URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

El *streaming*, serialidad y diversidad

e-ISSN 2631-2514
6
julio-diciembre
2022

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador
30 años

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Revista del Área de Comunicación
UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR, SEDE ECUADOR

e-ISSN 2631-2484
Julio-diciembre 2022 • Número 6

Uru: Revista de Comunicación y Cultura circuló desde el año 2018 de manera anual, convirtiéndose desde el año 2022 en una publicación con periodicidad semestral. La revista tiene como objetivo debatir y reflexionar acerca de los procesos y los fenómenos comunicacionales y su repercusión en la sociedad actual, a partir de análisis y estudios que vinculen las prácticas y usos sociales comunicativos con los saberes y contextos socio culturales y políticos.

Director del Área: Dr. Christian León, UASB-E (Ecuador)
Editor de la revista: Dr. Pablo Escandón, UASB-E (Ecuador)
Coordinador del número: Dr. Iván Rodrigo Mendizábal, UASB-E (Ecuador)

Comité editorial: Mgst. Diego Apolo (Universidad Nacional de Educación, Ecuador), Dr. Héctor Bujanda (Universidad Casa Grande, Ecuador), M.A. Jorge Cruz (Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador), Mgst. Eduardo Gutiérrez (Pontificia Universidad Javeriana, Colombia), Dr. Christian León (Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador), Dra. Saudia Levoyer (Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador), Dr. Moisés Limia (Universidad do Minho, Braga, Portugal), Mgst. Gonzalo Ordóñez (Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador), Dra. María Isabel Punín (Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador), MA. Hernán Reyes (Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador), Dra. Cecilia Reviglio (Universidad Nacional de Rosario, Argentina), Dr. Edgar Vega (Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador), Dra. Verónica Crespo (Universidade da Coruña, España), Dra. Sandra Massoni (Universidad Nacional de Rosario, Argentina), Dra. Aimée Vega (Universidad Autónoma de México, México), Dr. José Soengas (Universida de Santiago de Compostela, España), Dr. Gabriel Kaplún (Universidad de la República, Uruguay), Dr. Carlos Toural (Universida de Santiago de Compostela, España), Dr. Erick Torrico (Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Bolivia) Dr. Paulo Carlos López López (Universidade Santiago de Compostela, España)

Comité Asesor Internacional: Mgst. Omar Rincón (Universidad de los Andes, Colombia), Dr. Valerio Fuenzalida (Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile), Dra. Nilda Jacks (Universidad Federal Rio Grade del Sur, Brasil), Dra. Margarita Alvarado (Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile), Dr. Josep M. Catalá (Universidad Autónoma de Barcelona, España), Dr. Matías Ponce (Universidad Católica de Uruguay, Uruguay), Dr. David Wood (Universidad Nacional Autónoma de México, México), Dr. Fabio López de la Roche (Universidad Nacional de Colombia, Colombia)

Asistente académico: Laura Barriga, UASB-E (Ecuador)
Diagramación: Martha Vinueza Manosalvas
Corrección: Alejo Romano

Revista electrónica, de acceso libre que publica dos números al año. Es revisada por pares, con metodología doble ciego.

Las ideas emitidas en los artículos son de responsabilidad de sus autores. Se permite la reproducción si se cita la fuente.

Uru aparece en los siguientes índices: Catálogo 2.0 de Latindex, REDIB, Sherpa Romeo, entre otros, y es miembro de LatinREV (Red Latinoamericana de Revistas).

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador 30 años

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Contenido/*Content*

Presentación del monográfico: El *streaming*, serialidad y diversidad
Monograph Presentation: Streaming, Seriality and Diversity
Pablo Escandón Montenegro e Iván Rodrigo Mendizábal **4-5**

Monográfico

De la convergencia mediática y la proximidad cultural: La presencia turca en las pantallas peruanas
On Media Convergence and Cultural Proximity: The Turkish Presence on Peruvian Screens
Giuliana Cassano **6-21**

Imaginarios desde la distopía: Política, tecnología y públicos en *Black Mirror*
Imaginaries from Dystopia: Politics, Technology and Audiences in Black Mirror
Byron Andino-Veloz y Eduardo Andino-Espinoza **22-38**

Música popular, interculturalidad y representaciones de lo mexicano en *Sense8*, de Netflix
Popular Music, Interculturality and Representations of the Mexican in Netflix's Sense8
María Teresa Garzón Martínez y Martín de La Cruz López Moya **39-49**

Dark: Apuntes de la filosofía y la ciencia ficción sobre el viaje en el tiempo
Dark: *Notes from Philosophy and Science Fiction about Time Travel*
Lenin V. Paladines Paredes **50-59**

La moda de la distopía anticapitalista en la obesa narrativa audiovisual contemporánea vía *streaming:* El lenguaje de la crueldad mediante el caso de la serie *El juego del calamar*
The Fashion of Capitalism Dystopia in the Obese Contemporary Audiovisual Narrative Streaming: The Cruelty Language of Squid Game
Carlos Fernández Rodríguez, Luis M. Romero Rodríguez y Belén Puebla Martínez **60-82**

El baile de los 41 (2020): Remediando miradas en torno a la homosexualidad en busca de la generación de un canon conmemorativo
El baile de los 41 *(2020): Remediating Perspectives around Homosexuality in Search of the Generation of a Commemorative Canon*
Adrien Charlois Allende **83-96**

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Veneno como narrativa emergente de las plataformas de *streaming* y el renacimiento de un ícono de la comunidad LGBTI: Series de televisión como protagonistas del surgimiento y las memorias de personajes dentro de las narrativas audiovisuales
Veneno *as an Emerging Narrative of Streaming Platforms and the Rebirth of an Icon of the LGBTI Community: Television Series as Protagonists of the Emergence and Memories of Characters within Audiovisual Narratives*
Jorge Vega Reyes **97-106**

Ensayos

Lenguaje, realidad e imágenes a través del filme *Arrival*, de Denis Villeneuve
Language, Reality and Images through Denis Villeneuve's Arrival
Jonathan Lucero **107-124**

Cine comercial ecuatoriano antes y durante la pandemia de COVID-19
Ecuadorian Commercial Cinema Before and During the COVID-19 Pandemic
Álvaro Pazmiño Tello, Ana Cecilia Vaca-Tapia y Pamela Cruz **125-142**

América del Sur: Un imaginario construido por Disney. El caso de *Saludos amigos*
South America: An Imaginary Built by Disney. The Study Case of Saludos amigos
María Belén Calvache y Daysi Tufiño Villacrés **143-157**

Reseñas

Comunicación cultural y patrimonial: Entre las realidades física y virtual
Pablo Escandón Montenegro (coord.) **158-159**

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Presentación del monográfico: El *streaming*, serialidad y diversidad

Monograph Presentation: Streaming, Seriality and Diversity

Pablo Escandón Montenegro
Universidad Andina Simón Bolívar (Quito, Ecuador)
pablo.escandon@uasb.edu.ec

Iván Rodrigo Mendizábal
Universidad Andina Simón Bolívar (Quito, Ecuador)
ivan.mendizabal@uasb.edu.ec

Durante los dos últimos años, las plataformas de *streaming* se popularizaron mundialmente debido al confinamiento ocasionado por el COVID-19, con lo cual la producción audiovisual de entretenimiento, que estaba orientada a ser exhibida en salas de cine, tuvo que optar por una pantalla más pequeña y con grupos de consumo más reducidos, pero multiplicados exponencialmente. Con ello, las producciones audiovisuales de ficción y no ficción alcanzaron mayor número de vistas.

