cabo y en ese sentido nuestra simpatía por este personaje nos guiaría a tomar malas decisiones.

Este viraje nos plantea una nueva relación con el producto serial, si se quiere un vínculo diferente con el espectador que suscita problemáticas tales como: ¿por qué simpatizamos con un personaje que actúa de una manera que no compartiríamos en nuestras vidas? ¿Qué nos hace percibir que las acciones que lleva a cabo son correctas dentro del contexto en el que se desenvuelve su proceder? Al respecto, Jost François (2014) plantea tres preguntas: ¿por qué simpatizamos con personajes que cometen atrocidades, asesinatos, robos o demás acciones que van en contra de ciertos principios morales que en la realidad no aceptaríamos? ¿Cómo podemos sentirnos atraídos por personajes puramente negativos, estos monstruos, estos asesinos? ¿Cómo puede el espectador compadecerse de un personaje de ficción que aborrecería en su equivalente real?

Frente a estas preguntas, Jost François (2014) planteará algunos criterios a través de los cuales es posible identificar a los *nuevos malos*, el primero tiene que ver con la manera en la que estos son presentados dentro de la trama y el segundo con el efecto de identificación que produciría el personaje en los espectadores. Teniendo en cuenta estos criterios, el presente artículo plantea un análisis de la serie *The Punisher* (2017-2019), en dos niveles: el primero tiene que ver con identificar la forma en la que Punisher estaría construido dentro de los criterios de Jost François a la hora de hablar de los nuevos malos y, por otra parte, evidenciar que el personaje en su complejidad pondría en cuestión algunos de los postulados teóricos del autor francés. Esto en relación con algunos de los postulados teóricos narratológicos de Aristóteles (1967), Paul Ricœur (2004; 2006) y de Umberto Eco (1984).

Para tal fin, dividiremos el texto en tres partes: en la primera parte, titulada ¿Quién es *The Punisher*? presentaremos una descripción detallada de los elementos centrales que constituyen la trama de la serie *The Punisher* y de algunos elementos narrativos de la serie *Daredevil*, de la que se origina la trama. La segunda parte titulada: Punisher: entre el bien y el mal, en la que expondremos las modificaciones en la construcción de la trama de este personaje. La tercera parte, titulada Empatía como forma de identificación con el espectador,

en la que mostraremos cómo los giros acaecidos en la construcción de la trama, influyen en la relación que tenemos con nuestro personaje, estableciendo algunos puntos críticos con respecto al mismo. Por último, desarrollaremos algunas conclusiones que aportarán a la construcción de posibles escenarios de investigación.

¿Quién es *The Punisher*?

Frank Castle aparece por primera vez en la serie *Daredevil* (2016) de la plataforma de *streaming* Netflix,³ en la segunda temporada como un antagonista de la serie, asesinando a distintos grupos de criminales de la ciudad de Nueva York y poniendo en cuestión la justicia legal impartida por el Estado y practicando la justicia por mano propia. Pero ¿quién es realmente Frank Castle?

3 El *crossover* y el *spin off* de *The Punisher* son una transposición de los cómics a la televisión. Este efecto de la transposición no será estudiado en el presente capítulo, pero dejamos abierta la oportunidad para desarrollarlo en una posterior investigación, ya que por la amplitud del concepto no nos es posible abarcarlo aquí. Sin embargo, cabe destacar que este personaje ha tenido varias representaciones tanto cinematográficas como dentro del mundo de los cómics, en las cuales ha sido representado como un exsoldado de la Guerra de Vietnam, que tiene una relación complejísima con las instituciones del Estado mucho más vinculado a ellas siendo un agente paramilitar de las mismas. *The Punisher* es una serie producida para Netflix por el showrunner de *Daredevil*, Steve Lightfoot en el año 2017. Esta serie se encuentra vinculada al universo de Marvel Comics y con otras series creadas para la misma plataforma de *Streaming*, como *Iron Fist*, *Jessica Jonse*, entre otras, en las que se aborda a personajes que no son héroes en el sentido tradicional del término, pues no encarnan los mejores valores de su época. Esta serie tuvo solamente dos temporadas y se especula, en medios periodísticos, como en *El Español*, en un artículo titulado “La verdadera razón por la que Netflix ha cancelado *The Punisher* y el resto de las series de Marvel (2019) algunas de las razones para su cancelación”. La primera, debido a que Marvel le pertenece en su mundo cinematográfico a Disney, las producciones de Netflix ya no serían necesarias y se abrirían nuevas tramas en la plataforma Disney+. La segunda tiene que ver con que las audiencias de las series de Marvel han disminuido considerablemente en los últimos años, lo cual no deja suficiente ganancia para la plataforma de *streaming*. Por último, el elevado costo de las series, y la poca tasa de retorno que se manifiesta en bajas audiencias, implica un sinsentido en la producción de dichas series.

La trama de Frank Castle inicia cuando este era *marine* de los Estados Unidos en las guerras de Irak y Afganistán. Allí pertenecía a un grupo de reconocimiento de los *marines* y poseía el rango de teniente. Su destreza en el combate cuerpo a cuerpo lo situó dentro de un grupo de elite, hasta llegar a ser el líder de ese equipo, junto con el también teniente y amigo, Billy Russo.

Durante uno de los despliegues de reconocimiento Frank, Billy y otro grupo de soldados pertenecientes a distintos equipos especiales, conforman un grupo de operaciones dirigidas por el agente de la CIA, Bill Rawlins. Este agente dirigía en conjunto con generales una serie de operaciones ilegales, para financiar la guerra, la venta de armas y el asesinato de quienes los descubrieran. En medio de una de las operaciones, el equipo debe secuestrar a un policía afgano, quien es asesinado por Castle, por órdenes de Rawlins, luego de torturarlo, ya que este había empezado a hallar pistas que vinculaban a los generales y agentes de Estados Unidos con el tráfico de drogas en Kandahar.

Este policía es enterrado en una fosa y las balas con las cuales fue asesinado extraídas del cuerpo. Uno de los compañeros de Frank que se encontraba en la sala de torturas donde tenían a Ahmad Zubair —así se llamaba el policía—, graba la escena y la envía a un analista de inteligencia del gobierno, llamado David Lieberman, conocido como Micro.⁴ Durante el último despliegue, Frank tiene un altercado con Rawlins, al que golpea y le hace

4 David Lieberman será clave en el desarrollo de la trama de la primera temporada, gracias a su trabajo en conjunto con Frank/Punisher. Hay que aclarar que después de haber recibido el video y tomar la decisión de no comunicar a sus superiores, David fue perseguido por la CIA y abaleado ante los ojos de su familia. Sin embargo, este como todos los personajes relevantes logra salvarse de tal acción y se esconde en las sombras buscando contactarse con Frank Castle. Algo relevante en el papel de David Lieberman que puede contribuir a posteriores análisis tiene que ver con el papel de las filtraciones de información que se desarrolló por plataformas como Wikileaks o las filtraciones de Edward Snowden en el contexto del manejo de la información. Este asunto nos plantea serias discusiones en torno al significado de la justicia, del bien y de otros principios, valores morales anclados al sistema económico y político en el que vivimos.

perder la visión de uno de sus ojos, porque este los dirigió a una trampa de los enemigos y casi mueren, en medio del combate. Gracias a Frank sobrevivieron, ya que asesinó a todos los enemigos con su ametralladora, manos, cuchillos, entre otras para salvar a sus compañeros. Luego de esto, Frank se retirará del Ejército para vivir al lado de su esposa María y sus dos hijos.

Tiempo después de haber vuelto a casa, Frank debe enfrentar la muerte de su familia en un violento ataque que casi le cuesta la vida a él, a manos de un grupo de pandilleros que realizaban una negociación en el parque que frecuentaban los Castle. La muerte de su familia y el estado crítico en el que queda Frank, luego de este suceso, lo conducirán a buscar venganza de los distintos grupos que participaron en el asesinato de su familia —esta parte de la trama de la historia ocurrirá a lo largo de la segunda temporada de *Daredevil*—. En ese camino, se enfrentará a la mafia irlandesa, que lo secuestrará y tratará de asesinarlo. En tanto que, en medio de conflictos morales y dificultades, Daredevil salvará a Frank, pero lo entregará a la justicia.

Luego de ser entregado a las autoridades, Frank pasará por un proceso jurídico que lo llevará a la cárcel donde descubrirá que el asesinato de su familia no fue un evento fortuito. Wilson Fisk, uno de los villanos de la serie Daredevil, será quien afiance en los oídos de Frank la idea de que fue una acción organizada por la CIA para callarlo. Luego de esto, Fisk ayudará a escapar a este de la cárcel, ya que lo ayudó asesinando a uno de sus principales rivales de allí. Frank, al escapar, busca al general Schonoover, quien dirigió las operaciones en Kandahar y lo asesina. Después de esto decide ponerse en la clandestinidad y conseguir documentación falsa con el nombre de Pete Casteglione. Al iniciar la primera temporada, vemos a Pete trabajar en una construcción alejado de todos los compañeros de trabajo y viviendo un infierno onírico con los recuerdos que tiene de su familia. Algo particular dentro de los sueños que vive Frank, es que se siente culpable por la muerte de los mismos, ya que recreará la escena en repetidas ocasiones del asesinato de un Zubair pero con su esposa.

Durante el primer capítulo de la temporada, Frank volverá a actuar tomando justicia por mano propia cuando uno de los trabajadores de la obra en la que trabaja es violentado por otros, cuando les sale mal un robo a una de las familias italianas que controla los juegos de azar. Una cuestión que surge aquí, es que este personaje utilizará el asesinato para desahogar el dolor y el sufrimiento que le produjo la muerte de su familia, ya que en esa noche tuvo pesadillas y decidió salir a trabajar como demoledor en la obra. Al ver como este compañero iba a ser asesinado por los otros, Frank decide actuar, salvar a este joven y asesinar a los otros. Además de eso va en búsqueda de los italianos y los asesinará.

Allí empezará a forjarse su relación con Micro, ya que este estuvo a la espera de la aparición de Frank durante un tiempo utilizando los sistemas informáticos que conocía bien por su trabajo como analista. Rastrea a este y se pone en contacto para establecer un vínculo que logre descubrir a los asesinos de la familia Castle y los responsables del atentado contra David. En principio, esta relación es compleja y difícil porque Frank no confía en Micro, a pesar de esto luego construirán una buena amistad y lograrán su objetivo: desenmascarar a todos los que participaron en dichas operaciones, asesinarlos y permitir que David pudiera volver a salir a la luz para reunirse con su familia. En la primera temporada de *The Punisher* (2017), descubrirá que fue Rawlins y su amigo Billy Russo, quienes dirigieron la operación para matar a su familia y a él, tratando de evitar que este hablara sobre el tráfico de drogas, los asesinatos y torturas extrajudiciales realizados en la guerra por parte de las agencias norteamericanas en esos países.

De este modo, Frank cometerá todo tipo de actos violentos, asesinatos, torturas, para lograr su cometido: vengar la muerte de su familia eliminando de su camino a todo lo que interfiriera para llegar a Rawlins y Russo. Al finalizar la primera temporada, Frank logrará su cometido, asesinando al primero y dejando en estado de coma al segundo, como venganza. A cambio, la directora de la CIA en conjunto con Seguridad Nacional, otorgarán una identidad falsa a Frank, perdonándole todos sus crímenes y dejándolo

en libertad para evitar que dicha agencia no fuera puesta ante la opinión pública como una institución corrupta, imputando los cargos a Billy Russo, como si este fuera un agente descarriado. Así finaliza la primera temporada.

Punisher, o mejor dicho Frank Castiglione, nombre otorgado por los servicios de inteligencia, dejará de lado todo conflicto y se encargará de viajar por los distintos caminos de Estados Unidos, alejándose de los problemas de la ciudad de Nueva York hasta llegar a un bar en Chicago, llamado 'Lola's roadhouse'. Durante la segunda temporada, con Frank convertido en un ciudadano común y corriente, se desencadenarán hechos que guiarán a este de nuevo a retomar su papel de Punisher. En esta temporada aparecerá uno de los argumentos que, por ejemplo, en los cómics es usado para movilizar a Frank para llevar a cabo misiones en favor de Estados Unidos, en las que se pone en una situación de riesgo a una joven indefensa, apelando a la relación que Frank establece con su hija fallecida.

En este caso, se trata de una joven llamada Amy Bendix, quien es perseguida por el asesino a sueldo de la familia Schultz,⁵ John Pilgrim.⁶ Amy, es una joven que trabajaba para Fiona Crew, un grupo de estafadores. Estos son contratados por la mafia rusa, específicamente por Sergei Konchevsky para tomarle fotografías a David Schultz, senador de los Estados Unidos por el Estado de

5 La familia Schultz es la dueña de Testament Industries, una empresa de productos petroleros, químicos y agrícolas, que tenían por objetivo impulsar la carrera política de su hijo para convertirlo en presidente de los Estados Unidos y tener mucha más influencia económica en este país.

6 John Pilgrim, nombre concedido a través de la familia Schultz, que oculta la identidad de este que era, Robert quien hacía parte de la Hermandad Aria de Nueva York. La familia Schultz lo ayudó y alejó del camino que había elegido en la Hermandad Aria, mostrándole el cristianismo, haciéndolo quitarse todos sus tatuajes, pero manipulándolo para que actuara siempre que ellos lo necesitaran a la hora de cometer un acto delictivo. John, es padre de dos hijos y esposo de Rebecca, quien padece una enfermedad terminal. John, a pesar de convertirse en un instrumento de los Schultz, también resurgirá, pero solo con la ayuda de Frank Castiglione, luego de una cruenta lucha con este.

Georgia, en situaciones en las que se evidencia su homosexualidad durante un velorio, con el objetivo de evitar que este se convirtiera en el próximo presidente de los Estados Unidos. Tras haber tomado las fotografías y haberse resguardado un tiempo a la espera de Kochenvsky, los integrantes de Fiona Crew fueron violentamente asesinados por John Pilgrim, quien buscaba todas las fotografías para destruirlas y no dejar rastro de tal situación. Amy, milagrosamente puede escapar de las manos de este hombre y se refugian en el mismo bar en el que se encuentra Frank Castiglione. Durante su primer encuentro, lo único que salta a la vista es la inseguridad de Amy y la perspicacia de Frank para identificar que algo no anda bien; sin embargo, este deja que todo continúe.

Amy, usa el teléfono del bar para contactarse con Kochenvsky con el objetivo de entregarle las fotos y contarle cómo todos sus amigos habían sido brutalmente asesinados. En la discusión que sostienen, Amy establece un punto de encuentro con el ruso para entregarle las fotografías tratando de evitar el peligro al que creía evitar si establecía dicho lugar para la reunión. Lo que nunca tuvo en cuenta es que John Pilgrim tenía secuestrado a Kochenvsky y serán sus secuaces quienes vayan en búsqueda de la joven. Todo esto generará una refriega, ya que Frank Castiglione intervendrá para ayudar a la joven y se convertirá en una lucha con John a lo largo de esta última temporada de la serie, volviendo a retomar su papel de Punisher hasta destruir a la familia Schultz.

Por otro lado, resurgirá la pugna de Frank con su excompañero Billy Ruso, quien después de un tratamiento médico y psicológico, empezará a delinquir en Nueva York. Frank/Punisher se enfrentará entonces en dos frentes a dos enemigos diferentes, hasta matar a su amigo y efectivamente nunca más volver a ser Frank Castle o Castiglione, solamente Punisher un hombre que hace justicia por sus propias manos, es como dice la serie en repetidas veces, juez y verdugo, de quien comete actos que considera injustos como los Schultz, William Rawlins, o su amigo Billy Ruso.

Hasta aquí lo que vemos de la historia, es que un personaje, en este caso el héroe norteamericano —un marine—, sufre una

vicisitud y cambia en algunos aspectos su manera de entender el mundo en el que vive y, muy especialmente, la manera en la que la justicia se debe llevar a cabo, pero así se va transformando en otro ser humano. Este personaje, Frank Castle, puede ser entendido o valorado como un monstruo, o como un asesino frívolo (en el caso de la segunda temporada de *Daredevil*) o como un sujeto tremendamente afectado por la pérdida de su familia. La brutalidad con la que ejecuta sus acciones tiene que ver con un gusto por la violencia, que la serie no evidencia del todo, su entrenamiento como marine y sus actividades durante los despliegues en la guerra de Irak y Afganistán. A pesar de que Frank actúa de esa manera y asesina a centenares de personas, usando su destreza militar, sentimos cierta satisfacción que nos hace entregarnos hasta el final de sus acciones y alegrarnos porque logra vengar la muerte de su familia al finalizar la primera temporada de *The Punisher* o acabar con la familia Schultz, quienes usan a John como su instrumento de guerra manipulándolo con su esposa e hijos. ¿Qué hace que nos pongamos de su parte? ¿Por qué los malos de las series norteamericanas actúan de ese modo y aun así aprobamos sus acciones? ¿Cómo podemos relacionarnos con este tipo de productos? ¿Para qué verlos y reflexionarlos?

Punisher: el camino entre el bien y el mal

Cuando pensamos en la manera más acertada de reflexionar sobre problemas éticos y morales, podemos hacer abstracciones sobre conceptos como la justicia, el bien, lo malo, entre otros. Sin embargo, este mundo de las abstracciones al que se denomina como ética, tiene dicha función desde la perspectiva de Aristóteles. Por otro lado, será a través de la poética que podremos experimentar, reflexionar, imaginar distintas posibilidades de acción humana que contribuyan para cumplir el objetivo socrático “conócete a

ti mismo” y ampliarlo para tratar de comprender a los otros y a las sociedades en las que habitamos. Estas reflexiones no son solo entretenimiento, sino que pueden servir o contribuyen a la formación de los seres humanos. Así Ricœur (2006) planteará que:

Aristóteles no dudaba en decir que toda historia bien narrada enseña algo; más bien, decía que la historia revela aspectos universales de la condición humana y que, a este respecto, la poesía era más filosófica que la Historia de los historiadores, mucho más dependiente de los aspectos anecdóticos de la vida. (Ricœur, 2006, p. 12)

Lo anterior permite evidenciar claramente, que el vínculo que tenemos los seres humanos con las producciones narrativas es muy importante, a pesar de que en ellas no podamos encontrar verdades universales, sí construimos comprensiones ampliadas sobre lo que significa la felicidad, el infortunio que se vincula con nuestras acciones humanas. Estas se encuentran entonces constituidas dentro de una estructura denominada como: trama.

Aristóteles entiende por trama la estructura a través de la cual se construye una historia que imita (*mimesis*) acciones humanas. Se diferenciarían así, los tipos de tramas a partir de las acciones que se imiten, las tragedias por un lado imitarían las acciones de los mejores hombres y las comedias las de los peores. “La imitación de la acción es la trama, pues llamo aquí trama a la composición de los hechos, y caracteres, a aquellos según lo cual decimos que los que actúan son tales o cuales” (PO, 1450a). Cabe aclarar que, aunque para Aristóteles los caracteres éticos son relevantes en el desarrollo de la trama, será la mimesis de una acción completa la que le da el sentido a una tragedia, por ejemplo, y no un carácter en específico. Hay trama sin caracteres, pero no hay trama sin mimesis de la acción.

El más importante de estos elementos es la estructuración de los hechos; porque la tragedia es imitación, no de personas, sino de una acción y de una vida, y la felicidad y la infelicidad están en la acción, y el fin es una acción, no una cualidad. (PO, 1450a, p. 15)

Al respecto, frente al tema de los caracteres, Paul Ricœur (2004) plantea que:

La poética no supone solo 'agentes', sino caracteres dotados de cualidades éticas que los hacen nobles o viles. Si la tragedia puede representarlos 'mejores' y la comedia 'peores' que los hombres actuales, que la comprensión práctica que los autores comparten con su auditorio implica necesariamente una evaluación de los caracteres y de su acción en términos de bien y mal. No hay acción que no suscite, por poco que sea, aprobación o reprobación, según una jerarquía de valores cuyos polos son la bondad y la maldad. (Ricœur, 2004, p. 122)

Al tener en cuenta que a través de los caracteres es posible darle sentido a la construcción de la trama que gira en torno a lo discordante y lo concordante,⁷ Aristóteles plantea un método para estructurar los hechos. En primer lugar, estos deben estar dispuestos de forma verosímil y necesaria; además de eso debe tener una extensión adecuada que debe estar vinculada con la acción para imitar; al finalizar dicha acción debe ser completa, es decir, debe tener: inicio, medio y fin.

En contraste con la teoría de Aristóteles, podemos decir que hay un giro respecto a la *mimesis* que realizan las series norteamericanas actuales de las acciones humanas en las historias trágicas que construyen. Para Aristóteles lo que representaría la tragedia sería el accionar de un ser humano virtuoso, bueno, que lucha en contra de su fatídico destino y a pesar de ello queda determinado

7 Pero, además, la trama constituye una síntesis desde un segundo punto de vista: organiza y une componentes tan heterogéneos como las circunstancias encontradas y no queridas, los agentes de las acciones y los que las sufren pasivamente, los encuentros casuales o deseados, las interacciones que sitúan a los actores en relaciones que van del conflicto a la colaboración, los medios más o menos ajustados a los fines y, finalmente, los resultados no queridos. La reunión de todos estos factores en una única historia hace de la trama una totalidad que podemos denominar a un tiempo concordante y discordante (por eso prefiero hablar de concordancia discordante o de discordancia concordante). La comprensión de esta composición se obtiene por medio del acto de seguir una historia (Ricœur, 2006, p. 11).

y arrojado por este a la desgracia, en el que hay un propósito moralizante, a saber, que se compadezcan de los infortunios que sufren los personajes. En contraposición, la acción que es mimetizada por las series norteamericanas no pone en el centro a los mejores seres humanos, por el contrario, pone a seres humanos que no son los mejores. Estos se dejan guiar por sus pasiones, cometen crímenes atroces y en general no entrarían dentro de la denominación anterior. Cabe aclarar que a pesar de que las series desarrollan este tipo de giros narrativos, durante décadas la literatura y el cine fundamentalmente han explorado visiones morales menos maniqueas.

A este respecto, Vargas (2018) plantea, siguiendo a Ricœur cuando reflexiona sobre el papel que juegan determinados productos poéticos en la configuración de la identidad del ser humano, que:

Al igual que la costumbre, Ricœur va a introducir el elemento de las identificaciones adquiridas para que una persona pueda alcanzar ciertas disposiciones. Estas se refieren a las diferentes identificaciones que una persona puede hacer con valores, normas, ideales, modelos o héroes, que influirán en la construcción del carácter. No obstante, esto es algo que ya se podía ver en Aristóteles cuando en varios momentos en la *Ética* y la *Poética* suscita la idea de que es necesario seguir modelos para la construcción de un carácter virtuoso. De esta forma, el estagirita plantea que, para saber qué es la prudencia, la contemplación de hombres prudentes resulta provechosa. Así mismo, considera que es posible identificar distintos modos de ser virtuoso o vicioso a través de la trama, que servirán como ejemplo. (Vargas, 2018, p. 73)

En este sentido, los personajes de los que tratan las series norteamericanas actuales hacen parte de esas narraciones que pueden contribuir a la formación de un carácter, a la reflexión en torno de valores morales, principios, virtudes, que ponen en acción caracteres de distinta índole. Esto implica entonces identificar, por ejemplo, si los personajes siguen desarrollándose en el

mismo lugar dentro de las tramas y sacar las conclusiones pertinentes respecto de las diferencias descubiertas.

Las acciones humanas que son mimetizadas y puestas en marcha a través de determinados caracteres que tienen una complejidad moral mucho mayor a héroes monolíticos, van a posicionarse en su lugar en las series y específicamente en la serie que analizamos en el presente artículo, la norteamericana. Los héroes para Jost François (2014), vistos desde un enfoque aristotélico, son aquellos que poseían las virtudes en contraposición con los antihéroes, similares a lo que Robert Musil denomina como el hombre sin atributos. El antihéroe de la tradición francesa (Jost François, 2015), de la cual parte el autor francés, no podría ser un *nuevo malo*, puesto que este no tendría rasgos morales positivos con los cuales ser reconocidos. En este sentido, Jost François plantea que son las series norteamericanas las que le dan un mayor papel o contundencia a este tipo de personajes dándoles una fisionomía moral (Eco, 1984). Sin embargo, su punto de vista no propondrá una definición más pormenorizada del concepto de antihéroe trabajado en Norteamérica y explorado profundamente en el mundo de los cómics del cual es originaria la serie que trabajamos en el presente artículo o de alguna corriente mucho más precisa.

Dediquémonos un poco a establecer esta distinción teórica clave para seguir adelante. En el *Diccionario técnico Akal de cine*, escrito por Konigsberg (2004), encontramos la siguiente definición respecto del antihéroe:

Protagonista o figura masculina importante, literaria o cinematográfica, con quien se identifica el lector o el espectador, pese a atesorar cualidades no heroicas y una debilidad que tradicionalmente no se atribuye al héroe. Suelen ser personajes alienados y aislados, vulnerables a las debilidades humanas, pero que poseen un código ético privado y, en ocasiones, una integridad personal que les obliga a enfrentarse a la sociedad. (Konigsberg, 2004, p. 37)

Esta definición evidencia un límite muy delgado entre lo que podría ser considerado como un antihéroe, y que más adelante

definiremos como un nuevo malo y su lugar dentro de las narraciones contemporáneas. Estos personajes que entrarían a ser catalogados como antihéroes, por ejemplo, el caso de Travis Bickle, quien afectado profundamente por la guerra y por la desesperación de un mundo destruido tras su regreso, emprende una campaña en contra de la decadencia de su sociedad asesinando a múltiples personas. García y Gil Ruiz (2016), en el artículo titulado, “El antihéroe cinematográfico como un modelo ético a través de las virtudes aristotélicas en *Taxi Driver*”, exploran la manera en que dicho personaje a pesar de no constituirse como un sujeto de virtudes en el sentido del estagirita, sí es una forma de vida ética que el autor usa como contra ejemplo para exponer las virtudes. Es decir, que utiliza, en el sentido planteado por Ricœur (2006), la idea de que lo cinematográfico-narrativo contribuye a explorar un cierto tipo de reflexiones, ejercicios mentales con los cuales es posible enseñar éticamente.

Esta discusión se hace más complicada si evidenciamos lo que propone el autor francés como definiciones y la decisión por un concepto determinado de malo. Apelando a tipos de expresiones que se han utilizado para referirse a lo malo como *bad guy*, *vilain*, o *grand méchant*, en los que se encuentran gradaciones o aspectos de la maldad. Como estas definiciones no son concluyentes o no permiten discriminar de manera profunda los personajes que podríamos encuadrar en esta discusión, el autor se decidirá por la palabra *méchant*, que significa malo.⁸ Frente a esto, aunque no podamos dar una clarificación conceptual profunda, lo que podemos dejar planteado es el problema al que se enfrentan los analistas de series y cine cuando quieren posicionar sus análisis frente a otros. En el caso de Jost François, deja de lado, por ejemplo, que como plantea Sánchez (2012) en su texto *Narración y sociedad: el*

8 *Bad guy* entró en la lengua francesa como *mauvais garçon* [chico malo] y designa más bien un aspecto que un verdadero malo; en cuanto a *vilain* y *grand méchant* [gran malo] tiene una resonancia infantil como *méchant* [malo. Mantendré entonces este último término, a falta de uno mejor] (Jost François, 2015).

villano en el cine contemporáneo, hay una serie de transformaciones que tienen la categoría de villano dependiendo de la época del cine, mostrando las diferencias entre el cine clásico, manierista y postclásico. A este último, el autor le otorgará el papel de desarrollar de forma aguda las contradicciones, complejización que Jost François le propone a la categoría de nuevo malo.

Aunque no podamos en este momento seguir desarrollando esta discusión, sí queda abierta la posibilidad de que al estructurar la reflexión de las épocas, que también tienen las series como veíamos al principio, nos permitiría diferenciar o establecer similitudes con el cine, ya que estos dos mundos son vasos comunicantes (Carrión, 2014). Por lo pronto, planteamos que los límites entre el concepto de nuevo malo y de antihéroe deben ser revisados con mucha más profundidad, ya que permitirían clarificar este escenario.

El escenario hasta aquí mencionado teóricamente, se pone aún más en tensión cuando aplicamos la categoría de *nuevos malos*. Jost François (2015) no elabora una definición como tal, pero hay elementos que nos permiten reconstruirla. Entendiendo que estos personajes no “son malos en todos lados, en todas las esferas de su vida privada y pública” (p. 182). En otra parte, cuando el autor se refiere a los criterios de selección de su corpus, menciona que los nuevos malos evolucionan en el tiempo (Carrión, 2014, p. 10). Por otro lado, que los nuevos malos no nacieron malos, sino que se hicieron malos y comprenderlos es un ejercicio analítico muy profundo como el psicoanálisis. Por último, que los nuevos malos ponen en cuestión parte de lo que fue el sueño americano. Si vinculamos lo anterior, con la polémica planteada más arriba tendríamos que bosquejar muy bien las diferencias entre los nuevos malos y los antihéroes, ya que estos últimos también se desarrollan, no fueron siempre malos, pueden como en el caso de Travis poner en cuestión desde hace mucho tiempo el sueño americano. O por ejemplo, como también dentro de la categoría de villano propuesta por Sánchez (2012) podrían entrar estos personajes debido a las transformaciones que han ocurrido en el cine.

Los nuevos malos, estos héroes malvados se posicionarán en el lugar del héroe, y para reconocerlos según Jost François (2014) existen tres criterios. El primero tiene que ver con los atributos que demuestra el héroe en el desarrollo de la historia. Si vemos lo que pasa con Frank, este demuestra valentía a la hora de enfrentar cualquier riesgo, es un padre y esposo amoroso, cuida de su familia: durante la guerra veía en repetidas oportunidades la foto de ellos, esperaba ansioso por encontrarlos e ir al parque o pasear por algún lugar de Nueva York. Siempre fue un buen amigo, tanto así que la mayoría de sus compañeros del equipo de reconocimiento de los marines, lo valoraban como líder y hermano. Es un gran estratega militar, construye trampas, se sabe defender física y mentalmente de sus contrincantes.

El segundo tiene que ver con el lugar que ocupa el héroe dentro de la *trama*, este siempre está llevando a cabo una búsqueda:

Intenta alcanzar un objetivo y, para lograr sus fines, encuentra tanto obstáculos (oponentes) como ayuda y circunstancias favorables (ayudantes). [...] Por el contrario, en las series abordadas en esta obra, los malos están en posición de héroes. En este caso, los personajes centrales que estudiamos hasta el momento llevan a cabo búsquedas, perfectamente definidas, que son entorpecidas por destinos oponentes. (Josts, 2015, p. 83)

Si nos fijamos en Frank Castle, este sigue un objetivo, vengar a su familia o eliminar a alguien que comete crímenes y no ha sido castigado por la Justicia. En medio de su búsqueda, en especial la relacionada con su familia, encuentra muchas circunstancias favorables como la ayuda de Micro o de Madany e incluso de Curtis —un exsoldado—. Como circunstancias desfavorables, ser traicionado por su mejor amigo, es descubierto por la policía por culpa de otro exmilitar. En la segunda temporada, vemos cómo aparecen de nuevo dos oponentes, uno del pasado, Billy Russo, y Jon Pilgrim junto a la familia Schultz. Su objetivo es salvar a Amy

de las garras de estos asesinos y descubrir por qué razón la persiguen, para someterlos y castigarlos si es necesario.

La tercera tiene que ver con que el personaje del héroe se encuentra en el lugar de la misión por cumplir y, por ende, adherimos a este porque deseamos que su misión llegue a buen puerto (Jost, 2015).

Esta adhesión al personaje en posición de héroe, noble o innoble, justifica las críticas que se hicieron a una película como *La caída*, que narraba los últimos días de Hitler en su búnker: a través de la vida cotidiana relatada desde su punto de vista, se vuelve humano, demasiado humano. (Jost, 2015, p. 83)

Esta cuestión es bastante problemática en la medida que, cuando pensamos así a los personajes, no establecemos una distancia crítica con respecto a ellos y podemos llegar a aceptar o hasta a apoyar todo tipo de acciones moralmente indeseables. Por ejemplo, en el caso de Punisher, podríamos caer en simpatizar con un personaje que tortura, secuestra, a determinados personajes de la serie, justificándolas a partir de los móviles que lo guían, que también son bastante dudosos. Cabe preguntarse: ¿qué significado le quieren brindar a la familia dentro de la serie? ¿Por qué es tan relevante la idea de familia y su defensa en la sociedad norteamericana? ¿Qué implicaciones tiene la justicia ejercida por Punisher dentro de la serie?

En esta posición nos damos cuenta de ese pequeño giro que sitúa a personajes ambiguos en el centro de las narraciones norteamericanas, casi que produciendo un *shock* en nuestras cabezas que nos hace ver su camino como el más apropiado, aun cuando nuestros valores o principios morales nos impidan en la realidad llevar a cabo este tipo de acciones. En este sentido, Jost François propondrá que, aunado al cambio de lugar del personaje, en la trama se produce una relación de proximidad con los personajes por la forma en la que son presentados a los espectadores.

Empatía como forma de vincular al espectador

Aquí usaremos el concepto de empatía tomado por el autor francés, para analizar a Frank Castle/Punisher. Para este, la empatía sería una actitud que pretende comprender al otro en toda su búsqueda, a diferencia de la simpatía que sería una identificación y compartir con el otro sus emociones sin ponerse en su lugar. Jost François (2015) afirma que la empatía tiene tres características: la primera tiene que ver con la capacidad que tenemos de sentir y representarnos las emociones para uno mismo y para los otros; la segunda está relacionada con adoptar la posición del otro; la tercera se refiere al proceso reflexivo en el que nos distinguimos yo y el otro (p. 136). Veamos qué pasa con Punisher en los tres niveles en los que el autor analiza a otros personajes, desde el enfoque de la empatía, denominados como las máscaras del personaje: identidad profesional, identidad familiar e identidad del héroe.

Cuando pensamos en Frank Castle/Punisher, desde su identidad profesional vemos a un sujeto totalmente comprometido con sus funciones militares, crítico incluso de las decisiones de sus superiores. Cuando se encuentra en combate nos ponemos en su situación, busca sobrevivir a toda costa en los terrenos más salvajes de la guerra de Irak y Afganistán. Su capacidad para matar es sorprendente y desde la óptica que la serie nos muestra su papel en la guerra, nos vemos vinculados totalmente con él, es sobrevivir o morir.

Algo que es clave a la hora de plantearnos nuestra relación de empatía con el personaje, es el tipo de espacio en el que lleva sus acciones, la diégesis. En esta primera parte de la trama, el mundo está situado en la guerra de Irak y Afganistán, un conflicto, que desde la óptica estadounidense se dio por el ataque a las torres gemelas en el año 2001, justificando el asesinato de la población afgana e iraquí y construyendo toda su retórica en contra del terrorismo mundial. El objetivo de esta guerra y de la cruzada

contra el terrorismo de este país, se enmarca en la búsqueda por conquistar más poder económico y político en las distintas regiones del mundo tras la caída de la URSS en los años noventa. A parte de esto, la avanzada de esta guerra abrió las puertas para darle poderes extraordinarios a las agencias que aparecen dentro de la serie y que, por ejemplo, son las productoras de las entrañas de la trama de nuestra historia: la CIA, Seguridad Nacional, el FBI, entre otras.

La guerra de Afganistán

No es una guerra contra el 'terrorismo'. Es una guerra de saqueo imperialista que, en el marco de la crisis económica del sistema capitalista, demuestra hasta donde son capaces de llegar los burgueses cuando sus negocios y su sed de ganancias están en juego. Es una guerra auspiciada por las transnacionales petroleras (las mismas que financiaron la campaña electoral de Bush), por el control de las inmensas reservas de crudo y de gas que se encuentran en la Gran Cuenca Islámica que cubre desde las exrepúblicas soviéticas del Cáucaso, donde residen sesenta millones de islámicos, hasta países de Medio Oriente como Irán, Irak y Arabia Saudita. Es la guerra por el control de los corredores para su transporte como el Canal de Suez y el oeste de Afganistán. Este país, junto con Pakistán conforman una vía estratégica de comunicación entre la ex URSS, China y Oriente Medio por su ubicación geográfica. Es una guerra para aplastar toda resistencia en la principal fuente de abastecimiento de combustible de los imperialistas. (Panorama Internacional, 2002, p. 8)

Lo anterior implica, que a pesar de que podamos simpatizar de alguna forma con las acciones de nuestro personaje, lo que nos permite distanciarnos de él, es la correspondencia entre el significado de sus acciones militares y lo que le ocurre dentro de las mismas. Es decir, que aunque simpaticemos con Frank debido a su lucha por la supervivencia —lo que ocurre dentro de sus acciones— esperando que se salve siempre de los opositores a los que

se enfrenta, debemos ir más a fondo con el problema que atraviesa a la serie: las guerras de Irak y Afganistán. Esta situación nos permite comprender por lo menos brevemente al personaje como un agente de los Estados Unidos, perteneciente a un grupo de reconocimiento coordinado por la CIA.

De este modo, sus métodos, como los serán también de Jack Bauer en la serie *24*, reflejan la formación de los agentes estatales para luchar contra el terrorismo dentro y fuera de los Estados Unidos. Frank y Bauer comparten un deseo por asesinar a los malos que en ocasiones provienen de estereotipos sociales. En el caso de Frank/Punisher, la serie hace énfasis en primer lugar en los grandes carteles que controlan el mercado ilícito: los mexicanos, los irlandeses, los rusos, entre otros. Sin embargo, hay una diferencia, y es que a pesar de que este tipo de blancos sean parte de la trama, también se evidencia un ángulo hacia las instituciones y los poderes económicos de dicho país. En la primera temporada es William Rawlins, director de operaciones de la CIA, pero también un poderoso industrial que tiene negocios en distintos sectores industriales, transportes entre otros. En la segunda temporada, como veíamos más arriba, la familia Schultz, también de la misma clase social que el anterior y vinculada, en este caso, con el poder ejecutivo del Estado. A pesar de esto, la serie siempre está mostrando un coqueteo entre la Agencia de Seguridad Nacional y Frank, tal vez mostrando la contratación de mercenarios para distintas actividades dentro y fuera de las fronteras de los Estados Unidos.

Lo anterior, nos lleva a pensar que, al ver la serie de este modo, podemos concebir y analizar a fondo a nuestro personaje, evidenciar su complejidad, sus inclinaciones, valoraciones y principios morales. Uno de ellos, al parecer es que no hay discriminación de ninguna índole para castigar a quien lo merece, ni a los pobres, ni a los ricos, ni a los generales, ni a los soldados rasos que siguen sus órdenes. Además de romper un poco con la ficción y evaluar el papel que ha jugado Estados Unidos en el mundo como gendarme de la justicia, el árbitro de las decisiones económicas y políticas

de la mayoría de las regiones del mundo, etcétera. Por otro lado, evidenciar como este tipo de narrativas ponen a nuestro servicio historias que, a pesar de ser ficcionales, tienen un grado de relación con los hechos reales que han acaecido durante ese conflicto. Podemos simpatizar con el personaje, pero esta simpatía debe ser analizada y profundizada dentro del contexto en el que surgen sus acciones.