Asimismo, las propias cadenas de televisión por cable presentaron sus propias plataformas de *streaming*, de modo que se inició una competencia por la atención del usuario, pues en cada una de ellas se exhiben producciones propias o contenido bajo licencia de difusión exclusiva. La guerra de pantalla, ahora, se vive en las plataformas móviles.

En este monográfico de *Uru* se analiza la economía de plataformas como un fenómeno que inicia a nivel mundial y regional, pero que estará presente por muchos años. Las particularidades de sus contenidos son analizadas por investigadores que, desde el minucioso estudio académico de las propuestas comunicacionales, encuentran resquicios, bondades, errores, buenas y malas prácticas.

En esta sección presentamos un monográfico que complementa el diálogo y la investigación sobre las series y películas en las plataformas de *streaming* desde una perspectiva latinoamericana, y también mirando hacia la producción local: es interesante ver cómo el consumo de los contenidos tiene relación con la creación audiovisual y los cánones a cumplir para estar presentes en esos espacios.

En primer lugar, tenemos un texto sobre la convergencia mediática de las telenovelas turcas en el mercado peruano, seguido de un análisis exhaustivo sobre la distopía de la serie *Black Mirror*, desde la investigación compartida por productores y académicos ecuatorianos.

CC BY NC SA

Desde México contamos con dos análisis: uno sobre música popular y otro acerca de la representación de la homosexualidad en la película *El baile de los 41*, que estuvo en la oferta de la televisión paga y luego se mudó a las plataformas de *streaming*. El tema de la diversidad sexual se complementa con el análisis pormenorizado de *Veneno*, una bioserie sobre un ícono transexual de la movida española, que lamentablemente perdió a su actriz en los meses previos a la publicación de esta edición.

Finalmente presentamos un análisis sobre la filosofía y la ciencia ficción en la serie *Dark*, y otro sobre el sentido de la moda en la exitosa y perturbadora serie coreana *El juego del calamar*.

Con estos textos abrimos el debate sobre el *streaming*, las plataformas audiovisuales y la inclusión de temáticas diferentes y divergentes a los contenidos tradicionales en las cadenas televisivas de señal abierta y de pago, así como sobre la producción de series de ficción y no ficción desde nuestras realidades.

Monográfico

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

De la convergencia mediática y la proximidad cultural: La presencia turca en las pantallas peruanas

On Media Convergence and Cultural Proximity: The Turkish Presence on Peruvian Screens

Recepción: 21/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Giuliana Cassano
Pontificia Universidad Católica del Perú (Lima, Perú)
gcassano@pucp.edu.pe

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.1

Resumen

Este texto reflexiona sobre los productos audiovisuales turcos a partir de su oferta y presencia en la televisión peruana en sus diferentes tecnologías —del *broadcast* al *video on demand*—, desde el enfoque teórico de la ecología de medios y la convergencia mediática. Se propone que las diferentes tecnologías —Netflix, otras plataformas digitales, y los canales de señal abierta y de cable— conforman un ecosistema televisivo que incide en la reconfiguración del propio medio como sistema cultural. Además, se identifica que desde Perú existe una proximidad cultural con las producciones turcas, lo que genera algunos desplazamientos en la propia dinámica televisiva nacional.

Abstract

This text reflects on Turkish audiovisual products based on their offer and presence on Peruvian television in their different technologies -from broadcast to Video on Demand- from the theoretical approach of media ecology, and from the media convergence. It is proposed that the different television technologies -Netflix, other digital platforms, open signal and cable channels- are technologies that make up the television ecosystem that affects the reconfiguration of the television medium itself as a cultural system. In addition, it is identified that from Peru there is a cultural proximity with Turkish productions, which generates some displacements in the national television dynamics itself.

Palabras clave · *Keywords*

Netflix, producciones turcas, ecosistema televisivo, convergencia mediática, proximidad cultural, televisión peruana
Netflix, Turkish productions, television ecosystem, media convergence, cultural proximity, Peruvian television

CC BY NC SA

Introducción[1]

El objetivo de esta investigación es reflexionar sobre los productos audiovisuales turcos a partir de la oferta del catálogo de Netflix y su interacción con dos tecnologías de lo televisivo: la señal abierta y el cable. Se entiende por *tecnología* a sistemas de distribución de contenidos, que se transforman, evolucionan, decaen o desaparecen y permiten a otros surgir: "Las tecnologías de distribución vienen y van sin cesar, pero los medias persisten como capas dentro de un estrato de información y entretenimiento cada vez más complicado" (Jenkins 2008, 22). En ese sentido, la televisión es hoy en día un campo cultural que se manifiesta en formas tecnológicas diversificadas que interactúan entre sí y con sus audiencias, preservando un orden, distintos rituales y equilibrio simbólico.

La hipótesis que guía este trabajo es que la oferta de los productos turcos en Netflix no es un hecho aislado, sino que se incorpora a una dinámica mediática cultural previa que visibiliza un cambio tecnológico y cultural del ambiente televisivo —del *broadcasting* al *on demand*—, expresado en la tesis de Christine Nystrom, cuando señala que "ningún medio opera de manera aislada. Cada medio afecta a todos los otros medios" (en Scolari 2015, 30). Las diferentes tecnologías de lo televisivo forman así un ecosistema particular y experimentan interrelaciones que estarían hablando de una renovación del medio como sistema cultural.

La metodología del trabajo combina una dimensión cualitativa —más interpretativa, a partir de la observación del fenómeno turco en la oferta televisiva peruana, la identificación de las temáticas de sus relatos y el análisis de las características de género de algunos de sus protagonistas— y una dimensión cuantitativa —que se ha sostenido en la recuperación de títulos ofertados por los canales de señal abierta, Netflix, Kanal D Drama y HBO Max—.

En 2019, Netflix —la mayor plataforma de contenidos audiovisuales por internet— empezó a distribuir títulos turcos en el catálogo regional al que pertenece Perú. Estos se sumaron a la oferta de la televisión de señal abierta en el país, que había comprado los primeros títulos turcos en 2015. Es necesario recordar que la importación inicial peruana se hizo desde Chile; *Las mil y una noches* rápidamente acaparó el interés de la audiencia. A partir de ese momento, el estreno de melodramas turcos en los canales de señal abierta de Perú ha sido constante, al punto de desplazar la importación de títulos latinoamericanos, especialmente brasileños (Cassano 2018). En 2020, Movistar —la mayor empresa operadora de cable en Perú— sumó a su lista el canal turco Kanal D Drama, y en 2021 lo incluyó en su servicio de video de suscripción bajo demanda (SVOD, por sus siglas en inglés) para América Latina, Estados Unidos y España. La renovada plataforma HBO Max ha incorporado asimismo dos títulos turcos a su oferta para América Latina.[2]

Jenkins (2008) señala que la convergencia mediática es el flujo de contenidos en diferentes plataformas, lo que demanda cooperación entre las distintas industrias cultura-

[1] Este texto es el resultado inicial de una investigación que se está realizando sobre los productos culturales televisivos turcos en América Latina.
[2] *Doctor Milagro* y *Mi casa, mi destino* se encuentran en la oferta de la plataforma para México, Argentina, Chile, Colombia, Perú y Uruguay.

les, pero también significa transformaciones en el comportamiento de las audiencias, que se vuelve cada vez más migratorio. Así, la convergencia mediática hace viable un cambio cultural, pues los usuarios estas hacen conexiones entre los distintos medios.

Las audiencias peruanas se han caracterizado históricamente por una preferencia de relatos de ficción de factura nacional —especialmente melodramáticos y de comedia—, así como productos televisivos de la región: telenovelas mexicanas, brasileñas, colombianas y argentinas. Esto se transformó en 2015, cuando Latina[3] decidió apostar por la importación de melodramas turcos, que manifestaron cierta cercanía cultural con los gustos nacionales.