Por último, con la identidad del héroe, sí que nos sentimos vinculados. Cuando nos enteramos de que su esposa e hijos fueron asesinados a sangre fría por pandillas organizadas a través de la CIA, nos sentimos devastados. Es como si pensáramos en qué pasaría si esto nos ocurriera. ¿Cómo actuaríamos si descubrimos toda la verdad, que nuestro mejor amigo participó en dicho evento? Aunado a esto, pensamos en las posibilidades que tendríamos si fuéramos Punisher, porque tendríamos habilidades de combate cuerpo a cuerpo, en uso de armas de corto y largo alcance, estrategia militar. Al saber esto cada vez estaríamos más cerca de aprobar lo que este realiza para vengar la muerte de su familia o defender a personas que no lo pueden hacer. Cuando nos diferenciamos de Punisher, la cuestión se hace más espinosa, puesto que hemos empatizado con su papel como soldado que cae en desgracia por seguir las órdenes en medio de una guerra y su familia es asesinada sin ninguna justificación válida —aparentemente, ya que como sabemos, Frank asesinó a un policía afgano en la guerra y su compañero Gunner Henderson grabó este hecho para sacarlas a la luz—. Así la narración ha encadenado de tal forma los acontecimientos, que nos podría guiar por el plano de la aceptación *bobarrona* del personaje.

Con esto, queremos decir que la narración como ya lo había dicho Jost François (2015) está construida de tal manera que nosotros empatizamos con el personaje y sus acciones, búsquedas y logros. Sin embargo, esto no impide que se generen cierto tipo de sospechas al respecto de lo que este hace, de sus proximidades con las agencias gubernamentales y de los giros que tiene su papel a lo largo de cada una de las temporadas. No consideramos que

los espectadores sean ingenuos y no reflexionen o se cuestionen algunas cosas como las ya mencionadas.

Lo dicho hasta aquí evidencia claramente el giro que han dado las tramas dentro de las series, aunque no sean exclusivas de ellas—tanto cómics, como el cine lo han hecho previamente— y por lo tanto, se podría explorar una relación entre estos tres soportes a través de los cuales se construyen las narraciones. Más que cerrar una discusión, este capítulo permite seguir pensando las posibilidades que tienen las narraciones, las implicaciones, la amplitud de lo que permite analizar una serie. Por lo pronto, podemos pensar en que las narraciones seriales pueden producir distintos efectos en las audiencias y que deberían ser una veta próxima para analizar este tipo de fenómenos. Dichas exploraciones analíticas conducirán a cuestiones profundas en términos de lo que significan las producciones narrativas seriales, que podrán ser abordadas desde la semiótica, la ética, la política y lo económico, que por la extensión de este capítulo no abordaremos.

Conclusiones

Como conclusiones queremos exponer tres elementos. El primero de ellos explora la necesidad de abordar seriamente las construcciones conceptuales de los conceptos de héroe, villano, chico malo, nuevo malo, antihéroe, para clarificar esta discusión y poder establecer claramente si la categoría de nuevo malo no es acaso una variante de la categoría de antihéroe o viceversa. En este caso, para explorar dicho asunto es pertinente abrir las posibilidades de discusión con lo que han planteado las teorías sobre el cine al respecto de la construcción de sus personajes y ponerlo en diálogo con las elaboraciones más recientes en relación a las series de televisión o plataformas *streaming*.

El segundo elemento tiene que ver con la necesidad de establecer una distancia profunda con los productos analizados, ya que, sin esta visión mucho más amplia, por ejemplo, podríamos

caer en la simplificación de lo que ocurre en la serie. Lo que vemos en ella podría ser una simple discusión en si la justicia por mano propia es lícita o no y si validamos más bien al Estado como garante de la misma. Este ejercicio se convertiría en una reflexión abstracta y la serie la pone en juego de distintas formas, para hacernos pensar en los límites de las acciones humanas, de un tipo de Estado específico, de los agentes al servicio de ese Estado, entre otras. De este modo, realizar un experimento moral a través de esta serie para pensar el problema de la justicia, nos indicaría por lo menos qué tipo de reflexiones suscita en los espectadores.

En tercer y último lugar, creo que lo más relevante que nos propone este análisis, es la necesidad de conocer el impacto que este tipo de producciones tiene en las audiencias, buscando por lo menos construir en conjunto de interpretaciones al respecto de sus opiniones, categorizaciones, que enriquecerían lo planteado en nuestra interpretación. Frente a esto, no podemos decir que no se ha realizado, pero claramente hacer un estudio de audiencias implica un gran esfuerzo y capital para lograrlo. Veremos como más adelante podemos desarrollar este espectro del análisis de productos seriales.

Finalmente, este abordaje abre un espectro de investigación al respecto de lo mencionado en el primer párrafo y es pensar en las contradicciones entre el concepto de justicia y los agentes que la imparten; los límites de uno y otro; las contradicciones que encierra el monopolio de la justicia por parte del Estado; las contradicciones que en ese plan también existirían entre la búsqueda de la justicia y no del bien común, entre otras. El cuestionamiento sobre el papel de los Estados Unidos con respecto a la forma de impartir justicia para el mundo y para sus propios ciudadanos, en fin, un sin número de problemas que por ahora dejaremos abiertos.

Es así como se evidencia el giro de la trama y del lugar del personaje, convirtiéndolo así en un nuevo malo, con el cual empatizamos por esos traslados. ¿Qué implicaciones tiene esta forma de construir las tramas y de hacernos simpatizar con dichos personajes? Explorar este tipo de cuestiones nos conduciría a una

investigación mucho más profunda y dedicada a aspectos semióticos, éticos y políticos, que por la extensión de este capítulo no desarrollaremos.

Referencias

- Aristóteles. (1967). *Poética*. Aguilar.
- Bourdaa, M. (2011). Quality Television: construction and deconstruction of seriality. En M.Á. Pérez-Gómez (Ed.), *Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 33-43). Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/98916/01.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrión, J. (2014). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Episodio piloto. Interzona Editora.
- Cascajosa, V. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias*, (29), 7-31. <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/4035/4298>.
- Cuadros, R. (2016). La noción de transposición: la lectura como dispositivo. En *Los otros de las cien ciencias ficción. Transposiciones de la literatura al cine*. Editorial Aula de Humanidades.
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Fabula Tusquets.
- García, F. y Gil Ruiz, F. J. (2016). El antihéroe cinematográfico como modelo ético a través de las virtudes aristotélicas en *Taxi Driver*. *Etic@*, 1(16), 105-127. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v16i1.11939>
- Gasca, L y Gubern, R. (1994). *El discurso del cómic*. Cátedra.
- Jost, F. (2015). *Los nuevos malos. Cuando Las series estadounidenses desplazan las líneas del bien y del mal*. Librería Ediciones.

- Ricœur, P. (2004). *Tiempo y Narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Traducción de A. Neira Calvo. Siglo XXI.
- Ricœur, P. (2006). La vida: un relato en búsqueda de narrador. *Ágora*, 25(2), 9-22. [handle/10347/1316/?jsessionid=D11A0A54EC85D5ACB016655816B4D788?sequence=1](https://doi.org/10.10347/1316/?jsessionid=D11A0A54EC85D5ACB016655816B4D788?sequence=1)
- Sánchez, M. (2012). Narración y sociedad: el villano en el cine contemporáneo. *Aequitas*, 2, 189-224. <https://fdocuments.co/document/narracion-y-sociedad-el-villano-en-el-cine-estas-categorias-son-el-terror.html?page=2>
- Santaolalla, V. (2011). La amenaza de los otros: la configuración del enemigo en las series de televisión a través de la teoría de la propaganda. *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 755-768). https://www.researchgate.net/publication/316897185_La_amenaza_de_los_otros_la_configuracion_del_enemigo_de_las_series_de_television_a_traves_de_la_teor%C3%ADa_de_la_propaganda
- Vargas, L. (2018). *Breaking Bad: Análisis ético y estético de un carácter*. Instituto de Investigación e Innovación Social.

Series de televisión

- DeKnight, S., Goddard, D., Petrie, D. y Ramírez, M. (Productores ejecutivos). (2015-2018). *Daredevil* [Serie de televisión]. Marvel Television; abc Studios; DeKnight Prods; Goddard Textiles.
- Gordon, H., Johannessen, C., Gansa, A., Raff, G. y Cuesta, M. (Productores ejecutivos). (2011-2020). *Homeland* [Serie de televisión]. Showtime.
- Gilligan, V., Johnson, M. y MacLaren, M. (Productores ejecutivos). (2008-2013). *Breaking Bad* [Serie de televisión]. High Bridge Entertainment; Gran Via Productions; Sony Pictures Television.
- Lightfoot, S., Holland, C., Chory, J., Loeb, J. y Goss, A. (Productores ejecutivos). (2016 -2017). *The Punisher* [Serie de

televisión]. Marvel Television; ABC Studios; Bohemian Risk Production.

Milch, D., Fienberg, G. y Tinker, M. (Productores ejecutivos). (2004-2006). *Deadwood* [Serie de televisión]. HBO.

8. *Ash vs. Evil Dead*: un culto que invade la televisión

María Alejandra Quiñones¹

Introducción

El primer capítulo de *Ash vs. Evil Dead*, titulado El Jefe, es emitido el 31 de octubre del 2015, a través de la cadena de televisión Starz. En la pantalla del televisor podemos ver a Ash Williams, un primer plano de su rostro nos indica que nuestro 'héroe' ha envejecido; ya han pasado más de treinta años desde que Ash, imprudentemente, desatara el mal en la tierra, y ahora, su lucha no se concentra en acabar con los demonios que una vez lo aterrizaron, sino en ajustar muy bien su faja. En esta primera escena nos encontramos con un Ash que, al parecer, ya ha superado los terrores de *Evil Dead* y ha decidido continuar con su vida. Lo vemos en frente del espejo, arreglándose para la noche de juerga y despidiéndose de Eli, la iguana que tiene como mascota, para luego salir de su tráiler, no sin antes encajar su mano prostética de madera en su brazo derecho. A lo lejos, podemos ver a Ash conduciendo su clásico automóvil Oldsmobile Delta 88 Royale, el cual ha sido el modo de transporte de este personaje desde la primera película de *Evil Dead* en el año 1981. Es así como Ash y

1 Estudiante de la Licenciatura de Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.

el universo de Evil Dead entran en el medio televisivo, sin dejar a un lado aquellos elementos que caracterizan a la franquicia.

Cuando se piensa en Evil Dead, se le relaciona precisamente con aquellos elementos que de manera reiterativa han aparecido en sus entregas. El *Necronomicon ex-mortis*, también conocido como el libro de la muerte, hace su aparición en el primer capítulo de la serie de televisión, luego de que Ash experimente lo que parece ser un nuevo encuentro con un demonio. Acto seguido, Ash busca el libro entre sus cosas y, al encontrarlo, recuerda que recientemente bajo el efecto de la marihuana, había recitado ‘poesía’ del *Necronomicon* para impresionar a una chica con la que salía. Una vez más, accidentalmente, Ash desata el espíritu demoníaco que había estado inactivo por más de treinta años, The Kandarian Demon, responsable por las posesiones y muertes de muchos personajes a lo largo de la historia; esta presencia sobrenatural hace su primera aparición en la película de 1981, en la que se le reconoce como una fuerza invisible que observa y ataca, para luego poseer a sus víctimas, convirtiéndolas en *Deadites*, una especie de zombi demoníaco.

The Kandarian Demon es el principal antagonista en el universo de Evil Dead, y desde luego, el adversario de Ash, pues desde el principio de la saga, esta fuerza maligna convierte a sus amigos en *Deadites*, obligando a Ash a eliminarlos uno tras otro. De hecho, luego de que su novia Linda fuera poseída y le mordiera la mano derecha en *Evil Dead II*, Ash no tiene más remedio que amputarla con una sierra eléctrica, para evitar que todo su cuerpo fuera poseído; es de esta manera que Ash pierde su mano y la sustituye por la misma sierra que utilizó para cortarla. Durante las entregas de Evil Dead, Ash ha sustituido su mano con distintos accesorios, empezando por la sierra, una *Red Homelite XL*, la cual se ha convertido en un elemento característico de la franquicia, pasando por una mano metálica que él mismo construye, para finalmente encontrarnos con una prótesis de madera, la cual aparece en el primer episodio de la serie de televisión.

A partir de lo anterior, puede decirse que *Ash vs. Evil Dead* se sostiene en un universo vasto de referencias, que contribuyen a la

construcción de la serie misma; esto puede verse reflejado, particularmente, en el primer capítulo, cuando Ash le explica a Pablo, un nuevo personaje que acompañará a Ash en su misión de salvar al mundo, como hace treinta años, él y sus amigos encontraron el libro de la muerte en una cabaña, en la que luego de recitar ciertos pasajes, despertaron la fuerza maligna de Evil Dead. Dicho recuento es apoyado por una serie de imágenes provenientes de la trilogía, las cuales son proyectadas mientras Ash narra su historia.

La decisión consciente que hacen los realizadores del capítulo, al exhibir distintas escenas de las películas, da cuenta de que la serie de televisión no puede ignorar su pasado y, por lo tanto, debe dar cuenta del mismo. Esto significa que todos aquellos elementos característicos de este universo han de ser desarrollados y explotados por los creadores de la serie de televisión, buscando de esta manera satisfacer a aquellos que han seguido de cerca el universo de Evil Dead, hasta el punto de otorgarle un estatus de culto a la franquicia. En efecto, cuando el primer episodio de *Ash vs. Evil Dead* es emitido por primera vez, Evil Dead ya cuenta con una base de seguidores establecida, que esperó con ansias el regreso de este universo.

En síntesis, este texto pretende explicar las razones por las cuales las películas de Evil Dead se convirtieron en objeto de culto, así como dar cuenta de los elementos del universo cinematográfico que debieron ser conservados para la construcción de la serie televisiva. Para lograr este cometido, el texto se dividirá en tres partes: una primera parte en la que se examinarán, por un lado, las condiciones bajo las cuales fue producida la primera película, *The Evil Dead* (1981), y por otro, la estrategia creativa por parte de sus realizadores a la hora de recurrir a otras películas de horror para construir su historia. La segunda parte se encargará de analizar cómo *Evil Dead II* (1986) referencia la primera película, para así proponer una nueva versión de este universo que, además, va a estar enmarcada en el subgénero *Slapstick Horror*, gracias al uso que hace del gore y la comedia. En el tercer apartado, se presentará una interpretación crítica de aquellos

elementos emblemáticos de Evil Dead, que debieron conservarse para que la serie televisiva mantuviera la esencia que hizo de este universo un objeto de culto. Finalmente, a modo de conclusión, se buscará dar cuenta de qué manera el formato serial llega a intensificar el culto de Evil Dead, gracias a la interacción que empieza a darse entre el espectador y el texto serial.

Con todo lo anterior, llamará la atención al lector el hecho de que en el presente capítulo solo se examinen las dos primeras películas; sin embargo, la explicación es sencilla. Las dos primeras entregas del universo fueron fundamentales para la creación del culto alrededor de Evil Dead, mientras que la tercera película, *Army of Darknes* (1992) existe en función de aquellos elementos que hicieron de las primeras películas tan emblemáticas, razón por la cual no será analizada en este texto. Así mismo, el capítulo considera que el éxito de la serie se sostiene en la premisa de complacer a sus seguidores, al traer de vuelta y explotar a su favor aquellos factores característicos del universo de Evil Dead, a saber, su personaje principal Ash Williams; la mezcla de comedia y horror conocida como *Slapstick Horror*; y la constante autorreferencia que hace *Ash vs. The Evil Dead* al universo del que proviene, ya que, de este modo, se construye y plantea al espectador un juego de reconocimiento de referencias, fenómeno que terminará fortaleciendo el vínculo que el seguidor de Evil Dead ha mantenido desde la primera entrega y que, como se verá acá, deberá conservarse en la serie para asegurar su éxito.

“We’re going to get you. We’re going to get you!”. Evil Dead en busca de un público

Evil Dead inicia su recorrido en 1978 con el cortometraje *Within the Woods*, dirigido por Sam Raimi, creador y director del universo de Evil Dead. Este corto de bajo presupuesto es rodado con la

escasa suma de 1600 USD y fue grabado en una casa de campo ubicada en Marshall, Michigan, con ayuda de amigos y familiares. *Within the Woods* luce como un filme producido con muy pocos recursos, y esto se evidencia en la calidad de su imagen y en sus efectos improvisados y baratos. Lo anterior no resultó ser una desventaja para Raimi y su equipo de trabajo, pues a pesar de los escasos recursos, pudieron resolver asuntos de producción de una forma efectiva; tanto así que este cortometraje llama la atención de los inversionistas que hicieron posible la producción de un largometraje, el cual sería la primera película de la trilogía del universo de *Evil Dead*.

En *The Evil Dead* (1981), puede verse la presencia de *Within the Woods*, pues este cortometraje funcionó como un prototipo de la primera película, ya que recoge aspectos estéticos y narrativos contenidos en el corto, tales como la cabaña apartada y un grupo de jóvenes que decide visitarla; o la posesión demoníaca y la presencia de misteriosas fuerzas que provienen del bosque. Con *Within the Woods*, fue posible recaudar una parte de la suma requerida para empezar la producción del largometraje, aunque todavía faltaba el dinero necesario para alcanzar el presupuesto planeado. Para octubre de 1979, no pudieron llegar a la meta de 150 000 USD pero, aun así, empezaron la producción con tan solo 85 000 USD (Egan, 2011). Esta producción de bajo presupuesto contaba con la participación de Bruce Campbell como productor y actor protagonista. Campbell ya había colaborado con Raimi en anteriores proyectos fílmicos y se convertiría en una presencia constante en la franquicia de *Evil Dead*, siendo productor y personificando el rol principal de Ash Williams a través de la saga.

La grabación de *The Evil Dead* inicia el 14 de noviembre de 1979 (Egan, 2011). El equipo de producción cuenta con varios integrantes, entre ellos Robert Tapert, productor de la misma, y de otras entregas de *Evil Dead*; Tim Philo, como camarógrafo; y el reparto principal compuesto en su mayoría por amigos. Las condiciones de grabación fueron arduas desde el principio, así lo comenta Kate Egan (2011), en su estudio acerca de *The Evil Dead*:

“la producción de *The Evil Dead* toma lugar en una locación sin agua, y caracterizada por días largos de grabación, un elenco y un equipo que tomó múltiples roles (al frente y detrás de cámara) durante todo el rodaje” (p. 12). Tales condiciones de grabación suelen caracterizar aquellas producciones independientes de bajo presupuesto, pero muchas veces cuando el presupuesto es apretado, resulta necesario ser recursivo y creativo. Es así como, durante el rodaje de *The Evil Dead*, Raimi pudo experimentar con la cámara, de tal forma que termina ideando varios movimientos inéditos, que luego se convertirán en una característica muy particular del universo de *Evil Dead*. Acerca de este innovador uso de la cámara, Egan señala que:

Involucraban el montaje de la cámara en tablas de dos por cuatro: la ‘Shaky-cam’ (usada para simular tomas de Steadicam desde el punto de vista de los demonios), la ‘Ram-o-cam’ (que les permitió a Raimi y a Philo conseguir el efecto de la fuerza demoníaca atravesando y rompiendo la ventana) y la ‘Vas-o-cam’ (que utilizaba cinta gaffer y vaselina para simular tomas de dolly). (Egan, 2011, p. 14)

La posibilidad de explorar, propia del cine independiente, ya había cautivado a Raimi y a su equipo de trabajo desde sus primeros acercamientos al lenguaje cinematográfico, y aunque en un principio, sus producciones se relacionaban con la comedia, el género de terror le brindaría más posibilidades a la hora de producir sus propias películas. Ante este giro que hacen Raimi y compañía, hacia el género de terror, Bruce Campbell comenta en su libro:

Hacer un filme de terror era una estrategia económica más viable, en primer lugar, hacer un filme de forma independiente, no solo por su fuerte potencial provocador de reacciones por parte de la audiencia, pero también porque los filmes de terror, como regla, no requieren estrellas o locaciones exóticas. (Campbell, 2002, p. 53)

Se tiende a pensar, pues, que al ser *The Evil Dead* una película tan emblemática del cine de terror, Sam Raimi sería por lo tanto un admirador del género, y esto resulta ser nada más que un mito.

Raimi sentía más simpatía por el género de la comedia física y también por los filmes de misterio y crimen del Hollywood clásico (Egan, 2011). El gusto por el cine de terror empezaría a surgir cuando el director descubre la posibilidad que el género ofrece a la hora de experimentar diferentes formas de asombrar a los espectadores. De modo que la decisión de hacer una película de terror resultó ser motivada por los aspectos económicos y comerciales que ofrecía la producción de cine de terror independiente, así como por los intereses creativos del director. Así, Raimi y su equipo de trabajo deciden investigar un poco más a fondo sobre la realización independiente de este género, tomando en cuenta aquellas películas que, a pesar de haber tenido un presupuesto limitado, habían sido comercialmente exitosas:

Tarper, Campbell y Raimi, empiezan a frecuentar proyecciones de filmes de terror en autocines, manteniendo la atención en los patrones de las secuencias aprobadas (o desaprobadas) y al mismo tiempo estudiaron y catalogaron las tramas y presupuestos de un rango de películas claves en las producciones de horror independiente, prominentemente, *Night of the Living Dead* (1968) de George A. Romero, *The Last House on the Left* (1972) de Wes Craven (1974) y de Tobe Hooper. (Egan, 2011, p. 11)

Esta estrategia planteada por Raimi y compañía, les permitió identificar los elementos que debían tener en cuenta a la hora de planear sus propias producciones cinematográficas, tanto aquellos referidos al presupuesto y producción, como aquellos elementos relacionados con aspectos narrativos y estéticos. Es así como la concepción de *The Evil Dead* se da a partir de un estudio detallado de películas que, para ese momento, ya estaban marcando la pauta para otros realizadores, lo que significaba que ya eran un punto de referencia al cual acudir si se quería hacer una película de terror. En *The Evil Dead* pueden identificarse elementos narrativos y estéticos extraídos de películas como, *The Texas Chain Saw Massacre* (1974), de Tobe Hooper, y *Halloween* (1978) de John Carpenter, en las que el foco de la narración se centra en un grupo de jóvenes que son asesinados uno por uno, hasta

llegar a un último sobreviviente, empleando también el distintivo punto de vista del monstruo, usado por Carpenter en *Halloween*; o de películas como *The Hills Have Eyes de Craven* y, nuevamente, *The Texas Chain Saw Massacre*, en la que los personajes viajan a una locación remota y se ven amenazados en medio de la nada. *The Evil Dead* también emplea las mismas estrategias técnicas usadas por George Romero y Hooper, para transmitir aislamiento y claustrofobia, utilizando composiciones desordenadas, con ángulos inclinados, primeros planos extremos y un creativo uso del sonido (Egan, 2011). Este uso deliberado de elementos narrativos y estéticos de otras películas de horror exitosas demuestra que *The Evil Dead* fue construida a partir de referencias cinematográficas, que fueron utilizadas intencionalmente por sus realizadores para atraer espectadores.

Llegados a este punto, es posible considerar que las anécdotas relacionadas con las condiciones de producción de la primera película del universo resultan ser uno de los aspectos que contribuyeron a que *The Evil Dead* pudiera adquirir un estatus de culto, puesto que, tal como ha ilustrado Egan (2011), “los limitados recursos del filme, caótica producción y su condición como un experimento inicial en la realización del largometraje, han contribuido a su estatus y reputación de culto” (p. 93). De igual manera, las condiciones de producción y su relación con el estatus de culto de un filme están estrechamente ligadas a los cambios culturales que se dan época tras época, ya que como señala Egan (2011), “este proceso también fue conformado por un número de cambios y variaciones que estaban ocurriendo en la cultura de cine en el momento en que la película fue estrenada, algo que no fue del todo anticipado por Raimi y compañía” (p. 18). Tales cambios en la cultura de cine pueden asociarse al momento específico atravesado por producciones de horror de la época. Tras el éxito comercial de películas como *Night of the Living Dead* y *The Texas Chain Saw Massacre*, puede decirse que estas producciones independientes estarían marcando una nueva pauta en el género de horror, pues desafiaron las dinámicas clásicas de producción

y distribución, operando fuera de lo convencional, al ser producidas con presupuestos mínimos y también al ser exhibidas en circuitos alternativos. Este momento histórico particular puede catalogarse como:

Un periodo en la historia del cine de horror que se ha vuelto de culto él mismo. Este periodo va, más o menos, desde mediados de los 70's hasta finales de los 80's. Durante este periodo, el cine de horror desarrolló una reputación de culto tan fanática, que causó un cambio radical en los componentes que caracterizan al término general 'culto'. Al mismo tiempo, fue un periodo en el cual el género de terror, en su conjunto, fue tan visiblemente prominente (pero tan denigrado) dentro del discurso de la cultura popular que casi se convirtió en un sinónimo de cine de culto en general. (Mathijs y Sexton, 2011, p. 195)

En este periodo empieza a darse un culto por el cine de horror, el cual se manifiesta en el creciente interés por este género; aparecen así circuitos especializados y espacios alternativos de exhibición, en los que los seguidores del cine de horror pueden celebrar el culto por el mismo. La alfabetización sobre el cine de horror empieza a crecer cuando los fanes pueden consumir un sin número de títulos que hacen cada vez más grande su biblioteca de referencias, compartiendo también con otros fanes su conocimiento acerca del tema en espacios como los festivales especializados:

Estos festivales se volvieron fundamentales para extender el alcance del culto al cine de horror y darle una base histórica a través de la re-apreciación de películas de horror más antiguas (apropiando así gran parte del legado del género en el culto, sin mucha distinción en términos de calidad, tal como el nuevo atractivo de culto de *Plan 9 from Outer Space* lo demuestra. (Mathijs y Sexton, 2011, p. 197)

Ante este panorama cultural, los realizadores de cine de horror empiezan a remitirse al mismo género para construir sus películas; un ejemplo de lo anterior, sería Sam Raimi y compañía, los cuales intencionalmente usan estas referencias para atraer a un público

que ya ha empezado a formarse. El reconocimiento de estas referencias por parte de realizadores y la audiencia empieza a ser fundamental para el culto del cine de horror, pues esta actividad da cuenta de cómo algunas de las películas que componen este género, empiezan a comentar su propio estatus dentro del mismo, adquiriendo así una reputación de culto. A partir de lo anterior, es posible decir que *The Evil Dead* alcanza dicho estatus de culto, no solo por sus condiciones de producción, sino también, por su uso estratégico de fusionar referencias del cine de horror (Egan, 2011). Dichas referencias, retomadas de otros subgéneros del horror y el aprovechamiento de estrategias narrativas y técnicas, utilizadas por otros directores en el género, permitieron que *The Evil Dead* pudiera ser “leída y apreciada intertextualmente, haciendo posible que los fanes y los críticos recurrieran al ‘conocimiento cinéfilo’ y se embarcaran en un juego de reconocer referencias” (Egan, 2011, p. 94).

Es así que *The Evil Dead* es producida en medio de cambios culturales en el cine de terror. Para Raimi y su equipo de trabajo, la primera película se produce en un momento determinante, pues, a pesar de que estos realizadores fueron bastante asertivos a la hora de tomar decisiones creativas y de producción, el periodo histórico que atravesaba el cine de horror en las décadas del 70 y 80 posibilitó que su película, a pesar de ser producida con un muy bajo presupuesto, pudiera ser apreciada por un nuevo público que ya empezaba a hacer culto del cine de terror. Tal como Egan menciona, Raimi y compañía no pudieron prever tales cambios en la cultura del cine, pero al estar inmersos en tal contexto, supieron responder a tales dinámicas. El estudio que estos realizadores hicieron de películas de terror independientes de la época, junto con las consecuentes reacciones que tenían los espectadores a las mismas, da cuenta que, desde un principio, el espectador ocupa un lugar muy importante en la creación del universo de *Evil Dead*.

Tal foco en el espectador por parte de estos realizadores será persistente en las siguientes entregas de este universo, incluida, por supuesto, la serie de televisión. Si *The Evil Dead* toma referencias de otras películas de terror para poder construirse, la

siguiente película de este universo, *Evil Dead II* (1986), se tomará a ella misma como referencia, luego de que la primera entrega se haya posicionado como un filme de culto dentro del género. *Evil Dead II (ED II)* será producida bajo otras condiciones de producción, las cuales impactarán su realización y recepción, determinando también su estatus de culto.

Who's laughing now!? Horror y comedia en *Evil Dead*

Evil Dead II es financiada por la productora De Laurentiis Entertainment Group. El presupuesto conseguido para la producción de la segunda película de la trilogía costó 3 600 000 USD, y aunque muy superior en comparación con el presupuesto del primer *filme*, este resultó ser corto para poder llevar a cabo los planes de Raimi y compañía. En un primer momento, los realizadores deseaban que la acción de la segunda película transcurriese en la Edad Media, cuando Ash tendría que combatir el origen de los terrores de *Evil Dead*; pero tal pretensión debió ser descartada por los realizadores, los cuales decidieron que la acción de la película debía llevarse a cabo nuevamente en el interior de la cabaña. Lo anterior tendrá un impacto enorme en la historia en *Evil Dead II*, pues esta ya no funcionará como una secuela sino como un *remake*, una nueva versión de *Evil Dead I*.

La producción de *Evil Dead II* inicia en mayo 10 de 1986. El rodaje de la misma es asumido por Raimi y compañía, ahora con más experiencia, junto con nuevos integrantes que se sumaron a este proyecto, mucho más exigente que la primera entrega del universo. El guión, escrito esta vez por Raimi y Scott Spiegel, propone una historia que no continúa con los sucesos de la primera película de la trilogía, la cual termina con Ash como único sobreviviente de la catástrofe, luego de que fuese obligado a eliminar a sus amigos y su novia Linda, quienes fueron poseídos por la fuerza maligna de *Evil Dead*.

La segunda película inicia con una introducción al libro que desata los terrores de *Evil Dead*, conocido en la primera entrega como el *Libro de los muertos*, llamándolo oficialmente en esta segunda película *Necronomicon Ex-Mortis*. En seguida, Ash es presentado a los espectadores junto con su novia Linda, los cuales se dirigen a la cabaña, luciendo bastante emocionados por arribar al lugar donde pasarán unas románticas vacaciones. Para los espectadores, esta secuencia suscita bastantes confusiones, ¿cómo puede estar Ash tan feliz de regresar a la cabaña? y ¿por qué Linda luce tan diferente? De entrada, la película propone una nueva versión de *Evil Dead I*, lo que provoca que esta sea constantemente comparada con su predecesora. El espectador reconoce que hay algo diferente, pero también puede identificar elementos que persisten de la primera entrega. Es posible notar a través de *Evil Dead II*, que este *filme* ya no recurre de la misma manera a otras películas de terror, sino que se refiere constantemente a la primera película. Si bien Raimi y compañía toman referencias de otros *filmes* para construir *Evil Dead I*, la realización de *Evil Dead II* es condicionada por la existencia de la primera película, la cual ya había marcado la pauta del universo. De acuerdo con Egan:

The *Evil Dead* se había ubicado genéricamente al recurrir a patrones y escenarios formales de una serie de películas de terror previamente exitosas. Sin embargo, el tono idiosincrático y la peculiaridad estilística que había surgido de la fusión de estos elementos en la primera película implicaba que, para el momento en que inició la producción de *Evil Dead II*, el modelo subgenérico con que los realizadores estaban trabajando era *The Evil Dead* misma y las posteriores comedias de terror 'splats-tick' que le siguieron. (Egan, 2011, p. 98)

Después del éxito de la primera película, los realizadores se sintieron más confiados a la hora de proponer una segunda entrega que remitiera al universo que ellos mismos habían creado. De esto se sigue que *Evil Dead II* pueda ser tomado como un filme autorreferencial, en tanto que, o bien se está refiriendo a sí mismo, o bien se está refiriendo a algún aspecto de sí mismo, pues tal y como

afirma Wolf (2009), “en un sentido semiótico amplio, la autorreferencialidad puede definirse como una cualidad generalmente no accidental de los signos y de las configuraciones de signos que de diversas maneras hacen referencia o apuntan a (aspectos de) sí mismos” (p. 19), razón por la cual, cuando *Evil Dead II* toma referencias de la primera película, está siendo autorreferencial, pues ambos *filmes* pertenecen al mismo universo, compartiendo así una configuración de signos común. Como esta segunda entrega funciona como un *remake*, la referencia que hace a la primera película resulta ser fundamental para su construcción, pues al no continuar la historia del primer *filme*, no hace más que explotar los elementos característicos del universo de *Evil Dead* para así construir su propia historia.

Durante los primeros siete minutos de *Evil Dead II*, se hace una especie de recuento de la primera película, el cual ubica a los nuevos espectadores que se acercan a este universo y también refresca la memoria de aquellos ya familiarizados con *Evil Dead*. Se muestra principalmente la llegada de los visitantes a una cabaña apartada en medio del bosque y el encuentro que estos tienen con un misterioso libro, el cual al ser recitado desata oscuras fuerzas. Luego de la introducción del *Necronomicon Ex-Mortis*, puede verse el mismo automóvil usado en la primera película por los jóvenes que visitan la cabaña, el clásico Oldsmobile Delta 88 Royale conducido por Ash Williams, el cual es acompañado por su novia Linda. Una vez que la pareja se pone cómoda en la cabaña, Ash encuentra el *Necronomicon Ex-Mortis*, al igual que en la primera entrega, junto con una cinta grabada por el anterior habitante del lugar, el profesor Raymond Knowby. Ash decide escuchar la cinta en la que Knowby narra cómo descubre el libro, junto con su esposa Henrietta y su hija Annie —nuevos personajes que harán parte de la trama de *Evil Dead II*— en una expedición arqueológica en las ruinas del castillo Kandar. Ash escucha con cuidado la historia del profesor, cuando de pronto Knowby recita los pasajes del *Necronomicon Ex-Mortis*: “*Kunda astratta montose eargrets gutt...*”, invocando así la fuerza demoníaca, *del Kandarian Demon*,

que empezaría a atormentar a Ash y a Linda en esta nueva entrega del universo.

Puede identificarse esta misma escena en la primera película, cuando esta presencia acecha a otro personaje, Shelly, anterior visitante de la cabaña, la cual es poseída luego de que la fuerza demoníaca atraviesa su ventana. En *Evil Dead II*, esta presencia que parece provenir del bosque, atraviesa nuevamente la ventana, llevándose esta vez a Linda. Puede verse aquí cómo el uso de la cámara propuesto por Raimi en la primera entrega aparece de nuevo en *Evil Dead II*: cuando “*The Kandarian Demon*” observa a Linda, se utiliza la ‘Shaky-cam’ para simular el punto de vista de los demonios y en seguida la ‘Ram-o-cam’ cuando esta fuerza atraviesa violentamente la ventana. Cuando Ash sale a buscar a Linda, se da cuenta de que ha sido poseída por un demonio. Ash no tiene más remedio que asesinar a su novia, decapitándola con una pala, para luego enterrarla.

Este recuento de la primera entrega finaliza de la misma manera que la primera película: la fuerza demoníaca atravesando el bosque, para luego atravesar la casa, destruyendo lo que encuentra en su camino, para finalmente abalanzarse sobre Ash. Puede decirse entonces que los primeros minutos de la segunda entrega son evidentemente autorreferenciales al acudir por completo a la primera película. Luego de que Ash es alcanzado por la fuerza demoníaca, este es poseído por un demonio; a partir de este momento, *Evil Dead II* empieza a alejarse cada vez más de la primera película, en la cual Ash nunca es poseído. Aunque son varios los elementos que *ED II* toma del primer *filme*, pueden identificarse tanto acentos y distancias de la primera entrega, que terminarán por añadirse al universo de *Evil Dead*.

Resulta pues, que las distancias que toma *Evil Dead II* de su predecesora responden a dos aspectos: en primer lugar, la recepción que tuvo la primera película y, en segundo lugar, al cambio que el cine de horror empieza a tener en la década del 80. La primera entrega del universo de *Evil Dead* logra una estética cruda gracias a su origen independiente, que se combina con

un uso excesivo del gore y altos niveles de violencia explícita. Lo anterior puede verse reflejado en la famosa escena en la que Cheryl, hermana de Ash, es violada por el bosque mismo. Los árboles malignos, usan sus largas ramas para atrapar a su víctima y luego abusar de ella, la cual termina siendo poseída por un demonio. La escena es compuesta por una serie de primeros planos que encuadran el movimiento de las ramas envolviendo todo el cuerpo de la joven.

Puede decirse que, gracias a esta escena, entre otros momentos violentos y por lo tanto controversiales del *filme*, *The Evil Dead* llegó a hacer parte de la lista de *Video Nasties*, películas censuradas para ser distribuidas en el Reino Unido a principio de los años 80. La inclusión que se hace de la primera película de *Evil Dead* en esta lista beneficia su estatus de culto, puesto que, como es bien sabido, cuando se pretende censurar un producto cultural, se produce en el público el efecto contrario y despierta, más bien, la curiosidad y el interés de los espectadores; a propósito de este fenómeno, Mathijs y Sexton (2011), señalan que:

Gran parte de la preocupación por las imágenes impactantes y espeluznantes de los *video-nasties* puede ser comprendida como el resultado del desconocimiento del público sobre los rápidos avances en, y el uso excesivo de, efectos especiales, especialmente en el género del horror... (Mathijs y Sexton, 2011, p. 47)

La incomodidad o el interés que despiertan estos *filmes* en el público yacen en la posición cultural que estos ocupan, pues gracias a su origen independiente, desafían la industria cinematográfica establecida, y representan temas controversiales, por ejemplo, a través del empleo de efectos especiales.

Debido al uso que hace del gore y la violencia, *Evil Dead 1* es catalogada como una película perteneciente al subgénero del horror Splatter, “gracias a la exhibición gráfica de fluidos corporales, mutilación y evisceración” (Hutchings, 2009, p. 151). Aun así, es posible identificar en ella rasgos del subgénero de la comedia conocido como ‘splatstick’. Este uso de la comedia y el gore hacen

que la primera entrega del universo sea reconocida como una de las precursoras del *Splatstick Horror*, lo que significa que este *filme*:

Fue concebido y estrenado en una etapa transicional, en términos del desarrollo histórico del filme de horror [...] que comenzó a cambiar del horror independiente crudo y realista, al tipo de películas de terror ‘splatstick’ que prevalecieron desde principios hasta mediados de la década de 1980. (Egan, 2011, p. 97)

Este giro que tiene el cine de horror independiente hacia la comedia da cuenta de las variaciones que el culto a dicho cine de terror empieza a tener en la medida que las tendencias contraculturales del movimiento independiente son absorbidas por la cultura *mainstream*. “Para la segunda mitad de los 80’s, secuelas, *remakes*, *spin-offs* televisivos y ejercicios manieristas en gore, comenzaron a eclipsar los aspectos subculturales y contraculturales del culto al horror” (Mathijs y Sexton, 2011, p. 198). Gracias a los usos creativos del gore, fue posible plantear la mezcla entre comedia y horror tan característica de muchas películas desde la segunda mitad de los años ochenta, cuyas pioneras fueron *Brain-dead* (1992) de Peter Jackson y, por supuesto, *Evil Dead II*.

Con la segunda entrega del universo de *Evil Dead*, Raimi y otros aceptan el juego que la industria cinematográfica les propone, al permitir que la compañía de producción y distribución, De Laurentiis Entertainment Group (DEG), financiara su película. Si bien, *Evil Dead II* acentúa los rasgos cómicos de su predecesora, esto no se debe solo a las pretensiones creativas de Raimi (Hallbeck, 2009), sino que también responde a las condiciones que la productora exigía a cambio de la financiación de la película, la cual debía pasar la clasificación R —del sistema de clasificación (MPAA)—. Acerca de este asunto, Egan comenta:

La decisión de atenuar el gore y hacer que *Evil Dead II* fuera más explícitamente cómica también tuvo que ver con el hecho de que la primera película había generado tanta controversia y, debido a su violencia explícita y el excesivo gore, tuvo que ser lanzada sin calificación en Estados Unidos. Esta falta de calificación significaba que la película

no podía anunciarse en algunos periódicos ni en ciertas estaciones de radio y televisión. (Egan, 2011, p. 106)

Aunque *Evil Dead II* fue rodada con la intención de que no fuese una película con restricción R, esta no logra pasar tal clasificación, y pese a que Raimi ‘disminuye’ el gore en la segunda película, no fue suficiente para lograr dicha calificación, lo que provoca que *Evil Dead II* corra la misma suerte que la primera entrega: debe ser lanzada sin clasificación, lo que significa que su distribución será limitada. Parece como si las pretensiones creativas de Raimi le hubiesen jugado una mala pasada, pues en vez de responder a las exigencias del medio, termina proponiendo una versión de *Evil Dead* que se aleja de las referencias sistemáticas a otras películas de horror. Cuando *Evil Dead II* explota los rasgos cómicos de la primera entrega, no quiere decir que el gore disminuya, más bien, este se mezcla con la comedia, de tal forma que se configura dentro del subgénero conocido como *Slapstick Horror*.

Como Bruce G. Hallenbeck (2009) comenta en su libro: “*Evil Dead II* es, en efecto, una montaña rusa de noventa minutos que llega a las alturas de la comedia en un momento y del horror al siguiente” (p. 154). Y es que, de esta manera, Raimi construye su historia: el personaje de Ash está en medio de la nada, luchando contra una fuerza diabólica que no descansará hasta tragarse su alma; lo anterior no tiene nada de cómico y resulta ser bastante terrorífico. Pero la comedia es involucrada cuando aquellos momentos ‘terroríficos’ empiezan a ser exagerados a través del uso excesivo del gore.

En *Evil Dead II*, luego de que Ash entierra a su novia, ella vuelve de la tumba para atormentarlo; y una vez que la cabeza de Linda muerde la mano de Ash, este atrapa la cabeza de su novia en una prensa y se dispone a destrozarla con una sierra eléctrica. Para sorpresa de Ash, la sierra no se encuentra en su lugar e inmediatamente después, el cuerpo decapitado de Linda intenta matarlo con la misma sierra que Ash buscaba, pero un cuerpo sin cabeza no podrá ver muy bien lo que hace y termina rebanando lo que queda de su cuello. Finalmente, Ash toma la sierra y destroza

la cabeza de su novia, partiéndola en dos. La cantidad de sangre es tal, que todo el lugar queda cubierto por el espeso líquido rojo.

La anterior escena es un ejemplo de cómo el gore es llevado al exceso en *Evil Dead II*, y aunque todo resulta ser bastante violento, también tiene un efecto cómico para el espectador, pues el gore llega a tal punto de exageración, que el espectador termina identificándolo como artificial. “El exceso involucra un proceso que hace que la mente del espectador se rebele porque las expectativas han sido rotas y todo parece no tener sentido de acuerdo con las reglas” (Ndaliants, 2003, p. 511). *Evil Dead* revela su propia condición de artificio, cuando intencionalmente consigue que el género del horror se transforme en comedia gracias al uso exagerado del gore.

A partir de lo anterior, se puede decir que *Evil Dead II* transgrede las convenciones clásicas del género de horror, cuando juega con las expectativas del público, pues este espera ver una película que responda a las convenciones de este género y, sin embargo, termina viendo algo que lo horroriza, pero que al mismo tiempo le saca algunas carcajadas. Esta mezcla entre horror y comedia, es celebrada por los fanes, pues reconocen la creatividad de Raimi a la hora de presentar la segunda película de este universo. En la medida que *Evil Dead II* explota el subgénero *Slapstick Horror*, el estatus de culto de este universo se refuerza.

Shoot first, think never! Gore para divertirse

A lo largo de los anteriores apartados se ha examinado cómo una serie de distintos elementos ha contribuido a que el universo de *Evil Dead* se constituya como un objeto de culto. El tan ansiado regreso de este universo debía llenar las expectativas de sus fanáticos; por esta razón, *Ash vs. Evil Dead* (AVED) no podrá ignorar su pasado, y el ahora formato serial, será construido, justamente,

a partir de este. El propósito de Sam Raimi y compañía ha sido desde siempre dar gusto a sus seguidores, y para desarrollar *Ash vs. Evil Dead* fue necesario traer de vuelta los aspectos más emblemáticos de Evil Dead, a saber: Ash Williams, el Splastick Horror y, por supuesto, las interminables referencias a su propio universo, ya que, como hemos visto, el culto y la base de fanes no solo fueron construidos a partir de un personaje icónico o con el uso exagerado del gore, más bien, estos elementos hicieron parte de una dinámica mucho más amplia en la que el espectador terminó por familiarizarse con lo que veía, reconociendo referencias que fueron consolidadas con cada entrega de Evil Dead.

El regreso de Ash Williams y el *Slapstick Horror*

En efecto, los fanes de Evil Dead debieron esperar más de veinte años para ver a Bruce Campbell, esta vez en la pantalla chica, interpretar el icónico personaje de Ash Williams. El regreso de Campbell hace parte de las estrategias usadas por la serie de televisión para satisfacer a los seguidores que han mantenido el estatus de culto de Evil Dead y de su personaje principal, en particular.² Y es que el mismo Raimi es consciente de la importancia de este personaje para los fanes cuando afirma que “lo que le gusta a la audiencia después de la segunda y la tercera Evil Dead es el personaje de Ash, Bruce Campbell” (Crow, 2015). La travesía de Ash lo ha transformado en el héroe icónico que los fanes de

2 Bruce Campbell interpreta de nuevo el personaje que lo llevó a la fama y lo convirtió en un actor de culto. Ciertamente, el origen independiente de Evil Dead tuvo mucho que ver para que Campbell fuese reconocido como tal, pues la mayoría de actores que adquieren este estatus: “Son más conocidos como figuras de cultos debido a que establecen su reputación dentro de los cines ‘marginales’, como el exploitation, cine independiente, *underground*, cine arte house o películas clase B” (Mathijs y Sexton, 2011, p. 81).

este universo admiran tanto, puesto que les fue posible observar la evolución de este personaje a lo largo de las películas, haciendo de él una de las razones principales por las cuales los espectadores terminaron por convertirse en seguidores de Evil Dead.

Para entender este fenómeno, es necesario echar un vistazo a las situaciones por las que ha pasado el protagonista desde su primer encuentro con los terrores de Evil Dead. Para poder sobrevivir, Ash no tuvo más remedio que defenderse de estos zombis demoníacos, los cuales hicieron todo lo posible para convertirlo en uno de ellos. Durante *Evil Dead II*, Ash empieza a adquirir más confianza a la hora de enfrentar las fuerzas oscuras del *Necronomicon Ex Mortis* y, de hecho, puede verse el momento exacto en que finalmente acepta su destino y se asume como un héroe: solo quedan dos sobrevivientes, Ash y Annie, hija del profesor Knowby. Ambos intervienen la sierra eléctrica, para que esta sustituya la mano ausente de Ash; esta escena es construida a partir de primeros planos, los cuales mantienen al espectador atento y expectante.

Finalmente, Ash encaja la sierra en su brazo y comprueba que esta funcione bien, exclamando al final una línea que se convertirá en una de las más icónicas del universo y que, cómo no, volverá en la serie: “Groovy!”. Es a partir de este momento, que Ash empezará a ser reconocido por sus sarcásticas observaciones y también por su despreocupada personalidad. Los horribles acontecimientos que tiene que enfrentar son asumidos con ironía y cinismo. Los espectadores vieron, a partir de dicho momento, cómo Ash dejaba de ser aquel joven común y asustadizo de la primera película, y se transformaba en un héroe capaz de salvar al mundo de las fuerzas diabólicas. Ash pasa de ser un personaje muy cobarde, a convertirse en un hombre al que no le importa desmembrar cuerpos con su sierra eléctrica. Las muertes ya no son una tragedia para este personaje, inclusive aquellas de sus seres queridos.

Como se dijo en un principio, nada de esto se limita a los sucesos que narran las películas, pues en la serie televisiva, Ash

seguirá afrontando su siniestra situación con bastante cinismo. Al final del episodio 3 de la temporada 2, titulado “Last Call”, Ash tiene un momento especial con su padre Brock,³ el cual es interrumpido, luego de que el auto poseído de Ash atropellara a Brock destrozándole la cabeza. En el siguiente episodio *DUI*, Ash parece conmocionado por tan terrible acontecimiento, pero este momento que es trágico de por sí, y cuya potencia emotiva podría ser utilizada por los escritores para conseguir que el espectador empatizara con el protagonista, es usada en cambio para explotar la mezcla de comedia y gore excesivo tan característica en *Evil Dead*, cuando Ash intenta, sin éxito, meter los sesos esparcidos de su padre devuelta en el cráneo roto. Incluso, en la medida en que avanza el cuarto episodio, parece como si Ash ya hubiera superado la muerte de su padre, pues se le ve bastante compuesto y hasta risueño y bromeando.

Aunque lo anterior podría explicarse gracias a que las fuerzas oscuras de *Evil Dead* no dan tregua, obligando a Ash a continuar con su trabajo de aniquilar *Deadites*, esto no quiere decir que la manera como este personaje asume la fatalidad no sea bastante despreocupada para lo que cualquier persona consideraría ‘normal’. A partir de lo anterior, y de otros ejemplos que pueden encontrarse en los sucesos de la serie, es posible decir que el carácter cínico de Ash se establece como uno de los aspectos por los cuales los seguidores de *Evil Dead* continúan encontrando muy interesante a este personaje, y es que la manera cómo Ash afronta estos eventos supuestamente emotivos, junto a su idiosincrática personalidad, tienen un efecto similar en los espectadores, quienes asumen de la misma manera las muertes que ven en la

3 El padre de Ash Williams, Brock Willimas, no es mencionado en la trilogía de *Evil Dead*. En la serie de televisión es posible ver cómo la relación de Brock y Ash es estropeada debido a los horribles eventos que tuvieron lugar en la cabaña. Brock cree que Ash es el culpable de las muertes de aquellos jóvenes que visitaron la cabaña, incluyendo a Cheryl, su hija. En el tercer episodio de la temporada tres Ash logra demostrarle a su padre que las posesiones demoníacas no son un mito y que estas fueron las responsables de los trágicos eventos ocurridos en la cabaña.

pantalla. Los espectadores se sienten respaldados por el activo desinterés que Ash muestra al respecto, reforzando de este modo el juego entre gore y comedia que *Evil Dead* propone, un juego que se hace efectivo cuando los espectadores encuentran graciosas las muertes violentas sin sentir un ápice de remordimiento.

Lo anterior demuestra la importancia del *Splatstick Horror* a la hora de traer de vuelta el universo de *Evil Dead*. La serie de televisión no hace más que reforzar el culto a este personaje, pues gracias a la expansión del universo en el formato serial, es posible ver a Ash afrontando nuevas situaciones de gore y comedia. No obstante, para poder trasladar el personaje de Ash Williams a la pantalla chica, fue necesario expandir la historia de vida en torno a este personaje, pues el medio televisivo exige cumplir con las características correspondientes al formato serial, lo cual sería un reto para Raimi y compañía, pues debieron buscar la manera de transformar a *Evil Dead* para que pudiera encajar en la televisión, sin dejar de ser fieles a la premisa principal de *Evil Dead*: Ash debe aniquilar *Deadites* para salvar a la humanidad (Crow, 2015). Es importante preguntarse por lo que implica querer mantener a Ash enfrentándose a los *Deadites*, al mismo tiempo que se procura desarrollar la historia de este personaje, en aras de adaptar *Evil Dead* a un formato televisivo (García, 2014).

Es preciso señalar en ese momento las aproximaciones que hace Mónica Dall'Asta (2012) al texto serial, cuando afirma que este es “durativo, acumulativo, que se distribuye a lo largo del tiempo” (p. 75). En este sentido, la historia de Ash Williams tuvo que desarrollarse a lo largo de tres temporadas, con diez episodios cada una. El personaje debió verse inmiscuido en una serie de eventos, los cuales se acumularon y se convirtieron en experiencia para él y para el espectador. Esto indica que *Ash vs. Evil Dead* tuvo que responder a las exigencias del medio televisivo, al tiempo que procuró mantener el gore presente en la serie como un factor fundamental para desarrollar el personaje de Ash Williams.

Como ya se ha dicho antes, el argumento básico de *Evil Dead* es aquel relacionado con Ash aniquilando *Deadites*. Estos

enfrentamientos siempre se asocian con un uso excesivo del gore que lleva a la comedia. *Ash vs. Evil Dead* mantiene la anterior premisa, ubicando siempre a Ash en situaciones en las que debe sobrevivir a toda costa. Las víctimas de la fuerza diabólica del The Kandarian Demon son aquellos personajes que se suman a la trama de *Evil Dead*, como familiares, amigos y novias de Ash, obligando a que este, nuevamente, tenga que aniquilarlos de la forma más violenta posible. Aunque los nuevos personajes que van apareciendo en *Ash vs. Evil Dead* ayudan a construir la historia en torno a este personaje, no resultan siendo más que una excusa para hacer uso del *Slapstick Horror*, pues para los creadores de la serie de televisión, las víctimas de tan horribles posesiones son utilizadas como una excusa para mantener la sangre salpicando la pantalla y a los espectadores frente a esta. A partir de lo anterior se puede decir que *Ash vs. Evil Dead* hace todo lo posible por mantener el gore en sus más altos niveles, y a pesar de que esto pudiera entenderse como un obstáculo para desarrollar la historia de Ash Williams de una manera más profunda, en realidad termina complaciendo a los fans que desean encontrar en la serie los componentes originales de *Evil Dead*.

Aunque el medio televisivo establece una serie de exigencias que condicionan llevar a *Evil Dead* a la pantalla chica, también lo beneficia, pues este universo puede explotar, en su máxima expresión, el gore que tanto lo ha caracterizado a lo largo de los años. Por esta razón, Raimi y compañía deciden trasladar el universo de *Evil Dead* a la pantalla chica, pues la cadena de televisión Starz les ofrece contenido sin restricciones, lo que significa que la sangre y la violencia ya no resultan siendo un problema. Ante esta posibilidad Bruce Campbell comenta:

Simplemente no estamos preocupados por nada. Es lo que es. ¿Quieres ponerle un hacha en la cabeza a un tipo? Le pones un hacha en la cabeza a un tipo. ¿Quieres hacerlo explotar? Lo haces explotar. No hay restricciones verbales. No hay restricciones sexuales. No hay nada. Esto es una serie sin clasificación. (Tedder, 2015)

La realización de las películas de Evil Dead había estado condicionada por las exigencias que la industria cinematográfica demandaba, en cuanto a la clasificación que estas debían tener para poder ser distribuidas. La serie de televisión logra liberarse de tales imposiciones, lo que permite que sus creadores puedan estar más tranquilos a la hora de proponer nuevas formas de sorprender a los fanes. El regreso de Evil Dead viene cargado de violencia, sexo, decapitaciones, posesiones demoníacas, lenguaje inapropiado y muchos litros de sangre. Mostrar esta clase de contenido explícito en la televisión no hubiese sido posible sin las transformaciones que el medio televisivo ha enfrentado históricamente. La cultura televisiva se ha transformado y con ella también la experiencia a la hora de ver televisión; en efecto, el telespectador de hoy puede elegir qué quiere ver, sin importar cuán violento o inapropiado pueda resultar el contenido.

Otra vez, una nueva entrega de este universo surge en un momento bastante apropiado para su ejecución. Las películas también disfrutaron de un cambio cultural en el cine, lo que les permitió llegar a muchos espectadores que buscaban consumir la clase de contenido que Evil Dead les ofrecía. Es necesario, en este punto, considerar el giro que tiene la industria del cine de horror en los años ochenta, cuando la cultura *mainstream* eclipsa los aspectos contraculturales del cine de horror de la década del 70, aspectos relacionados con la denuncia de problemáticas sociales que aquejaban a la sociedad estadounidense del momento a través del uso de la violencia explícita en el cine.

Evil Dead II se produce en el momento en que la industria del cine de horror se inclina al uso exagerado del gore, convirtiéndolo en un espectáculo que entretiene y que no siempre hace algún tipo de denuncia. Es preciso tener en cuenta que la presencia del gore en el universo de Evil Dead estuvo determinada por el objetivo de alcanzar momentos de horror efectivos para el espectador. Es así como la creación de Evil Dead nunca tuvo la intención de problematizar o reforzar ningún aspecto relacionado con una crítica de la violencia. El gore que los fanes disfrutaban tanto está

dirigido a ellos con la única intención de entretenerlos. Si las películas de *Evil Dead* utilizan la violencia para entretener y, de esta manera, forjarse una base de seguidores que disfrutan de este tipo de entretenimiento, la serie de televisión no iba a ser diferente.

Se puede decir, entonces, que el universo de *Evil Dead* funciona en la televisión gracias a que el medio televisivo permite que un producto, con un contenido tan violento, pueda ser consumido sin censura alguna. La posibilidad de elegir esta clase de contenidos, empieza a darse gracias a la transición que hace la televisión del modelo clásico, conocido como la era de la televisión de cadena (*network television*), a la fase multicanal en los años 80. Para Amanda D. Lotz (2014), “la elección y el control que los espectadores ganaron durante la transición a la televisión multicanal, continuó expandiéndose como evidencia de que había emergido una era de televisión post-cadena” (p. 27). Lotz considera que los rasgos de la era post-cadena pueden identificarse para el inicio del año 2000, cuando el espectador puede disfrutar de sus programas televisivos en lugares no convencionales de visualización, con horarios no lineales de programación y accediendo a una gama más amplia de contenidos que intensifican su posibilidad de elección, lo que conlleva también a la formación de intereses propios por parte del espectador, alejándose por tanto del consumo televisivo generalizado. Es así como el espectador no se conforma con una programación uniforme y arbitraria, y busca satisfacer su gusto por un contenido específico. De acuerdo con Lotz (2014), es posible distinguir este tipo de contenido buscado por el espectador como ‘contenido apreciado’, el cual: “describe la programación que la gente busca y desea específicamente. No es un asunto de ver lo que están pasando; el contenido apreciado es deliberadamente perseguido” (p. 12).

El contenido ofrecido por *Ash vs. Evil Dead* es perseguido por los espectadores, pues este no puede encontrarse fácilmente en la programación dirigida para una audiencia general. Este busca atraer a un grupo específico de la audiencia, el cual ha desarrollado un gusto particular por el gore. Dentro de este nicho de

espectadores, se encuentran los fanes del universo de *Evil Dead*, quienes deliberadamente han buscado tener acceso a este contenido. Si en el pasado el contenido violento de *Evil Dead* fue considerado controversial, lo que ayudó a que adquiriera un estatus de culto, ahora, lo que una vez fue polémico y censurable de este universo, por el contrario, hace parte de la industria televisiva. El contenido violento de *Evil Dead* se ha banalizado y se refuerza a partir de *Evil Dead II* y se intensifica mucho más en la serie de televisión, cuando se hace uso excesivo del gore, provocando al mismo tiempo que rasgos cómicos se manifiesten. Lo anterior no puede darse sin la personalidad cínica de Ash Williams, el cual hace que las muertes más violentas dentro del universo produzcan un efecto de risa. Puede decirse que en *Evil Dead* la violencia es consumida como entretenimiento y los fanes no dudan un segundo en perseguir este contenido que los divierte tanto.

Conclusiones

Ash vs. Evil Dead: el culto de *Evil Dead* se intensifica

Los seguidores de *Evil Dead* pueden estar seguros de que *Ash vs. Evil Dead* no hará más que ofrecerles momentos de *Splatstick Horror* dignos de este universo, los cuales son llevados a su máxima expresión gracias al medio televisivo. *Ash vs. Evil Dead* les brinda a sus espectadores una explosión de gore, puesto que el personaje de Ash tendrá mucho más tiempo para divertirse aniquilando *Deadites*. Los momentos de gore ya no se limitan a una hora y media de película, sino que son extendidos en varios episodios a lo largo de toda la serie. Conviene subrayar que el uso excesivo del gore hace parte de las referencias que el seguidor de *Evil Dead*

reconoce de este universo. El reconocimiento de referencias se da gracias a que el espectador se ha familiarizado con ellas a partir de las pasadas entregas.

Para que la serie de televisión pudiera ser construida, fue necesario traer de vuelta los elementos emblemáticos del Evil Dead, de otra manera, los seguidores de este universo no hubieran podido relacionarse con la serie. Las repeticiones de aspectos conocidos en Evil Dead y en el personaje de Ash intensifican el culto a este universo. En este sentido, los admiradores de Ash, disfrutan que este personaje esté inmerso en situaciones que les resultan familiares. Una situación bastante rememorada por los fanes es aquella que tiene que ver con la famosa cabaña de Evil Dead. La reiteración de la cabaña no provoca más que placer en los fanes. Los seguidores de Evil Dead verán la serie de televisión con la expectativa de que les proporcione los elementos característicos del universo, entre ellos, el lugar donde se inicia todo: la cabaña apartada en medio del bosque.

Dicha cabaña ha sido huésped de una serie de acontecimientos que marcan al personaje de Ash y que son retomados en la serie. En el episodio 8 de la temporada 1, titulado 'Ashes to Ashes', Ash debe regresar a la cabaña, pues luego de un trance provocado por la ayahuasca, se da cuenta de que debe enterrar el *Necronomicon Ex-Mortis* en el lugar donde todo empezó, y así deshacer el conjuro que hace treinta años fue recitado. Ash ingresa cuidadosamente a la cabaña, pues en este lugar le aguardan recuerdos que le resultan dolorosos. El espectador sabe que, en el momento en que Ash regresa a la cabaña, las referencias de la primera y la segunda película estarán presentes, y es su trabajo mantenerse muy atento para poder reconocerlas. Nuevamente, los creadores de la serie usan imágenes de archivo de las películas que funcionan como los recuerdos que atormentan a Ash.

Este uso del archivo de Evil Dead despierta en el espectador nostalgia y también le indica que la serie está autorreferenciando el universo de donde proviene. Lo anterior se refleja nuevamente en otro momento de este episodio: Ash se encuentra después de

tanto tiempo con su novia Linda. Tanto Ash como los fanes recuerdan que, en la segunda película, la cabeza de Linda quedó atrapada en una prensa ubicada en el cuarto de herramientas. Antes de entrar a este lugar, Ash escucha la dulce voz de su novia llamándolo, y al ingresar a este cuarto, puede ver el cráneo de Linda todavía atrapado en la prensa. Inmediatamente, Linda empieza a torturar a Ash recordándole cómo hace treinta años, él atravesó una sierra eléctrica en su cabeza. Lo que atormenta a Ash, entretiene y emociona al seguidor de este universo, pues lo único que importa es que la serie de televisión logre capturar los momentos más icónicos de las películas.

Puede decirse que el vínculo que existe entre *Evil Dead* y sus fanes se da gracias a la repetición de aspectos familiares de este universo y su reconocimiento por parte de sus seguidores. *Ash vs. Evil Dead* logra capturar a sus seguidores gracias a que esta serie tiene toda la intención de proporcionar esta interacción con el espectador. Puede decirse que el estatus de culto de *Evil Dead* se intensifica en el formato serial debido la “capacidad del texto serial de ‘funcionar’, de producir efectos a partir de la relación de uso que instaaura con su seguidor” (Dall’Asta, 2012, p. 82). La relación que establece *Ash vs. Evil Dead* con el espectador difiere con aquella establecida con las películas de este universo, pues, aunque en el segundo caso también se produzca un efecto sobre el espectador, este se acentúa en la serie de televisión gracias a las características del texto serial.

La película mantiene una carrera contra el tiempo, pues esta debe capturar al espectador en corto tiempo, debido a que resulta ser un producto que se presenta todo junto de una vez. En cambio, la serie de televisión puede construir el vínculo con su espectador a lo largo del tiempo, lo que permite que sea afectado de una manera diferente por el producto serial.

Indiscutiblemente, *Ash vs. Evil Dead* entretiene mucho a sus seguidores. Estos celebran un producto que se sostiene principalmente en sus propias referencias y en el placer que provoca cuando estas son reconocidas. Pero los seguidores de *Evil Dead*,

más allá de ser entretenidos, también sienten que hacen parte de un grupo al ser incluidos dentro de una broma privada que solo ellos pueden entender. Y es precisamente el guiño que hace Evil Dead al espectador, lo que permite que este pueda vincularse afectivamente con este universo. Como si las imágenes que aparecen en la pantalla le estuvieran hablando directamente, interpe­lándolo. De este modo, se entabla una relación de confianza entre Evil Dead y su seguidor, en la medida en que todos aquellos que comparten este tipo de correspondencia con Evil Dead, llegan a formar un grupo, que no necesariamente existe efectivamente en el mundo como una organización social; aunque bien puedan existir personas que se reúnan para compartir acerca de este universo en lugares comunes de discusión como festivales o convenciones, puesto que también es necesario tener en cuenta a aquellos seguidores que solo establecen contacto entre ellos por medio de sus ordenadores, a través de la interacción en espacios virtuales, o incluso, en la soledad de sus casas, con la serie misma, sin tener que compartir, necesariamente, dicha fascinación con alguien más en su círculo social. Lo que es interesante en este punto, es que el seguidor del universo de Evil Dead entabla un vínculo con un universo ficticio, que se sostiene en sus propias referencias, pero que no tiene ningún impacto en la realidad del *fan*, en tanto no la altera drásticamente. ¿Cómo es posible que se celebre un mundo tan alejado de la realidad?

Aunque el universo de Evil Dead no tenga ningún impacto en la realidad de su seguidor, igualmente consigue afectarlo profundamente, pues este no duda en invertir su tiempo y energía vital para consumir este producto, para hacer todo lo posible por expandir su conocimiento acerca del mismo. El culto que rodea a productos de ficción como Evil Dead se basa principalmente en la entrega mental, emocional y hasta física de sus seguidores. El producto de culto moviliza a su seguidor para que este lo haga parte de su rutina diaria. Los fanes de las películas de Evil Dead tuvieron que encontrar la manera de consumir estos *filmes* y no solo de consumirlos, pues el culto a este universo no se produce

solo con la visualización del producto cinematográfico, también se establece cuando el seguidor conoce los aspectos que rodean su producción, las historias que surgen acerca de cómo fue su creación o aquellas lecturas que se encargaron de forjar su reputación.

Cuando *Evil Dead* llega al medio televisivo impacta la relación que el seguidor tiene con este universo, haciendo que este vínculo se haga más vivo e intenso. Lo anterior tiene que ver con la capacidad del formato serial en afectar a su seguidor, en la medida que “tiende a promover una modificación duradera de los comportamientos de sus seguidores” (Dall’Asta, 2012, p. 82). *Ash vs. Evil Dead* se inserta en la vida diaria del seguidor, su efecto radica en que se hace íntimo, comparte los espacios personales con el espectador, puesto que este puede consumirla en la comodidad de su casa.

El *fan* de *Evil Dead* ya no solo tiene una hora y media de película para reconocer cómo este producto lo interpela, con *Ash vs. Evil Dead* puede disfrutar hacer parte de la broma de manera extendida y adentrarse más profundamente en este mundo de referencias. La celebración del universo de *Evil Dead* se basa en las referencias que solo existen en un mundo ficticio. El conocimiento acerca de este universo y, por lo tanto, el reconocimiento de sus componentes más emblemáticos, no tiene ningún impacto en la realidad de su seguidor, no cambia ninguna circunstancia de su vida. Resulta ser solo una gran cantidad de información inútil que lo entretiene mucho, pero ¿qué malo tiene querer entretenerse? El costo que tiene la devoción a un producto ficticio, finalmente, solo puede ser respondida sinceramente por aquel que dedica su tiempo a esta celebración.

Aunque la serie de televisión es cancelada por su bajo *rating*, los fanes de *Evil Dead* hacen lo posible por evitar la culminación de *Ash vs. Evil Dead*, creando peticiones dirigidas a Starz para que la cadena de televisión continuara produciendo una cuarta y hasta una quinta temporada; algo que demuestra, en cierto modo, que el éxito de la serie no tuvo que ver con estrategias para atraer nuevos espectadores sino con mantenerse fiel a aquello que atrajo

a sus fanáticos desde un principio, y si bien puede ser cierto que el éxito televisivo se mide en millones de espectadores y número de temporadas, *Ash vs. Evil Dead* se planta como una excepción más, al siempre implacable juicio de los números y las estadísticas. En efecto, el esfuerzo por parte de los seguidores de *Evil Dead* para impedir que la serie de televisión fuese cancelada, manifiesta su afán por mantener a este universo activo, pues es imposible saber cuánto tiempo puede tardar una nueva entrega de *Evil Dead*, que conserve los aspectos emblemáticos de este universo.⁴

Respecto a esto, el final de la serie de televisión resulta ser bastante sugestivo: Ash encuentra la forma de exterminar la fuerza demoniaca de *Evil Dead*, la cual ha logrado hacerse cada vez más fuerte con el avance de la serie y, si bien, todo parece indicar que Ash logra derrotar el mal de *Necronomicom ex-mortis* al final de esta, para sorpresa del espectador, Ash despierta en el futuro, en un mundo postapocalíptico. Todos los personajes que conocimos a lo largo de tres temporadas, muy seguramente, están muertos y el espectador puede advertir que la lucha de Ash Williams no ha terminado, y que debe continuar enfrentándose a los terrores de *Evil Dead*. Este final, que es indudablemente abierto, muestra que el objetivo de *Evil Dead* ha sido y siempre será mantener a los seguidores de este universo a la expectativa, siempre deseando más y más de *Evil Dead* para divertirse.

4 Aunque en el 2013 una entrega de *Evil Dead* llega a la pantalla grande, esta no se ajusta a las expectativas de los fanes. *Evil Dead* (2013) dirigida por Fede Álvarez reinicia este universo, proponiendo una versión de *Evil Dead* mucho más oscura, abandonando el subgénero del *Slapstick Horror* y dejando por fuera el personaje de Ash Williams, lo que provoca que los seguidores de *Evil Dead* se queden esperando una nueva entrega que tenga en cuenta los elementos originales del universo. La espera termina cuando *Ash vs. Evil Dead* emite su primer episodio.

Referencias

- Campbell, B. (2002). *If Chins Could Kill: Confessions of a B Movie Actor*. LA Weekly Books.
- Crow, D. (26 de octubre de 2015). *Ash vs. Evil Dead: Sam Raimi Talks Horror on Television & Future for Ash*. <https://www.denofgeek.com/us/tv/ash-vs-evil-dead/250060/ash-vs-evil-dead-sam-raimi-talks-horror-on-television-future-for-ash>
- Dall'Asta, M. (2012). Para una teoría de la serialidad. *Kilómetro 111*, (10), 71-89.
- Egan, K. (2011). *The Evil Dead*. Wallflower Press
- García, A. N. (2014). El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión. En E. Fuster, *La figura del padre nella serialità televisiva* (pp. 19-42). EDUSC.
- Hallenbeck, B. (2009). *Comedy-Horror. Film: A Chronological History, 1914-2008*. Jefferson, N.C: McFarland & Co.
- Hutchings, P. (2009). *The A to Z of Horror Cinema (The A to Z Guide)*. Scarecrow Press.
- Lotz, A. (2014). *The Television Will Be Revolutionized*. University Press.
- Mathijs, E. y Sexton, J. (2011). *Cult cinema: an introduction*. Wiley-Blackwell.
- Ndalian, N. (2003). The rules of the game: Evil dead II. . . meet thy doom. En H. Jenkins, T. McPherson y J. Shattuc, *Hop on Pop: the Politics and Pleasures of Popular Culture* (pp. 503-516). Duke University Press. <https://rest.neptune-prod.its.unimelb.edu.au/server/api/core/bitstreams/499a7793-a694-534b-83cf-b9fc90b79aeb/content>
- Tedder, M. (2015). *Bruce Campbell On Ash vs. Evil Dead, Fargo and Why He's Not As Typecast As You Think*. <https://www.paper-mag.com/return-of-the-chin-1440514601.html>

Wolf, W. (2009). *Metareference across Media Theory and Case Studies*. Amsterdam. Rodopi.

Referencias cinematográficas

- Booth, J. (Productor) y Jackson, P. (director). (1992). *Braindead*. [Película]. New Zealand: WingNut Films, Avalon Studios Limited, The New Zealand Film Commission.
- Cunningham, S. (Productor) y Craven, W. (Director). (1972). *The Last House on the Left* [Película]. Estados Unidos: Sean S. Cunningham Films, The Night Company, Lobster Enterprises.
- Hardman, K., Streiner, R. (Productor) y Romero, G. (Director). (1968). *Night of the Living Dead* [Película]. Image Ten.
- Hill, D. (Productor) y Carpenter, J. (Director). (1978). *Halloween* [Película]. Estados Unidos: Compass International Pictures, Falcon International Productions.
- Hooper, T. (Productor) y Hooper, T. (Director). (1974). *The Texas Chain Saw Massacre* [Película]. Vortex.
- Locke, P. (Productor) y Craven, W. (Director). (1977). *The Hills Have Eyes* [Película]. Blood Relations Company
- Raimi, S. (Productor) y Raimi, S. (Director). (1978). *Within the Woods* [Película]. Estados Unidos.
- Tapert, R. (Productor) y Raimi, S. (Director). (1987). *Evil Dead II* [Película]. Renaissance Pictures.
- Tapert, R. (Productor) y Raimi, S. (Director). (1992). *Army of Darkness* [Película]. Renaissance Pictures, Dino De Laurentiis Communications.
- Tarpert, R. (Productor) y Raimi, S. (Director). (1981). *The Evil Dead* [Película]. Renaissance Pictures.
- Wood, E. (Productor) y Wood, E. (Director). (1959). *Plan 9 from Outer Space* [Película]. Reynolds Pictures, Inc.

Serie de televisión

Smith, C., Lam, A., Jacobson, R., Clements, S. y Dierkes, D. (2015).
Ash vs. Evil Dead [Serie de televisión]. Renaissance Pictures, Starz Originals.

9. Las series de animación: un lenguaje que enseña

Johan Forero¹

Introducción

En el año 2005, se hace el lanzamiento oficial de la franja Adult Swim, en esta nueva franja, Cartoon Network produce series animadas cuyo contenido no es exclusivamente pensado para el consumo de niños de 8 a 12 años, sino que va dirigido hacia un público adulto. Esta productora nace en el año 1992, en sus orígenes buscaba darle movilidad a animaciones de la productora Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), como ‘La familia Warner’, aunque su propósito fue darles movilidad a estos, se expandiría mucho después a programas originales de acción, comedia y una franja de animación para adultos, que se denomina Adult Swim.

Las generaciones que crecimos viendo Adult Swim, somos las primeras en que la interacción con el mundo estuvo mediada por la tecnología, al principio con la televisión, después con el computador de mesa y luego el computador portátil, y por último las pantallas de celulares. Estos cambios trajeron consigo la masificación global de las series animadas al adaptarse a múltiples maneras para reproducir esos contenidos.

En un contexto de tantos cambios sociales y de guerras que ahora son tecnológicas y visuales, se permitió que la animación para adultos se masificara como una industria cultural. Un ejemplo

1 Licenciado en Artes Visuales. Maestrando en Arte, Educación y Cultura de la Universidad Pedagógica Nacional.

de ello en Colombia, es la serie *El siguiente programa* (1997), en el que, por medio de Santiago y Francisco, sus personajes centrales, se crea un sin número de críticas a la nación “Chibchombia”, en la convulsionada década de 1990. En ese momento, el país padecía la construcción y práctica de una nueva Constitución, la desigualdad, la guerra entre el Estado y grupos alzados en armas, la lucha contra los carteles de droga y su desarticulación.

Esta serie animada dio origen a nuevas producciones en el mismo formato, dirigida a adultos en Colombia, como un medio dialógico en torno a la ética hegemónica, las políticas públicas que promueven la desigualdad y las maneras en que la guerra se convirtió en la cotidianidad en este país.

Este nuevo lenguaje audiovisual que adopta el formato de series, permitiría construir discursos y ensayos visuales en torno a todo un sinfín de problemáticas sociales. Las particularidades de cómo se da esta relación entre animación y el formato seriado configuraron un nuevo lenguaje contemporáneo, las recientes generaciones usaron lo irreal del dibujo para intentar explicar cómo el mundo es desigual y cruel.

Las series de animación se condensarían de forma potente en la franja Adult Swim y serían transmitidas a nivel global. En este capítulo se busca entender cuáles son las particularidades discursivas de estos productos audiovisuales que permitirán construir un diálogo y una crítica basados en las disputas contemporáneas como lo son los derechos civiles, lo que era y es el mercado, el consumo y la ética de una sociedad que solo piensa en comprar. Estos temas son la base para que de manera animada y con el rótulo de animación para adultos, se permitieran crear series animadas que dialogan y critican una sociedad moderna superflua (en distintos aspectos como lo emocional, cultural, intelectual y en las relaciones interpersonales), que ha legitimado el consumo desmedido y las políticas que permitan la explotación masiva de recursos y la desigualdad como método de crecimiento, entre otros.

Y son estos diálogos y críticas, por las cuales se busca ofrecer unas apreciaciones sobre las series animadas para adultos como una industria cultural sensible para el análisis, y por ello se

trabajaré con unos capítulos de *Rick and Morty* (2013), una serie que se produce bajo la firma de Adult Swim, y que trata temas de la sociedad moderna tales como la familia, las relaciones interpersonales, la empatía, la revolución y la economía. Cabe aclarar que la importancia de esta serie se debe a su gran masividad y acogida por el público de todo el mundo, y que también responde a un nuevo requerimiento crítico para hacer frente a nuevas demandas sociales, que se ajustan a las nuevas plataformas virtuales y comerciales alrededor del mundo.

Dibujar la realidad: una didáctica contracultural

Los dibujos, al transformarse en imágenes en movimiento, son una importante herramienta de comunicación, que de manera eficaz potencian formas a través de las cuales se dialoga sobre la realidad en la que estamos inmersos. En un medio como la televisión y su gran facilidad de masificar argumentos, ideas, pensamientos, se determinan condiciones políticas y estereotipos sociales; frente a todas estas características, los dibujos animados tienen la capacidad para adaptarse a la televisión, o de otra manera puede ser entendido como:

El dibujo es esencialmente una representación visual de la realidad, que proyecta la particular perspectiva del dibujante o artista digital mediante la creación de imágenes realizadas con puntos, líneas o manchas compuestas en un plano. A dibujar se aprende con la práctica, no hay otra forma. Pero cuando el dibujo no se hace para exhibirse como tal, sino como un eslabón más en la producción cinematográfica, trazar no basta, es preciso entender el proceso de creación en un arte que también, es industria. (Ochoa, 2015, p. 123)

Los dibujos animados nacieron como un lenguaje visual cuando se logró hacer una película para cine, pero se convirtió

en industria cultural gracias al televisor. La animación empieza a ser transmitida por medio de canales internacionales, logrando una masividad mundial, como el ejemplo de *Crusader Rabbit* (1949) del director Jay Ward. Esta masividad en los años 50 y 60 daría lugar al nacimiento de un público que buscaba y quería generar producciones de animaciones. Como ejemplo vemos el nacimiento de Disney o la Warner Brothers.