Una mirada a la ecología de medios y la convergencia mediática

El enfoque teórico de la ecología de medios supone una mirada al conjunto del entorno mediático como fenómeno contemporáneo, pues la transformación y el desarrollo de los medios generan directamente cambios culturales, sociales y civilizatorios, y viceversa.

Esta investigación plantea que, en el mundo contemporáneo, la televisión —en pleno proceso de cambio y reinvención— estaría configurando un ambiente cultural particular en el que podemos observar transiciones tecnológicas y patrones culturales que afectan al propio medio televisivo y las formas de relacionamiento con sus audiencias. Ello, a partir de un trabajo interpretativo que se sostiene en dos enfoques teóricos que dialogan entre sí: en primer lugar, el enfoque de Harold Innis sobre la perspectiva histórica como aquella que "nos permite identificar momentos de transición tecnológica, que hacen posible reconocer patrones y relaciones" (en Elizondo 2014, 60), en búsqueda del balance de las sociedades; y en segundo lugar, el enfoque de la convergencia mediática de Henry Jenkins (2008, 26), que plantea que "la convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público". La convergencia se plantea así como una dinámica de relación, interacción y desplazamiento de prácticas, experiencias y formas diferenciadas de consumo.

Este trabajo de investigación también recoge la idea de Lance Strate de que todo medio de comunicación actúa como ambiente, ecología y sistema (en Scolari 2015, 157). Finalmente es importante recordar que "los viejos medios no están siendo desplazados. Antes bien, sus funciones y estatus varían con la introducción de las nuevas tecnologías" (Jenkins 2008, 25).

Títulos turcos en la televisión peruana

Las primeras producciones turcas que llegaron a la señal abierta peruana replicaron tácticas usadas en la televisión chilena: estrategias de lanzamiento que jugaban con el mis-

[3] Latina es el segundo canal en el mercado peruano de señal abierta, según audiencias, *ratings* y producción.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

terio, apelaban directamente a las audiencias y proponían una programación en bloque, que se reordenaba también para afectar a los canales de la competencia. En febrero de 2015 se estrenó *Las mil y una noches*, relato que, como se ha señalado, rápidamente acaparó a la audiencia. La segunda novela turca en estrenarse fue *¿Qué culpa tiene Fatmagül?*; en su primer día en la pantalla, Kantar IBOPE Media la ubicó como el segundo producto más visto en la televisión peruana, con un pico de 21 puntos de *rating*.

Tabla 1
Programas más vistos de la televisión peruana, 4 de mayo de 2015

Título	Canal	Rating
Al fondo hay sitio	América Televisión	24,9
¿Qué culpa tiene Fatmagül?	Latina	21
Las mil y una noches	Latina	20,5
Pulseras rojas	América Televisión	17,1

Fuente: El Comercio (2015)

Estas cifras son significativas porque muestran cómo las novelas turcas se impusieron a las realizadas por nuestros vecinos de América Latina —especialmente México y Brasil—, pero también porque nos permite observar cómo superaron también a los relatos nacionales (por ejemplo, *Pulseras rojas*).[4]

A *Las mil y una noches* y *¿Qué culpa tiene Fatmagül?* las siguieron *Ezel*; *Sila, cautiva de amor*; *Rosa negra*; *El sultán*, y *Karadayí*, entre otras. La recepción de estos relatos fue muy buena en las audiencias de señal abierta, y permitió a Latina competir en el rubro de ficción con América Televisión, el canal con mayor inversión en producción de ficción nacional y de importación de títulos extranjeros. Este éxito forzó a América Televisión a comprar algunos títulos del llamado "fenómeno turco".

Como observamos, en el período 2015-2020, Latina y América Televisión fueron los canales de señal abierta nacionales que más apostaron por los títulos turcos para su programación de ficción de estreno en horario de tarde y *prime time*. Esto fue importante porque abrió la posibilidad de hacer frente a la consolidación de América Televisión, lo que se evidenció en la movilidad de la audiencia en los horarios de la tarde y la noche, especialmente.

[4] El caso de *Al fondo hay sitio* es diferente, pues este producto fue un relato de largo aliento de la TV peruana, líder indiscutible del *rating* por años. Aun asi, es importante resaltar que las novelas turcas compitieron con él, alcanzando algunos días cifras muy cercanas en términos de audiencia.

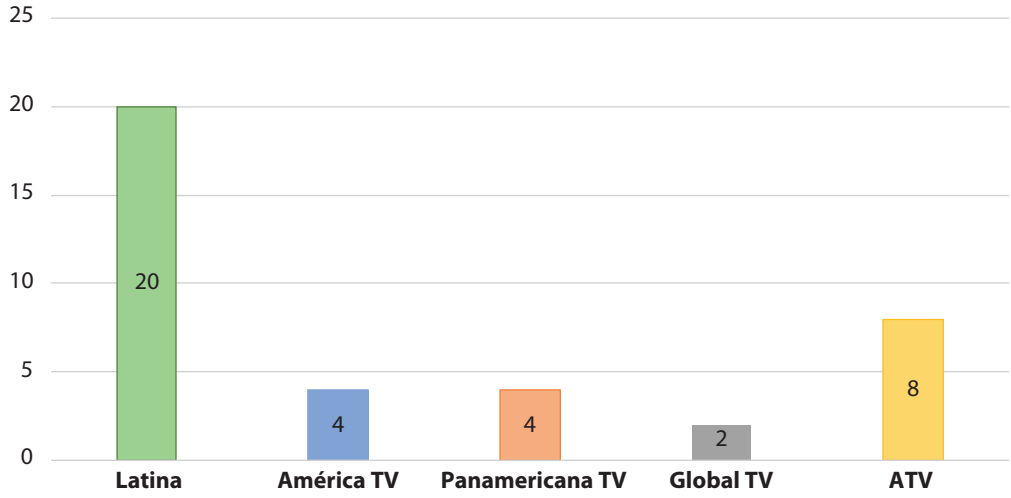

Figura 1. Títulos turcos de estreno en Perú, 2015-2020. Elaboración propia a partir de Detleff et al. (2022).

En 2019, el catálogo peruano de Netflix comenzó a ofrecer títulos turcos, uno de ellos reconocible por la audiencia peruana por haber sido estrenado previamente en la televisión de señal abierta (*Kara para Aşk*), y otros por la presencia de actrices y actores ya conocidos de la industria audiovisual turca.[5] En 2020, Kanal D Drama, de Turquía, se unió a los canales temáticos de la programación de Movistar, desplazando a TeleNovelas (México), uno de los canales con mayor tiempo en la oferta del cableoperador y uno de los que mayor porcentaje de publicidad local aportaba a la empresa.

Kanal D Drama maneja asimismo cuentas de YouTube, Facebook e Instagram que congregan a 47 000, 165 000 y 12 000 seguidores respectivamente, a casi un año de su lanzamiento. Además, el 15 de septiembre de 2021, Thema América lanzó su propia SVOD de Kanal D Drama en América Latina, Estados Unidos y España. La nueva *app*, con más de 4000 horas de series turcas, está ya disponible en Apple Store, Google Play y vía Chromecast para tabletas (PRODU 2021).

A esta presencia importante se suma el hecho de que la plataforma también apela a las comunidades latinas de Estados Unidos:

> El único canal en español dedicado exclusivamente a presentar dramas turcos en español hizo su debut en el mercado hispano de Estados Unidos el año pasado a través de Xfinity y Xfinity On Demand. Desde entonces, ha llegado a más de 1 millón de hogares de habla

[5] Es el caso de *50 m*², protagonizada por Engin Öztürk; *Butterfly's Dream*, protagonizada por Kıvanç Tatlıtuğ y Belçim Bilgin; y *Sadece Sen*, protagonizada por Belçim Bilgin e Ibrahim Celikkol.