El dibujo en el cine aparece desde 1917 con la película *El Apóstol*, del director Quirino Cristiani, y se convertiría en icono de la historia de la imagen en movimiento con la masificación del cine y la televisión, pero no sería hasta la década de 1960, con los dibujos animados de la Warner Brothers, que resurgirían las series de animación, con propuestas menos inocentes y con una idea contraria a lo establecido; ejemplo de ello, será el capítulo de Bugs Bony, el que decide vestirse de mujer y seducir al cazador, obtiene su arma y le dispara al final del capítulo. El travestismo llegaría a ser tema central del capítulo de forma cómoda, al ubicarse en un formato como son los dibujos, que siempre han tenido la etiqueta de ilustración, irreal, infantil y definitivamente, de la inocencia.

La década del 90, cuando la franja Adult Swim, con una nueva manera de construir argumentos sociales y con críticas fuertes a la realidad que se vivía por estas décadas, centró su trabajo en la construcción de discursos críticos desde los medios televisivos. Aquel resurgimiento de la animación desde lo serial se posibilitó por medio de la capacidad de materializar determinadas ideas, que con la actuación y el teatro no se pueden realizar. Ideas que tienen como fuente la discursividad del dibujante, construida en la interacción constante con la sociedad y las instituciones sociales, económicas, políticas y culturales. Estas condiciones son la base de la construcción de un discurso o ensayo visual, que permitirá dialogar, criticar o crear una idea de la realidad en la que vivimos.

La versatilidad de una serie animada se obtiene por sus características y lenguajes propios. Una característica es la personalidad de cada personaje, otra de ellas es el contexto con el que la serie se

diseña, aunque es ficción, es cercana a una sociedad actual y por último la manera en la que ilustra y enseña formas para explicar la realidad. Estas características tan potentes tienen que ver con el hecho de la comunicación entre sujetos, la cual estará mediada no solo por la forma en que el locutor habla al interlocutor, sino por todo un entramado de significados sensibles, que han sido transmitidos por todas las instituciones sociales y toman formas estéticas y políticas. En palabras de Barbero:

Una sociedad que habla la complejidad emocional y la complejidad sensible, eso es lo que está cambiando la comunicación. La comunicación como algo separado de las instituciones, sino incluidas ahí. La educación se junta con la comunicación porque la idea conjunta es la puesta en común de vocabularios, y como dice Paulo Freire, la puesta en común en vocabularios es la posibilidad de una escritura propia, de una escritura de la historia y con historia. (2015, p. 15)

Cuando este entramado aparece es gracias a la vinculación entre sujetos que la construyen desde experiencias colectivas junto a objetos a los cuales acuden de una forma intangible y tangible para entender la realidad y el contexto en el que se vive. Estas múltiples formas de comprender y asimilar la realidad propician un valor social y político para cada objeto y experiencia entre los sujetos de un grupo social. Y son estos múltiples valores los que construirán un capital cultural, puesto que:

Si pensamos la cultura en términos de capital, una cosa es el capital activo de la cultura, cuando por cultura se entienden los hechos y experiencias, las prácticas y los objetos y otra cosa es cuando la cultura se vuelve el capital pasivo de una sociedad: se trata de una dimensión de la cultura, que condiciona todo lo que la sociedad hace y vive culturalmente; es el capital cultural que incluso condiciona las innovaciones culturales y las nuevas identificaciones de dicha sociedad. (Sánchez, 2006, p. 186)

Esta preocupación por lo didáctico de los dibujos animados, como *Rick and Morty*, aparece al intentar entender cómo una

imagen en movimiento hecha con dibujos puede educar a un grupo de espectadores por medio del televisor. Esta serie explicita la realidad y pone como centro de la conversación cómo un grupo social y económico reducido está educando por medio de grandes discursos una ideología cultural que logra forjar subjetividades superfluas y apáticas, que se basan en el consumo desmedido e irresponsable de cosas, de relaciones y de cuerpos.

Las series animadas, en este caso *Rick and Morty*, permiten la comunicación de ideas, argumentos, discusiones que contrarrestan los ideales de consumo actual y por medio de un sistema propio de imágenes acompañado de unos personajes, logran poner en tela de juicio lo que es la sociedad actual, reeducar sobre los daños y perjuicios que traen consigo los discursos hegemónicos de ese pequeño grupo social y económico. La animación puede alcanzarlo por medio de la mediación no solo de palabra-texto, sino también con un lenguaje visual propio, puesto que:

Aunque el lenguaje visual se ha utilizado como vehículo de comunicación a lo largo de toda nuestra historia, la enorme cantidad de mensajes que hoy se transmiten con este sistema de comunicación se debe al desarrollo tecnológico que ha tenido lugar en las sociedades occidentales desde los años sesenta; por ello, podemos afirmar que esta presencia es algo característico de nuestra época y que cada vez que la tecnología evolucione, el lenguaje visual evolucionará con ella. (Acaso, 2009, p. 20)

Rick and Morty, tiene una enorme característica al convertirse en una mediación educativa bajo su propio lenguaje audiovisual que constantemente evidencia lo hegemónico de la cultura capitalista actual, que determina infinidad de estructuras, formas y comportamientos que estimulan al desarrollo social mediante la agresiva competencia entre sujetos y una cultura por el consumo emocional.

Es aquí que las series animadas aparecen no solo como una posibilidad de expresión, sino también como método educativo que configura secuencias audiovisuales con la facultad de poder crear mundos mágicos, falsamente inocentes y altamente estéticos,

pilares de las series animadas por los cuales jamás se abandonan sus apuestas por lo político y la crítica al consumo irresponsable. Con lo anterior, se busca empoderar las particularidades que educativamente tienen algunas de estas animaciones para configurar una oposición a los discursos hegemónicos de una sociedad, en la que el sujeto pierde su bienestar y hace parte de un sistema de pésima educación emocional, y las instituciones que construyen subjetividades buscan: “esta necesidad de hacer de la cultura objeto de una particular educación, responde además a una compulsión pedagogizante de la sociedad moderna, que pretende compensar con las enseñanzas los defectos y limitaciones de sus capacidades o competencias socializadoras” (Sánchez, 2006, p. 193). La búsqueda de un grupo social determinado por un discurso hegemónico, que enseña una pauta de comportamiento y que de allí define qué es la cultura, tiene como objetivo enseñar valores sobre lo que ‘debe ser’ un sujeto útil para el comercio y el consumo de una sociedad actual.

La animación, entonces, aparece como una didáctica contracultural, en un primer momento, cuando se apropia de unos valores culturales como mecanismo de masificación comunicativa; en un segundo momento, utiliza esa apropiación para crear un juego de discursos que genera una educación sobre la cultura de consumo y valores culturales hegemónicos. Dicho esto, *Rick and Morty* de Adult Swim busca generar medios, mecanismos y momentos de crítica al acervo cultural, político y educativo, que los grupos hegemónicos y grandes poderes económicos han impuesto poco a poco en sociedades en vía de desarrollo capitalista, como Colombia.

Las series de animación, un lenguaje contra la cultura

Las series animadas han sido famosas por tratar temas polémicos, pero con una discursividad contracultural camuflada de

argumentos inocentes. Esta herramienta en algunos momentos se ha utilizado para criticar al régimen nazi (El Pato Donald es esclavo de una fábrica de armas nazi) o para generar una crítica a la sociedad norteamericana y a todas aquellas que buscan un desarrollo capitalista, desde una familia disfuncional amarilla como *The Simpsons*, o en el caso de *Rick and Morty* como un paralelo crítico y un poco sarcástico de todos los demás aspectos que conforman una sociedad como el arte, la educación, la familia. Todos ellos comparten lo mismo, son series animadas que generan una perspectiva de inocencia e imparcialidad, mientras que debaten discursos sobre machismo, racismo o desigualdad, ya que:

Esta sacralidad es más evidente cuando los personajes presentados por las películas no son seres humanos sino animales. Resulta extraño pensar en analizar críticamente unos actores que difícilmente parecen encajar en el contexto de problemáticas políticas, raciales, de género o clasistas. (Martínez, 2013, p. 6)

Desencajar el actor de carne y hueso en el seriado de ficción es la herramienta discursiva que tienen las series animadas, para crear ambientes propicios para comunicar, criticar o debatir cualquier tema relacionado con la sociedad actual, permite el encuentro, el diálogo y fomenta la crítica entre los espectadores de estos productos seriales. Esta particularidad ha permitido la masificación de discursos importantes dentro del grupo de sujetos, que habitualmente consumen estas series o que están en la búsqueda de nuevos lenguajes.

Este lenguaje contracultural posee dos características que lo fundamentan: la primera, su condición material de producción, por ejemplo, los tiempos tan extensos en su elaboración y la segunda es la construcción de la personalidad de cada uno de los personajes, puesto que, particularidades como su ética, su forma de solucionar un problema, su relación con otros personajes forman no solo un argumento, sino que también construyen todo el contexto social y político que ayudan a revelar todo el discurso potente de cada serie animada.

Comprender la primera característica, se debe a la materialidad con la que estas series se construyen, pues cada técnica artística que lleva un dibujo o escultura a que se convierta en imagen en movimiento tiene un carácter estético, o sea, la técnica hablará de cómo ese universo de ficción va a existir. Puesto que el hecho de ser dibujos animados creará un contexto distinto en comparación de otro tipo diferente de materialidad ficcional, lo visual afectará la lectura y la recepción de una serie, por esto:

Los rasgos físicos, el vestuario y la escenografía son los elementos estereotípicos que permiten al espectador comprender rápidamente las coordenadas espacio-temporales en las que se produce la acción. Resulta entonces complejo poder definir si los personajes, en su cualidad puramente animal, representan, por ejemplo, una etnia o una nacionalidad, más allá de su pertenencia lógica a ciertas geografías. Sin embargo, surgen elementos que permiten analizar el origen de determinados personajes, más allá de que todos compartan un mismo escenario geográfico. (Martínez, 2013, p. 7)

El corte y pegue de escenas a destiempo constrúan la temporalidad de la animación, conocido como *stop motion* y en algunos casos, pixilación. Fotograma por fotograma va modificando el movimiento de estas figuras en 2D para jugar y crear con cosas como caminar, llorar, gritar, etc., cada movimiento que tiene ese pequeño dibujo va de acuerdo con un contexto, una expresión, una idea que expresa el personaje, por lo tanto, la misma creación del protagonista se convierte en parte fundamental del discurso de cada serie.

La animación existe gracias al concepto de *Acting*, es decir, la comprensión y recreación de los movimientos naturales y humanos. Los dibujos animados deben moverse y hablar de acuerdo con una normalidad que nuestros cerebros exigen. El realizador primero imagina cuál es el personaje (si es un gordo capitalista o un obrero cansado o un científico abusivo y nihilista), para después forjar una personalidad, en otras palabras, la materialidad de una serie animada define en que lenguaje van a criticar, dialogar o discernir de la realidad.

Aunque la animación no sea fidedigna a la realidad, sí es una símil que el espectador lo relaciona a un tiempo, a un contexto y dependiendo del tema de la animación, la memoria del espectador lo asociará con la calle donde ocurrió la caída y explosión de dos aviones en las torres gemelas o en la plaza donde ocurrió la masacre de Bojayá, todo hará parte de la sensibilidad con la que la animación se construya y permita reconstruir el mundo. Martínez (2013) ayuda a clarificar esto:

No resulta tarea sencilla llevar adelante una lectura crítica de los productos cinematográficos infantiles. No lo es para sus receptores, seducidos por la magia de las historias, las canciones y unos personajes que conocen al dedillo [...], y tampoco parece serlo para los académicos, quienes encuentran dificultades al poner en entredicho los contenidos que producen compañías como Disney, Blue Sky o Dreamworks. Poner bajo la lupa los tentáculos del racismo y el machismo en películas en las que ‘el bien siempre triunfa’ y los finales son felices, implica romper con la mística que los sustenta y dar por tierra la idea de sacralización que los rodea. (Martínez, 2013, p. 5)

La segunda característica que lo ubica como un lenguaje contracultural es el símil con el que se divierte una sociedad de alto consumo, pero antes, situémonos en la animación *Rick and Morty*, en ella recrean las aventuras de una familia nuclear compuesta por Morty (el hijo menor), Summer (la hija mayor), Beth (la madre), Jerry (el padre) y el científico más inteligente del universo, Rick (padre de Beth y abuelo de Morty). Rick y su nieto Morty tienen aventuras intergalácticas e interdimensionales, mientras aparecen un sin número de problemas familiares como la separación entre Beth y Jerry o los problemas de autoestima de Summer, entre otros, una perspectiva importante es la de Jameson (1991), quien pone en evidencia qué pasa dentro de esta familia:

Esto no quiere decir que los productos culturales de la era posmoderna estén totalmente desprovistos de sentimientos, sino que los mismos —a los que quizás sería más adecuado denominar ‘intensidades’— son ahora

impersonales y flotantes, y tienden a estar dominados por un tipo peculiar de euforia. (Jameson, 1991, pp. 32-33)

Y, precisamente, la euforia de esta serie evidencia las grandes particularidades que permiten sustentar el hecho del lenguaje contracultural desde la personalidad de sus personajes. Como ejemplo de esto citaremos el capítulo 6 de la temporada número 2, llamado “Los Ricks están muy locos”. En este capítulo, Rick, Summer y Morty van a conocer las salas de cine más famosas del universo, pero antes de llegar, el vehículo intergaláctico de Rick sufre una avería.

Al descubrir esto, Rick busca eliminar a quien creó ese proyecto. En su búsqueda encuentra que existe un científico que, como él, había diseñado una sociedad todavía más pequeña que les daría la electricidad suficiente como para no tener que trabajar más. Al identificar al científico que inventó el proyecto, Morty descubre que lo hacen para que la sociedad que está dentro de la primera batería, pueda tener una vida que no dependiera de producir electricidad y poder dedicar sus vidas a otro fin, proyecto que no servía a Rick en su objetivo de poder encender su vehículo.

Llegando al final de este capítulo, Rick encuentra al científico y lo asesina, dejándolo en el interior de la tercera batería (la cual morirá de hambre y en una explosión controlada). En esta encrucijada, Morty suplica que se cambie la energía que mueve el vehículo, a lo que Rick responde, que la voluntad propia jamás será útil para fines comerciales, mientras como figura de dios, convence a la sociedad de la primera batería, volver a producir electricidad por el bien de ellos mismos.

Analizado lo sucedido en este capítulo, puede interpretarse desde la comparación con las guerras en el Oriente Medio, la guerra contra Irak por parte de los EE. UU., en la expansión del emporio energético a favor de las empresas de petróleo. Dicha expansión se logró, gracias a la notable ayuda de los medios de comunicación nacionales y extranjeros, en ubicar como enemigo del mundo a Irak y como salvadores a los EE. UU. En otras palabras:

El planeta entero lo pudo ver, no una, ni dos, sino tres veces. Estados Unidos atacaba Bagdad en el corazón de Irak, en los noventa, la razón: el petróleo de Kuwait. Luego fue Afganistán, después de declarar su guerra contra el terror, en represalia por los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001, y luego otra vez Irak por la sospecha de que aquel poseía armas de destrucción masiva (que entre otras cosas nunca se encontraron) y para deponer a Saddam Hussein, tirano que había sembrado el terror en Irak (y a pesar de que el tirano fue capturado, el terror sigue). (Giraldo, 2011, p. 4)

Estos hechos macabros y salvajes, podemos equipararlos con la serie en el momento en el contraste con Morty, quien siempre acompañó a su abuelo en la búsqueda y asesinato del científico que le quitó el poder energético, puede ser comparado con la sociedad norteamericana al descalificar lo hechos que pasaron en Irak, intentaron por medidas legales y populares y hasta las protestas fueron masivas; el Estado y las grandes empresas que saldrían beneficiadas, al igual que Rick, utilizaron todos los medios legales e ilegales para que sus propósitos personales ganaran. Los grupos hegemónicos inmovilizaron los esfuerzos por detenerlos y avanzaron sin medir las consecuencias.

Por otro lado, Rick tomó la firme determinación de atacar al científico y dejar desconectada una sociedad, esto muestra la clara postura que poseía el Gobierno norteamericano frente a la invasión, no importaba el sufrimiento o el dolor causado, lo que interesaba era conservar una cantidad de barriles de petróleo y el dinero para 'futuras generaciones'. Esto se convirtió en una superposición de lo económico y los beneficios de unos pocos sobre la humanidad, excusando toda emoción humana y concibiendo como base de una sociedad la utilidad económica y matemática del 'futuro'.

Este ejemplo demuestra cómo las series animadas se convirtieron en un lenguaje contracultural para discutir temas importantes que le atañen a toda la sociedad en general. Esta herramienta permite la construcción de momentos para discutir,

discernir y criticar eventos de la sociedad de hoy al espectador que ve estos productos seriales con otros.

Esta característica dialógica que tienen las series animadas para adultos jóvenes hace de estas producciones un lenguaje bastante fluido, potente y eficaz, en el momento que posibilitan crear aprendizajes sobre el mundo, mediante el encuentro con el otro. Algo contracultural al posibilitar una sociedad crítica, respecto a la velocidad y la superficialidad que hoy se convierten en pilares de la mayoría de las sociedades que buscan cada vez más, la individualización y aislamiento de los sujetos.

La manera en que se resignifica la realidad en las series de animación, es en el momento en que los creadores de *Rick and Morty* y de *Adult Swim*, construyen un lenguaje contracultura que debate constantemente una ética de consumo, devorando todo a su paso. Esto es casi una sociedad de autoconsumo y que aparentemente, ningún sujeto puede salir de ella:

La sociedad de consumo que se desarrolló a partir de la industrialización pretende ser la cristalización del mito de que la modernización se hace dominando a la naturaleza, explotándola. La industria se piensa no solamente como diferente a la naturaleza, sino como contraria, 'domesticadora' de la naturaleza, en cuanto la naturaleza es percibida como inhóspita para el ser humano. Por lo tanto, el avance se realiza en pasos sucesivos de un dominio sobre la naturaleza, que como se vería más adelante, significó destrucción y depredación. El mercado, concebido como mercado total que abarca todos los ámbitos de la vida social, se sustenta en el mito del crecimiento sin fin, es decir, la utopía de la abundancia infinita. (Carosio, 2008, p. 17)

En conclusión, las series animadas son un lenguaje contracultural, ya que las imágenes que son construidas desde la inocencia muestran, explican y debaten las emociones que inspiran el consumo excesivo. Pero con mayor ahínco permiten evidenciar que las prácticas que llevan al salvaje consumo y destrucción, no hacen parte de una forma de imaginarse el mundo humano sano, sino lo contrario, están al borde de destruirlo todo. La animación

permite que estos debates se den con mayor fuerza en la gente joven, quienes se supone son el público focal, pero permite llegar a todos los públicos, masificando una dura resistencia por frenar el daño irreversible, de gente grotescamente rica y poderosa que ha querido construir una sociedad fría y apática.

Conclusiones

Las series de animación tienden a convertir su lenguaje en pequeñas maneras didácticas de exponer un problema, su comunicación con el espectador está educando todo el tiempo, es la apuesta política y ética que tienen estas producciones audiovisuales. Las didácticas de estas series animadas han logrado convertirse en una manera eficaz de enseñar la sociedad de consumo y el por qué está dañando todo lo que toque, piensa o siente cada sujeto.

La animación media la construcción de una manera de expresividad y un sistema visual coherente con una crítica y un debate a una cultura del consumo desmedido y del desperdicio como pilares del avance humano. Este lenguaje que salió de la experimentación de moldear plastilina a convertirse en una industria cultural fuerte y con un potencial increíble. Las generaciones que nacimos y que vendrán tienen un mecanismo para plasmar lo que no gusta, lo que está mal y es por esto por lo que la animación es y seguirá cultivando subjetividades críticas y dialógicas, un cambio abismal para la apatía que gobierna la sociedad.

El dibujo cuadro por cuadro permitió la creación de una manera de discurso, una metáfora, una imagen, un lenguaje que debate la cultura actual. Un lenguaje que permite vivir la revolución de los productos seriales, ya que aprendió a modificar el sistema visual desde lo irreal del dibujo por medio del mismo sistema de televisión capitalista. Es por lo anterior que quienes defendemos este nuevo lenguaje nos hemos convertido en hormigas; una a una entramos a un sistema para deformarlo, mordearlo, destruirlo y reconstruirlo.

Referencias

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Ediciones Paidós.
- Barbero, M. (2015). Hacia el habla social ampliada. En O. Rincón, A. Amado, *La Comunicación en mutación*. (pp.13-18). Friedrich Ebert Stiftung-FES Comunicación. <https://www.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2017/11/Comunicacion-en-mutacion.-Rincon-Amado.pdf>
- Carosio, A. (2008, abril-junio). El consumo en la encrucijada ética. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 13(41), 13-45. <https://www.redalyc.org/pdf/279/27904102.pdf>
- Giraldo, A. (2011). Sobre el papel de los medios de comunicación en los conflictos del siglo XXI. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(19). <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/194>
- Jameson, F. (1991). Ensayos sobre el posmodernismo. <https://www.uv.mx/blogs/tipmal/files/2016/09/F-JAMESON-ENSAYOS-SOBRE-EL-POSMODERNISMO.pdf>
- Martínez, A. (2013, abril-mayo). La inocencia cuestionada. Representaciones sociales, valores y jerarquías en películas animadas infantiles. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 57, 1-20. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/2945/Martinez_Aposta_2013.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Ochoa-Guillén, M. de L. (2015, julio-septiembre). El dibujo como insumo de la animación. *La Colmena* 87, 123-126. <https://xdoc.mx/documents/el-dibujo-como-insumo-de-la-animacion-5ef50a8d964b7>
- Sánchez, P. J. (2006). ¿Por qué es un error enseñar la cultura y la interculturalidad? *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humana*, 7, 183-207. <https://www.redalyc.org/pdf/4761/476150826007.pdf>

10. La ambigüedad enunciativa en *South Park* en la televisión interactiva

Iván Andrés Pacanchique Patiño¹

Introducción

S*outh Park* (Stone y Parker, 1997) es una teleserie animada que nace en el año 1997, difundida por la cadena televisiva Comedy Central en Estados Unidos, a disposición de más de 30 países en todo el mundo, exclusivamente transmitido por la televisión por cable. Aquí nos presentan el vivir cotidiano de los habitantes del pequeño pueblo de *South Park*, ubicado en el Estado de Colorado en Estados Unidos, en donde, en cada una de las diferentes circunstancias que atravesará dicho pueblo, encontraremos como principales involucrados a un grupo de cuatro niños como los mejores amigos: Cartman (un antagonista con tendencias racistas, clasistas, xenofóbicas y machistas), Kyle (el judío), Stan (el 'neutral') y Kenny (el de escasos recursos económicos).

Cada episodio abarca diversos sucesos de la realidad norteamericana a través de un ejercicio de *caricaturización*, que algunos fanáticos y analistas denominan contenido satírico o crítico. Sin embargo, es necesario cuestionar dichas afirmaciones, no solo en los modos en cómo se presenta *South Park* (sus modalidades del discurso), sino por sus constantes contradicciones en cuanto al

1 Licenciado en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.

tipo de mensaje que pretende compartir con sus consumidores. Es precisamente que, por dicha razón, la magnitud de difusión de su contenido o reconocimiento no debe ser señalado como un referente ‘crítico’, sino por sus polémicos mensajes que suelen ser para algunos graciosos (obviando el sentido satírico del mensaje), para otros como teleserie discursivamente contradictoria, y para otros, ofensiva y de muy mal gusto.

Es de esta manera que se menciona ambigua la enunciación en *South Park*; es decir, no se sabe con exactitud el tipo de vínculo que se busca construir entre la teleserie con su público. En este sentido, para tener presente el vínculo se construye mediante una gran variedad de factores, dentro de los cuales prima el tipo de mensaje que pretenden compartir los productores, el medio por el cual *South Park* se proyecta (hipertelevisión)² y las diversas formas en que el público logra reaccionar ante el contenido de la teleserie.

Las ambigüedades parten de como los productores, Trey Parker y Matt Stone, se refieren a *South Park* (sus intenciones sobre vínculo programa-público). Es por ello que se trae a colación la entrevista realizada a los mismos por el periódico estadounidense *Seattle PI* (Melanie Mcfarland, 2006). En ella, Matt Stone afirma que el único objetivo que tenía planteado con dicha teleserie consistía en hacer reír; de hecho, él prefiere afirmar que *South Park* es ‘apolítico’. Se podría decir que tales afirmaciones no son ajenas a los motivos que le dieron vida a esta teleserie, en la que encontraremos unos cortos titulados como *The Spirit of Christmas* en 1992, los cuales inician como un juego con la técnica del *Stop Motion*, que a dos estudiantes universitarios les parecía gracioso ver cómo un muñeco de nieve sembraba el caos en un pueblo llamado *South Park*, para terminar en batallas a muerte entre Jesús y Santa Claus, por el verdadero significado de la Navidad. Sin embargo, ellos no

2 El término de “hipertelevisión” se refiere a cómo la televisión se configura como dispositivo, por lo cual se habla de una televisión como medio híbrido con otros medios tecnológicos, que, en consecuencia, ha configurado un nuevo dispositivo que posibilita una gran variedad de formas de consumir televisión (Scolari, 2008).

se percataron del peso ideológico que estaría detrás de esto, ni mucho menos que este juego impulsaría una de las teleseries animadas más reconocidas en el ámbito mundial.

Dichas ambigüedades se complejizan en la medida en que los episodios de *South Park* toman cierto estilo narrativo, en el cual priman las denominadas moralejas o enseñanzas finales. Es en ellas que el protagonista despliega unas palabras finales para compartir qué fue lo que aprendió. Pero eso no quiere decir que todas estas moralejas estén en sintonía, o que siempre sea así, o sean coherentes unas con otras. Por tal motivo, no debemos obviar la posibilidad de una contradicción entre las intencionalidades de los productores acerca del vínculo que pretenden construir con el público.

Finalmente, los sucesos anteriormente mencionados, nos dirigen al medio por el cual *South Park* ha sido difundido: la televisión. Es aquí que no debemos obviar que la televisión ya no es lo que fue en sus inicios, y esto se debe, entre muchos otros factores, a la emergencia de todo tipo de tecnologías que posibilitó una transformación en las maneras en cómo se consume e interactúa con todo tipo de producción audiovisual; por ende, la televisión se encontró inmersa en toda una gran variedad de cambios, al estar en esa necesidad de adaptarse a las lógicas de la tecnología desarrolladas de acuerdo a la época, y en consecuencia, ha generado el nacimiento de un nuevo dispositivo³ televisivo. Es por dicha razón que el medio de difusión de *South Park* se convertiría en pieza clave a la hora de hablar de vínculo, consideradas las diferentes alternativas en cómo se consume esta teleserie (las cuales se verán en detalle más adelante).

Recordemos que la serie nace en aquella época en la que no solo se experimentaban nuevos contenidos para ser presentados en la televisión, sino que esta va acompañada del nacimiento del internet; es allí que encontraremos su propia página web de acceso

3 El dispositivo se refiere a un conglomerado de técnicas (tanto sociales como de medio) que configuran todo un escenario de vínculo entre algo que se presenta y quien lo consume (Traversa, 2001).

gratuito, en la que podremos ver el contenido de sus episodios; además, tendremos la oportunidad de interactuar, bien sea desde la creación de una cuenta, realizar todo tipo de preguntas y comentarios, hasta acceder a artículos informativos y críticos (dejando de lado otras plataformas y blogs).

En este contexto, el acto interactivo es aquella pieza fundamental que visibilizará esa fractura de la clásica televisión que conocíamos como unilateral, debido a que las diversas formas como se interpreta el contenido de *South Park* conllevan un escenario dialógico entre producción-público, a través de las manifestaciones virtuales del público y la forma como el contenido de *South Park* está condicionado a las mismas.

Pensemos, por ejemplo, en la manifestación virtual de la organización Parents Television Council (Gildemeister, 2014) al señalar en un artículo sobre *South Park* como el “peor programa de televisión por cable de la semana” (“Worst cable tv show of the week”); y ante ese hecho, las diversas formas usadas por los productores de la teleserie para mofarse de quienes han intentado cancelarla; como en el sexto episodio de la primera temporada titulado *Death*, en el que se evidencia una especie de autorreferencia, en la que al final del episodio, la moraleja cuestiona una supuesta ‘responsabilidad’ por parte de los padres y madres de familia al pretender educar a sus hijos ‘a punta’ de televisión (los mismos que han luchado por cancelar la serie).

En definitiva, el siguiente capítulo de investigación tiene como interés indagar el fenómeno del vínculo producción-público en *South Park* como teleserie, el cual estará condicionado por las nuevas alternativas y formas de consumir televisión (interactividad). Esto, en el marco de ver si es o no posible pensar en un público-participante en la producción de la misma.

Dicho ejercicio analítico se pretende realizar a través de los siguientes puntos: el primer momento consta de una caracterización de la teleserie, en la cual se cuestiona el lugar de enunciación de *South Park* a través de una revisión discursiva del episodio “Die Hippie, Die” (2015); en un segundo punto, se indaga cómo

South Park se desarrolla en el marco de la televisión interactiva desde el episodio “Band in China” (2019), en el que las acciones de un público específico impulsa a los productores a pronunciarse mediante redes sociales; como tercer punto, se aborda el tipo de diálogo que se construye entre el lugar del público y el de la producción, a través de la interactividad del público por páginas web y revistas virtuales, en las que se señala a *South Park* con ciertas afinidades políticas, y ante esto, la respuesta de los productores a través del episodio “About last night” (2008). Por último, ofreceremos las conclusiones.

Sobre la enunciación y *South Park* como producto audiovisual

South Park se encuentra en una categoría que es difícil de descifrar, es decir, no se conoce con exactitud el lugar ideológico, político o moral desde el cual esta teleserie se manifiesta. De primera entrada, se podría decir que existe una intencionalidad de compartir una crítica, debido a que *South Park* toma referentes de la sociedad contemporánea y los transpone en un mundo animado, en el cual se convierten en objeto de burla como si se pretendiera comunicar una opinión y así, una enseñanza traducida en especie de moraleja. Sin embargo, tal suposición estará fuertemente condicionada en cómo el mensaje incide en un público y en ese orden, se construye una lectura fundamental a la hora de determinar el sentido de aquello que se consume.

Es por tal razón que, al referirnos a su ambigüedad enunciativa, no se habla exclusivamente del sentido del contenido de aquello que se consume, sino que se trata más ampliamente del tipo de vínculo que se busca entablar entre el programa y el público, y que es en parte mediatizado por su contenido. En este orden de ideas, para comprender este fenómeno, hablamos en clave de enunciación, que como bien lo menciona Verón (1985):

Se trata, primeramente, de distinguir, en el funcionamiento de cualquier discurso, en dos niveles: el enunciado y la enunciación. El nivel del enunciado es aquel de lo que se dice (en una aproximación gruesa, el nivel del enunciado corresponde al orden del 'contenido'); el nivel de la enunciación concierne a las modalidades del decir. (Verón, 1985, p. 3)

Como ya se mencionó, la enunciación parte del lugar de los productores en su relación con el discurso (lo que se pretende decir y cómo se dice), y posteriormente, cómo ese discurso tiene un tipo de relación con sus lectores (bien sea de aprobación, rechazo, entre otras posibilidades), a través del medio por el cual se transmite; a esto es lo que se menciona por vínculo o contrato de lectura como diría Verón (1985). En este sentido, “el análisis del contrato de lectura permite de este modo determinar la especificidad de un soporte, hacer resaltar las dimensiones que constituyen el modo particular que tiene de construir su relación con sus lectores” (p. 5).

Para poder ejercer esta caracterización, se trae a colación el análisis planteado por Christian Metz (1993), como una alternativa que nos permita fragmentar los momentos de estudio sobre la enunciación en el mundo audiovisual (aunque se refiera al fenómeno cinematográfico). Este ejercicio radica en una estructura a partir del uso de los términos enunciador, enunciación y enunciatario, es decir, el lugar de la producción, el producto y el lugar del público; de este modo, se dirá que:

El enunciador es el *film*, el *film* como centro, actuando como tal, orientado como tal, el film como actividad. Y es así como razona la gente: lo que el espectador tiene frente a él —con eso es con lo que tiene que enfrentarse— es el *film*. (Metz, 1993, p. 66)

Por lo anterior, podemos comprender que la relación enunciador-enunciatario (lugar de producción-lugar del público) no son posibles —directamente—, considerando cómo el *film* se desarrolla como dispositivo (puesto que dicha relación esta mediada por

el *film*). Sin embargo, los dos momentos que menciona Metz nos darán el punto de partida que permita visibilizar el porqué en el caso particular de *South Park* como teleserie, la relación entre enunciador-enunciario es mucho más estrecha de lo que podríamos imaginar en algún momento. En este sentido, damos las claridades acerca de los dos primeros momentos del análisis, que serán claves a la hora de pensar en una posible fractura de la televisión como dispositivo unilateral (tercer momento); sin obviar el hecho de que particularmente en este caso, tal fractura se genera mediante la ambigüedad del lugar ideológico de los productores, que oscila entre fascista y progresista al considerar las modalidades de tales enunciados, lo cual impulsa al público a manifestarse frente al mismo mediante diversos medios tecnológicos.

El lugar de la producción y el producto

En este apartado nos interesa esa relación entre enunciador-enunciado, o lugar de la producción-producto, en el que la pregunta sobre la enunciación parte de las intencionalidades que tienen los productores con *South Park*, y claramente, sus modalidades de ejercer. Para ello, se inicia sobre las percepciones que se tienen sobre esta teleserie, en la que prima un contenido señalado como crítico o satírico al entenderlo como un tipo de enunciado que a través del humor, tendrá como objetivo señalar, criticar y cuestionar ciertos tipos de prácticas y discursos de la cotidianidad contemporánea, a fin de compartir las percepciones propias de los productores ante tales asuntos; cosa que no es ajena a la definición de sátira que nos presenta Hutcheon (1981) al mencionar que:

La sátira es la forma literaria que tiene como finalidad corregir, ridiculizándolos, algunos vicios e ineptitudes del comportamiento humano. Las ineptitudes a las que de este modo se apunta están generalmente consideradas como *extratextuales* en el sentido en que son, casi siempre, morales o sociales y no literarias. (Hutcheon, 1981, p. 178)

Por lo anterior, también es clave señalar que cuando Hutcheon se refiere a ‘ridiculizar’ en la sátira —al igual que en la parodia y la ironía aunque con matices distintos de acuerdo a los objetivos propios de cada género—, el acto se realiza mediante la presencia de un *ethos* que no es más que esa característica burlona que la autora utiliza cuando este se refiere a aquello que transpone en su texto y por tanto desea criticar; Hutcheon lo menciona como “noción de irrisión ridiculizante con fines reformadores” (p. 181).

Podemos rescatar análisis como el realizado por Rosillo (2016), quien señala a *South Park* como aquella que permite visibilizar gran variedad de contradicciones en lo que determina la política, específicamente, aquellos discursos que están arraigados en el campo institucionalizado. Tal planteamiento, se rescata cuando él menciona que “*South Park* es una buena ventana para mirar las relaciones sociales y políticas de las sociedades del centro capitalista, y las diferencias y semejanzas que guardan en comparación con las sociedades periféricas” (p. 78). Similar a ello, tendremos otros análisis como el de Morales (2012), quien menciona que:

South Park es una expresión del pensamiento crítico que aborda no solo la cultura tradicional y conservadora, sino que incluye en sus cuestionamientos a algunas formas de pensamiento crítico o contracultural. Este es, desde un punto de vista, una de las características más sobresalientes de la serie, y que la diferencia de otras series animadas. (pp. 85-86)

Se podría decir que la serie se presenta como una alternativa que nos permite visibilizar todo tipo de dilemas sociales, políticos o morales, en toda especie de campos y fenómenos culturales, independiente de las afinidades ideológicas que allí podamos presenciar (conservador o contracultural); particularmente, en el caso de Morales, esto será frecuentemente señalado como la característica más sobresaliente de *South Park*, ya que nos permite reconocer toda serie de contradicciones en toda especie de discursos.

Cabe preguntarse hasta qué punto puede sostenerse tal afirmación, y en ese sentido, se propone la revisión del episodio “Die

Hippie, Die” desde sus modalidades del decir y sus posibles lecturas. El episodio nos muestra cómo un grupo de jóvenes integrantes del movimiento Hippie llegan al pueblo de *South Park*, con la intención de compartir su punto de vista sobre los perjuicios del capitalismo y las grandes corporaciones e invitar al pueblo a unirse a su lucha; tal invitación termina en un gran evento musical hippie que, en definitiva, los habitantes de *South Park* lo señalan como una invasión en la que el único capaz de frenarla es el joven Cartman.

Sobre el episodio se interpreta un cuestionamiento de las acciones de los movimientos contraculturales hippies que dicen luchar en contra de la lógica del capitalismo y el daño que le ocasionan las grandes corporaciones al planeta, ya que en el episodio, este movimiento recae en una serie de prácticas que no visibilizan ningún tipo de lucha, puesto que se queda estancado en la música, el alcohol y las drogas, y no genera ningún cambio que se encuentre en tónica con su discurso (Morales, 2012). El escenario de la llamada crítica se visibiliza particularmente sobre el momento que da el matiz de moraleja al episodio, es decir, cuando Stan decide unirse al movimiento hippie, en medio del evento musical, se sube a la tarima, toma el micrófono y desesperadamente cuestiona lo que están haciendo al decir que: “en vez de quejarnos por creer que las corporaciones son egoístas, deberíamos mirarnos, digo, ¿hay algo más egoísta que drogarnos y oír música el día entero?” (Min. 18:08) (p.84).

Sin embargo, sobre dicho planteamiento es necesario hacer una revisión de cómo la crítica se ejerce más allá de estas palabras, es decir, en cómo se afronta la problemática en el episodio. En esta ocasión será a través de Erick Cartman, quien se presenta como héroe. Ante ello, es clave preguntarse quién es este personaje y cuál es el tipo de discurso que nos comparte; como ya se mencionó, su tendencia ideológica tiene afinidades fascistas, de hecho, en el episodio “The passion of the Jew”, se muestra cómo Cartman supuestamente en una actitud de ‘inocencia’, aclama y replica la forma de ser del propio Adolf Hitler. Esa forma de pensar se visibiliza

en el episodio “Die Hippie, Die” mediante sus acciones, dado que Cartman se refiere a este movimiento como una plaga que debe ser exterminada; tal es su convencimiento que autónomamente va de casa en casa en busca de hippies mientras se viste como exterminador, los secuestra en un sótano, los clasifica por especies e inclusive llega a asesinar a varios de ellos con un taladro gigante. En este sentido, esa figura presentada como heroica, termina por legitimar ciertas formas de actuar por una causa más allá de pretender cuestionar los métodos que utilizan los movimientos contraculturales en medio de sus luchas; en otras palabras, no se cuestiona el movimiento hippie, sino que se presenta un rotundo rechazo hacia él y se legitiman acciones de fuerza en su contra.

Por lo anterior, no se pretende presentar lo que sería una ‘verdadera’ intencionalidad de mensaje por compartir, sino que en el modo como el capítulo presenta la ‘crítica’ evidencia una gran variedad de ambigüedades (en cuanto contenido) en relación a su supuesto aprendizaje o moraleja (multiplicidad de lecturas). Las posibles lecturas que se generan mediante este episodio, o por lo menos estas dos que acabamos de manifestar, no es más que el resultado de la complejidad del lugar de la enunciación, debido a su frecuente oscilación como una propuesta crítica desde el punto de vista demócrata, por un lado, y la legitimidad de ciertas prácticas desde el punto de vista fascista, por el otro; cosa que recae en dicho plano en la medida en que en cuanto enunciado (o modalidades del decir) tenemos dos escenarios mediante los cuales se desarrolla el episodio: el primero, en el que será protagonista Cartman (como solución al problema), y segundo, en el que estarán Stan, Kyle y Kenny como aquellos que visibilizan cual es el centro del problema más allá de la invasión (contradicciones discursivas y errores de acción como movimiento hippie). En este contexto, no podemos determinar explícitamente el sentido del enunciado cuando en sí mismo presenta una amplia posibilidad de un gran número de interpretaciones, que también estarán condicionadas por el lugar desde el cual se lee, precisamente porque esto le dará mayor peso a uno u otro de estos dos planos.

Es por ello que cuando Matt Stone le dice al periódico estadounidense Seattle PI (Mcfarlan, 2006) que *South Park* no tiene un trasfondo político, esto se presenta como toda una contradicción, puesto que en el episodio se ponen en disputa dos lugares ideológicos desde sus métodos, y más allá de la disputa, la legitimación de uno de ellos. Es por esto que no podemos obviar el hecho de que el caso anteriormente mencionado nos abre más preguntas acerca del lugar desde el cual se sitúan los productores para compartir un mensaje.

Si se tratase de caracterizar el sentido del contenido de *South Park*, no podemos quedarnos solo con la posibilidad de verlo como una sátira, pues en este caso, se podría señalar como una ironía (más allá de mencionar con exactitud el sentido de la teleserie, se presentan son posibilidades de verla). Bruzos (2005) diría que la ironía “es el tropo mediante el cual se dice lo contrario de lo que realmente se piensa y se significa. Como todo *tropo*, la ironía es una desviación del discurso apto” (p. 26). Por lo anterior, la ironía se presenta como una contradicción entre lo que se pretende decir y como se lo dice; si lo vemos en el episodio en relación a la entrevista, Greimas y Courtes, citados por Bruzos (2005), dirán que

[La ironía es] una figura de pensamiento (no-tropo), un acto de lenguaje de disimulo transparente, es decir, un procedimiento de enunciación complejo [...] en el cual un destinador de discurso trata de transmitir a un destinatario un mensaje implícito cuyo sentido es diferente (a menudo contrario o contradictorio) al del mensaje explícitamente manifestado. (p. 30)

Si bien no podemos determinar con exactitud cuál era el ‘verdadero’ mensaje que querían compartir los productores acerca del episodio “Die Hippie, Die”, tampoco se puede determinar con el simple hecho de verlo, porque aun con la entrevista como soporte, el trasfondo ideológico del episodio lo contradice, y en definitiva, tenemos un escenario ambiguo. En medio de este contexto irónico, también cabe la posibilidad de verlo como una estrategia persuasiva con la finalidad de transmitir un mensaje oculto. Elida

Ruiz, citada por Mazzuchino (s.f.), dirá que se “establece una situación comunicativa especial, en que el verdadero significado no se formula explícitamente sino a través de una implicatura, y a la vez exime al locutor de hacer afirmaciones categóricas” (p. 1). Tal vez se trate de que esa multiplicidad de lecturas sea el objetivo propio de los productores, considerando el interés que ellos tienen acerca de *South Park*: las risas. Pero esto también implica un ejercicio consciente del discurso, y ante otros escenarios que nos situará esta teleserie en los siguientes apartados, esta posibilidad también puede descartarse.

Por lo tanto, lo que acabamos de revisar es una de tantas posibilidades de relacionarse el lugar de la producción con su producto, y si consideramos que *South Park* se compone de más de 300 episodios, las ambigüedades no solo se visibilizarán en un episodio en particular, sino que estas también se configuran en la relación entre un episodio y otro (si se quiere rastrear el lugar político, ideológico o moral desde el cual se pronuncian los productores). Así, tenemos el primer momento que pone sobre ambigüedad esta teleserie: el *lugar ambiguo* de enunciación. En este sentido, cabe cuestionarse cómo esta teleserie incide en un público (cuando la multiplicidad de lecturas es evidente), y aún más, cuando ese público tendrá particulares formas de interactuar con *South Park* como serie televisiva.

El producto y el lugar del público

Este apartado se centra en la descripción de lo que implica hablar de televisión interactiva, y más aún, cómo esto se puede visibilizar en *South Park*. Cabe recalcar que tampoco pretendemos hacer un recuento histórico acerca de las diversas transformaciones que ha tenido que sufrir la televisión como dispositivo, pues esto amerita su buen tiempo, sino más bien, aclarar las razones por las cuales la televisión ahora debe considerarse como otra cosa, menos como televisión.

Recordemos que *South Park* nace como teleserie en el año 1997, época en la cual la televisión estaba en todo un proceso de exploración por contenido nuevo para presentar —innovador— (desde la década del 80). Es ahí que “el drama televisivo ha vivido un notable desarrollo que se ha traducido en un número muy elevado de programas de calidad cada vez más arriesgados y satisfactorios a nivel narrativo, estilístico y temático” (Cascajosa, 2006, p. 25); esto nace a partir del surgimiento de un gran número de cadenas televisivas de acuerdo con la aparición de la televisión por cable. Un claro ejemplo de estos exponentes, es la cadena televisiva HBO, que atravesó un constante ejercicio de exploración acerca de nuevos temas para ser presentados al público; entre ellos, los considerados tabúes, como el contenido sexual y la violencia.

Por lo anterior, podemos reconocer que el típico estilo humorístico de *South Park* se presentaría como una alternativa que permitiría competir en la lógica mercantil de la televisión estadounidense de los años 90 (por lo menos así lo era para la cadena Comedy Central); caso similar con *The Simpsons* a finales de los años 80, a través de la cadena televisiva Fox. De este modo, las nuevas posibilidades de vínculo entre programa-público se centrarían en una atracción por lo nunca antes visto.

A este fenómeno se le debe sumar la aparición de la internet, el cual se presenta ante las comunidades en los años 80 para consolidarse en los 90, como la puerta que cambiaría toda una lógica comunicativa de la humanidad. Es por esta razón que:

Los medios de comunicación han debido adaptarse a estos nuevos espectadores. Esto no significa, conviene repetirlo, que desaparezcan las formas televisivas anteriores sino que pasan a un segundo plano o se combinan con las nuevas para dar lugar a formatos híbridos. (Scolari, 2008, p. 5)

Internet da la posibilidad de acceder e inclusive manipular todo tipo de información desde un ordenador o dispositivo móvil, pero más importante aún, tales acciones pueden ser compartidas con otros usuarios. Evoluciona de tal manera que se empiezan a

estrechar relaciones entre distintos medios tecnológicos, como en este caso, la televisión con ordenadores e inclusive los dispositivos móviles. Dentro de este escenario, veremos la propia página web de *South Park*, en la cual logramos acceder a cada uno de los episodios de forma gratuita y sin ningún tipo de restricciones, mientras que, por otra parte, tendremos diversos tipos de blogs en los que el público comparte sus puntos de vista sobre la tele-serie; y a eso, sumémosle las propias redes sociales en las cuales tanto usuarios como productores se manifiestan constantemente.

Estas nuevas relaciones que se configuran entre distintos medios serán la razón por la cual harán de la serie la motivación para conformar escenarios de debate, discusiones y diálogos entre las diferentes personas que consumen esta tele-serie, con la finalidad de compartir sus múltiples lecturas y críticas de cada episodio, en los que estará frecuente la aprobación y rechazo del contenido de *South Park*. Lo interesante de estas manifestaciones virtuales, es que no se quedan como discusiones meramente propias del lugar del público, sino que estas involucran de diversas maneras a los propios productores de la tele-serie.

Para ver cómo sucede esto, es clave mencionar lo ocurrido con el episodio titulado “Band in China”, en el que se presenta una parodia de la censura en China ante productos del entretenimiento comercializados desde los Estados Unidos. En dicho episodio tendremos dos escenarios; uno, en el cual encontraremos a Stan, Kenny, Butters y Jimmy, quienes se reunirán constantemente con el objetivo de organizar una banda de rock, la cual será representada por un sujeto extraño que está interesado en vender su música al país chino; mientras que por el otro, a Randy (el padre de Stan), quien luego de mudarse con su familia a una finca en donde cultivan marihuana para ser comercializada, decide irse a China para negociar y ganar más dinero con la misma. El centro de la trama está en la fuerte regulación del gobierno de dicho país para determinar qué contenido es y qué no es apto de ser importado; debate que se traslada al mundo informático en el momento que *South Park* es difundida.

Cabe afirmar que no solo se trata de señalar que en el episodio se menciona que el gobierno chino es fuertemente riguroso a la hora de evaluar cualquier tipo de producto del entretenimiento proveniente de los Estados Unidos, sino que en el episodio se presenta en medio de todo un escenario de protestas y luchas que van en contra del régimen de dicho país (manifestaciones en Hong Kong en 2019). Sin entrar en discusión sobre las causas de dichas protestas, sabemos que están allí, y eso motiva a los productores de *South Park* para exteriorizar mediante este episodio su punto de vista. Esto lo mencionamos, dado que al final del episodio, aparece un comercial (min: 20:23) en el que se patrocina la marihuana que Randy desea vender; lo impresionante de esto, es que mientras nos muestran imágenes de las fuerzas militares chinas, personas en medio de las protestas y siendo reprimidas por el Estado, y trabajadores sometidos a trabajos forzados, se menciona lo siguiente:

Nosotros el pueblo de China, siempre nos gustó todo a la antigua, nos gustan las cosas más simples, más tranquilas, [...] porque después de un día de trabajo forzado o de ser golpeados por criticar al gobierno, nos viene bien relajarnos con un poco de hierba de las rocallosas, es el alma de nuestro este estadounidense, aquí mismo en la madre China, saluden al partido comunista y saluden a la hierba *TEGRIDY*. (Episodio “Band in China” min: 20:24)

Por lo anterior, no es de extrañar que dicha teleserie sea objeto de censura por parte del gobierno chino, no solo en las cadenas televisivas, sino en internet en dicho país. Esta situación motivó a los productores (Parker y Stone, 2019) a pronunciarse, y ante ello, mediante su cuenta de Twitter publican lo siguiente:

Al igual que la NBA, recibimos a los censores chinos en hogares por horas y en nuestros corazones. Nosotros también amamos el dinero más que la libertad y la democracia. Xi no se parece en absoluto a Winnie the Pooh. ¡Sintonice nuestro episodio 300 este miércoles a las 10! ¡Viva el Gran Partido Comunista de China! Que es el sorgo de este otoño [Like the NBA, we welcome the

chinese censors into our homes and into our hearts. we too love money more than freedom and democracy. Xi doesn't look just like Winnie the Pooh at all. Tune into our 300th episode this wednesday at 10! Long live the Great Communist Party of China! May this autumn's sorahum]. (Parker y Stone, 7 de octubre de 2019)

En la cita anterior vemos una manifestación virtual por parte del lugar de la producción en respuesta al lugar del público, una respuesta directa que implica todo un escenario de debate alrededor del contenido del episodio de la serie. Aunque en esta situación la participación mediante plataformas virtuales sea por parte de los productores (contrario al propuesto inicialmente, en el que el público se manifiesta por dichas plataformas), la forma de dar respuesta al suceso es mediante un dispositivo tecnológico que posibilita de una u otra forma un diálogo directo entre quien consume el producto y quien lo produce (suceso opuesto al propuesto por Metz en el caso del *film*); ante este hecho, es evidente cómo *South Park* inicialmente como programa transmitido por un medio televisivo, termina siendo un medio híbrido, en el que ordenador y celular son también protagonistas.

Si bien este escenario nos lleva a comprender que la televisión no sigue siendo la misma televisión unilateral, en la que el público simplemente consumía sin tener ni la más mínima posibilidad de recibir una respuesta directa por parte del lugar de la producción, esto implica nuevas alternativas que posibiliten caracterizar el tipo de teleserie que estamos observando. Ante el caso presentado, será fundamental para dicha caracterización, el tipo de respuesta que presentan los productores al saber que su serie fue censurada en China. Esta respuesta contendrá un tono cínico, como observa Oscar Steimberg (2001):

Poner afuera lo que uno hace aceptando, públicamente y como descripción (no como confesión o autoinculpación), aquello que uno hace de malo. Con lo cual uno, de alguna manera, está aceptando que tiene ciertas dificultades para cambiar y que tiene muchas posibilidades de seguir así. (Steimberg, 2001, p. 42)

Ante esta situación, no pondremos en debate si lo que realizaron Trey Parker y Matt Stone en cuanto al contenido del episodio era o no conveniente, o si su reacción era la apropiada o no, y mucho menos si la acción de censura es la correcta. Nos interesa es cómo los productores son conscientes de que el episodio ofende a un determinado público, este se pronuncia y ellos responden con un tono de burla, mofándose y asegurando que su teleserie seguirá siendo la misma. El cinismo —cabe decirlo— se presenta en cómo los productores se burlan del tipo de respuesta de ese otro lado de la pantalla, aun así, si este hecho se lee desde un punto de vista factual, la respuesta dada desde el lugar de la producción también tendrá un matiz satírico (reafirmar un lugar político, y, por ende, una crítica), lo que evidencia la complejidad de la enunciación de la teleserie (su ambigüedad enunciativa).

En resumen, el fenómeno televisivo interactivo se constituye a partir de estas nuevas alternativas para consumir *South Park*, en la que prima todo un conglomerado de páginas y blogs en internet que permiten compartir de una u otra manera las diversas lecturas que se tienen en cuanto al contenido de la teleserie. El término de interactivo no se queda exclusivamente en las formas de consumo, sino que este también implica formas de incidir en ese mismo contenido; consideremos que la televisión en sus inicios se ejercía como medio unilateral, que no permitía de ninguna manera una respuesta desde el lugar del público, ni mucho menos una desde los productores ante las opiniones del público; pero en el caso de la serie veremos que estas manifestaciones se transformarán en parte fundamental de su producción o respuestas directas de los productores, llevándonos a una nueva imagen: “esta imagen rompe con 50 años de televisión sincrónica y derriba más de una teoría sobre la pantalla chica” (Scolari, 2008, p. 7).

Cabe mencionar que, aunque se pretendía señalar el porqué las plataformas informáticas son el motivo que modifica el ejercicio del consumo de la producción audiovisual, ampliando las posibilidades participativas del público a través de la interactividad, en este caso particular, no es solo el público el que se

manifiesta a través de estas redes, sino también los productores. Aun siendo ese otro lado de la pantalla, el tipo de respuesta que observamos evidencia esa fractura de la ventana que separa producción-público, haciendo de las plataformas informáticas el medio por el cual se posibilita un diálogo entre estos dos lugares. El tipo de respuesta es directo, específico, casi como si se tratase de un chat, y eso es lo que hace de esta televisión como medio híbrido algo totalmente diferente a esa televisión tradicional. En el caso de *South Park*, todo este escenario de debate no sería posible sin la complejidad enunciativa de la teleserie, pues dicho debate acerca del sentido o tipo de vínculo que buscan construir los productores es cada vez más ambiguo, puesto que la constante presencia de mensajes que oscilan entre un lugar y otro de enunciación o, a veces, las declaraciones propias de los productores a través de sus redes sociales, le darán un mayor matiz de sentido al mensaje de cada uno de sus episodios.

El lugar de la producción y el lugar del público: un diálogo entre estos dos lugares a través de una televisión interactiva

No basta decir que como público el poder pronunciarse ante el contenido de una teleserie a través de plataformas virtuales, o que los productores de la misma se manifiesten constantemente a través de sus redes sociales para referirse a su teleserie, sean motivo para hablar en clave de televisión interactiva; precisamente, porque esto implica que las acciones tanto de un lugar como del otro (producción-público), deben incidir en las formas de pronunciarse de ese otro lugar, es decir, un lugar responde al otro directamente.

En algunos apartados del texto *La Enunciación Impersonal o La Perspectiva del Film*, de Metz (1993), se afirma que aun cuando un personaje de un *film* señale, mire fijamente al espectador, y hable directamente hacia él, eso no quiere decir que el lugar de la

producción se esté dirigiendo hacia ese espectador, de hecho, lo que tendrá el espectador ante él será el propio *film* (producto). Ante esta mirada, la acción del personaje que intenta romper con la conocida como “cuarta pared”, puede ser realizada de igual manera con toda clase de público, y eso no cambiará el tipo de vínculo que se constituye. Ahora pensemos la posibilidad de ver una teleserie y que ante el contenido decidimos manifestarnos por algún blog o página web, luego vemos un nuevo episodio de la misma teleserie, y resulta que su contenido se manifiesta a modo de respuesta ante nuestras palabras expuestas en internet, o inclusive, que los productores decidan pronunciarse a través de redes sociales ante la misma; de esta manera, estaríamos hablando de interactividad, porque no es el producto hablando con el público, sino el lugar de la producción con el lugar del público.

Por lo anterior, acabamos de ver que uno de estos hechos ya se dio (respuesta de los productores mediante redes sociales), pero debemos considerar que el tipo de público que decide manifestarse se caracteriza por su capacidad burocrática que le permite realizar tales acciones; por lo tanto, es muy evidente que los productores decidan manifestarse de una u otra manera, pues la acción no es más que un ataque directo que pone en peligro a *South Park* como teleserie comercializada en China. Es por esta razón, que veremos otros casos en los que los pronunciamientos son claves para comprender el tipo de contenido de la serie; es allí que cabe preguntarse hasta qué punto estas manifestaciones del público se convierten en pieza clave en la producción de la teleserie.

En este contexto, tenemos un caso que se presenta a modo de antecedente, puesto que para los años 90, las plataformas o páginas web no estaban del todo consolidadas (considerando las posibilidades que se tenían para acceder a la red); aun así, *South Park* mediante uno de sus episodios parodia un público en particular. Sí, este caso se refiere a la organización Parents Television Council, una organización conservadora que tiene como objetivo velar por una ‘responsabilidad’ ante el contenido que se presenta en la industria del entretenimiento desde los años 90. Así como lo

vimos con anterioridad, Parents Televisión Council (Gildemeister, 2014) se pronuncia ante el contenido de la serie mediante su página web, en la que lo señalan mediante un artículo como “Worst Cable TV Show of the Week” (peor programa de televisión por cable de la semana).

En este sentido, *South Park* nos presentará el episodio titulado “Death”, en él veremos cómo el abuelo de Stan tras cumplir sus 102 años, insiste constantemente que lo maten, de hecho, hace todo lo posible para convencer a Stan y a sus amigos de que lo ayuden a morir. Por otra parte, antes de que estos chicos estén en disposición de colaborarle al abuelo de Stan, Kyle se encontraba observando un programa titulado *Terrance y Philips* y en ese momento llega su madre, ve dicho programa; para ella esto es algo totalmente inapropiado, y por ende, decide llamar a los padres y madres de *South Park* para unirse y protestar en contra del mismo. Mientras ellos se organizan, los cuatro chicos hacen todo lo posible para matar al abuelo de Stan, pero sorprendentemente, aparece la muerte pero no en busca del abuelo, sino que va detrás de los cuatro chicos. Ellos asustados, llaman a sus padres y madres, pero estaban ocupados lanzando personas al edificio de la cadena televisiva Cartoon Central como forma de ejercer presión para que cancelen *Terrance y Philips*; al ser totalmente ignorados, los chicos dicen lo siguiente (min. 16:00):

Stan: saben, creo que si los padres se preocuparan menos por lo que sus hijos ven en la tele y más por lo que les pasa en sus vidas reales, este mundo sería un lugar mejor.

Kyle: sí, los padres se ofenden por la tele porque dependen de ella como si fuera la niñera y educadora de sus hijos.

Kenny: ...[como siempre censurado, solo se oyen ruidos como si la boca estuviese totalmente tapada].

Kyle: totalmente.

Stan: tiene razón. (Episodio “Death”, min. 16:00)

Lo anterior nos abre la posibilidad de pensar que este episodio se presenta como toda una autorreferencia, principalmente por el título de la cadena televisiva Cartoon Central en su similitud con la cadena Comedy Central, seguidamente, por la similitud del tipo humorístico que presenta el programa *Terrance y Philips* con el de *South Park* (un humor catalogado como inapropiado y ofensivo), y por último, la acción de los padres y madres de familia, que se puede referenciar con la organización Parents Television Council y sus constantes manifestaciones y señalamientos a distintos programas televisivos por considerarlos como poco aptos para la televisión. Frente a esto, sería muy interesante preguntarse sobre el tipo de vínculo que emerge si miembros de dicha organización deciden ver tal episodio, el mensaje transmitido sería directo, claro a ese público en específico, y por tanto el tipo de vínculo sería muy diferente al mencionado por Metz cuando se refiere al caso del *film*.

Se podría decir que *South Park* se desarrolla como una tele-serie de actualidad en la que los chistes y burlas se configuran de acuerdo a lo que esté sucediendo en la época, esto lo podemos evidenciar mediante las parodias que realizan sobre diferentes estrellas del cine, o inclusive de los propios políticos estadounidenses. Esta característica contextual de *South Park* se va consolidando cada vez más, a tal punto que pasamos de ver episodios como *Cartman Gets an Anal Probe* (1997) (Cartman consigue una sonda anal), a ver mensajes directos como el anteriormente visto con *Band in China* (2019), o parodias del presidente de turno estadounidense (para entonces Donald Trump 2017-2021) cuando Herbert Garrison (exdocente de la escuela de *South Park* y parte de la comunidad LGTBIQ) se va transformando en una figura que parodia a Donald Trump a partir de la temporada 20. De este modo, esta particularidad de la tele-serie se fortalece en la medida en que el público también se va manifestando, tanto en aprobación o rechazo al contenido de *South Park*, como también por los diversos señalamientos que ha tenido que soportar la tele-serie.

El siguiente caso lo observamos a través del episodio de la doceava temporada, el cual se titula “About last night”, en él veremos cómo el pueblo de *South Park* se encuentra inmerso en toda una disputa electoral entre Obama y McCain por la presidencia de los Estados Unidos. Obama sale victorioso, por lo que la mitad del pueblo decide celebrarlo con fiestas mientras que la otra mitad que apoyaban a McCain, entran en pánico al creer que el país se desestabilizará por completo. Mientras estos dos sucesos se van desarrollando, lo que no sabe el pueblo de *South Park* es que Obama y McCain tenían un plan entre manos, pues ambos hacen parte de una banda de ladrones; y que Obama tomará el lugar de la Presidencia, sería el plan por el cual lograrían acceder al diamante *Esperanza* valorizado en 210 millones de dólares, gracias a la salida de escape presidencial que se encuentra en la Casa Blanca y que pasa justamente por debajo del lugar en donde se encuentra el diamante. Mientras el pueblo de *South Park* está en caos, la banda logra robarlo, por lo que su plan terminaría en un *show* mediático en el que se menciona que el presidente y sus gobernantes fallecen en medio de un vuelo, pero realmente ellos están escapando del país. El episodio finaliza cuando Obama piensa dos veces el acto de escapar, y por lo tanto, le propone a su esposa Michelle quedarse en Estados Unidos para gobernar, una decisión que toman en medio de la curiosidad por lo que pueda pasar.

A diferencia de otros episodios, la llamada moraleja no es tan explícita, de hecho, lo que se lee de este episodio (o su intencionalidad) se puede hacer en términos de diálogo producción-público. Cabe redundar en que la serie se ha encontrado inmersa en una gran variedad de señalamientos, en los que prima una supuesta tendencia ideológica que, en el caso estadounidense, recurre a dos lugares de disputa: republicanos y demócratas (así como se vio en el episodio); tal es el caso, que es mencionado por la revista de política canadiense *MacClean's* (Weinman, 2008) al decir lo siguiente:

A principios de esta década, parecía que *South Park* iba a ser relevante nuevamente, cuando los comentaristas políticos comenzaron a señalar a Parker y Stone como

los líderes de un movimiento político. Los conservadores elogiaron el programa por sus ataques a activistas y ambientalistas antitabaco, y Brian Anderson, editor de la revista conservadora *City Journal*, publicó un libro llamado *South Park Conservatives: The Revolt Against Liberal Media Bias* [Early in this decade, it seemed as though *South Park* was about to become relevant again, as political commentators started pointing to Parker and Stone as the leaders of a political movement. Conservatives praised the show for its attacks on anti-smoking activists and environmentalists, and Brian Anderson, editor of the conservative magazine *City Journal*, published a book called *South Park Conservatives: The Revolt Against Liberal Media Bias*. (Weinman, 12 de marzo de 2008)]

El caso de *South Park* como tendencia ideológica conservadora se amplió en toda clase de lugares, fundamentalmente los virtuales. Al hacer un rastreo acerca del libro *Conservatives: The Revolt Against Liberal Media Bias*, se recurre a la página Amazon en la que no solo se venden toda clase de productos, sino también está la posibilidad de calificarlos y opinar sobre los mismos. Se encuentra que su calificación es de tres estrellas sobre cinco, en los que los comentarios de rechazo y aprobación no podían faltar.

A continuación, veremos dos de los más de 50 comentarios presentes en la página que hacen parte del debate alrededor del libro:

Traducción: Antes de comenzar, permítanme asegurarles, como lo hace el autor, que este libro no trata (enteramente) sobre *South Park*, ni toma su combustible de los personajes y las situaciones en él. Brian C. Anderson ha explicado aquí cómo la nueva generación de jóvenes universitarios y jóvenes profesionales que no son de izquierda se expresan y encuentran consuelo en la cultura actual.

Dicho esto, debo cantar las alabanzas del capítulo de *South Park*. Durante años he tratado de darles a mis pares conservadores, incluidos miembros de la iglesia, un hermano, activistas de Bush-43, etc., una explicación precisa y divertida de *South Park*. 'Bueno, están estos cuatro tipos

... bueno, son estudiantes de cuarto grado, y su maestra, la Sra. Garrison... bueno, él solía ser el Sr. Garrison, pero tuvo un cambio de sexo, ya ves... de todos

modos, los niños siempre critican cualquier cosa que sea PC. Y hay dos niños discapacitados en el salón de clases, Jimmy y Timmy, y Timmy solo puede decir su nombre. Y gana el concurso de rock con su banda, solo diciendo: '¡Timmy! Timmy!' Y Jesús tiene su propio programa, y envié a su productor al infierno por convertirlo en un programa tipo Jerry Springer'. En este momento, mi audiencia me está mirando con simpatía o están en el tribunal de sucesiones presentando una petición para que me hospitalicen en la sala de psiquiatría más cercana. (Kelly L. Norman, 17 de enero de 2007)

Traducción: Creo que haremos lo que siempre hacemos, usar a los republicanos.

Si escribes un libro que ni siquiera llega a SP hasta el punto medio, eres tan despreciable como Rob Reiner. Es literalmente el 50 % de los temas de conversación de la derecha de 2005 del héroe del señor Anderson, Rush Limbaugh, luego algunas páginas que citan los ataques liberales de la temporada 4 y luego concluyen, lo adivinaron, más retórica de 2005.

Realmente es como si un demonio estuviera tratando de mantener viva la retórica de BS 2005 arrojando un montón de basura al oído del Sr. Anderson.

Felicitaciones al editor por editar "keh keh keh keh keh". (Jonas Yoder, 1 de junio de 2018)

El libro fue publicado en el año 2005, y no es de extrañar que a través de diversas plataformas informáticas se desarrolle este tipo de debate. Lo que acabamos de ver fue uno de muchos posibles escenarios semejantes. Se diría, entonces, que el episodio se presenta ante el público en el año 2008, y lo que allí se muestra es cómo el pueblo de *South Park* no obedece exclusivamente a una línea política, puesto que estaba dividido en dos; además que se evidencia cómo los productores también intentan decir que el

gobierno, independiente de ser republicano o demócrata, sigue siendo el mismo, es decir, un grupo de ladrones. En este sentido, vale la pena mencionar las declaraciones de los productores ante la revista Reason (Gillespie y Walker, 2006), en la que ellos dicen que odian a los republicanos y a los demócratas ‘libertarios’.

De este modo, el episodio en clave enunciativa se presenta como una respuesta a los diversos señalamientos de los que ha sido parte la teleserie animada, en la que se intenta desmentir la acusación de una afinidad política con los partidos políticos del gobierno de turno, señalando a ambos partidos como lo mismo; además de que en el pueblo de *South Park* hay habitantes de todo tipo y, por tanto, es evidente que las ideologías estarán presentes. Este episodio intenta postular la teleserie desde un lugar ‘neutral’, es decir, que no hace parte de ninguno de los dos lados en cuanto a política, simplemente obedecerá a lo que sus productores han reiterado en varias ocasiones, sacarle al público una risa. Aun así, solo por mencionar, esto implicaría abrir nuevamente el debate acerca del lugar de enunciación de los productores, puesto que como lo menciona Rojas (2018), citando a Sánchez Vásquez, toda creación estará condicionada por un contexto que influye en la forma de pensar de los creadores (siempre estará presente un lugar de enunciación).

Por lo tanto, se puede observar que a través de la emergencia de diversos medios tecnológicos que funcionan simultáneamente con la televisión, en el caso de *South Park*, la relación entre el lugar de la producción y el lugar del público será más estrecha de lo que antes pudo ser; puesto que, a través del contenido de la teleserie, los productores compartirán (en algunas ocasiones) mensajes directos a ciertos públicos en particular, haciendo de este escenario una televisión interactiva. Hasta este punto, se evidencia cómo incide el público en la producción del tipo de contenido de la teleserie, y por tanto, esto abriría una discusión acerca del nivel de transformaciones que ha sufrido el contenido de *South Park* condicionado a las manifestaciones del público a través de distintos medios tecnológicos.

Conclusiones

South Park nace en todo un escenario de transformaciones del medio televisivo, en el que no solo priman nuevas temáticas que nunca antes eran presentadas, sino que el surgimiento de otros medios tecnológicos implicaría toda una transformación en el tipo de vínculo que se constituye entre un programa televisivo y el público. Dichos medios funcionarían en simultaneidad con el medio televisivo, por esto la televisión no solo se consume desde el acto de ver un programa a través de una pantalla, sino que esta se complementaría con las diferentes formas de interactuar a través de redes sociales y páginas web. Ante este escenario, el lugar del público de la serie ha tenido una gran variedad de interacciones a través de estos medios, en los que predominan toda clase de comentarios, discusiones en blogs y críticas a partir de la difusión de diversos artículos (ya sea de aprobación, de análisis, rechazo, e inclusive de señalamientos por una afinidad ideológica, considerando su multiplicidad interpretativa). Estas son motivadas por la amplia ambigüedad enunciativa del contenido de la teleserie, lo que caracteriza este fenómeno en particular, pues al considerar la gran variedad de posibles lecturas que podemos rescatar de cada uno de sus episodios, todo mediante la presencia de un conglomerado de estrategias narrativas (como la moraleja, el matiz satírico, irónico e inclusive cínico) y presencia de postulados ideológicos (que podríamos denominar por conservador y demócrata, aunque ese compete una gama mucho más amplia), todo ello mezclado hace del sentido del mensaje algo cada vez más confuso.

Por tal motivo, las manifestaciones del lugar del público han impulsado al lugar de la producción para responder a las mismas, bien sea a través de sus redes sociales, o parodiándolas en los propios episodios. Se podría concluir que la relación que se establecía entre el lugar de la producción y el lugar del público en medio de una televisión unilateral (en la que un lugar recibe respuestas de forma menos directa), atraviesa una fractura que determina una

necesidad de ser analizada para comprender el papel que estarían cumpliendo los diferentes avances tecnológicos, en la medida que se hace cada vez más estrecho y cercano el diálogo entre estos dos lugares. Por ende, *South Park* se presenta como una ficha clave para rastrear el surgimiento de una televisión interactiva, en la que el producto no solo tomará forma de acuerdo a lo que piense el lugar de la producción, sino que estará fuertemente condicionada a la participación de un público, y en ese sentido, las respuestas dirigidas de un lugar a otro constituirían un vínculo más allá del acto de ver.

Referencias

- Bruzos, A. (2005). Análisis de la enunciación irónica: del tropo a la polifonía. *Pragmalingüística*, (13), 25-49. <https://revistas.uca.es/index.php/pragma/article/viewFile/112/124>
- Cascajosa, C. (2006). No es televisión, es HBO: la búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *Zer - Revista de Estudios de Comunicación*, (21), 23-33. <https://ojs.ehu.es/index.php/Zer/article/view/3714/3344>
- Costas, J. (2013/2014). Nuevas formas de ver la “televisión” en la Post-New Era. *La serialidad ergódica en Arrested Development: el espectador/usuario en el medio digital*. [Trabajo de investigación del Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos, Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra]. 67- 71. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22995/TFM_JaimeCostas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hutcheon, L. (1981). Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía. *Revista Poétique*, (51), 173-193. <https://tallerletras.files.wordpress.com/2013/02/ironc3a-da-sc3altira-y-parodia.pdf>

- Mazzuchino, G, (*sin fecha*). *¿Ironizar es mentir? (Re) lecturas de la ironía a partir de un texto de la literatura argentina*. Facultad de Lenguas. Universidad Nacional de Córdoba. Argentina. https://www.academia.edu/14853942/Ironizar_es_mentir_Relecturas_de_la_iron%C3%ADa_a_partir_de_un_texto_de_la_literatura_argentina
- Metz, C. (1993). *La Enunciación Imperial o La Perspectiva del Film*. Traducción: Seminario de Semiótica, Universidad de Veracruzana. 53-80. <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/6586/19933031P53.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Morales, L. (2011). *South Park: crítica del pensamiento crítico*. Escuela de formación docente. *Reflexiones*, 91(2), 71-89. <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962005.pdf>
- M, Stone y T, Parker. (1997). *South Park*. Serie animada. Comedy Central. Estados Unidos.
- Rojas, M. (2018). Arte e ideología en la estética abierta de Adolfo Sánchez Vásquez. *Cuadernos de Filosofía Latinoamericana*, 39, 113-135. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6964818.pdf>
- Rosillo, A. (2016). *Algunas ideas de la Filosofía política presentes en South Park* Universidad Autónoma de San Luis Potosí. En *Pedagogía, ideología y saber en los dibujos animados de ayer y hoy* (pp.49-79). Centro de estudios jurídicos y Sociales Mispát, A.C. Editorial CENEJUS. https://www.researchgate.net/profile/Julio-Cuevas/publication/323387710_Pedagogia_ideologia_y_saber_en_los_dibujos_animados_de_ayer_y_hoy/links/5a9253a6a6fdcccecff04085e/Pedagogia-ideologia-y-saber-en-los-dibujos-animados-de-ayer-y-hoy.pdf
- Scolari, C. (2008). Hacia la Hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la Comunicación*, (77), 1-8. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2694422.pdf>

- Steimberg, O. (2001). Vanguardia, hipocresía y cinismo Una síntesis de lo que el cantante de tangos, poeta y profesor Oscar Steimberg expuso en Plácidos Domingos. *Ramona #15 Revista de Artes Visuales*, 42-45. <http://70.32.114.117/gsd/collect/revista/revistas/ramona15.pdf>
- Traversa, O. (2001). *Aproximaciones a la noción de dispositivo*. Universidad de Buenos Aires.
- Verón, E. (1985). El análisis del “contrato de lectura” un nuevo método para los estudios de posicionamiento de los soportes de los media. *Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications*, IREP. https://semioticaredes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/veron-analisis_del_contrato_de_lectura.pdf

Series de televisión

- Amazon. [Anderson, B.] (2019). *South Park Conservatives: The Revolt Against Liberal Media Bias*. https://www.amazon.com/South-Park-Conservatives-Against-Liberal/product-reviews/0895260190/ref=cm_cr_dp_d_show_all_btm?ie=UTF8&reviewerType=all_reviews
- Gildemeister, C. (2014). *Worst cable content South Park on Comedy Central*. Parents Television Council. Estados Unidos. <http://w2.parentstv.org/Main/News/Detail.aspx?docID=3173>
- Gillespie, N. y Walker, J. (diciembre de 2006). *South Park Libertarians*. Reason. Estados Unidos. <https://reason.com/2006/12/05/south-park-libertarians-2/>
- Mcfarlan, M. (1 de octubre de 2006). *On tv: Social satire keeps 'South Park' fans coming back for a gasp, and a laugh*. Seattle Post-Intelligencer. Estados Unidos. <https://www.seattlepi.com/ae/tv/article/On-TV-Social-satire-keeps-South-Park-fans-1216014.php>

- Parker, T. (2004). *The Pasion of the Jew*. En M. Stone y Parker, T. (productores). *South Park*. Estados Unidos: Comedy Central. <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s08e04-la-pasion-del-judio#source=3b6cc583-3d65-4f96-8602-5eebc8868bf9:25eebd16-ed8e-11e0-aca6-0026b9414f30&position=3&sort=!airdate>
- Parker, T. (2005). *Die Hippie, Die*. En M. Stone y Parker, T. (productores). *South Park*. Estados Unidos: Comedy Central. <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s09e02-muere-hippie-muere#source=3b6cc583-3d65-4f96-8602-5eebc8868bf9:25eec14e-ed8e-11e0-aca6-0026b9414f30&position=2&sort=!airdate>
- Parker, T. (2019). *About Last Night*. En Stone, M. y Parker, T. (productores), *South Park*. Estados Unidos: Comedy Central. <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol/s12e12-sobre-la-ultima-noche#source=3b6cc583-3d65-4f96-8602-5eebc8868bf9:25eebeec-ed8e-11e0-aca6-0026b9414f30&position=12&sort=!airdate>
- Stone, M. (1997). *Death*. En Stone, M. y Parker, T. (productores), *South Park*. Estados Unidos: Comedy Central. <https://southpark.cc.com/full-episodes/s01e06-death#source=6154fc40-b7a3-4387-94cc-fc42fc47376e:25eeb8de-ed8e-11e0-aca6-0026b9414f30&position=6&sort=!airdate>
- Stone, M. (2019). *Band in China*. En Stone, M. y Parker, T. (productores), *South Park*. Estados Unidos: Comedy Central. <https://southpark.cc.com/full-episodes/s01e06-death#source=6154fc40-b7a3-4387-94cc-fc42fc47376e:25eeb8de-ed8e-11e0-aca6-0026b9414f30&position=6&ort=!airdate>
- Stone, M. y Parker, T. (2019). *South Park Estudios*. www.southpark.com: <https://southpark.cc.com/episodios-en-espanol>
- Stone, T. y Parker, M. (11:22 - 7 oct. 2019) @SouthPark. Twitter: https://twitter.com/SouthPark/status/1181273539799736320/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etw

eetembed%7Ctwterm%5E1181273539799736320&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.infobae.com%2Famerica%2Fentretenimiento%2F2019%2F10%2F08%2Fla-insolita-disculpa-de-south-park-a-china-tras-ser-censurados-nosotros-tambien-amamos-el-dinero-mas-que-la-libertad-y-la-democracia%2F

Weinman, J. (12 de marzo de 2008). *Its creators can now barely watch the early episodes that made them rich*. Maclean's. Canadá. https://web.archive.org/web/20080323013921/http://www.macleans.ca/culture/entertainment/article.jsp?content=20080312_115131_115131&page=1

11. Autoconciencia y autorreferencialidad en *The Amazing World of Gumball*

Fernando Ortiz Cruz¹

Introducción

The *Amazing World of Gumball*, en adelante *El increíble mundo de Gumball*,² es una serie de animación británica creada por el francés Ben Boquelet y se produce por el sector de animación de Cartoon Development Studios Europe.³ Su lanzamiento oficial fue el 3 de marzo del año 2011 y en septiembre de ese mismo año en Latinoamérica. La serie gira alrededor de Gumball, un niño (gato) de 12 años y el universo que lo rodea. La escuela (Elmore Junior High), la familia (los Watterson conformada por el papá: Richard, un conejo rosado de casi dos metros; la mamá: Nicole, una gata azul que está a cargo de la manutención económica de la familia y tiene una obsesión con el trabajo, Anais:

-
- 1 Licenciado en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional.
 - 2 *El increíble mundo de Gumball* en Latinoamérica y *El asombroso mundo de Gumball* en España.
 - 3 Cartoon Network Development Studios o Cartoon Network Studios Europe es una subsidiaria, con sede en Londres, de Turner Broadcasting System Europe que a su vez es propiedad de Warner Media. Cartoon Network Studios Europe comenzó su producción en el año 2007 con *El increíble mundo de Gumball* llevándolo al aire en el año 2011 como primer programa de serie de televisión de Cartoon Network hecho en los estudios europeos.

la hermana menor de Gumball, que posee una gran cantidad de conocimiento a pesar de su corta edad, 4 años) y la ciudad de Elmore en general. Gumball siempre va acompañado de Darwin, que fue primero la mascota (un pez naranja) y posteriormente, cuando le salieron piernas, su hermano adoptivo. Ramírez González (2018) instaura *El increíble mundo de Gumball* como una serie de animación televisiva de carácter híbrido, ya que se compone de distintos formatos de animación que coexisten en un espacio-tiempo que le dan continuidad lógica al relato y argumento. Es decir, que en gran medida es una animación que utiliza recursos gráficos de distintas animaciones que les dan sentido a personajes, lugares acciones y hechos.