> hispana, con un alcance de hasta 1,5 millones de seguidores en las redes sociales. (Señal News 2020, párr. 1)

Este 2021 también ingresaron a la oferta de HBO Max otros dos títulos turcos: *Doctor Milagro* y *La casa en que naciste es tu destino*. El primer caso es interesante, porque se encuentra simultáneamente en la plataforma y en la señal abierta,[6] lo que nos recuerda que "la cultura de la convergencia representa un cambio en nuestros modos de pensar sobre nuestras relaciones con los medios" (Jenkins 2008, 31).

El contexto de la pandemia

Los primeros meses de 2020, el mundo se conmocionó con las noticias de los efectos del COVID-19, primero en China y luego en Europa, América, África y Oriente Medio; el mundo se fue convirtiendo en un lugar incierto. El 11 de marzo del mismo año, la Organización Mundial de la Salud declaró la pandemia global frente al avance de la enfermedad, lo que significó confinamientos, ciudades aisladas, cuidados extremos y cierre de fronteras. Perú declaró la emergencia sanitaria el 16 de marzo, con el anuncio de una cuarentena cerrada, toques de queda en todo el territorio nacional y la limitación de movimiento de la población. Así, la vida como la conocíamos cambiaba frente a nuestros ojos.

La experiencia de confinamiento y encierro aumentó de manera exponencial el consumo televisivo y de producciones audiovisuales en distintas pantallas y plataformas, así como el consumo de redes sociales. No solo había necesidad de informarse sobre la nueva enfermedad, sino principalmente necesidad de producciones de ficción y entretenimiento, además de contenidos educativos.

Ariel Hajmi, CEO de Kantar IBOPE Media para Argentina y Uruguay, señala que durante el período de confinamiento las audiencias de la región crecieron en promedio un 35 % en estos países. El caso peruano fue aún más impresionante, con un 57 % de aumento en encendido de pantallas (PRODU 2020).

Netflix en Perú

Netflix surgió en 1997 como un espacio de alquiler de películas, "enviando los DVD a través del sistema postal; la transición a la distribución digital, las escaramuzas con los titulares de derechos, el lanzamiento de una producción original, y finalmente, la progresiva apertura global" (Lobato 2020, 10).

En esa línea, la apertura al mercado global se inició con Canadá, luego a Latinoamérica y después al mundo. La plataforma llegó a Perú en septiembre de 2011, y su crecimiento comenzó por las zonas urbanas con mayor acceso a internet, lo que permitía la

[6] *Doctor Milagro* se estrenó primero por Latina en horario de *prime time*.

velocidad de *streaming* necesaria. Una de las ventajas iniciales que indicaban sus suscriptores "era la no dependencia con algún paquete de TV de paga. Esa independencia de la plataforma suponía entonces un criterio importante para su elección" (Ramos, Castillo y Oliva 2016, 29). Para 2017, las cifras globales expuestas por Netflix indicaban que Perú ocupó el tercer lugar global en mayor porcentaje de usuarios que hacían uso de la plataforma diariamente.

Hoy la OTT[7] Netflix es la mayor plataforma de contenido *on demand* por internet, y está disponible en 190 países, con excepción de China, Crimea, Corea del Norte y Siria:

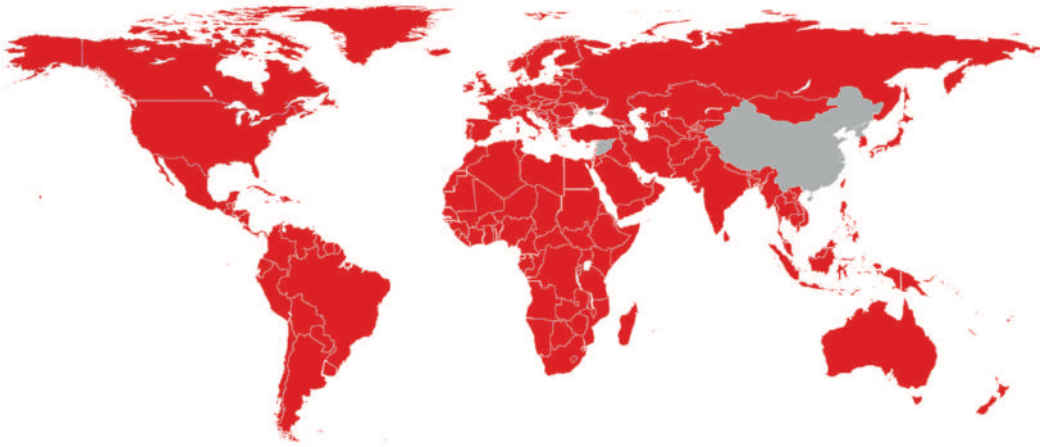

Figura 2. Territorio Netflix a escala global. Fuente: Netflix (2022).

En el contexto de la pandemia, la plataforma continuó creciendo:

> Netflix obtuvo un beneficio de 709 millones de dólares (653 millones de euros) en el primer trimestre de 2020, más del doble que en el mismo período del año anterior […]. La abrumadora cifra de crecimiento se debe, principalmente, a que ha captado casi 16 millones de nuevos suscriptores en plena pandemia del coronavirus, que ha forzado el confinamiento de miles de millones de personas en todo el planeta. La compañía con sede en California tiene así un total de 183 millones de usuarios. (Monge 2020, párr. 1)

A nivel local, en 2020, seis de cada diez peruanos con acceso a internet afirmó haber comenzado a ver más contenidos pagados de *streaming* en sitios como Netflix, lo que se suma al consumo en otras tecnologías. Según el Consejo Consultivo de Radio y Televisión (CONCORTV), la siguiente tabla muestra el uso de la televisión en sus diferentes variantes para finales de 2019:

[7] Siglas en inglés de *over-the-top*, traducido generalmente como 'servicio de transmisión libre', en el sentido de que no dependen de los operadores tradicionales.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Tabla 2
Uso de la televisión en Perú, finales de 2019

Televisión *broadcast*	Televisión por cable	OTT	TDT
74 %	70 %	33 %	10 %

Fuente: PE CONCORTV (2019)

El porcentaje de hogares de Lima Metropolitana con acceso a Netflix ha ido creciendo de manera sistemática en los últimos tres años:

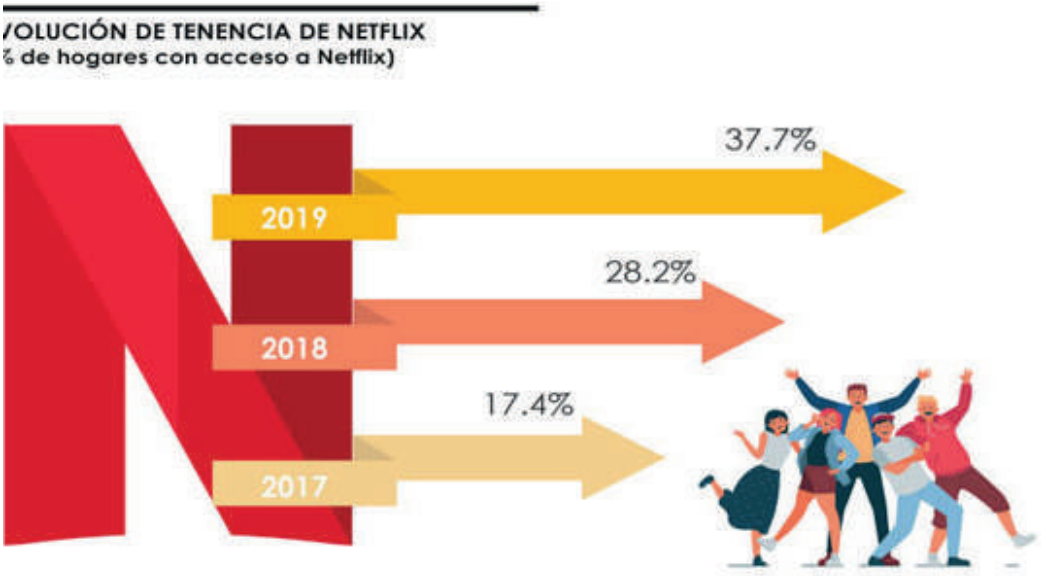

Figura 3. Evolución de tenencia de Netflix (porcentaje de hogares con acceso a Netflix) en Lima Metropolitana. Fuente: Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública —CPI— (2019).

En la misma línea, el estudio "TGI Special Pandemic" de Kantar IBOPE Media revela que, en los últimos tres meses de 2020, la palabra *Netflix* fue utilizada 5600 veces por los usuarios peruanos en Twitter (en Perú21 2020).

La transnacionalización de títulos turcos en Netflix

La oferta global de títulos en Netflix supera los 139 000, aunque la poca transparencia impide acceder a datos precisos. Además, la decisión de la empresa de ofertar diferenciadamente según regiones y países crea zonas grises para la investigación con respecto

al manejo de la data total. Surfshark (2022) comparó los catálogos de España y países de América Latina, y estos son algunos de sus resultados:

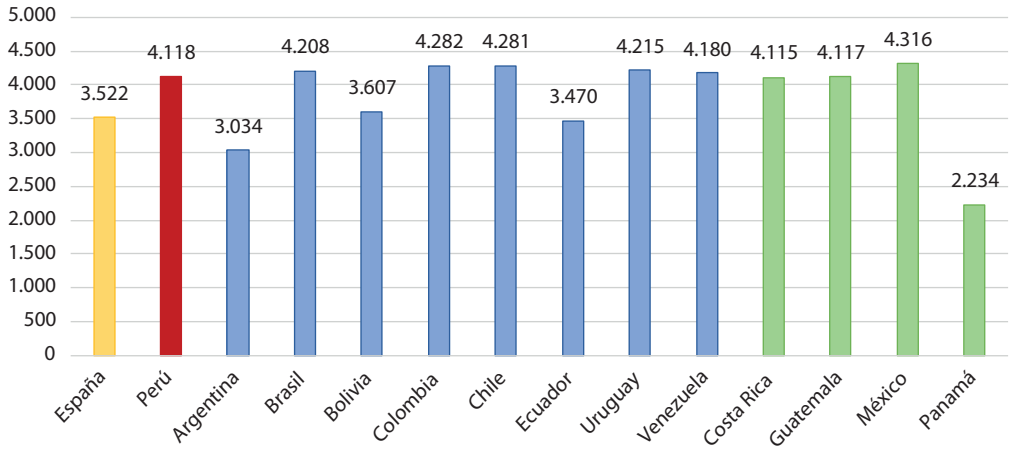

Figura 4. Número de títulos en Netflix para América Latina y España. Elaboración propia a partir de Surfshark (2022).

Como podemos observar, la oferta de Netflix para el mercado peruano supone más de 4000 títulos, divididos en 1024 series y 3094 largometrajes.

Para el mismo 2020, la oferta de títulos turcos en Netflix no era muy grande: en total sumaban 41, divididos en 11 series y 30 largometrajes. Esto representaba el 1 % de la oferta de Netflix en el catálogo peruano. La cifra puede parecer pequeña, pero, por ejemplo, los títulos peruanos —9 en total entre documentales y películas de ficción— representaban el 0,22 % de la oferta total; los argentinos —30, incluidas series y películas—, el 0,73 %; y los chilenos —15, contando series, documentales y películas—, el 0,37 %.

Aunque pequeña, esta oferta significó una duplicación del consumo de producciones turcas para 2020, en relación con 2019. *The protector* y *Milagro en la celda 7* fueron los títulos turcos más vistos en Netflix por los peruanos (El Comercio 2020). Ello nos permite inferir una tendencia que empieza a afianzarse, una presencia y un consumo cultural originados desde la televisión de señal abierta, de la que Netflix se benefició y a la que se sumó la oferta del Kanal D Drama de Movistar. Se configura así una estructura sistémica de la televisión en la que las diferentes propuestas tecnológicas —*broadcasting*, *narrowcasting* y plataformas digitales— aportan su cuota para el fortalecimiento de un espacio cultural que los relatos turcos empezaron a delinear hace apenas cinco años y que a la fecha le han permitido desplazar a títulos de las industrias de la región, históricamente presentes en las pantallas peruanas. A esta realidad, en 2021 se sumaron, como ya se señaló, la plataforma HBO Max —con el estreno de *Mi casa, mi destino* y *Doctor Milagro*— y la SVOD de Kanal D Drama por parte de Thema América.

El investigador Ezequiel Rivero (2019a, párr. 6) señala que "en medio de su inmensa vastedad y fragmentación, lo que le otorga a Netflix una personalidad es precisamente la personalización, es decir, la formación de silos culturales que trascienden nacionalidades". En ese sentido, los relatos turcos se consolidan como un locus para las audiencias peruanas por efectos de una proximidad cultural.

Proximidad cultural de los melodramas turcos

Juan Ignacio Vicente —Gerente de Mega TV en 2015— explica que el éxito de estos relatos se sostiene en que están forjando una mejor y profunda conexión emocional con las audiencias. Y esta conexión emocional se ha logrado a partir de historias próximas, personajes cercanos, argumentos y técnicas audiovisuales que conectan con el público: una historia de amor clara —un romance a la antigua, cautivante, único—, identificación moral con los protagonistas —a partir de los valores de redención, lealtad, respeto a la familia, perseverancia—, un buen uso del lenguaje audiovisual y una puesta en escena muy bien realizada. "Los estándares y la narrativa de la serie turca eran muy diferentes a cualquier cosa vista" (Facultad de Comunicaciones 2014, párr. 5), señala Vicente.

Coincide con él Cecilia Absatz (2015), quien indica que los relatos turcos exhiben un cuidado de la puesta en escena y la realización audiovisual al que algunas industrias nacionales en América Latina renunciaron en los últimos años.

> A diferencia de las producciones locales, que solo invierten su dinero en la contratación de actores y descuidan todo lo demás, *Las mil y una noches* dedica muchos párrafos narrativos a mostrar vistas aéreas de la ciudad, sus confiterías sobre uno y otro lado del Bósforo, construcciones antiguas convertidas hoy en centros comerciales, el esplendor de las casas de los ricos… (Absatz 2015, 270)

Además de ello, en la oferta de producción audiovisual turca en Perú podemos observar características temáticas y narrativas que le otorgan un parecido cultural con nuestras propias historias y realidades. Por nombrar algunas: las contradicciones y ansiedades sociales causadas por los procesos de modernización y occidentalización; la tensión existente entre el mundo tradicional y el mundo moderno; la representación de la religiosidad y la fe; la presencia de lo urbano como espacio del cambio y la transformación de los individuos. Asimismo, tenemos las representaciones genéricas de los personajes de la ficción, una fuerte presencia de sujetos femeninos con fortaleza propia y sujetos masculinos con almas fracturadas. Ambos se transformarán al final de la historia.