Es evidente un estilo de producción y una construcción estética, que es propia de la serie pero que, además, se enlaza y tiene relación directa con aspectos estéticos constantes en las distintas series animadas de Cartoon Network a través de sus épocas. Es importante en ese sentido evidenciar las transformaciones de Cartoon Network desde sus inicios hasta el momento en que se empieza a transmitir *El increíble mundo de Gumball*, además de caracterizar los distintos tipos de animación que aparecen en la serie en su evolución tras cada temporada, relacionándola con la intención del argumento y del contenido. El análisis discursivo de la serie va acorde a una idea de unidad de rasgos, cualidades o atributos en los estilos de producción puestos en paralelo con otras series exitosas del canal, teniendo en cuenta además las diferencias y particularidades de la lectura de cada director y productor de las animaciones.

Partiendo de la idea que *El increíble mundo de Gumball* se reconoce dentro de sus diálogos y estética, como un producto de algo que la excede, se abordará una contextualización histórica del nacimiento de Cartoon Network como elemento importante en la compilación de los formatos de animación, definiendo además las características de algunos de esos formatos. Los tipos de animación a partir de las épocas de Cartoon Network son un enlace con los modos de producción de estos mismos estilos de animación

en *El increíble mundo de Gumball*, y configuran una relación directa con el argumento del canal, a pesar de la diferencia entre productores y directores en cada una de las series. Al tener en cuenta elementos importantes y constantes en la serie como: el escenario denominado 'el vacío', la carencia de personajes 'humanoides' con un propósito de evidenciar la pugna entre animación y *Live-Action*, las distintas referencias a otros materiales audiovisuales del cine y hechos históricos de la animación y acontecimientos históricos que han marcado los modos de vida de la sociedad estadounidense desde principios de siglo, se moldea una posible relación del espectador con la televisión y la animación desde la autoconciencia y la autorreferencialidad de la serie.

Cartoon Network (formatos de animación y épocas)

Cartoon Network es una red de televisión y un canal de animación que se lanzó en octubre de 1992 en Estados Unidos. Hace parte de las subsidiarias⁴ de Turner Broadcasting System que posteriormente fue adquirida por WarnerTime o WarnerMedia. El propósito del canal en un principio se basaba en una programación de 24 horas de bibliotecas de animación entre las que estaban Hanna-Barbera, MGM y Warner Bros, que fueron compradas por Ted Turner en 1986. El canal empezó a emitir su señal con la serie *Merrie Melodies o Fantasías animadas de ayer y hoy*. La primera caricatura de esta serie en ser transmitida fue *Rhapsody Rabbit* (La rapsodia del conejo protagonizada por Bugs Bunny) un clásico de los *Looney Tunes*. En 1993 Cartoon Network saca al aire su primera serie original de antología *The Moxy Show*, protagonizada por Moxy, un perro presentador y comentarista de la colección de

4 Una subsidiaria es una compañía que es propiedad de otra compañía más grande. En ese sentido CN es subsidiaria de Turner Broadcasting y está a su vez subsidiaria de Warner Media y está es subsidiaria de AT&T.

animaciones de Hanna-Barbera; y en 1994 con la serie *Fantasma del espacio: de costa a costa*, producida totalmente por Cartoon Network, comienza una nueva era de animación para el canal que marca un estilo y argumento propio.

A pesar que el canal Nickelodeon empezó la transmisión de animación en 1990, antes que Cartoon Network, y que tiene grandes producciones originales y de gran importancia como *Rugrats* y otras animaciones adquiridas de Disney Channel, los horarios de transmisión de caricaturas eran en la mañana y el bloque de la tarde y noche eran de programación de series *Live-Action*, lo que vendría a ser una diferencia sustancial entre los dos canales. La animación de Cartoon Network estaba en una constante programación de animación, que dio paso a que fuera dirigida no solo para público infantil sino también adulto y que sus producciones fueran acordes a esa idea de ampliación de los espectadores. Tanto las *eras* históricas y gráficas del canal como sus *bloques* de programación le otorgaron unas características que recogen gran parte de los formatos de animación. Algunas de las épocas importantes para la construcción histórica de la edad dorada de Cartoon Network transcurren bajo la supervisión de Betty Cohen y Jim Samples, sin dejar por fuera los cambios estructurales que se dieron de manera brusca bajo la presidencia de Stuart Snyder en la que el canal transformó por completo su programación.

Era Cohen (1992-2001)

Betty Cohen se desempeñó como presidente del canal casi una década, tiempo en el que ocurrieron *eras gráficas* como *Checkerboard*, *Starbust* y *Powerhouse*.

Era gráfica *Checkerboard* (1992-1997)

La primera era gráfica de Cartoon Network fue denominada *Checkerboard* por sus fanáticos, tanto por la apariencia de su logotipo, similar a un tablero de ajedrez y por el parachoques en el que se presentaban todos los productos de animación en forma de mosaico. Esta era abarca desde el año 1992 y finaliza en 1997. Ya que

previo al estreno del primer *show* original de Cartoon Network (*The Moxy Show*) se transmitían las animaciones de la biblioteca adquirida por Turner, el primer estilo de animación que configura las características del canal es: *la animación limitada*.

La animación limitada: este estilo es considerado como el ‘arte moderno’ de las caricaturas y fue creado por la United Productions of America (UPA), un estudio de animación estadounidense fundado en 1943 después de una huelga de trabajadores en contra de la compañía Disney,⁵ quienes aseguraban tener condiciones laborales precarias y poco reconocimiento de su labor. Se trata de una animación que reduce su detalle utilizando aproximadamente la mitad de fotogramas por segundo (entre 8 y 12) que se implementaban en las películas animadas de Walt Disney (24 a 36) y que suponen un propósito totalmente distinto, pues se asemejaba más al minimalismo y se hacía más con el objetivo de producción de arte gráfico y pintura, que de cine de imagen real. Es decir, que no buscaba hacer una representación animada de la realidad. La UPA tenía una serie de condiciones que marcaron este estilo de animación que permitía reducir los costos y tiempos de producción, recortando fotogramas o repitiéndolos, haciendo barridos entre las transiciones, utilizando determinadas paletas de color y simplificando detalles de la ilustración, proponiéndola con un fin más artístico que comercial.⁶

5 Walt Disney, el dueño de la compañía de animación, amedrentó durante lo que transcurrió la huelga a sus trabajadores, y su hermano Roy Disney los amenazó de cortarles las narices. El sabotaje a los huelguistas fue constante, tanto que, años después, acogiéndose bajo la protección del Gobierno, Disney acusó frente a la HUAC (comité de actividades de la casa de Estados Unidos) a sus exempleados de comunismo. 10 hombres fueron sentenciados a prisión. (History.com, 2009)

6 La UPA, es preciso decirlo, también hacía representaciones e ilustraciones con fines de propaganda política, lo que nos evidencia un papel importante en el estilo que impuso y además una organización de los modos de ver en la sociedad. El grupo objetivo de este estudio de animación eran los adultos, por lo que se permitía tocar temas referentes a la guerra y servir de impulsor de campañas políticas como se puede ubicar en la campaña de reelección de Thomas Roosevelt.

Hubo quien criticó este estudio, acusándoles de producir animaciones carentes de vida y señalando la estilización como copia directa de las viñetas fijas, también les acusaron de empobrecer el dibujo frente a la técnica tradicional, pero lo que no tenían en cuenta es que este priorizaba aspectos estéticos frente a la animación, no empobrecían el resultado, sino que lo hacían único. (Castelló, 2016, p. 9)

No había un fondo claro, lo que parecía ser el fondo de la animación no se ubicaba detrás del personaje, sino que hacía parte de la historia y le daba sentido. Dentro de las normas establecidas por la UPA para el contenido y estética de sus animaciones, se instaura que no se debían presentar animales como humanos, ni tortazos, ya que estos determinaban una forma de animación derivada de Disney casi siempre reduciendo la animación a simple entretenimiento. Esto se convirtió en un reto, pero logró sobresalir con su primera serie con éxito. Mr. Magoo, que representaba un estilo de vida irónico que no provenía de una imagen animal. La UPA además hacía cortos y series inspiradas en relatos literarios populares, dándoles el reconocimiento tanto a los escritores como a los artistas. Algunas de estas animaciones fueron: la serie *Gerald Mcboing Boing*, basada en una historieta del caricaturista y escritor Dr. Seuss, también autor del libro infantil *El Grinch robó la navidad*; *Rooty toot toot* (1951) inspirada en una balada americana llamada *Frankie and Jhonny*; *Unicorn in the garden* (1953), un corto minimalista extraído de un relato de James Thuber; *The tell-tale heart* (1953), inspirado en un cuento de Edgar Allan Poe, lo que suponía que se debía considerar como el primer corto de animación del género de terror; *Brotherhood of man* (1945), un corto que hacía una crítica elemental a la discriminación racial.

La animación limitada heredada por el estudio UPA, además de ser acogida por distintos estudios de animación emergentes en los años 50, fue un método que impulsó el éxito de los estudios

Hanna-Barbera⁷ MGM y Warner Bros. Un elemento importante de la animación limitada es que fue concebida como estrategia para la producción de animación en televisión marcando una diferencia notable entre los productos cinematográficos y los productos televisivos:

Una de las escasas compañías tradicionales en pasar a la animación televisiva fue UPA, aunque para ello debió bajar sus niveles de calidad de forma notable.

Hanna-Barbera se convirtió en la compañía líder, pero debía afrontar el reto que suponía producir cada semana la misma cantidad de metraje que un estudio de animación cinematográfica hacía en un año. La respuesta era bajar el nivel de calidad utilizando la llamada animación limitada, un procedimiento que nació como una variedad artística opuesta al naturalismo de Walt Disney pero que muy pronto se convirtió en una fórmula para producir a bajo coste. (Cascajosa, 2004, p. 355)

The Moxy Show (animación CGI):⁸ es la primera serie original del canal Cartoon Network pero producida por Hanna-Barbera studios y Colossal Pictures. *El Show de Moxy* era un programa de comentarios y de farándula sobre las animaciones clásicas de Hanna-Barbera. Moxy un perro animado en CGI (imagen generada por computadora o 3D) y su amiga Pulga hacían trivias y daban datos curiosos sobre producciones como los Picapiedra. En el escenario de la animación se puede ver el logo de Cartoon Network y un televisor en el que hacen los acercamientos para mostrar fragmentos e intersecciones de las producciones de Hanna-Barbera. El estilo de animación computarizada que tenía Moxy le permitía interactuar con los dibujos animados en 2D y

7 William Hanna y Joshep Barbera se conocieron en el departamento de animación del estudio Metropolitan Goldwynd Mayers (MGM). Hanna era un experto en la sincronización (*timing*) y Barbera en el dibujo, por lo que decidieron lanzar su primera animación en 1939 llamada *Pus Gets the Boot* que en 1940 pasaría a llamarse *Tom y Jerry*.

8 Computer Generated Imagery.

además en ocasiones podía estar en el mismo escenario con personajes de la vida real. Esto hace que *The Moxy Show* sea la primera serie animada de televisión con un formato mixto o híbrido:

Cartoon Network, un canal de televisión por cable ofrecido por Turner Broadcasting System, planea presentar en noviembre lo que llama la primera caricatura de 'animación en vivo'. En contraste con, digamos, Bugs Bunny, quien es minuciosamente dibujado de antemano, un personaje de animación en vivo puede moverse libremente y bromear con la gente en 'tiempo real'.

El personaje, un perro naranja llamado Moxy, es producto de títeres, *software* complejo y el mismo tipo de computadoras Silicon Graphics de alta velocidad que crearon los dinosaurios en la película 'Jurassic Park'. (Ramírez, 1993, s.p.)

Con el tiempo y el cambio de eras en Cartoon Network, hasta la última emisión de la serie, los personajes 'Moxy' y 'Pulga' tuvieron cambios en su forma de animación, pasando de ser 3D a 2D y dejando el escenario en animación computarizada. Se podría decir que el carácter híbrido y la autorreferencialidad de la serie animada *The Moxy Show* (1992) servirían de inspiración para la serie *The Amazing World of Gumball* (2011).

Fantasma del espacio: de costa a costa y la animación mixta: esta serie animada es la primera en ser totalmente producida por los estudios de Cartoon Network y sale al aire en el año 1994. Algunos de los personajes animados son parte del banco de animaciones de Hanna-Barbera, pero reconfigurados y animados de nuevo conservando su estilo de animación limitada, en los escenarios, fondos y personajes. Se trata de un superhéroe retirado (Fantasma del espacio) que junto con sus anteriores rivales villanos (Zorak y Moltar) hacen un programa de entrevistas a estrellas de cine y personajes reconocidos de Estados Unidos. Una de las características importantes es que no se recrea a los personajes entrevistados, ni se les anima, sino que se presentan en *Live-Action*. A pesar de que exista *Live-Action* el propósito de Cartoon Network

siempre fue centrarse en la animación y vuelve a la herencia de la UPA, conservando este estilo de bajos recursos en sus próximas animaciones, que vendrían a hacer parte de la época dorada de Cartoon Network *cartoons cartoons*.

Bloques de animación Boomerang, Super Chunk y Toonami: los bloques de animación son espacios horarios en los que se organiza el tipo de contenido que se va a mostrar al público. Esta época vio nacer a estos tres bloques de animación que luego transitarían a otras eras de Cartoon Network, hasta evolucionar a canales alternos en los que transmitirían su contenido exclusivo. Por ejemplo, Boomerang tenía un horario de 4 horas cada fin de semana, y se encargaba de transmitir una animación clásica de Hanna-Barbera o *Looney Tunes* de un determinado año. Este bloque vendría a ser un rastreo cronológico de las animaciones adquiridas por Ted Turner y podría configurarse como una historia del arte de la animación previa a Cartoon Network. El bloque Super Chunk, a diferencia de Boomerang, no mostraba un orden cronológico, sino que buscaba reproducir las últimas producciones de los estudios Hanna-Barbera, y Toonami que transmitía series que fueran exclusivamente de acción, pero quien iba presentando los capítulos era fantasma en el espacio y algún anfitrión modulado por computadora.

Era gráfica *Starbust* (1997-1998)

Esta era, aunque dura poco y se presenta simultáneamente con los últimos meses de la era *Checkerboard*, ve el crecimiento de un elemento que quedaría constituido en la memoria de los fanáticos y espectadores del canal Cartoon Network, los *Cartoon Cartoons*.

Cartoon Cartoons: es la marca que utiliza el canal para denominar a sus series originales producidas entre el año 1996 y 2003. La marca se populariza a través de una antología de series llamada *What a cartoon?*, un proyecto de exhibición de 48 cortos de dibujos animados en los que los dibujantes se harían cargo de todo el producto incluida la música, para generar el ambiente gráfico de las primeras animaciones limitadas de Hanna-Barbera. El debut de

algunos de estos cortos fue el tránsito de transformación en series animadas, por votación del público. Uno de los cortos fue *El laboratorio de Dexter*, sacado al aire en el año 1996 como serie, y pasó a ser la primera animación televisiva de la colección *Cartoon Cartoons* en el año 1997. Dentro de estos originales también están *La vaca y el pollito*; *Jhonny Bravo*; *Ed, Edd y Eddy*; KND (Los chicos del barrio); *Las chicas superpoderosas*; *Coraje el perro cobarde*; *Soy la comadreja*, entre otras. Esta colección de series marcó la generación infantil de la década del 90 y presentan la potencia gráfica de Cartoon Network:

La generación de espectadores de Cartoon Network de los años 90, se revaloriza y comprende como aquel sistema simbólico sobre el cual se apoya y trabaja la imaginación, edificándose sobre la base de las experiencias pero también sobre sus deseos, aspiraciones e intereses. El imaginario se establece de esta manera, como una matriz de conexiones entre diferentes elementos de la experiencia de los individuos de manera colectiva, en donde las redes de ideas, imágenes, sentimientos, creencias y proyectos comunes están disponibles en un contorno sociocultural propiamente definido. (Montoya Marín, 2016, p. 22)

Los personajes de estas animaciones, además de hacer parte de sus series respectivas, tenían apariciones en un mismo universo y en las otras series, hasta hacían los comerciales del canal de televisión conservando la esencia de *The Moxy Show* y *Un fantasma en el espacio*, pero siendo autorreflexivos sobre la marca *Cartoon Cartoons* y el canal *Cartoon Network*, generando un espacio de teatralidad o un detrás de cámara. Personajes como *Johnny Bravo* o los padres de *Dexter* e incluso los villanos de las *Chicas superpoderosas* hacían referencias humorísticas que podría decirse no iban enfocadas solo a un público infantil, lo que permitía que, aunque el *target* eran niños y niñas, los jóvenes adolescentes y adultos las disfrutaran y consumieran también.

Los géneros en los que se enmarcaban las series hacen parte de la animación de comedia, la ciencia ficción y además la antología.

Aspectos como la presencia de aportes científicos y experimentos están sujetos al diseño colaborativo entre directores y creadores de las series, pero también hacen referencia al transcurso de una época específica por la que atravesaba la sociedad estadounidense. Figuras como El profesor Utonium y la sustancia X y Mojo JoJo, de *Las chicas superpoderosas*. Dexter y su rival Cerebro, de *El laboratorio de Dexter*, que tenían un laboratorio secreto en el subsuelo de sus respectivas casas; el mejor amigo de Jhonny Bravo, llamado Carl, que representa un genio, tímido y generoso y que recibe más atención de las mujeres que Jhonny en *Jhonny Bravo*, suponen una atracción relacionada con el conocimiento y la ciencia por sus espectadores. Aparentemente, por la cantidad de directores y creadores de series, no habría patrones que asocien una estética similar entre las producciones de Cartoon Network, pero escenarios como los de *Ed, Edd y Eddy* y las imágenes de fondo de *El laboratorio de Dexter* y las que componen este periodo de tiempo de cartoons suponen lo contrario. Hay un estilo marcado tanto en argumento como en la forma de presentación del conjunto de series, simulando la animación limitada, pero con escenarios futuristas, que evidencia más presupuesto.

La década de los 90 fue testigo de un crecimiento monumental en cuestiones de animación, y de la interiorización de figuras que hacen parte de la memoria colectiva de una generación a la que formaron visualmente. La época dorada de Cartoon Network transcurre bajo la supervisión de Betty Cohen, luego Jim Samples toma la presidencia y sigue una línea visual parecida a la de su antecesora. Nacen series como *Las sombrías aventuras de Billy y Mandy*, que guarda la esencia de animación de la UPA, aunque con más detalle y enfocándose en una estética oscura. Pareciese que Cartoon Network no buscara durante esos períodos satisfacer a nuevos públicos, sino que guarda un aprecio especial por los niños de los años 90.

Era Stuart Snyder (2007-2014)

Luego de la renuncia de Jim Samples por un experimento publicitario fallido que involucraba un artefacto explosivo, el vicepresidente del canal que en ese momento era Snyder, toma su puesto y el canal tendrá transformaciones cruciales. Las eras gráficas que estuvieron bajo la supervisión de Snyder fueron: *Yes! (2007)*, *Summer 2007 (2007)*, *Fall (2007-2008)*, *Noods (2008-2010)* y *Check It (2010-2014)* que era transmitida paralelamente con *Yeeeahhhh!* (2011-2013). A pesar de que la dirección de Snyder culminó en el año 2014, ya por el año 2011 la dirección de Turner Broadcasting tomaba decisiones distintas sobre la programación del canal, razón por la que las dos últimas eras gráficas transcurrían casi al mismo tiempo. *Yeeeahhhh* era un guiño al tipo de animación finalizada con la era *Yes!* Lo que dio pie para la continuación de series estrenadas en el 2010 como *Regular Show* y *The Adventure Time*.

Era *Fall* y el *Live-Action*

Para muchos fanáticos, la era *Fall* marca el principio de declive del canal Cartoon Network, ya que Snyder apuesta totalmente por el *Live-Action*,⁹ que los canales de animación Nickelodeon y Disney Channel habían implementado años atrás en su programación, cambiando por completo el argumento de 24 horas de animación con el que se había construido desde su fundación en 1992 y además sucumbiendo a las supuestas necesidades del público, quienes según Snyder querían series infantiles de imagen real: “...‘nuestro público nos dijo que les gusta la acción en vivo y que les gusta verse a sí mismos en los espectáculos...’ dice el ejecutivo” (Mcnamara, 2012). El público al que se refería Stuart Snyder eran niños entre 6 a 11 años, quienes están en la infancia, dejando atrás la idea inicial de las producciones de una animación para toda clase de público.

9 Imagen en vivo. Acción en vivo.

En 2008, con el inicio de la era *Fall*, muchos originales de Cartoon Networks y el bloque *The Cartoon Cartoons show* fueron cancelados, lo que provocó una profunda decepción para los amantes de estas animaciones y genera conflictos internos en el canal, ocasionando el despido de animadores como el caso de C.H. Greenbalt, creador de *Chowder* y *Harvey Beaks* en el 2009, y disgustos con el equipo de creación y producción de distintas series.

Una poderosa nostalgia se apodera de la generación de infantes de los años 90, que aún en el 2008 seguían siendo el público de Cartoon Network, además de la población de 6 a 11 años, por lo que la audiencia del canal disminuye de manera significativa.

Turner Broadcasting decide dejar de lado las ideas del director del canal Stuart Snyder en cuanto a las series *Live-Action* (aún bajo su mandato) y apuesta por nuevas series animadas que fuesen originales de Cartoon Network, es decir, *Hora de aventura*, *Un show más* y por supuesto *El increíble mundo de Gumball*.

Construcción diegética de *El increíble mundo de Gumball* a partir de la autoconciencia y la autorreferencialidad

Un punto de partida ineludible para pensar la diégesis, proviene de la teoría literaria, en especial el sentido acuñado por Genette:

Esta distinción entre ‘*diégèse*’ y acción puede sorprender, pues con frecuencia se consideran estos dos términos sinónimos: así ocurría, al menos de facto, en el índice terminológico de *Figuras III*. [...] En compensación, para el adjetivo diegético, yo indicaba de una manera más precisa: ‘en el uso corriente, la *diégèse* es el universo espacio-temporal designado por el relato’. Uso corriente era un poco optimista, pero la precisión universo espacio-temporal me parece hoy muy útil. La historia contada

por un relato o representada por una obra de teatro es un encadenamiento, a veces, más modestamente, una sucesión de acontecimientos y/o de acciones; la diégèse, en el sentido en el que lo ha propuesto el inventor del término (Etienne Souriau, si no me equivoco), y en el que yo lo utilizaré aquí, es el universo en el que sucede la historia [...] (la historia está en la diégèse). (Genette, 1989, p. 376)

Es decir, para Genette la diégesis es el mundo espacio-temporal, el universo en el que ocurre la acción. Para Juan de Pablos Pons la diégesis en cuanto a lo cinematográfico es una operación de estructuración de una realidad y de un proceso mental del espectador con respecto al *film*, y que además tiene una lógica de elaboración que transcurre con “la superación de unos umbrales diegéticos” (Pons, 1989). El umbral diegético que supera *El increíble mundo de Gumball*, principalmente se configura desde las relaciones que hace el espectador con los formatos de animación que estructuran la estética de la serie. El origen de la serie por lo menos cuando Ben Bocquelet lo presentó en los estudios de Cartoon Network, trataba de una ciudad de monstruos, fantasmas, alimentos y otras rarezas, que debían asistir a un campo de concentración o un centro de reclusión para estar en rehabilitación con el fin de ser buenos personajes. El mundo o lugar en la que se sitúa la animación se llama Elmore y dentro de ‘este increíble mundo’ habitan personajes de todo tipo, excepto humanos. A pesar de las diferencias entre personajes y escenarios, que se deben en gran medida a los distintos formatos de animación que se manejan en la serie, la habitabilidad gráfica ocurre con total fluidez gracias a unos elementos claves que le dan una unidad de estilo y un movimiento coherentes:

Partiendo de esta unión de elementos diferentes (cuya explicación está presente en la idea que sirve como base, pero no en el argumento de la serie), se analizarán los recursos que se utilizan para unir a personajes de estética dispar en un ‘universo gráfico’ coherente. Este concepto de universo aparece definido por Raúl García en *Actores del Lápiz* (2000), como la unidad de estilo (y movimiento)

en la que coexisten los personajes y elementos de diseño dentro de una serie de televisión, regidos por unas reglas que hay que mantener durante toda la creación, para hacerla verosímil ante el espectador. Teniendo en cuenta este concepto, se completará el análisis de dichos recursos estudiando producciones en las cuales la mezcla de estilos va acorde con el argumento, o se realiza con fines de experimentación estética: desde los *Lightning Sketches de Blackton* (1908) o *Gertie, the Good Dinosaur*, de McCay (1914); pasando por los personajes animados que conviven con humanos en *Mary Poppins* (1964), *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988) o *Space Jam* (1996); hasta los fondos de imagen real inmersos en la animación experimental del director Masaaki Yuasa en *The Tatami Galaxy* (2010). (Ramírez González, 2018, pp. 119-120)

En ese sentido, para caracterizar la diégesis de la serie y su relación con Cartoon Network hay que tener en cuenta la forma cómo se proyecta su universo gráfico.

Relación de los escenarios y personajes de *El increíble mundo de Gumball* con las eras gráficas de Cartoon Network

Casi la totalidad de los lugares que ambientan la serie tienen una construcción estética similar y una unidad gráfica que le da un sentido visual al mundo de Elmore. Estos escenarios son fotografías o videos de imagen en vivo sobre los que se implementan vectores animados que vayan acordes con el movimiento y la intención de cada escena. El primer escenario fue una escuela correctiva que el creador Ben Boquelet dispuso en el capítulo piloto (Early Reel) y en el que los personajes principales, Gumball y Darwin, construyen un gran 'Rube Goldberg' que los ayude a escapar. Todo sucede en el patio de la escuela, al parecer los estudiantes o miembros de la escuela estaban en su espacio recreativo, en el que se pueden ver las rejas, la avenida, los árboles, el cielo, el suelo, juegos, sillas y demás elementos de ambientación en imagen real y que

nos muestra una similitud visual entre escuela y penitenciaría. Este episodio no fue transmitido por televisión, sino que el creador Ben Boquelet dos años luego de que empezará la serie lo subió a su canal de YouTube. El argumento principal de la serie transmitida por TV ya no es el de una escuela correctiva sino el de toda una ciudad en la que sus personajes tienen un cambio estético drástico con respecto a cómo se veían en el episodio piloto, incluidos Gumball y Darwin. El final de este episodio es un video del cielo y una vectorización en imagen de 8 bits que dice 'Gumball' en varios colores, elemento que también se transforma posteriormente en la producción de la serie.

El primer vínculo con las eras gráficas del canal puede encontrarse en este episodio piloto y es la implementación de animación yuxtapuesta sobre imagen real como se hacía en *Fantasma del espacio* con las entrevistas a personajes distinguidos de la vida real. Además de una relación histórica importante... así como *Fantasma del espacio* era un superhéroe en las series originales de los estudios Hanna-Barbera y fue reincorporado al mundo de la TV como presentador de un show de farándula, los primeros personajes de *El increíble mundo de Gumball* fueron creados en principio para campañas publicitarias o para otros shows de los que fueron rechazados y puestos posteriormente en Elmore, donde pudiesen habitar todos, lo que explicaría la variedad de formatos de animación: “personajes que Ben Boquelet había creado como publicista, pero no fueron aceptados y terminó reconvertida en una comedia escolar con una estructura muy definida” (Bracho, 2017).

Elmore Junior High, que es la escuela pública secundaria donde asisten los niños de la familia Watterson y se conocieron sus padres cuando niños, está basada en la escuela Abraham Lincoln High, en San Francisco, al igual que muchos de los establecimientos de la ciudad de Elmore que tienen relación con esta ciudad y con parte de la ciudad de California, como el aspecto de los vecindarios o los centros comerciales. En la escuela se desenvuelven la mayoría de las situaciones por las que atraviesan Gumball y Darwin y sus instalaciones tienen el aspecto de varias

escuelas de series *Live-Action* proyectadas en el canal. Gumball y Darwin asisten a la clase de la señorita Simian, un astralopithecus con más de 3 millones de años y su nombre verdadero es Lucy, haciendo una directa referencia a los restos óseos encontrados en un río de Etiopía, pertenecientes al antepasado más próximo al humano, la primera primate en caminar erguida, nombrada Lucy. La animación de La señorita Simian es en CGI, es decir, el mismo proceso con el que se animaba al perro Moxy en *The Moxy Show* en sus primeros años. Es posible evidenciar entonces la relación que construye *El increíble mundo de Gumball* con los primeros programas del canal Cartoon Network en su cronología, acercándonos a las similitudes entre la evolución que hay de la serie desde el episodio piloto que animaba a casi la totalidad de sus personajes en CGI hasta las últimas temporadas en las que el formato de animación se traslada a las situaciones y escenarios, y entre la evolución que hubo en los formatos de animación en programas como *The Moxy Show* o *Fantasma en el espacio*. Además, la evidente similitud en lo híbrido de sus formatos de animación y su universo gráfico que, a pesar de estar en constante cambio, según las situaciones, tiene una coherencia que lo hace verosímil al espectador:

Por lo tanto, la serie *El asombroso mundo de Gumball* propone un set que parece creíble para el espectador, porque todos los personajes dispares aparecen unificados bajo los recursos comentados. A pesar de los cambios de luminosidad, color y ambiente de este set, nuestro cerebro percibe las características constantes y reestructura la información para hacerla estable. Así, asumimos que Darwin y Gumball (personajes protagonistas de la serie) son de color naranja y azul respectivamente, independientemente de las tonalidades de naranja o azul que adopten en diferentes momentos del día. Los personajes no están aislados, sino que se encuentran dentro de una escena global que proporciona el contexto necesario para distinguir lo variable y lo constante. (Ramírez González, 2018, p. 125)

Otros personajes como *Tina Rex* también son animados en CGI. Tina a pesar de ser un personaje secundario importante, hace apariciones cortas en la serie, ya que su producción y animación son más costosas que el resto de personajes por la complejidad del 3D y el movimiento que se le aplica en las escenas, el cual busca dar una noción de acción y brusquedad, ya que *Tina* es la ‘brabucón’ de la escuela.

También podemos encontrar personajes de animación CGI importantes para la continuidad argumentativa de la historia de *El increíble mundo de Gumball*, como la familia Banana (Banana Joe, Banana Barbara y Banana Bob) o los Robinson (Margaret, Gaylord y Rocky). Algunas de las situaciones de acción también contienen un *background*¹⁰ en 3D visto en capítulos como “El trabajo”, en el que Richard Watterson consigue un trabajo como repartidor de pizza y esto altera el orden del universo provocando una distorsión de la realidad. Esta distorsión de la realidad se muestra gráficamente modificando los escenarios de fotografías, poniendo cambios en los colores y elementos sólidos, como rocas, animados en 3D, los escenarios de interiores como la casa Watterson, o los salones de clase son también una producción en CGI.

La composición de escenarios y personajes en los formatos de animación de *El increíble mundo de Gumball* haciendo referencia a figuras de nuestra realidad, como la primate Lucy, o a escenarios, como la escuela Abraham Lincoln High de California, son en parte una reflexión sobre el realismo y la ficción y los modos de transitar entre estas dos nociones. La serie nos muestra un universo gráfico que se construye desde nuestra realidad, pero suponiendo una dimensión alterna que García Martínez (2009) propone desde la metaficción, la cual no reemplaza al género, pero lo complementa, utilizando la tensión entre ilusionismo y reflexividad:

Estas definiciones evidencian la característica principal de la metaficción: su intento de desnudar la ilusión ficcional, las convenciones propias del realismo artístico, el

10 Refiriéndose a la situación en un segundo plano.

artificio fabricado de la ficción. Para ello, como insiste Dallenbach, los dispositivos metaficticios provocan que la obra se vuelva sobre sí misma y haga perceptible lo que hasta entonces quedaba invisible (1991: 15) [3] : el autor y el proceso de producción (la trágica mirada desde el interior en *Dead Set*), el espectador y la recepción (los falsos avances de *Arrested Development*) o las convenciones del código comunicativo (la quiebra de la textura realista al final de la primera temporada de *Skins*, cuando los personajes, extras incluidos, irrumpen a cantar). (García Martínez, 2009, p. 655)

Esa tensión entre ilusionismo y realidad también son evidentes en otros formatos de animación como el que caracteriza a Sussie, un personaje secundario de la serie construida por animación mixta, ya que es una cabeza al revés (en *Live-Action*), con un vestido que va desde el labio superior, cubriendo toda la parte de arriba de la cabeza y dejando ver solo el mentón, tiene unas manos de marioneta en su vestido y unos ojos de marioneta en el límite de la barbilla. El resto del escenario con la¹¹ presencia de Sussie se hace con el *croma*key o telón verde que se usa en las producciones cinematográficas sobre todo de superhéroes o de acción que requieren de fondos ficcionales. Es decir, la animación de Sussie es un *chinnikin*¹² en video de imagen real sobre un fondo producido en CGI o en animación tradicional.

Los escenarios cambian de animación según la intención de la escena y eso podemos evidenciarlo en el capítulo “La rara” cuando Sussie le obsequia unos ojos de marioneta a Gumball y a Darwin para que vean el mundo desde su perspectiva y los escenarios y personajes se convierten en una animación básica de colores casi como los *Lightning Sketches*, o el capítulo “La noche”, en el que se muestran los sueños de varios personajes y Sussie

11 “La rara”: episodio 29 - temporada 5/ estreno el 5 septiembre 2014 en Estados Unidos/ estreno el 8 de septiembre 2014 en Latinoamérica.

12 Tipo de personaje que se crea poniendo la cara al revés agregando unos ojos al mentón dando una percepción visual de un rostro.

tiene una pesadilla en la que aparece en el set de grabación de la serie, convertida en la actriz humana que la representa y vestida de la tela verde que se superpone en la animación. En este mismo capítulo se muestra el sueño de Richard en imagen real, que es una masa para pan y él canta mientras lo están preparando.

Otro tipo de formato de animación, lo podemos ver en el capítulo “Las marionetas”, en el que tres marionetas (al principio del episodio animadas en 2D) que hacían parte de los juguetes de Darwin y Gumball, toman control de sus mentes y los transportan a su universo de marionetas. En este episodio, Gumball y Darwin cambian su aspecto y su animación, es una plastinación¹³ en *Stop-motion*, igual que las marionetas y el escenario que además tiene elementos de fotografía de profundidad de campo y otros materiales como lana y algodón. Cuando ocurre la transformación, una de las marionetas hace referencia a lo que está debajo de ellos... unas manos humanas que los controlan, rompiendo la cuarta pared (una característica constante durante la serie a partir de la segunda temporada). También se utiliza un actor disfrazado completamente de marioneta en imagen real y una mano de humano con un rostro dibujado en su palma.

En el capítulo “La furia”, Nicole Watterson y Yuki Yoshida tienen un enfrentamiento en el gimnasio de la escuela, la pelea es animada en estilo anime haciendo múltiples referencias culturales a los formatos de animación japonesas y series populares. Previo a la gran batalla, Massami Yoshida, compañera de los niños Watterson en un estilo *flashback* con voz en *off* les explica las razones del odio entre estos dos personajes. La animación de esta escena también es en estilo de animación japonesa. El segmento de anime fue realizado por el estudio japonés invitado para la creación del episodio: Studio 4°C y además fue estrenado en Polymanga: un evento suizo sobre manga y cultura pop.

El capítulo “El dinero” comienza en el establecimiento de la ‘Hamburguesa feliz’ con los Watterson en la caja registradora

13 Estilo de animación con plastilina a base de aceite o agua.

decidiendo qué van a consumir; primero habla Gumball dando un discurso sobre no venderse y ser similar a la sociedad de consumo y que puede tomar sus propias decisiones, concluyendo la idea con que sí quiere papas. Cuando van a pagar Larry¹⁴ les comunica que la tarjeta no tiene fondos, el culpable de que no haya dinero es Richard, quien aventó el dinero al mar diciendo que actuó como “los tiburones financieros para no pagar impuestos y sacó el dinero”. Los Watterson se dan cuenta que están en la quiebra, Larry les ofrece grabar un comercial para el establecimiento, con lo que recuperarían su dinero, pero Gumball sigue con el ideal de no venderse como ‘cliché’ ni como producto a las corporaciones.