En ese sentido, Mutlu (2010) nos recuerda que en la Turquía del siglo XX ocurrieron cambios sociales, económicos y políticos que la transformaron profundamente. Con el establecimiento de la República, el país entró en un rápido proceso de modernización, lo que condujo a polarizaciones de la sociedad turca alrededor de algunas dicotomías: modernidad/tradición, propio/foráneo, Este/Oeste.

Para Mutlu, los *yeşilçam* —melodramas— de la televisión turca recogen estas tensiones, representadas en los conflictos generados por las diferencias existentes entre la modernidad de "los ricos" y la tradición de "los pobres", entre lo urbano de "los ricos" y lo rural de "los pobres". Las ciudades son lugares trascendentes, donde la pareja protagónica experimenta su amor en un contexto de distanciamiento, de tensión. Uno rico, la otra pobre; uno urbano, la otra rural; uno moderno, la otra tradicional. Y el final feliz encarna la posibilidad de manejar las polarizaciones del propio país, construyendo representaciones que muestran la modernidad como algo deseable, como un proceso que hay que experimentar. Alparslan Nas (2018, 5) se enfoca en la periferia como el otro elemento cultural que mantiene una presencia distante, esperando transformación, iluminación y empoderamiento.

Para entender el proceso de proximidad cultural de las producciones turcas y peruanas, es necesario recordar que el personaje fundacional del melodrama televisivo peruano es María Ramos, protagonista de *Simplemente María* (1969): un modelo femenino muy particular, pues es la representación de la mujer que se transforma haciendo un recorrido desde la subordinación hasta el empoderamiento propio. Una mujer con agencia, un modelo que escapa del ámbito doméstico y del rol exclusivo de esposa-madre para realizarse como mujer. "*Simplemente María* presentó un personaje poco habitual, pero mucho más positivo: la mujer trabajadora, creativa, independiente, que asciende socialmente por su talento, no por su capacidad de seducir al patrón con un aleteo de pestañas" (Reyes de la Maza 1999, 64).

El melodrama peruano se nos presenta como una forma narrativa que transparenta el orden social. En él se condensan los valores, los temores y las preocupaciones de los grupos sociales que comparten la experiencia melodramática. Es, en esencia, una forma de representación de la vida misma con características propias: presencia de la variable raza; de la migración como posibilidad de realización femenina; de las mujeres como sujetos competentes en las condiciones más extremas, como protagonistas de su propia historia; del amor confluente y la demanda de otras masculinidades; de la presencia de familias extendidas, y de la sororidad femenina (Cassano 2019).

En relación con la proximidad cultural de las historias, fue un acierto la elección de *Las mil y una noches* y *¿Qué culpa tiene Fatmagül?* para acercar los relatos turcos a las audiencias peruanas y latinoamericanas. Por un lado, por la universalidad de *Las mil y una noches* en términos narrativos —hay una cercanía con el texto original del cual se toma el título—, pero sobre todo por las protagonistas femeninas. Sherezade y Fatmagül son mujeres solas en un mundo patriarcal, y en él —a pesar de las adversidades y tragedias que deben enfrentar— generan transformaciones, especialmente en sus pares masculinos, que deben transitar su propio camino de sanación —apoyados en el amor— y apostar por la expresión de una masculinidad más equitativa.

En cuanto a temáticas, también hay similitudes con los relatos peruanos: fuerte presencia de la maternidad como eje central de los relatos, el romance y el amor, la familia, la herencia, la identidad, la violencia, entre otros.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Figura 5. Temas predominantes en los relatos turcos y peruanos. Elaboración propia.

Como podemos observar, la vertiente narrativa de los relatos turcos y peruanos es similar, al expresar órdenes particulares, miedos y angustias, sueños y utopías, pero sobre todo por representar la cotidianeidad de sociedades en tensión frente a los procesos de globalización y mundialización de las culturas. Y muchas de sus historias incorporan y desarrollan estas transformaciones.

Un elemento a considerar en la referencia a los productos turcos es que originalmente no eran telenovelas:

> Las telenovelas turcas en términos estructurales no son telenovelas, sino series. En su contexto original son emitidas en episodios de una hora y media, una vez a la semana y durante distintas temporadas. Esto ha implicado que, para su emisión diaria, en episodios de máximo 50 minutos, ellas hayan sido remontadas en Chile. En algunos casos, esto ha implicado la eliminación de algunas secuencias o escenas y, en otros, la división de la historia en dos o más capítulos. Este último procedimiento ha implicado la creación de finales "falsos" en cada episodio que permitan generar la intensidad dramática necesaria para enganchar a los espectadores con el episodio siguiente. (Julio et al. 2015, 184-5)

En ese sentido, en la televisión del *narrowcasting* —Kanal D Drama— y en la televisión de plataforma digital —Netflix— estos productos no requieren de muchos procesos de adaptación o transformación. Los episodios se suben o se programan como un continuo con muchas de sus características originales para el mercado internacional.

La especialista en medios y estudios culturales Bilge Yesil (2015) reconoce que existieron condiciones económicas favorables en los países importadores que facilitaron la demanda y la comercialización internacional de los productos turcos de ficción. Además, la crisis económica de 2008 hizo que los mercados europeos y balcánicos dejaran de producir localmente y apostaran por la importación de productos foráneos. En la misma línea, Jumana Al Tamini (2012) confirma que la demanda creciente por los relatos turcos se incrementó en la región árabe porque El Cairo (Egipto) y Damasco (Siria) redujeron drásticamente su producción televisiva debido a la agitación política que experimentaron y experimentan ambas ciudades.

Algunas reflexiones finales

La transnacionalización de los relatos turcos supera la de los latinos: los títulos turcos están sobrepasando a México y Brasil en la exportación de telenovelas a nivel global; en Medio Oriente y los Balcanes ya lo han hecho, y en América Latina —donde hay una larga tradición de contar historias melodramáticas— han tenido un ascenso brillante y superado en varios casos la audiencia de los relatos locales. Este proceso responde a las propias dinámicas de la industria de la televisión a nivel global —oferta y demanda—, a un saber hacer y a la proximidad cultural de las producciones turcas. Son historias muy bien escritas desde la cotidianeidad de las familias, con un ritmo narrativo propio, pero también con una proximidad estética a la telenovela brasileña, una actuación más pausada, escenarios únicos del Bósforo y una fuerte presencia de la tradición y lo rural —que, luciendo diferentes, son simultáneamente marcas identitarias en estas tierras—.

La proximidad cultural de las audiencias peruanas con los relatos turcos se sostiene en un capital cultural compartido con las producciones locales: temáticas, personajes, historias, expresiones e inscripciones genéricas (relatos más melodramáticos, de aventura, con humor).[8] Para la experiencia televisiva peruana —desde la perspectiva de la convergencia mediática y la mirada histórica—, se pueden observar algunos desplazamientos en este ambiente cultural:

a. Ha habido una apertura sobre los productos audiovisuales que importan los canales de señal abierta peruanos. Durante el período 2015-2020, ha disminuido el número de estrenos de títulos argentinos, colombianos y latinos de Estados Unidos, pues ingresan relatos turcos, indios y coreanos.

[8] Para mayor información puede revisarse Cassano (2021).

b. Los títulos turcos en la plataforma de Netflix representan el 1 % de su oferta total en el catálogo peruano, lo cual es significativo en relación con los porcentajes que alcanzan los propios títulos peruanos y los de algunos países vecinos como Chile y Argentina. Sin embargo, es más impactante si pensamos que la gran oferta de Netflix para la región se compone mayoritariamente de producciones estadounidenses, como señala el investigador argentino Ezequiel Rivero (2019b).
c. Kanal D Drama reemplazó al canal mexicano TeleNovelas en la programación de cable de Movistar. Ello significa un cambio importante: TeleNovelas tuvo presencia en las pantallas peruanas de cable desde prácticamente sus inicios en los años 90 del siglo pasado. Para 1997, ya tenía una importante audiencia cautiva.
d. La entrada de los relatos turcos generó un retorno de la industria audiovisual peruana a sus propias raíces, encarnadas en el personaje fundacional de la telenovela *Simplemente María*, María Ramos. Ese ha sido el modelo sobre el que se elaboraron los relatos a partir de 2015: se rescata la representación femenina de la mujer madre con agencia propia que establece relaciones afectivas vinculadas a modelos masculinos más equitativos (Cassano 2019). Este retorno a las raíces también privilegia las apuestas locales vinculadas a las problemáticas sociales que hoy nos marcan como sociedad.
e. Las audiencias peruanas se están relacionando con un nuevo repertorio de imágenes, prácticas y costumbres, así como con nuevas formas culturales e imaginarios sociales, lo que incide en una dinámica cultural que enriquece. En las plataformas de Kanal D Drama se comparten, además de los relatos, clips sobre la vida cultural, los valores arquitectónicos y la gastronomía turca, entre otros. Ello impactó —hasta antes de la pandemia— en una apertura del mercado turístico hacia Turquía.
f. El lanzamiento de títulos turcos en HBO Max para Perú y América Latina y el lanzamiento de la SVOD de Kanal de Drama para América Latina, Estados Unidos y España significa un incremento en la oferta de producción turca para estos mercados.
g. Globo TV —el gigante brasileño— ha dejado de ser el exportador principal para los canales de señal abierta en Perú, reemplazado por RecordTV, con su oferta de telenovelas con temáticas religiosas. Al momento de escribir este texto, Globo TV no tiene ningún título en las pantallas peruanas de señal abierta.

La televisión continúa siendo el medio audiovisual más importante por su trascendencia en el mundo moderno y por la posibilidad para narrar y comprender el mundo en el que vivimos, relacionarnos con otros y establecer vínculos, además de reconocernos en nuestra diversidad. En el momento actual, se encuentra en pleno proceso de transformación y reinvención, combinando sus distintos desarrollos tecnológicos: *broadcasting*, *narrowcasting* y plataformas digitales vía la herramienta *on demand*. Cada una de ellas interactúa con las otras y con las distintas audiencias, y estas dialogan de manera diferencia-

da con cada una de las posibilidades televisivas a su alcance, en esta nueva configuración ecológica del medio televisivo.

Retornamos así a la idea de convergencia como una posibilidad para los diferentes modos de producción como del consumo de medios, porque, como señala Jenkins (2008, 27):

> Los contenidos de entretenimiento no son lo único que fluye a través de las múltiples plataformas mediáticas. Nuestras vidas, relaciones, recuerdos, fantasías y deseos también fluyen por los canales de los medios. La vida del amante, la madre o el profesor discurre por múltiples plataformas.

Referencias

Absatz, Cecilia. 2015. *Las mil y una telenovelas: Cómo se cuentan las buenas historias en la ficción y en la vida*. Buenos Aires: Planeta

Al Tamini, Jumana. 2012. "Challenge of the Turkish Soap Operas". *Gulf News*. 1 de abril.

Cassano, Giuliana. 2018. "Telenovelas turcas en la televisión peruana". Ponencia presentada en el XXXVI Congreso Internacional LASA, Barcelona, 23-26 de mayo.

—. 2019. "Representaciones de género y melodrama televisivo en el Perú: Una mirada al siglo XXI". Tesis doctoral, Pontificia Universidad Católica del Perú.

—. 2021. "Digital Transformation: Turkish Melodramas on Peruvian television". En *Transnationalization of Turkish Television Series*, editado por Özlen Arda, Pinar Aslan y Constanza Mujica, 113-25. Estambul: Istanbul University Press.

CPI. 2019. "Netflix y su crecimiento explosivo en Lima Metropolitana". Reporte n.° 6. *Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública*.

Detleff, James, Giuliana Cassano, Guillermo Vásquez, y Thalía Dancuart. 2022. *Señal abierta: Una mirada a la televisión peruana del siglo XXI*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

El Comercio. 2015. "'Fatmagül' le ganó a 'Las mil y una noches' en el rating". *El Comercio*. 5 de mayo.

—. 2020. "Netflix: ¿Qué vieron los peruanos durante este año atípico 2020 en la plataforma de streaming?". *El Comercio*. 14 de diciembre.

Elizondo, Jesús. 2014. "Comprendiendo la historia desde la comunicación: Medios, medio e historia". *Contratexto* 22: 53-71.

Facultad de Comunicaciones. 2014. "Juan Ignacio Vicente, gerente de contenidos internacionales de Mega: 'Las Mil y una Noches vuelve a las teleseries tradicionales clásicas'". *Facultad de Comunicaciones*. 4 de septiembre.

Jenkins, Henry. 2008. *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Julio, Pablo, Francisco Fernández, Constanza Mujica, Ingrid Bachman, y David Osorio. 2015. "Chile: La conquista turca de la pantalla". En *Obitel 2015: Relaciones de género en la ficción televisiva*, coordinado por Guillermo Orozco y Maria Immacolata Vassallo, 159-94. Porto Alegre, BR: Sulina.

Lobato, Ramon. 2020. *Netflix Nations: Geografia della distribuzione digitale.* Roma: Minimum Fax.

Monge, Yolanda. 2020. Netflix suma casi 16 millones de nuevos usuarios durante la pandemia. *El País*. 21 de abril.

Mutlu, Dilek Kaya. 2010. "Between Tradition and Modernity: Yeşilçam Melodrama, Its Stars, and Their Audiences". *Middle Eastern Studies* 46 (3): 417-31.

Nas, Alparslan. 2018. *Media Representations of the Cultural Other in Turkey.* Estambul: Palgrave MacMillan.

Netflix. 2022. "¿Dónde está disponible Netflix?". *Netflix*. Accedido 21 de abril.

PE CONCORTV. 2019. "Estudio cuantitativo sobre consumo televisivo y radial en adultos". *Consejo Consultivo de Radio y Televisión*. Octubre.

Perú21. 2020. "Los peruanos y Netflix: Así reaccionan los fanáticos de las series". *Perú21*. 28 de agosto.

PRODU. 2020. "Webinar PRODU: El comportamiento de las audiencias en pandemia. *PRODU*. 29 de julio.

—. 2021. "Kanal D Drama lanza SVOD en las Américas y España". *PRODU*. 15 de septiembre.

Ramos, Carlos, Rosa Castillo, y Ana Oliva. 2016. "Los OTT TV como nuevos proveedores de contenidos audiovisuales y su impacto en la TV de paga". Documento de trabajo. OSIPTEL.

Reyes de la Maza, Luis. 1999. *Crónica de la telenovela: México sentimental.* Ciudad de México: Clío.

Rivero, Ezequiel. 2019a. "La codicia de Netflix". *Página 12*. 14 de febrero.

—. 2019b. "Viaje al fondo de Netflix". *Revista Fibra* 24.

Scolari, Carlos. 2015. *Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones.* Barcelona: Gedisa.

Señal News. 2020. "Kanal D Drama celebra su primer aniversario con audiencia millonaria". *Señal News.* 28 de octubre.

Surfshark. 2022. "Which Countries Get the Best-Rated TV Shows & Films on Netflix?". *Surfshark*. Accedido 27 de mayo.

Yesil, Bilge. 2015. "Transnationalization of the Turkish Dramas: Exploring the Convergence of Local and Global Market Imperatives". *Global Media and Communication* 11 (1): 43-60.