El primer cambio significativo en el formato de animación general del capítulo empieza en la casa Watterson con toda la familia tratando de convencer a Gumball de que hacer el comercial es la mejor decisión y que ‘publicitarse’ no precisamente significa ‘venderse’, esto lo hacen mirando directo al espectador como si hubiese una cámara, luego Nicole hace una simulación de un comercial en animación japonesa cambiando sus expresiones y todo el ambiente general de la escena. Cuando pierden todas sus pertenencias (hasta su casa) empiezan a transformarse y Gumball expresa que quizá es como la gente dice ‘sin dinero no eres nada’. Esta es de las veces en las que es más clara la autoconciencia de los personajes de ser un producto animado de Cartoon Network y que necesitan dinero para su producción y realización. Lo que sigue es una pérdida de cualidades de la animación hasta llegar a los elementos más básicos de su producción y diseño.

El primer rastro de transformación que ocurre es la pérdida de color en Gumball, pero conserva sus trazos de animación 2D definidos y su gesticulación, luego las gesticulaciones de Anais se muestran de una manera extraña en sitios distintos en donde

14 Larry Needlemeyer es un personaje secundario y es quien desempeña la mayoría de labores de venta y servicio en Elmore. Cuando Larry deja de trabajar Elmore se vuelve una ciudad apocalíptica en contraposición de Richard, que cuando trabaja altera el orden del universo.

debería estar su boca, Darwin toma el mismo aspecto que tenía en la animación del capítulo “La rara” y su voz cambia. El escenario donde solía estar la casa Watterson cambia y se muestran los primeros bocetos de la animación en CGI en los objetos y partes del escenario que están animados de esta manera. Cuando deciden llegar a “Hamburguesa feliz”, para firmar el contrato del comercial, todo Elmore comienza a transformarse dificultando su llegada, se siguen viendo los bocetos computarizados en el bus de Rocky y en el mismo Rocky. Los Watterson pierden su color y movilidad y además la definición de sus trazos, pasando a los bocetos de animación 2D. Se caen como recortes de papel y pierden la gesticulación, aunque las voces siguen.

También hay un cambio brusco en el sonido de ambiente y pierde total coherencia la movilidad, el universo gráfico se desmorona y pierde total coherencia. Todo pasa a ser un video del *Storyboard* de la familia con sus voces y, por último, cuando logran llegar a la “Hamburguesa feliz” todos firman el contrato y vuelven a su estado normal, exceptuando a Gumball, que está frente al resto de la familia y de Larry aun como un dibujo sobre una hoja de papel adhesiva. Hasta que Larry le muestra el monto de dinero que le pagarán y hacen el comercial. En este capítulo se muestra todo el proceso de producción y de animación de modo inverso, dando al mismo tiempo una idea de cuáles personajes y escenarios están animados en CGI y cuáles en 2D, pues su regresión a los bocetos básicos ocurre de manera distinta. El comercial que hacen al final del episodio es muy similar al anuncio televisivo de *Los pollos hermanos*, que se presenta en la tercera temporada de *Breaking Bad* en el episodio “Kafkaesque”. El capítulo destruye totalmente la unidad de estilo y hace inverosímil la coexistencia de los personajes, pone en tensión al espectador con su recepción visual y lo reta a una comprensión distinta de lo que él conocía como el formato de la serie, luego lo devuelve a la imagen que este acostumbra a ver, con una referencia a otros productos visuales.

El increíble mundo de Gumball es un banco de todo tipo de personajes que busca la presencia de la animación (cualquiera que

sea su formato, CGI, rotoscopia, plastinación, *stop-motion*, marionetas, 2D, etc.) en todo momento, conservando estilos tradicionales, pero separándose totalmente de una representación visual de la realidad, lo que le permite apostar por darle verosimilitud a lo inverosímil y además mantener una relación constante y autoconsciente con el espectador, en un esquema similar a la técnica teatral del Distanciamiento creada por Bertolt Brecht: “El distanciamiento, se aparta de la intención de crear naturalismo en la escena y deniega la ilusión. El actor debe mostrar el personaje y no convertirse en él. El personaje es mutable y responsablemente decide sobre su destino” (Crispino, 2007, p.21), como en los detrás de cámara de los programas de Cartoon Network, que también se hacían animados, proponiendo a los personajes como estrellas y actores de una serie, pero que tienen una cotidianidad por fuera de ella. Ese acercamiento al espectador se hace de la manera directa y radical, como en la ruptura de la cuarta pared del telefilm que nos describe García Martínez:

El movimiento más radical que se ha permitido la ficción televisiva —lejos aún de la reflexividad agresiva propuesta por Wollen— lo constituye la apelación directa al espectador. En este caso, la cuarta pared se desvanece y los trasvases entre la audiencia y el dispositivo televisivo son inmediatos. La interactividad con el público dinamita el ilusionismo aristotélico, acreditando la condición de artificio de la serie televisiva. Pero conviene diferenciar dos formas de romper esta cuarta pared. Por un lado, están las series que se enmascaran en otro tipo de discurso televisivo: es lo que sucede, de forma estructural, en varias propuestas que vampirizan (y falsifican) sendos géneros televisivos. Por el otro, nos encontramos con ficciones que, de forma esporádica y sin perder su estructura ilusionista, invocan directamente a la audiencia. (2009, p. 660)

Esta forma de presentar las animaciones del detrás de cámara, también se asemeja a esa forma en que los telefilms introducían a figuras públicas y de reconocimiento de la industria televisiva

representándose a ellos mismos en capítulos de serie o actuando desde su cotidianidad, ese juego de simulación que nos explica García Martínez:

Más interesante para este estudio son los actores que se auto-interpretan. Esta estrategia, habitualmente lúdica, sirve para romper la ilusión ficcional al traer al interior de la diégesis estrellas que se divierten con el simulacro de hacer de sí mismos. Ahí está el periplo metafílmico de los chicos de *Entourage* con Mark Whalberg, Jason Patric, Anna Farris, Mandy Moore o un *cross-over* [8] del propio Larry David, las apariciones de Jay Leno en *The Comeback* o *Scrubs*, la presencia de Annette Bening y Ben Kingsley en *Los Soprano*, las autoparodias de Cher y Jennifer López en *Will & Grace*, el monólogo interrumpido de Felicity Haufmman... (García Martínez, 2009, p. 159)

Los formatos de animación de personajes y escenarios de *El increíble mundo de Gumball* dan cuenta entonces de un vínculo directo con unas eras gráficas del canal Cartoon Network, de un modo cronológico y nos muestra el carácter híbrido en que se configura la estética de la serie dándole coherencia a su universo gráfico y haciendo referencias a los sucesos históricos de Cartoon Network, en cuanto animación. *El increíble mundo de Gumball* construye su trama desde la ruptura de ilusión de la ficción en un primer momento desde la construcción estética de escenarios y personajes, luego conforma una relación con el espectador desde la autorreferencialidad y autoconsciencia.

Humanoides y la autoconsciencia trascendental

Pedro Stepanenko (1995) hace un acercamiento al concepto autoconsciencia desde la filosofía teórica de Kant, quien lo justifica retomando una fórmula cartesiana en la que la *conciencia* presupone la *autoconsciencia*, pero haciendo la distinción de la noción

de conciencia cartesiana como representaciones que pueden estar aisladas, con la conciencia kantiana en la que esta se presenta en distintos niveles de comprensión y que sus representaciones no están aisladas unas de las otras.

Esta justificación creo que podría reducirse a la siguiente observación: si para tener conciencia de una representación es necesario enlazarla con otras representaciones, entonces es necesario también tener conciencia de ese enlace; la conciencia de cualquier representación intuitiva presupone, pues, la autoconciencia o, como Kant la llama, la *apercepción*. (Stepanenko, 1995, p. 148)

Y agrega que en la filosofía teórica kantiana se caracterizan los niveles de comprensión de la autoconciencia como autoconciencia empírica y autoconciencia trascendental:

La autoconciencia empírica es la conciencia que tengo de mí mismo en tanto fenómeno del sentido interno. Para este tipo de conciencia es necesario que me autoadjudique ciertas experiencias o acciones, que tengo que ubicar en el tiempo. La autoconciencia trascendental, en cambio, es solo conciencia de la regla o de las reglas, conforme a las cuales determino los fenómenos en el tiempo, incluyéndome a mí mismo. Si no se distinguen estos dos tipos de autoconciencia, Kant estaría exigiendo algo muy extraño al sostener que, para ser consciente de una serie de representaciones en el tiempo, se requiere tener conciencia de la propia síntesis. Si esta última fuera una autoconciencia empírica, entonces habría que enlazar, a su vez, la representación de esta acción de sintetizar con otras representaciones de otras acciones, para ser conscientes de la misma, pero al enlazarla tendríamos, de nuevo, que tener conciencia de este último enlace, desencadenándose de esta manera una regresión al infinito, parecida a la que le objetaban a Descartes. (Stepanenko, 1995, p. 149)

Llevada a la pantalla, esta autoconciencia se tendría que concebir como autoconciencia trascendental, ya que las relaciones que vinculan las representaciones, se hacen por medio de la

síntesis y se ubican en una temporalidad en la que la construcción diegética de *El increíble mundo de Gumball* se hace, a partir de unas bases estéticas del canal Cartoon Network, en el que, en sus principios, no permitía programación en *Live-Action* ni en formato de cine 'real'. La serie que es producida con la conciencia de un algo que la excede y que además refleja varios de los aspectos principales de la trama en la historia del canal que la produce y de la historia de la animación misma, evidencia los enlaces de sus representaciones.

Varias de las características de la autoconciencia de un producto visual u obra artística nos las menciona García Martínez (2009) refiriéndose a los telefilms y al fenómeno serial.

El increíble mundo de Gumball nos muestra varias de estas ramificaciones, parodiando su propia creación en capítulos que muestran directamente sus modos de producción y la intención de comercialización que tienen las compañías productoras, además de la creación de alter egos del creador de la serie, personificados en Gumball o referencias a figuras públicas para hacer crítica a la situación económica de Estados Unidos. Un ejemplo de relaciones intertextuales es la conexión entre los formatos de animación y las eras gráficas del canal, mostrando además la razón por la que la serie se niega a la construcción de una estética humana en sus personajes.

Cuando se fundó la UPA en 1943, se hizo con una premisa clara de hacer animación que no tratara de imitar la realidad, sino que debía tener un principio artístico en el que todos sus aspectos visuales dieran un mensaje, separándose por completo de la forma de producción y animación de Disney y además no copiar sus temáticas de animales y tortazos. Luego, cuando se fundó el canal Cartoon Network, se tenía un principio de animación en horario completo, diferenciándose de las transmisiones segmentadas para distintos públicos de Nickelodeon y posteriormente de Disney Channel, que apostaban también por el *Live-Action*. Algo de este sentimiento de separarse del tipo de producciones clásicas de Disney yace en los propósitos de *El increíble mundo de Gumball*,

que contiene un relato audiovisual en el que hay cabida para todo tipo de personajes, menos para los humanos, a pesar de que cuando se empezó a producir, Stuart Snyder (presidente del canal Cartoon Network en ese entonces) había apostado desde años atrás por el cambio en toda la estructura del canal, priorizando el *Live-Action* por encima de los *cartoons*.

En la serie hay muy pocos personajes que se asemejan a una estética humana o ‘humanoides’ y su clasificación es de personajes menores, pero que a su vez han servido para hacer unas críticas fuertes a la sociedad estadounidense. En el capítulo “Los Chicos Suéteres” hacen su debut tres personajes humanoides: Carlton y Troy, estudiantes de Richwood High, y su maestro Mr. Crease. Su estilo de animación y sus trazos son muy similares a los de la serie animada *Jhonny Quest* o de *Scooby Doo*, ambas transmitidas por la cadena Cartoon Network. Al final del episodio, Gumball y Darwin se enfrentan en un partido de tenis —en el Estadio deportivo de la escuela Richwood High— donde pierden a propósito para no avergonzar a sus rivales frente al público. Los espectadores del partido son muy similares a como se representaba el público de los partidos de la serie anime *Super Campeones*, también nombrada *Capitán Tsubasa* y transmitida por Cartoon Network. El personaje Carlton vuelve a hacer apariciones breves en los capítulos “La sociedad” y “El nombre”. El público estático es mostrado en otros capítulos, como “Los extras”, en el que uno de los miembros del público toma conciencia de que siempre ha estado en una misma posición y reúne fuerzas para recuperar su movilidad. En el capítulo “El fastidio”, los Watterson son citados al Ayuntamiento por el alcalde, se les dice que se les dará un nuevo hogar en otro Estado porque sus vecinos no los quieren.

El personaje que representa al alcalde es un humanoide con una gran cabeza y su aspecto general es una caricaturización del presidente de Estados Unidos Donald Trump. Su personalidad es siniestra, sus diálogos son sarcásticos y siempre tiene una sonrisa irónica. Anais lee la notificación que serán trasladados a Ohio y hace una referencia histórica diciendo que había personas que se

convirtieron en presidente¹⁵ para salir de ese lugar. Anais describe las razones por las que sus vecinos los odian y en un *flashback* muestra a Gumball haciendo ‘vandalismo’ en el museo de Arte Moderno, donde se hace un cameo de varias obras artísticas con las que Gumball se relaciona de manera distinta, tratándolos como elementos de un baño, empezando por un orinal al que encuentra funcional para sus necesidades. Este orinal hace referencia a la polémica escultura de Duchamp, que en el capítulo aparece firmada con ‘Mic Graves 2017’. Este es el director general de la serie y el 2017 es el año en que se realizó el episodio. Además, Gumball se lava las manos en un acuario de Damien Hirst en el que hay un gato mostrando una situación irónica con respecto a la identidad de Gumball, rompe una escultura de Duane Hanson y se ve en el fondo una gran pintura de Jackson Pollock.

Las referencias culturales se muestran de manera potente a manera de crítica, tanto al arte moderno como a la relación de los espectadores con estas obras artísticas, precisamente, la acción de Gumball se cataloga como ‘vandalismo’, por no relacionarse de manera contemplativa como lo propone el museo, sino que se relaciona desde su cotidianidad.

Esta relación intertextual sigue estando presente en el capítulo cuando “Los Watterson”, deciden cambiar su actitud siendo como se supone debería ser un buen ciudadano y comienzan a hacer cosas por sus amigos y vecinos en la ciudad, lo que hace que se transformen en una familia modelo; este hecho comienza a cambiar la anatomía de la familia, transformándolos en humanoides. Su aspecto es el de una familia de revista estadounidense, todos con piel clara, rubios y con cuerpos modelos. Los Watterson son citados nuevamente por el alcalde, quien les propone hacer parte de una nueva comunidad, revelando su plan siniestro de vender

15 James A. Garfield (1881-asesinado ese mismo año). Ulysses S. Grant (1869-1877). Warren G. Harding (1921-1923). Benjamin Harrison (1889-1893). Rutherford B. Hayes (1877-1881). William McKinley (1897-1901). William Howard Taft (1909-1913).

los vecindarios de Elmore a corporaciones. Podemos ver entonces que las acciones de la familia Watterson van directamente ligadas a cómo son percibidos por sus pares. Es también un comentario de cómo la sociedad occidental concibe la belleza y los dictámenes estéticos que adjudican a lo ‘correcto’.

En esta escena y en varias del capítulo se hace referencia a la problemática de migración, con el alcalde diciendo que en esta nueva comunidad “los criminales se mantendrán afuera” y la estética de los planos de la nueva construcción está rodeada por un gran muro. Los dos capítulos tienen en común una crítica al modelo económico de Estados Unidos tomando como herramienta la humanización de personajes, una estética que se esconde detrás de un discurso racista y segregacionista. Además, también habla de unas condiciones materiales como en el caso de los estudiantes de Richwood High, que tienen un estilo de vida modelo o también en el caso de la propuesta de vivienda para los Watterson en Ohio —al principio del capítulo— y luego la propuesta de vivir en un condominio lujoso, cuando cambian su aspecto físico.

La negación de la serie por darle protagonismo a personajes humanizados tiene que ver con unos elementos históricos que se pueden rastrear desde las condiciones laborales precarias en las que Disney tenía a sus trabajadores; siguiendo con todos los cambios que surgieron referentes a la producción visual con la animación limitada, la unión de los conglomerados empresariales de televisión e industria audiovisual como Turner Broadcasting, del cual Cartoon Network hace parte; el nacimiento del canal y sus distintas eras Gráficas relacionadas con las personas que estaban a cargo, la presidencia de Stuart Snyder, quien llevó al nivel más bajo de *rating* del canal tras priorizar el *Live-Action* por encima de los *cartoons*, quitando la esencia de animación del canal y su argumento de autenticidad, con el fin de permitir a más compañías publicitar y adaptarse a los productos visuales de consumo de las nuevas generaciones.

Todos estos factores son representados de manera autorreferencial y autoconsciente en *El increíble mundo de Gumball*, con un

sentido reflexivo sobre la realidad y la ficción, resistiéndose a decisiones que pueden acabar con su estilo de producir e imponiéndose de alguna forma al mercado en vez de limitarse a él.

El vacío y la autorreferencialidad

Ángeles Martínez (2011), en un texto sobre la realidad y la ficción, nos hace un guiño a la autorreferencialidad en la serie *Life on Mars* y la creación de mundos posibles en su metarelato:

Los textos ficcionales son concebidos como una categoría especial de los textos que construyen mundos y por ello no puede afectarles la evaluación de verdad que es llevada a cabo respecto de los textos que representan el mundo actual. El texto ficcional es autorreferencial y, por tanto, su discurso se referirá a los elementos internos que lo componen. Sus enunciados no son, pues, verdaderos ni falsos (Dolezel, 1999, p. 49) respecto del mundo real efectivo. No tiene sentido preguntar si son o no verdaderas las afirmaciones del mundo ficcional en el mundo real, ya que obedecen a condiciones de verdad diferentes. De esta forma, una frase ficcional sería verdadera si expresa o describe un estado de cosas que existe en un mundo ficcional concreto y únicamente para él. De igual modo, se considerará que es falsa la acepción si no se corresponde con las reglas que rigen ese constructo artístico. (Martínez, 2011, p. 321)

Así como en *Life on Mars*, *El increíble mundo de Gumball* trata de configurar mundos posibles para la habitabilidad de los personajes. La autorreferencialidad se ve evidenciada en el hecho que el espectador, en principio, no es quien ve verosimilitud de habitar en ese mundo, pero lo configura de manera posible para los personajes. Este mundo en un principio es la ciudad de Elmore y el otro mundo es denominado 'El vacío' que, en su primer debut, resulta inverosímil para los personajes principales aun siendo ficcionales de la misma manera como pasa en *Life on Mars*.

En la serie *Life on Mars* se dan dos actitudes muy diferentes, precisamente derivadas del punto de vista que adoptan las diversas partes. El espectador se acerca al producto y lo evalúa desde la consideración de ‘texto ficcional’; de esta forma, tanto el mundo posible de 2006 como el de 1973 se presentan para él como verosímiles. No obstante, el protagonista, Sam Tyler, piensa que el mundo de 2006 es verosímil, tiene sentido completo; frente al mundo posible de 1973, que él sí evalúa respecto a otro modelo, el de 2006. Esta segunda realidad no resulta, en un principio, verosímil para el personaje. (Martínez, 2011, p. 310)

El vacío es un lugar en la diégesis de la serie, configurado como un escenario interdimensional, que tiene alguna conexión con el mundo de Elmore. En este espacio acaba todo aquello que el universo gráfico de *El increíble mundo de Gumball* considera obsoleto. Su aspecto es un ambiente de interferencia electromagnética, en él rigen otras leyes físicas distintas a las del mundo convencional de Elmore. En El Vacío yace inmóvil o flotando todo aquello que se ha ido desechando o borrando de la realidad y, además, se va junto con los rastros de su existencia. Este espacio fue mostrado por primera vez en la serie en su debut en el capítulo “El vacío”, en el que Gumball y Darwin se dan cuenta de la ausencia de una de los habitantes de Elmore, llamada Molly y que, con la ayuda del Señor Pequeño, quien había perdido a Janice, su camioneta, logran encontrar las causas de su desaparición. Molly fue borrada porque el mundo de Elmore la consideró aburrida. Desapareció de las fotografías del anuario de la escuela, se marca la ausencia de su posición en el equipo de porristas, pero nadie es consciente de esto hasta que Gumball trata de explicarlo y se pliega el universo donde solía estar su casillero. En este capítulo explican que el universo se plegó donde solía estar la casa del árbol de Molly creando un portal de ingreso al Vacío.

En esta escena se logra evidenciar el tipo de animación de los escenarios, ya que el pliegue es como el de una fotografía. Lo que los personajes encontraron fue un lugar extraño, similar a un

basurero, con objetos que hacen referencia a distintas épocas históricas de Estados Unidos (como el Zeppelin alemán ‘Hindenburg’ que se incendió en su aterrizaje en la ciudad de New Jersey) y referencias estéticas, como el caso del Mullet, un corte de cabello popularizado por David Bowie. Aparecen cosas como los primeros bocetos de Nicole, los bocetos computarizados de la primera casa Watterson o el Darwin del episodio piloto Early Reel hecha en animación CGI, lo que nos muestra una clara autorreferencia de la serie y su evolución gráfica. Aunque la estructura de la serie se asemeje más a una Sitcom, ya que no tiene una linealidad cronológica en sus episodios, el elemento del Vacío ha sido constante y ha complejizado la trama de la serie, caracterizándose más como un personaje sensible y consciente de sí mismo que como un escenario más.

Más adelante, en el capítulo “El oráculo”, aparece de nuevo el Vacío representado en una de las pinturas de Banana Barbara. El episodio trata sobre la capacidad de Banana Barbara de predecir el futuro a través de sus pinturas. Al principio se encuentran los niños Watterson en una venta de garaje en la casa de la familia Banana, y se dan cuenta que hay unas pinturas que muestran situaciones por las que ellos han pasado a lo largo de la serie, pero que fueron creadas antes de que los hechos ocurrieran. Una de esas pinturas predecía lo que le iba a suceder a Gumball al día siguiente. Y una que en ese momento estaba haciendo Banana Barbara muestra a la familia Watterson y a Elmore siendo tragadas por el Vacío. Es decir, la autorreferencialidad de la serie ya no se remite a elementos de producción pasadas, sino que nos muestra la forma gráfica con la que posiblemente va a concluir. El episodio “El Don Nadie” también es importante para construir la caracterización del Vacío y lo que implica. Este capítulo nos cuenta la historia de Rob, quien se escapó del Vacío cuando Gumball, Darwin, Molly y el Señor Pequeño salieron de él en su camioneta Janice. Rob era uno de los personajes borrados del mundo de Elmore por su falta de propósito en la vida. No se conoce nada sobre la familia de Rob o sobre su historia antes de El Vacío. Como todos sus

recuerdos fueron borrados, decide que su propósito en la vida era destruir a Gumball y todo lo que él amaba.

El propósito de El Vacío hasta este episodio ha sido el mismo que el de un basurero, hasta el capítulo “La señal”, en el que se muestra una autoconciencia del personaje principal de ser un producto animado y no algo real. Todo esto sucede cuando Gumball trata de comunicarse con Darwin y el formato de animación comienza a fallar de una manera similar al capítulo “El dinero”, pero mostrando que el elemento que causa el problema tiene el aspecto de interferencia electromagnética o estática de TV que también tiene El Vacío. El sonido ambiente utilizado en el capítulo *El Vacío* es usado nuevamente. Hay saltos temporales y espaciales que Gumball no logra explicarle a Darwin hasta que se ven envueltos en una situación peligrosa y la interferencia comienza a afectar a todos los personajes. Se da un efecto de ‘canaleo’ en el que se muestra intercaladamente comerciales u otros programas de televisión en imagen real y la situación de Gumball y Darwin.

Finalmente se ven enfrentados a las pantallas de TV de Ripley 2000 y el presentador del noticiero anuncia que ha habido problemas en las transmisiones satelitales y que están trabajando en el asunto, por lo que Gumball le pregunta a Darwin por qué lo que sucede en la TV les afecta a ellos también. Ocurre un salto brusco y aparecen en una nueva escena en la mesa con toda la familia y de nuevo hay una interferencia en la señal concluyendo el capítulo. Existe la probabilidad que el Vacío haya borrado las memorias de Gumball y Darwin, ya que el *show* continua normalmente en capítulos posteriores, pero una nueva pista de la autoconciencia de Gumball como producto animado se muestra en el capítulo “La recopilación”, en el que Darwin emite un sonido tan agudo que rompe la cámara con la que están grabando el video, pero Gumball dice que no cree que sea la cámara la que está rota y la pantalla se va fragmentando, mostrando de nuevo la estática del tv. Al final de la temporada 2 en el capítulo “El final”, los Watterson se ven envueltos en problemas irreversibles y en la escena final Gumball dice que la única forma de salvarse sería “que la

realidad se ajustara con algún tipo de dispositivo mágico” y el episodio concluye de una manera similar al del capítulo “La señal”, con todo, volviendo a la normalidad de una manera inesperada.

El dispositivo mágico al que Gumball hacía referencia era al control universal que Rob consigue en el capítulo “El desastre”, el cual es capaz de alterar la realidad y le sirve de propósito para su venganza contra Gumball. La autoconciencia ahora recae en este personaje, quien estando con el poder sobre el control universal se da cuenta que están dentro de un producto animado y se transporta a elementos como el parachoques de Cartoon Network o la tarjeta de presentación del capítulo “El Don Nadie”. También en una conversación con Gumball hace una referencia a ser el protagonista de “el increíble mundo” haciendo un *Spin-off* en otro capítulo de la serie. Todos los elementos mostrados en este capítulo nos indican una caracterización más clara del Vacío como un elemento autorreferencial de la serie que es capaz de alterar la realidad de Elmore, ya que no es una dimensión alterna, sino que por el contrario Elmore es una creación del Vacío, dándole unas memorias a los personajes y modificando los escenarios a gusto, a través del control universal o de las pinturas de Banana Barbara.

En el capítulo “El Futuro”, de la última temporada, se desarrolla la idea de que las pinturas de Banana Barbara no simplemente son una predicción de lo que sucede en la serie, sino que también son capaces de modificar la realidad. Varios fotogramas del último capítulo de la serie (*La inquisición*¹⁶) son mostrados en este capítulo, uno de ellos es el superintendente Evil, que es un humano en imagen “real” que llega a Elmore Junior High con el propósito de humanizar a los personajes de la serie, o la escena final de Rob cayendo en El Vacío. Así se entiende que El Vacío es la estructura principal de toda la serie, que es propuesta visualmente como un carácter consciente que muestra las modificaciones que el control

16 El último capítulo de la temporada 6, que tiene 44 capítulos; ya que la temporada 1 de la serie tuvo 36 capítulos y el resto de temporadas completan un total de 40 capítulos cada una. El total de capítulos de la serie son 240.

universal o la creación artística de sus productores y creadores (representada en las pinturas de Banana Barbara) dispongan.

El argumento principal de la serie vendría a ser un *show* de TV a disposición del canal de televisión Cartoon Network, el que a su vez está a disposición de los dirigentes de sus corporaciones que muestran el contenido de interés del público. Los intereses del público van acordes a los cambios generacionales y sociales. Con los elementos autorreferenciales de la serie, autoconscientes de ser un producto animado y además reflexivos sobre sus modos de producción, se puede concluir que la serie es un modo de contar la historia del canal Cartoon Network al que llega Stuart Snyder (presidente de Cartoon Network durante varias eras gráficas), intentando humanizar la animación por completo para que sus personajes puedan sobrevivir en la realidad y seguir acorde a las dinámicas del mercado y la industria televisiva, ya que los índices de consumo apuntan hacia otro tipo de contenido y estética visual.

Conclusiones

A lo largo del artículo se ha manifestado la estrecha relación que hay entre el canal Cartoon Network y la historia de la animación. La separación con el naturalismo cinematográfico de Disney y la creación de la *animación limitada* adaptada a la televisión, dieron paso a nuevas formas de producción serial y nuevos formatos de animación, que se ven recogidos en los primeros bloques de programación del canal Cartoon Network, sirviendo este, además, como un banco de animaciones clásicas de los estudios Hanna-Barbera y MGM, brindándonos así, una amplia aprehensión de sus modos de producción y circulación. Podemos apreciar como *The Moxy Show* se figura en una manera de 'historia del arte' de la animación, desde la UPA. De igual manera se puede apreciar, como en los demás bloques de programación del canal, se muestran las animaciones cronológicamente, antes de la existencia de Cartoon Network o cómo se van vinculando los nuevos productos,

conservando el estilo de Hanna-Barbera. Esta aprehensión de la animación limitada sirvió como base para un estilo propio de animación y una mezcla de formatos que ampliaron las formas de animar. Todo esto con el fin de no incluir programación de imagen 'real' o *Live-Action*, como lo hacía Nickelodeon o Disney Channel y así guardar la identidad de Cartoon Network, en donde, hasta los segmentos publicitarios se hacían también en animación, con los personajes principales de sus series originales como protagonistas y presentadores.

Las eras gráficas de Cartoon Network van ligadas directamente a las dinámicas sociales y el modo de consumo de televisión que va cambiando generacionalmente. Esto hace que, en un punto, bajo la administración de Stuar Sneyder, se cambie por completo el sentido del canal y se priorice el *Live-Action* por encima de los *Cartoons*, con el supuesto de adquirir nuevos públicos y permitir a las empresas publicitar en el canal sin recurrir a la animación. El *Live-Action* generó un declive en el *rating* del canal por varios años y formó visualmente de maneras distintas a como las anteriores Eras gráficas formaron visualmente la generación infantil de los años 90.

El increíble mundo de Gumball nace como una contraposición a esta idea de 'humanización' del canal y además recoge en su diégesis los formatos de animación previos y posteriores a la era *Fall*, creando así una nueva manera de entender la animación como género y asimilándose a los principios de Cartoon Network en su programación, convirtiéndose en un banco de formatos de animación que confluyen en un mismo universo gráfico coherente. La trama de la serie, además configura la diégesis de manera autorreferencial y autoconsciente, haciendo múltiples referencias históricas sobre la animación y su manera de producción, mostrándose abiertamente como un producto visual de un *algo* que la excede, siendo reflexiva además sobre la tensión que existe en su producción como aparato ficcional y la ruptura en los dictámenes del realismo, poniendo, configurando mundos posibles, donde los personajes animados puedan existir y tengan una relación más

cercana con el espectador. *El increíble mundo de Gumball* es mayormente una serie de animación que estudia la animación y su relación con la pantalla y el espectador.

Referencias

- Andreu, S. (28 de mayo de 2016). *El asombroso mundo de Gumball: rompe moldes de la animación más convencional*. *La Vanguardia*, p. 3. <https://www.la-vanguardia.com/vida/20160528/402106257046/el-asombroso-mundo-de-gumball-rompe-moldes-de-la-animacion-mas-convencional.html>
- Bartz, D. y Shepardson, D. (14 de junio de 2018). AT&T closes \$85 billion deal for Time Warner. <https://www.reuters.com/article/us-time-warner-m-a-at-t/att-closes-85-billion-deal-for-time-warner-idUSKBN1JA36U?feedType=RSS&feedName=technologyNews>
- Bracho, A. (12 de marzo de 2017). *El increíble mundo de Gumball: deconstruyendo la Sitcom*. *Plan 9 Magazine*. <https://plannueve.net/2increible-mundo-gumball-deconstruyendo-la-sitcom>
- Cascajosa Virino, C. C. (2004). *El espejo deformado: procesos de hipertextualidad en la ficción audiovisual norteamericana*. [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/14975/Original_P_T.D.0079.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castelló, C. P. (2016). *Épocas de Cartoon Network. Estilo y evolución*. [Trabajo final de grado Comunicación Audiovisual, Universidad Politécnica de Valencia-Escuela Politécnica Superior de Gandia Valencia, España]. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/75125/PONS%20-%20Las%20%20C3%A9pocas%20de%20Cartoon%20Network.%20Estilo%20y%20evoluci%C3%B3n..pdf?sequence=1>
- Cartoon Network Wiki. (3 de febrero de 2015). Boomerang. <https://cartoonnetwork.fandom.com/wiki/Boomerang>

- Crispino, D. T. (2007, diciembre). Reflexiones sobre el distanciamiento Brechtiano. *Ensayos Temáticos*, 1(1), 21-24. https://www.academia.edu/5776065/REFLEXIONES_SOBRE_EL_DiSTANCIAMIENTO_BRECHTiANO_
- García Martínez, A. N. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 12(64), 654-667. <https://www.redalyc.org/pdf/819/81911786053.pdf>
- Genette, G. (1989). *Nuevo discurso del relato*. Cátedra.
- El increíble mundo de Gumball*-Wiki. (15 de septiembre de 2011). La escuela secundaria Elmore. https://gumball.fandom.com/es/wiki/Elmore_Junior_High
- History.com. (29 de octubre de 2009). HUAC. (A. T. Networks, Ed.) <https://www.history.com/topics/cold-war/huac>
- Kelley, K. B. (9 de febrero de 2007). Jefe de Cartoon Network renuncia por susto de bomba. *CNN Money* https://money.cnn.com/2007/02/09/news/newsmakers/cartoon_network/
- Lippman, J. (30 de octubre de 1991). Turner está comprando Hanna-Barbera Film Library. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-10-30-fi-565-story.html>
- Martínez, M. Á. (2011). Realidad y ficción como elementos intercambiables en la creación de los mundos posibles televisivos. El caso de la serie *Life on Mars*. En M. A. Pérez-Gómez, M. A. (ed.): *Previously On. Estudios Interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la tercera edad de oro de la televisión*. (pp. 309-322) Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/42593/previouslyon-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- McNamara, T. (13 de septiembre de 2012). Stuart Snyder: el rey de Cartoon Network apuesta por la acción en vivo. *Variety*. <https://variety.com/2012/tv/news/stuart-snyder-cartoon-network-king-gambles-on-Live-Action-1118058841/>

- Montoya Marín, J. A. (2016). *Cartoon Tributo: Memorias e imaginarios de una generación*. [Proyecto de grado, Universidad Tecnológica de Pereira]. <https://core.ac.uk/download/pdf/84108628.pdf>
- Polymanga. (Sin fecha). Gumball - The Fury. Programa. <https://www.polymanga.com/Activites/266-gumball-the-fury>
- Pons, J. D. (1989). La diégesis cinematográfica en sus implicaciones didácticas. *Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 7. <https://revistas.usal.es/index.php/0212-5374/article/view/3456>
- Ramírez González, M. E. (2018). Coherencia entre animación e “imagen real”. *Revista de Investigación en Artes Visuales*, 2, 119-130. de <https://polipapers.upv.es/index.php/aniav/article/view/9124>
- Ramírez, A. (29 de septiembre de 1993). Business technology: Cartooning is all set to go live. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1993/09/29/business/business-technology-cartooning-is-all-set-to-go-live.html>
- Stepanenko, P. (1995). Conciencia y autoconciencia en Kant. *Dianoía. Revista de Filosofía*, 41(41), 145-155. Recuperado de <https://doi.org/10.22201/iifs.18704913e.1995.41.536>
- Studio 4°C. (Sin fecha). Página Principal. <http://www.studio4c.co.jp/english/>
- The Daily Television. (10 de marzo de 2014). Stuart Snyder renuncia a su cargo de COO en Turner Animation. <http://www.thedailytelevision.com/articulo/mas/gente/stuart-snyder-renuncia-su-cargo-de-coo-en-turner-animation>
- Turnermediainnovations. (25 de septiembre de 2009). Turner Commissions First Series From Its European Development Studio. *Rick DeMott Animation World Network*. <https://www.awn.com/news/turner-commissions-first-series-its-european-development-studio>

12. Las nuevas condiciones de circulación de las series y su crítica

Nicolás Bermúdez¹

Introducción

Cabe decir, siendo esquemáticos, que el abordaje académico del que podríamos denominar el *boom* actual de la serialidad televisiva o la 'tercera edad de oro de la TV', se concentró en diversos aspectos salientes del fenómeno, aunque casi sin detenerse en los dispositivos técnicos de circulación de los textos y los problemas que se derivaban de su implementación social. Así, además de los estudios que se concentraron en un producto particular (Cuadrado Alvarado, 2011; De Felipe y Gómez, 2011), abundaron los trabajos que apuntaron a la relación de las series actuales con el cine (Balló y Pérez, 2015); a las dimensiones conflictivas de la realidad que pretenden representar y procesar simbólicamente (De Felipe y Gómez, 2011; Traperó Llobera, 2012); a la especificidad que ofrecían estos nuevos objetos en relación con la historia y los lenguajes del medio televisivo (Tous Rovirosa, 2009; García Fanlo, 2016); a sus más o menos novedosas operaciones narrativas (Newman, 2006; Innocenti y Pescatore, 2011; García Martínez, 2012); a la composición de un universo moral novedoso (Colonna, 2010; Jost, 2015); o bien abordan, junto con otras (económicas, institucionales), todas las

¹ Docente e investigador de la Universidad Nacional de las Artes y de la Universidad de Buenos Aires, Argentina.

dimensiones anteriores, intentando considerar el fenómeno en su totalidad (Cascajosa Virino, 2009; Colonna, 2010; Carrión, 2014).

A pesar de la evidente sincronía de esta ‘edad de oro’ con transformaciones técnicas cruciales que modificaron el sistema de los medios y, en particular, de la Televisión generalista, no parecen ser numerosos los esfuerzos por desentrañar el impacto de estas mutaciones, que pasan sobre todo por las formas de distribución y consumo de las series. Vale decir: el auge de las series fue tratado, en líneas generales, sin poner en primer plano un ecosistema que orbita en torno a las pantallas pero no necesariamente a la televisión. Hay, no obstante, excepciones. Por ejemplo, García Fanlo (2016) sostiene que “las series de televisión que se emiten actualmente son lo que son porque existe Internet” (p. 141). Tanto este último autor como Cascajosa Virino (2009, p. 29) y Carrión (2014) señalan que la caída del tradicional modelo de *broadcasting*, es decir, la posibilidad que tiene ahora el espectador de determinar las condiciones de su visionado (ver cuando quiere y cuantas veces quiera, sin pausas publicitarias), posibilidad que no ha hecho más que incrementarse desde la época del DVD y el cable hasta la del *streaming*, favorece la producción de series dramáticas y las producciones con repartos corales y multiplicidad de *plots* que no requieren cerrarse en cada capítulo.

Carrión (2014) también señala el impacto en la dimensión temática: “sin Google Maps muy probablemente Dexter sería incapaz de asesinar” (p. 32). Asimismo, estos autores remarcan un fenómeno sí bastante comentado: la proliferación, propiciada por los medios basados en Internet, de *fandoms* y comunidades semióticamente activas, impulsadas en muchos casos por las mismas productoras de las series, para monitorear su recepción y promoverlas. García Fanlo (2016) ve aquí un verdadero empoderamiento del espectador, quien posee ahora las herramientas para condicionar las productoras de series y las cadenas televisivas. Asociado a este objetivo, también está el hecho de que las producciones son pensadas para entornos transmediales (lo que explica, por caso, la existencia de *webisodios*).

En el ámbito de la crítica de series —el que más nos interesa aquí— el vacío investigativo es aún más evidente. No obstante, también aquí hay excepciones. Según García Fanlo (2016), la autonomía y empoderamiento del consumidor en virtud de las posibilidades de Internet también se da por una nueva distribución de la información y la comunicación, cuyo monopolio ya no está reservado ni para los productores de las series ni para la crítica especializada. La web permite la organización de los consumidores, al punto de generar críticas y movimientos de opinión que reducen el poder del juicio valorativo de los críticos. El equipo de investigación que dirijo en la Universidad Nacional de las Artes (Argentina) también trabajó el tema de la crítica, poniendo de relieve la expansión de repertorio de recursos para la confección del texto crítico (Bermúdez, 2018).

Por otra parte, una observación rápida y pedestre del fenómeno, eligiendo como muestra —sin ninguna pretensión de exhaustividad— canales de YouTube dedicados a la crítica de series y filmes puede darnos algunas pautas de las transformaciones que han tenido lugar en este ámbito. Cambia, por un lado, la relación del crítico con su objeto: los nuevos dispositivos le permiten disponer de un capítulo de una serie o de un filme para analizarlo en detalle, detectar elementos antes imperceptibles en la evanescencia de un único visionado posible, incorporarlo a su texto crítico, etc. Cambian las formas en que el crítico adquiere legitimación para desempeñar su rol y se diversifican sus construcciones enunciativas, dado que tiene que administrar el darse a ver de su cuerpo. Cambia, además, su relación con los destinatarios, en términos de las múltiples e inmediatas posibilidades de generar intercambios. Cambia, finalmente, la configuración de los textos críticos, ya sean orales, escritos o audiovisuales, no solo en lo que hace a la composición de su materia significativa, sino también a su tono y registro (hay casos, por ejemplo, en los que la apreciación crítica es ficcionalizada).

Más allá del volumen de investigaciones que haya atraído esta problemática, es innegable la existencia, desde el inicio del

siglo XXI, de un conjunto de factores técnicos e institucionales que alteraron las condiciones de producción, circulación y reconocimiento de los textos críticos. En tal sentido, este trabajo comunica resultados parciales de una investigación exploratoria, desarrollado a partir de la pregunta sobre los dispositivos de producción disponibles actualmente —que impactan sobre las configuraciones enunciativas y las prácticas discursivas de mediación crítica, en particular de crítica de objetos audiovisuales—, sobre las nuevas condiciones de accesibilidad y consumo y sobre las nuevas lógicas de recorte de colectivos identitarios. Las novedades que presenta el fenómeno suponen, además, buscar nuevos recursos para su expresión conceptual.

La producción y circulación de textos en la web. Nuevas condiciones

Producción y productores

Mencionamos un poco más arriba la existencia de un conjunto de transformaciones que definen la situación actual de la producción general de textos, incluidos, desde ya, aquellos que vehiculizan enunciados artísticos o críticos. Veamos esto con mayor detalle.

Por un lado, estamos hoy frente a un proceso de transformación social ocasionado por los cambios que han tenido lugar en las tecnologías de mediatización de los signos, que han dado en un lapso de tiempo relativamente breve evidentes saltos cualitativos y cuantitativos, con la consiguiente expansión de la semiosis y el incremento sustancial de su complejidad.² Estos saltos permiten

2 Conviene precisar el alcance de algunos términos que aparecen en este texto. Me atengo a la definición de fenómeno mediático que facilita Verón (2015):

caracterizar nuestras sociedades como determinadas por “ambientes crecientemente mediatizados” (Verón, 2015, p.181) y establecer así su especificidad frente a épocas anteriores. Precisando: lo que se intenta acentuar aquí no es la existencia de una ruptura súbita del orden social —fenómeno que no constituye en sí mismo una novedad histórica—, sino el papel central que los medios de comunicación tuvieron en su gestación, por encima de otros factores, que constituyeron el ariete de los cambios en otros periodos (e.g. las guerras y revoluciones, irrupciones tecnológicas de otra clase, nuevos relatos, las catástrofes ecológicas, etc.).

Entre las mencionadas transformaciones, resulta decisiva la aportación de los medios que posibilitó Internet, más aún a partir de su convergencia con dispositivos de las industrias de las comunicaciones y la informática. Hoy es particularmente notoria la incidencia del *streaming* como tecnología de distribución de objetos audiovisuales, y de las redes sociales (Facebook, Instagram, Twitter, etc.), que aglutinan diversos medios de comunicación, y que además tienen en común, de acuerdo con Carlón (2018), “ser espacios en los que diferentes enunciadores (institucionales, individuales y colectivos) pueden apropiarse de contenidos generados por otros para difundirlos o resignificarlos y, también, producir y dar a conocer discursos que una vez publicados circulan libremente” (p. 5).

La actual relevancia social de estas tecnologías permite calibrar la evolución de Internet: del correo electrónico hasta las

dispositivo material resultante de ciertos procesos mentales (por lo que los ejemplos pueden abarcar desde la primera punta de flecha tallada por el *Homo habilis* hasta, pongamos, el *smartphone*); es decir, es el producto de la capacidad semiótica de la especie humana. En cuanto a su impacto, la irrupción de un fenómeno mediático produce, con intensidades y formas desiguales, efectos radiales (hacia todos los subsistemas sociales) y transversales (en todos sus niveles funcionales), y provoca la aceleración del tiempo histórico. De la definición anterior se desprende que mediatización hace referencia a la larga secuencia histórica de fenómenos mediáticos institucionalizados en las sociedades humanas. Esta secuencia incluye otra homónima, sustancialmente más breve; sin embargo, que comienza en el último cuarto del siglo pasado con la instalación masiva de los medios (principalmente la televisión) en el espacio de la cotidianidad.

redes sociales y de la *desktop* hasta el *smartphone* su trazabilidad muestra el aumento de la accesibilidad masiva a la producción y distribución de mensajes, y a la conectividad interindividual. Lo revolucionario de Internet, y que constituye un dato de gran relevancia para la distribución de productos audiovisuales y para el funcionamiento de la crítica de artes, no pasa por la posibilidad de mediatizar una nueva dimensión significante, sino que radica en este salto cuantitativo en la mediatización de los mensajes y, consecuentemente, en nueva redefinición de los límites entre esfera pública y privada. En términos de Verón (2013):

Internet hace materialmente posible, por primera vez, la introducción de la complejidad de los espacios mentales de los actores en el espacio público y, en consecuencia, vuelve visibles las estrategias de innumerables sistemas socioindividuales *por fuera de la lógica del consumo*, vale decir, por ejemplo, *sin que medien factores de notoriedad*. (Verón, 2013, p. 429)

Ya me ocupé, en otro artículo (Bermúdez, 2018), de especificar las condiciones técnicas que la web en general y las redes sociales en particular presentaban para la construcción de textos críticos. Retomo algunas brevemente:

- Facilidades de acceso al objeto a criticar.
- Ampliación de los recursos para la elaboración de textos de naturaleza semiótica compleja.
- Alta disposición tanto de herramientas de edición novedosas para ampliar los patrones retóricos y enunciativos de los textos y para idear nuevas formas de intervención (ejemplo: pueden componer sus textos con una sintaxis de enunciados verbales, icónicos, musicales, audiovisuales, etc., desplazando a la imagen de su tradicional lugar paratextual).
- Ventajas para la distribución masiva de enunciados, a las que se le añaden la disposición de instrumentos para regular la periodicidad y los públicos objetivos

de distribución (por ejemplo, resulta posible segmentar por listas de distribución), y ventajas para los intercambios, sobre todo en lo que hace a su volumen y velocidad.

- Posibilidades casi ilimitadas del almacenamiento de los enunciados producidos, con el consecuente efecto de archivo (palabras e imágenes, por ejemplo, están disponibles para su consulta, rememoración, contraste, parodización, etc.).

Así pues, se podría concluir remarcando que, en lo que hace a las condiciones de producción y distribución de enunciados, el funcionamiento de la web llevó a otra escala las posibilidades de intervención en la esfera pública mediatizada, con el consecuente incremento exponencial de la oferta de textos críticos.

Lo anterior también conlleva mutaciones en el estatuto de los productores de mensajes públicos y en el diseño de sus estrategias enunciativas, lo cual, obviamente, vale también para los productores de textos críticos. Antes de la aparición de los medios surgidos a partir de Internet, los esquemas que procuraban representar los productores y la trayectoria de los mensajes en la comunicación social consideraban los medios como instancia de partida y los actores individuales o públicos en la instancia de recepción. Verón (1997), por ejemplo, presentó hace más de veinte años un modelo de representación del campo de la comunicación mediática que estipulaba las siguientes instancias: a) instituciones, b) medios (que también son instituciones, pero que aquí presentan una especificidad que debe ser atendida) y c) actores. Por mi parte, me limito a apuntar los cambios más notorios que presenta este aspecto del fenómeno:

- Individuos o colectivos tienen hoy la posibilidad de administrar medios desde los cuales producir y distribuir mensajes.
- Estos individuos (o colectivos) pueden ahora, en el marco de los límites impuestos por el dispositivo (con

distinta denominación y posibilidades de interconexión: amigos, seguidores, etc.), poner en obra sus propias estrategias enunciativas, a fin de construir colectivos — problema fundamental para los estudios de la mediatización sobre el que volveré—. Por ende, ha transmutado, en relación con la etapa en que solo los medios tradicionales operaban en esfera pública, la lógica de esa construcción.

- En el caso específico de la crítica de artes, lo más evidente es el cambio en la relación entre la figura del crítico y los medios; por ejemplo: el crítico puede trabajar con autonomía —es decir, sin estar insertado en ningún espacio de los medios tradicionales—, y puede distribuir sus enunciados apelando a estrategias de enunciación y de construcción de colectivos propias o mínimamente condicionadas.

Condiciones de acceso

En lo que hace a las condiciones de acceso a los mensajes, también vale la pena puntar una serie de características muy evidentes.

- Como se dijo, el consumidor de series o críticas se encuentra hoy ante una situación de hiperoferta.
- Existe, asimismo, un aumento significativo de la autonomía, con respecto a la instancia de la oferta, en las condiciones temporales y espaciales de consumo de los textos; en otras palabras, se incrementaron las posibilidades de diferimiento y deslocalización. Ejemplos: al estar los objetos audiovisuales almacenados, el crítico o el espectador puede postergar su visionado o repetirlo; gracias a distintas opciones que brindan los dispositivos, el consumidor también está en condiciones de construir su propia experiencia de percepción, desplazándose de la que le propone el emisor; por la miniaturización y portabilidad del hardware puede consumirlos casi en cualquier lado.

La conclusión básica que surge de estos rasgos fue resumida ya por Verón (2009): “La programación del consumo pasa de la producción a la recepción” (p. 245). No pocos autores han señalado que esta característica es una de las que alimenta la ‘crisis’ de los medios masivos: los individuos quieren ver y oír las cosas cuando lo desean y bajo la forma en que lo desean, creando así trayectorias de lectura propias, con una divergencia difícil de interpretar por parte de los medios y las empresas productoras y que, además, obliga a revisar los discursos que le dan a los medios masivos un lugar preponderante en la construcción de acontecimientos o realidades sociales compartidas.

Esta especie de ‘empoderamiento’ del receptor se incorporó a las reflexiones centradas en las nuevas formas de comportamiento espectral frente a las series. Innocenti y Pescatore (2011), por caso, se explayan sobre la idea de *media-community*, que quiere dar cuenta de la construcción de comunidades de espectadores que comparten su interés por el mismo objeto mediático y establecen, entre ellos y con la circulación del producto, una relación colaborativa.

La idea de *media-community*, ligada a un interés compartido por un grupo de usuarios, nos impone un replanteamiento del modelo televisivo, que deja de estar vinculado a la idea de palimpsesto y a la de flujo para pasar a estarlo con la idea de relación directa, participativa y proactiva con el espectador, que se basa en gran parte en el paso de una idea de texto cerrado a la de una textualidad dispersa, del modelo textual al modelo del ecosistema. Ya no tenemos frente a nosotros un objeto de límites definidos (la cita semanal con el episodio de tipo auto-conclusivo tipo Columbo), ni un texto inmerso en un flujo (las citas con las sit-com dentro de macroprogramas televisivos dominicales, por ejemplo), sino algo que se amplía y se alarga, con límites difusos y no fácilmente trazables. (Innocenti y Pescatore, 2011, p. 48)

“Relación directa con el espectador”, “textualidad dispersa”, “ecosistema”: coordenadas que definen en este momento el

reconocimiento de los signos los mediatizados. Asistimos al declive de las condiciones unilaterales impuestas por la instancia de emisión, de los textos cerrados y, fundamentalmente, de la figura de un espectador pasivo. Este último se define ahora por ocupar un espacio de interconectividad, por los comportamientos colaborativos y por la apropiación o generación de contenidos que le permiten la administración de medios individuales. Aunque están aquí aplicados al universo de las series, estos planteos se hacen eco de conceptualizaciones de mayor generalidad, destinadas a caracterizar al actual universo de los medios.

Circulación

Centrémonos ahora en el problema de la circulación de mensajes, instancia que en los últimos años ha cobrado mayor visibilidad como fenómeno³ y se ha reconfigurado como problemática investigativa. ¿Causas? Las mencionadas. Una mediatización creciente de la sociedad, en especial si atendemos al nuevo repertorio de prácticas comunicativas, y el rediseño de los vínculos entre instituciones, medios y actores sociales, con el consiguiente cambio en las formas y lógicas de generación de colectivos. Antes de entrar de lleno en esta dimensión de la problemática, es oportuno evocar cómo a menudo la circulación ha sido explicada a través del modelo de la red.

En la historia de los desarrollos científicos, el modelo reticular se asoció no pocas veces a la reflexión sobre los problemas que suscitaba la circulación. Al revisar el desenvolvimiento histórico de la noción de red, Daniel Parrochia (2005) señala su papel decisivo para impulsar, desde el siglo XVI, los avances científicos en el campo de la anatomía (la circulación sanguínea), la economía (la banca como un 'corazón' que regula la circulación de los flujos económicos) y, más adelante, como resulta obvio, el transporte.

3 Recordemos que, durante gran parte de su trayectoria, Verón (1998) sostuvo que la circulación no era visible, no tenía registro material.

Más acá en el tiempo, el modelo que la semiótica de segunda generación ha propuesto para explicar el sentido es, además de ternario, de organización geométrica reticular: “La semiosis social es una red significante infinita. En todos sus niveles tiene la forma de una estructura de encastramientos”, afirma Verón (1998, p. 129). Esta idea de semiosis implica el reenvío, *ad infinitum*, de un signo a otro; la de red pone el acento en la configuración de trayectorias, de desplazamientos, de flujo. Nos encontramos así ante un fenómeno que no deja de suceder y se desenvuelve en el tiempo, con efectos bidireccionales (prospectivos y retroactivos), por lo que su representación visual se correspondería con la del despliegue de un tesselado fractal tridimensional. Para la semiótica, en definitiva, pensar el sentido en términos reticulares implica circulación, aunque para el observador efectivo resulte un fenómeno tácito, que emana de la diferencia entre producción y reconocimiento de los discursos.

Era de esperar, entonces, que esta topología convergiera, a fines del siglo pasado, con los desarrollos técnicos que posibilitaron el fenómeno Internet, con su comprensión conceptual y con los imaginarios que irradia aún hoy. De hecho, es uno de los aspectos que Verón (2013) aborda en uno de los escasos pasajes que le dedicó a la Internet, en el que señala que la especificidad de la web no pasa por su conceptualización en términos de red, que ya estaba activo en el ámbito de la semiótica con la noción de *intertextualidad*, sino por la proporción planetaria de su campo de aplicación. En este mismo texto que refiero, Verón le otorga una importancia capital al impacto de la web en la circulación de mensajes: “*la www comporta una mutación en las condiciones de acceso de los actores individuales a la discursividad mediática, produciendo transformaciones inéditas en las condiciones de circulación*” (Verón, 2013, p. 281).⁴ Estas transformaciones en la circulación —concluye Verón— afectan retroactivamente el funcionamiento de las sociedades mediatizadas, tal como sucede —lo vimos arriba al aludir a la legitimación de los críticos— con la creación de valor en el mercado de los medios.

4 En cursivas en el original.

Así la cosas, no es desacertado pensar que, con el advenimiento de Internet, conviene encontrar nuevas formas de representar conceptual y diagramáticamente las nuevas condiciones y dinámicas de circulación. Mencioné arriba que Verón (1997) presentó un esquema para el estudio de las mediatizaciones —anterior a la instalación masiva de Internet— que segregaba en *instituciones, medios y actores individuales* los distintos sectores involucrados en la circulación social de mensajes y en la construcción de colectivos identitarios; remarcaba, además, la complejidad de las relaciones de irritación recíproca que entablaban estos sectores. Ahora bien, el mismo Verón advertía que:

Una representación esquemática como esta simplifica groseramente la extraordinaria complejidad de los fenómenos de la mediatización. En esta configuración no hay procesos lineales entre una *causa* y un *efecto*; nos encontramos frente a una maraña de circuitos de *feedback*. (1997, p. 14)

Sobra decir que esta ‘extraordinaria complejidad’ que ofrecía la circulación durante la hegemonía de los medios masivos se vuelve todavía más extraordinaria si se le acoplan ahora las condiciones que imponen los medios basados en Internet. Cualquier representación que pretenda dar cuenta de la circulación de mensajes está —sabemos— condenada a dar cuenta de segmentos de trayectorias y a presentar esquemas linealizados, pero hoy, la complejidad casi ‘sublime’ de la fenoménica, exige tener sumamente presente la dinámica integral de los circuitos en los que se inscribe esa representación.⁵

5 Hasta donde llegan mis indagaciones, el aporte más significativo en este sentido lo hizo Carlón (2018). Para este autor, la circulación en la época contemporánea —determinada por la articulación entre los medios basados en Internet y los medios masivos— se redefine en términos vectoriales, con distintos sentidos intersistémicos posibles:

- De dirección vertical, ya sea con sentido descendente, desde los medios masivos a las redes sociales, o ascendente desde las redes sociales a los medios masivos.

En el marco —y en los límites— de la investigación de carácter exploratorio que estoy llevando a cabo, puedo apuntar que esta circulación muestra:

- Un entretejido mediático, y por ende no lineal, en el que se dan trayectorias de bajo nivel de previsibilidad, con la novedad que en los nodos de esos circuitos hay también medios gestionados individualmente, que efectúan respuestas y réplicas.
- Al crecer el entretejido mediático se alimenta aún más la ‘maraña de circuitos de *feedback*’, ahora principalmente con intercambios de mensajes mediatizados.
- Recordemos que, en los términos consabidos proporcionados por la cibernética y por Bateson, el *feedback* es un proceso en el que una señal se propaga dentro de un sistema, desde su salida hacia su entrada, formando un bucle o, dicho de otro modo, es la idea del efecto que retroactúa sobre la causa; ese *feedback* no solo ha crecido ahora en cantidad, sino también en celeridad (un buen ejemplo lo suministran las plataformas de productos audiovisuales vía *streaming*, que, a través del *big data* generado por el consumo, tienen la capacidad de actuar rápidamente sobre la oferta).
- Esta dinámica se encuentra afectada además por las restricciones que imponen los sistemas robotizados que diseñan y manipulan las conexiones (van Dijk, 2016, p. 29).

- De dirección horizontal, las que se dan, por ejemplo, entre pares en las redes sociales mediáticas.

Asimismo, Carlón reconoce que, en simultáneo, operan otras transformaciones de la circulación, estas en el nivel de la relación entre distintos sectores de la comunicación mediática, es decir, que se dan en un plano más sociológico que comunicativo. A partir del esquema de Verón mencionado, habla de circulación transversal, que se da en dos sentidos: adentro-afuera o afuera-adentro de las instituciones.

Pasemos ahora al tema de la construcción de colectivos o, precisando, de las condiciones que afectan el recorte, por parte de los enunciadores en Internet —entre ellos, los críticos u otro tipo de mediadores entre la oferta y demanda de enunciados—, de un conjunto de *seguidores, amigos, lectores, etc.*, entre una población heterogénea de internautas. El dato nuevo es, recordemos, que la producción de un colectivo identitario ya no descansa exclusivamente en los medios masivos, ya que ahora los individuos (o colectivos) pueden, a través de medios que gestionan individualmente, producir esos colectivos.

La clave para un tratamiento semiótico de esta problemática también la facilita Verón (2019), asociándola a la función semiótica denominada *interpretante* que, para Peirce, su creador, constituye el significado determinado por un signo. Para los estudios de la comunicación mediatizada, los interpretantes funcionan básicamente como un conjunto de colectivos articulados (e.g. públicos, audiencias, internautas, etc.). Y en su formulación esquemática, el problema que se pretende dilucidar es cómo entran en fase los interpretantes del medio con los del destinatario; o sea, por qué, o por qué no, se consigue interpelar exitosamente a los espectadores para que consuman una serie.

Creo que ahondar todavía más en los instrumentos que provee la teoría de Peirce (2012), puede ayudar a clarificar las implicancias de este ajuste, que, como se viene diciendo, presenta una nueva escala de dificultades con la intervención de los medios basados en Internet. En una carta a Lady Welby, Peirce afirma:

Están el Interpretante *Intencional*, que es una determinación de la mente del emisor [*utterer*]; el Interpretante *Efectivo* [*Effectual*], que es una determinación de la mente del intérprete; y el interpretante *Comunicativo*, o digamos el *Cominterpretante*, que es una determinación de esa mente en la que las mentes de emisor y del intérprete tienen que fusionarse para que tenga lugar cualquier comunicación. Esta mente puede denominarse *commens*. *Consiste en todo lo que es, y debe ser, bien entendido entre el emisor y el intérprete, desde el principio, para que el signo en cuestión cumpla su función. [...] Ningún objeto puede ser denotado a menos*

que se ponga en relación con el objeto del commens. (Peirce, 2012, p. 568)

La cita establece que en una comunicación entran en juego tres interpretantes —uno intencional en la mente del emisor (o inmediato), uno efectivo en la del intérprete (o dinámico) y uno comunicativo— y lo que debería suceder para que exista una comunicación eficaz es que el signo determine los tres de la misma manera —vale decir, que produzca el mismo significado—. Este *commens* que permite la comunicación —e implica la pertenencia a una misma comunidad— es conceptualizado por Peirce en otros pasajes de su obra como ‘universo del discurso’. Su objeto proviene no del signo que interviene en la comunicación específica, sino de lo que en los textos de Peirce se puede encontrar designado como experiencia (o conocimiento) colateral. En cualquier caso, es evidente que remite a cierto campo experiencial compartido por emisor y destinatario, y que resulta crucial para la efectividad del evento comunicativo.

Es sabido que la preocupación central que orientaba el trabajo de Peirce se dirigía a los mecanismos por los cuales, en el interior de una comunidad de investigadores, se producían los consensos para el avance del conocimiento y para el establecimiento, aunque provisorio, de un corpus de verdades. El resultado de los intercambios debe, en este marco, apuntar a una misma determinación de los interpretantes y, hacia futuro, a una reducción de la pluralidad de interpretantes, a una convergencia de opiniones tal que permitiera la formación de hábitos; es decir, el resultado de los intercambios tiene que propender a que en ciertas zonas de la semiosis sea posible alcanzar, al menos de manera provisorio, un interpretante final.⁶

6 Lo que en la comunidad científica moderna, como explica Verón (2013), se intenta asegurar institucionalizando las condiciones de circulación, por medio de un mecanismo de control que comporta tres niveles de observación: los investigadores son observadores de segundo grado del comportamiento de los actores estudiados que se sitúan en primer grado; a su vez, los procedimientos de estos investigadores son observados por los protocolos académicos específicos.

Si evoco lo que sucede en el mundo científico, es porque su comparación con el actual sistema de medios puede aclarar la operatoria de este último, ya que en él la lógica imperante tiende, por el contrario, a la multiplicación y divergencia de los interpretantes. La historia de la televisión muestra un hito de esta tendencia: al menos a partir de las dos últimas décadas del siglo pasado resultó claro que los Estados nacionales habían dejado de ser el interpretante en torno al cual giraba la programación televisiva (Verón, 2019). ¿Qué sucede hoy día con los medios posibilitados por la web? La multiplicación de los productores de mensajes y, con estos, de enunciados y perspectivas no ha hecho más que reproducir y desarrollar los interpretantes y, por ende, los colectivos que estos articulan, cuyo recorte, además, se superpone de diversas maneras; asimismo, cabe suponer que también ha disminuido la eficacia de determinación por parte de los universos de discurso compartidos (y sus *cominterpretantes*). No solo no coinciden ahora los colectivos que se proponen construir los medios tradicionales con los de Internet, sino que entre las redes sociales hay también discrepancias (por ejemplo: un mismo crítico puede poner en obra estrategias enunciativas muy diferentes como usuario de una plataforma u otra). Y lo anterior sucede sin ningún tipo de dispositivo (institucional o discursivo) que funcione como contrapeso de esta proliferación; a excepción de las restricciones algorítmicas —y, a través de ellas, también presumiblemente las económicas— no existen controles estatales, ni económicos que estabilicen o incluso reduzcan esa proliferación de interpretantes y sus efectos cismáticos.⁷ En definitiva, en el plano de los interpretantes también la mediatización contribuye a la entropía semiótica. La historia de la mediatización, dice Verón (2015): “Puede ser contada como la interminable lucha entre grupos sociales confrontados tratando de

7 La idea de Peirce de que la verdad sería la convergencia de las opiniones que determinan los interpretantes resulta útil para abordar el fenómeno que hoy se denomina ‘posverdad’ y todas las paradojas que surgen hoy ante la sobreabundancia de información disponible y la incertidumbre de lo que se puede saber realmente.

estabilizar sentidos, lucha que se convierte, a lo largo de la historia de nuestra especie, crecientemente más compleja y crecientemente más condenada al fracaso (p. 179).

El discurso crítico

El marco presentado hasta aquí pretende dar una idea aproximada sobre cómo el estado actual de la mediatización intervino en la relación entre las instituciones del universo artístico (p. ej.: empresas productoras, críticos audiovisuales), la pluralidad de actores individuales (sobre la que se recorta, por ejemplo, la construcción de audiencias) y las instituciones mediáticas. Para finalizar, retomaré y agregaré algunos aspectos específicos que exhibe el funcionamiento de la crítica en el marco general caracterizado más arriba.

En la era previa a Internet y las redes sociales, la crítica de productos audiovisuales era definida por un vector en cuyas extremidades encontrábamos, de un lado, medios en los que se alojaba el discurso crítico y, del otro, actores no mediatizados: un crítico alojado en medio: gráfico, radial, televisivo, etc. dirigiéndose a la audiencia. Cualquier tipo de *feedback* mediatizado era extremadamente limitado (solo era posible, por ejemplo, en casos de revistas especializadas que incorporaban la palabra de los lectores, en algunas instancias radiofónicas de contacto con el público, etc.). Hoy día, los enunciados críticos pueden surgir de emisores individuales o colectivos que operan por fuera de los medios tradicionales; pueden generarse zonas de interacción inmediata entre el crítico y el público (este último puede, por ejemplo, demandarle al primero una intervención sobre determinado objeto; un crítico puede incluir en sus plataformas, total o parcialmente, sus intervenciones en medios tradicionales, etc.).

Otro aspecto está dado por los tiempos y lugares de recepción de series o filmes, ya no están controlados por las instituciones; dicho de otra manera, los espectadores pueden aceptar o no las

propuestas de escansión temporal o lanzamientos de productos que hacen las instituciones mediáticas, con el consecuente impacto sobre ciertas zonas de la actividad crítica, fundamentalmente la especializada en reseñas, que tenían a la grilla y al estreno como grandes ordenadores de su actividad. Es todo el campo de la oferta televisiva y cinematográfica el que se reorganiza. Lo que no ha pasado, al menos no en la misma medida, con otros, como con la literatura, por ejemplo.

Además, las plataformas digitales son espacios en los que diferentes productores (institucionales e individuales) pueden apropiarse de contenidos generados por otros para difundirlos o resignificarlos y, también, producir y dar a conocer discursos que una vez publicados circulan libremente. Lo anterior permitió que se hayan puesto en obra, en la misma web, nuevos fenómenos de retoma, reorganización y recontextualización de esta masa de enunciados críticos. Sitios como *Todas las críticas* constituyen un buen ejemplo de este fenómeno: al concentrar la oferta de críticas cinematográficas, autonomizan el texto crítico de su lugar original de publicación y lo resignifican parcialmente, colocándolo en otro contexto, posibilitando otros recorridos para su lectura.

Si nos enfocamos en las redes sociales, cualquier reconstrucción de una gramática de producción deberá considerar que la actividad del crítico —es decir, de puesta en circulación de sus enunciados y de construcción de su público— está determinada por condiciones impuestas por cada plataforma. Como se dijo, un crítico puede pretender generar un colectivo, pero esta pretensión se encuentra condicionada por los mecanismos de construcción de comunidad y de acceso a los contenidos que habilita cada red social; o sea, la conectividad intersubjetiva se intersecta con la conectividad algorítmica y los comportamientos que promueve en los usuarios. Según van Dijk (2016), hay que matizar los discursos que pintan a las redes como la expresión de la cooperación, la libertad y la transparencia, pues no son ajenas a la lógica neoliberal de competencia por la popularidad.

En este mismo sentido, otro factor que se debe examinar es cómo las redes favorecen una —por decirlo así— estetización de la construcción del texto crítico y de su enunciador. Zenteno (2018) realizó un sondeo de las diversas apropiaciones de las herramientas visuales y sonoras disponibles en las redes para observar nuevas configuraciones retóricas de la crítica de artes audiovisuales en tanto objeto textual. A su artículo remito. Para la dimensión enunciativa vale revisar la obra de Groys (2014), en la que se examina el cruce entre arte, redes y política: “Hoy —afirma— todo el mundo está sujeto a una evaluación estética; todo el mundo tiene que asumir una responsabilidad estética por su apariencia frente al mundo, por el diseño de sí” (pp. 39-40). Así pues, el diseño de un yo público, el posicionamiento visual, ya no es una carga que concierne solo a las figuras públicas —a los artistas entre ellas—, sino que también críticos e integrantes de las audiencias se encuentran hoy sometidos a una evaluación estética. Un evidente factor desencadenante de esta situación —reconoce Groys— proviene de la articulación entre la disponibilidad masiva de dispositivos de producción de imágenes con las redes sociales: “El espacio virtual de Internet es fundamentalmente la arena en que mi página de Facebook se diseña y rediseña permanentemente, del mismo modo que mi canal de YouTube” (2014).

Por otra parte, no puede afirmarse que Internet haya ocasionado por sí sola la puesta en crisis de los mecanismos tradicionales de construcción de la legitimidad autorial de la figura del crítico (por ejemplo, publicar en un título de prensa gráfica reconocido), pero sin dudas se ha vuelto un acelerador de ese proceso, de datación variable según los distintos lenguajes artísticos. Las formas de legitimación en vigor tienen que ser analizadas a la luz de la representación social que tienen estas nuevas tribunas y voces, tanto en el campo profesional como en el académico.

Conclusiones

El fenómeno general que se ha descrito en este trabajo tiene que ver con la complejidad creciente de la circulación discursiva, con sus consiguientes escenarios de imprevisibilidad e inestabilidad, originada en la mediatización progresiva de los intercambios sociales. Su epifenómeno en el circuito conformado por la producción, consumo y crítica de artes pasa por la diversificación de sus lógicas, con la consecuente reconfiguración de sus discursividades y lugares de enunciación. Esta reconfiguración pone en crisis conceptos y clasificaciones de los metadiscursos (e.g. distinguir de modo tajante entre formatos críticos y de difusión). Con Tatavitto (Bermúdez y Tatavitto, 2019) nos dedicamos actualmente a estudiar las diversas posibilidades de mediación entre los variados públicos contemporáneos y los multiplicados agentes del campo estético y, ante el panorama descrito, preferimos la conceptualización *intervenciones críticas* para referir a esta diversificación acusada de las lógicas y prácticas de mediación. Cuando tiene lugar la expansión contemporánea de la función estética, en tanto regulación de distintos tipos de intercambio, incluso económicos (cf. Lipovetsky y Serroy, 2015), es cuando abundan tipos diversos de *intervenciones críticas* en los distintos lugares de la topografía social: piénsese, por poner uno de los tantos ejemplos posibles, en el desempeño de los *youtubers* dedicados a la crítica de productos audiovisuales, cuyas prácticas se alejan de las apreciaciones tradicionales (se abocan a confeccionar listas y *rankings* de series o escenas siguiendo los parámetros más diversos, a buscar simbolismos, etc.); piénsese, otro ejemplo, en cómo la labor crítica interviene hoy para allanar la apropiación que realiza la discursividad electoral del lenguaje de las series. Estas prácticas no serían posibles sin las condiciones de circulación que instalaron los medios basados en Internet.

Referencias

- Balló, J. y Pérez, X. (2015). Diez cineastas fundadores de la serialidad televisiva. *Cinema Comparat/ive Cinema*, 3(7), 37-42. http://www.ocec.eu/cinemascomparativecinema/pdf/ccc07/ccc07_esp.pdf
- Bermúdez, N. (2018). Crítica y difusión de las artes en la web: apuntes sobre unas nuevas condiciones de mediatización. *Cuadernos del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, (3), 75-80. <https://assets.una.edu.ar/files/file/critica-de-arte/2018/2018-una-ca-cuaderno-iiac-nro3.pdf>
- Bermúdez, N. y Tatavitto, S. (2019). La pregunta por la crítica en la etapa de formación de grado: descripción de un dispositivo didáctico. *Sobreescrituras*, (4), 88-95.
- Carlón, M. (2018). Medios individuales, medios colectivos, y circulación transversal: desde “adentro hacia afuera” y desde “afuera hacia adentro” (o como afecta la nueva circulación a las instituciones sociales). *Circulacao discursiva e transformacao da sociedade*. *Actas del VIII Pentalogo de CISECO*. Japaratinga. <https://semioticaderedes-carlon.com/wp-content/uploads/2021/03/Carlón-mediosindividuales-colectivos.pdf>
- Carrión, J. (2014). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Interzona.
- Cascajosa, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias. Revista de Historia del cine*, (29), 7-31. https://www.researchgate.net/publication/48523772_La_nueva_edad_dorada_de_la_television_norteamericana
- Colonna, V. (2010). *L'art des séries télé I*. Payot & Rivages.
- Cuadrado Alvarado, A. (2011). El estilo de *Mad Men*: la desarticulación del drama televisivo. *Revista Comunicación*, 1(9), 34-48. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58233/1/>

M03.-El_estilo_de_Mad_Men_la_desarticulacion_del_drama_televisivo.pdf?sequence=1

- De Felipe, F. y Gómez, I. (2011). La crisis de las utopías liberales: modelos de representación en la ficción televisiva norteamericana. *VI Congreso Internacional Comunicación y Realidad*, (pp.531-539). Barcelona, España: Trípodos Extra.
- García Fanlo, L. (2016). *El lenguaje de las series de televisión*. Eudeba.
- García Martínez, A. (2012). *Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo*. Uteca.
- Gitelman, L. (2006). *Always already new. Media, History and the Data of the Culture*. MIT Press.
- Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora*. Caja Negra Editora.
- Innocenti, V. y Pescatore, G. (2011). Los modelos narrativos de la serialidad televisiva. *La balsa de la medusa*, (6), 31-50. https://www.academia.edu/5744975/Los_Modelos_narrativos_de_la_serialidad_televisiva
- Jost, F. (2015). *Los nuevos malos. Cuando las series estadounidenses desplazan las líneas del bien y el mal*. Librería Ediciones.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2015). *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama.
- Newman, M. (2006). From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. *The velvet light trap*, (58), 16-28.
- Parrochia, D. (2005). Quelques aspects historiques de la notion de réseau. *Flux*, (62), 10-20. <https://www.cairn.info/revue-flux1-2005-4-page-10.htm>
- Peirce, C. S. (2012). *Obra filosófica reunida* (Vol. II -1893-1913). N. Houser y C. Kloesel (Edits.). Fondo de Cultura Económica.
- Tous Roviroa, A. (2009). Paleotelevisión, neotelevisión y metatelevisión en las series dramáticas estadounidenses. *Comunicar*, 171(33), 175-183. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15812486021.pdf>

- Trapero Llobera, P. (2012). Cuando las víctimas son especiales. Los miedos sociales en la ficción televisiva contemporánea. *InterseXiones*, (3), 83-100. https://www.researchgate.net/publication/261795182_Cuando_las_victimas_son_especiales_Los_miedos_sociales_en_la_ficcion_televisiva_contemporanea
- Van Dijk, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Siglo XXI.
- Verón, E. (1997). Esquema para el análisis de la mediatización. *Diálogos de la comunicación*, (48), 10-17. https://comycult.files.wordpress.com/2014/04/veron_esquema_para_el_analisis_de_la_mediatizacion.pdf
- Verón, E. (1998). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Gedisa.
- Verón, E. (2009). El fin de la historia de un mueble. En M. Carlón y C. Scolari, *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate* (pp. 229-248). La Crujía.
- Verón, E. (2013). *La semiosis social, 2. Ideas, momentos, interpretantes*. Paidós.
- Verón, E. (2015). Teoría de la mediatización: una perspectiva semio-antropológica. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 20, 173-182. <https://www.redalyc.org/pdf/935/93542537018.pdf>
- Verón, E. (2019). Los públicos entre producción y recepción. Problemas para una teoría del reconocimiento. *Inmediaciones de la Comunicación*, 14(1), 163-180. <https://doi.org/10.18861/ic.2019.14.1.2891>
- Zenteno, I. (2018). Publicaciones de revistas y sitios online de crítica cinematográfica. *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica*, (3), 10-15. <https://assets.una.edu.ar/files/file/critica-de-arte/2018/2018-una-caaderno-iiac-nro3.pdf>



*Ficción y conocimiento:
análisis de series de televisión*

Fue editado en un momento de auge en la producción de series de televisión, por la Universidad Pedagógica Nacional en coedición con la Universidad de Ibagué; se compuso en caracteres de las familias Dashiell Fine y Adelle, y se imprimió en los talleres de Xpress Estudio gráfico y digital.

Bogotá, Colombia, 2023

El auge de la producción y consumo de series de televisión ha incitado a que las conversaciones cotidianas sobre el ocio de asistir a estos formatos vaya más allá y alcance los escenarios académicos para el entendimiento de cómo estas ficciones dialogan con las realidades sociales. En este sentido, el semillero de investigación “Mimesis: narración, estética y formación” propició la reflexión de un grupo de docentes y estudiantes con el ánimo de caracterizar la discursividad de programas televisivos de circulación global, mediante la identificación de sus principales rasgos retóricos, enunciativos y temáticos desde una perspectiva interdisciplinaria y crítica. La intención de las disertaciones derivadas buscó la problematización de las representaciones e imaginarios que la producción televisiva difunde, así como advertir indicios o síntomas relevantes de la sociedad contemporánea que dichos relatos manifiestan. Resultado de ello es el presente libro, conformado por el análisis de los elementos constitutivos de diez series de televisión, a saber: *Breaking Bad*, *Black Mirror*, *Game of Thrones*, *Orange is the New Black*, *Punisher*, *Ash vs. Evil Dead*, *Sense8*, *South Park*, *The Amazing World of Gumball* y *Rick and Morty*.

ISBN: 978-628-7518-82-7



9 786287 518827

Colección
Comunicación, Tecnología y Culturas en
Educación