Monográfico

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Imaginarios desde la distopía: Política, tecnología y públicos en *Black Mirror*

Imaginaries from Dystopia: Politics, Technology and Audiences in Black Mirror

Recepción: 20/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Byron Andino-Veloz
Universidad UTE (Quito, Ecuador)
byron.andinov@ute.edu.ec

Eduardo Andino-Espinoza
Universidad Internacional del Ecuador (Quito, Ecuador)
edandinoes@uide.edu.ec

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.2

Resumen

Black Mirror (2011) es una serie con gran capacidad de distribución y circulación. El objetivo de esta investigación es analizar los imaginarios sobre la relación entre política, tecnología y públicos en tres capítulos de la serie. El estudio tiene un enfoque cualitativo y hermenéutico sobre esos capítulos. Parte desde una base conceptual que difiere de las miradas deterministas, a la vez que intenta ir más allá de la tecnofobia o tecnofilia para un estudio crítico de los instrumentalismos. Además, trata de evidenciar los usos y apropiaciones de las tecnologías en relación con la política, con base en autores como Raymond Williams, Roger Silverstone, Eric Hirsch, David Morley y Manuel Castells. También es relevante analizar los imaginarios sobre los públicos, a quienes en su mayoría se dibuja como espectadores y consumidores pasivos en épocas de la digitalización y la multiplicidad de las pantallas, pero que también se muestran como públicos red y masas red, con la posibilidad, a veces limitada, de lucha y acción espontánea.

Abstract

Black Mirror (2011) is a series with great distribution and circulation capacity. The objective is to analyze the imaginaries about the relationship between politics, technology and the public in three chapters of the series that have relevant content. The study has a qualitative and hermeneutical approach, interpretive on these chapters. This article is born from a conceptual base that differs from deterministic tendencies, while trying to go beyond technophobia or philophobia for a critical study of instrumentalisms, it shows the uses and appropriations of technologies in relation to politics, based on authors such as Raymond Williams, Roger Silverstone, Eric Hirsch, David Morley and Manuel Castells. It is also relevant to analyze the imaginaries about the public, who are mostly drawn as spectators and passive consumers in times of digitization and the multiplicity of screens, they are also shown as public-network and mass-network, with possibility, sometimes limited, of struggle and spontaneous action.

CC BY NC SA

Palabras clave · ***Keywords***
Usos, apropiaciones, instrumentalismo, política, redes sociales, comunicación
Uses, appropriations, instrumentalism, politics, social networks, communication

Introducción

La sociedad atraviesa lo que Walter Benjamin denomina "modificaciones en el *sensorium* contemporáneo", o formas de percepción sensorial. Gracias a las nuevas tecnologías digitales para intercambio de información y datos a mayor velocidad (Cuadra 2019), se han presentado cambios en la economía cultural y los modos de significación: el tiempo es cada vez más inmediato; el espacio es cada vez más cercano.

En esto se involucran la cultura de la imagen y las nuevas pantallas (Murolo 2012); hablamos de la imagen como unidad mínima de la pantalla, con dispositivos múltiples, convergentes y naturalizados en la cotidianidad. Esto ocurre por un mayor acceso a la tecnología, que a la vez habilita más usos. Sin embargo, aún hay brechas de cobertura debidas a la permanencia de desigualdades sociales estructurales.

La serie británica de ciencia ficción *Black Mirror* (2011) es parte de estas nuevas pantallas y además narra o genera imaginarios acerca de ellas. Esta producción ha motivado varias investigaciones por su amplio alcance y conexión con los públicos en épocas de la plataformización de las producciones audiovisuales, con modos renovados de distribución de contenidos.

La serie está subida a Netflix, uno de los gigantes a quienes Natalia Suazo (2018) llama "los dueños de internet", y que en épocas de pandemia cobró incluso mayor expansión debido a la necesidad de consumo de contenidos por los confinamientos en el mundo, hecho que empujó a una mayor digitalización de las actividades y a un refuerzo del capitalismo cognitivo. Así, la red desconcentrada queda atrás, es dominada por lógicas del neoliberalismo que, indica Suazo, tratan de manejar toda la vida humana como si se tratara de un negocio. Por ello, aunque son compañías que no necesitan explotar materialmente a los sujetos, sí controlan sus datos, códigos, dispositivos electrónicos y algoritmos para engancharlos.

En este marco, resulta siempre interesante explorar cómo *Black Mirror* cobra relevancia al evocar representaciones de lo social. En la obra "La matriz imaginaria de las nuevas tecnologías", Daniel Cabrera (2004, 13) plantea que el género de la ciencia ficción "tendrá un papel muy importante en la construcción de significaciones que enlazan específicamente tecnología y futuro y […] en la estimulación de la imaginación colectiva". Toda tecnología influye en la construcción de sentidos y en las formas de entender a los otros. Las pantallas no son ingenuas, son mediadoras culturales que resultan en prácticas sociales. No son ni efectos sociales ni poseedoras o generadoras de libertades totales.

En esta coyuntura, y citando a Martin Heidegger (1997, 91), es importante analizar el desarrollo de la técnica y sus consecuencias sociales desde una visión que no esté basada en una "concepción instrumental y antropológica", sino en la que se conciba a la "determinación correcta de la técnica" como un medio para un fin y como un hacer del hombre. Caso contrario, en palabras de Heidegger, se estaría —por ejemplo— estudiando lo "inesencial" de una plataforma como Netflix o una serie como *Black Mirror*. A su criterio, el análisis debe ser holístico, involucrando a la técnica, el ser humano y la naturaleza. En sintonía con esta postura, Jacques Ellul (2004, 132) consideraba que se debe "desacralizar" y "desteologizar" la técnica. Además, sugiere invitar a un diálogo reflexivo a los tecnólogos e incluso mantener una distancia y un sentido del humor respecto de la técnica.

De igual manera, se busca salir de lo que Langdon Winner (2008, 11) cataloga como "sonambulismo tecnológico". Es decir, no hacer un análisis simplista sobre el uso y los efectos de la tecnología y pensar que se trata de una relación "obvia", que enmarca como únicos intereses el "hacer" y el "usar". Winner asegura que no basta con saber cómo funciona una máquina, sino entender asimismo cómo se transforman nuestras vidas con su llegada. Por ello, propone un ejercicio de retrospectiva con la finalidad de entender cómo el arribo de las nuevas herramientas tecnológicas generó nuevas actividades y expectativas que a su vez estructuraron lo que denomina "una segunda naturaleza" (17).

La serie *Black Mirror* parte de una mirada distópica, lo cual se vuelve otro elemento llamativo para analizarla y generar una antítesis desde lo filosófico, lo social, lo cultural e incluso con miradas a lo político. Este artículo busca poner en discusión las concepciones sobre la tecnología en relación con la gestión de la política, sus usos instrumentalistas y también otros usos sociales por parte de los públicos, con base en contenidos audiovisuales de la serie, sus relatos y personajes.

Metodología

Este trabajo se basa en una indagación cualitativa con un enfoque hermenéutico y analítico del material audiovisual escogido, como contenido que incluye significaciones de la sociedad. El objetivo fue analizar los imaginarios sobre la relación entre política, tecnología y públicos. El corpus de estudio se centra en tres capítulos de la *serie Black Mirror* que enfatizan el problema de investigación: "El himno nacional" ("*The National Anthem*"), "El momento Waldo" ("*The Waldo Moment*") y "Odio nacional" ("*Hated in the Nation*").

Para esta investigación se eligió bibliografía referente a la serie y dedicada a la tecnología y los usos sociales de las pantallas; de esta forma se obtuvieron categorías relevantes para el análisis. Desde una mirada general se pusieron en confrontación visiones teóricas del determinismo tecnológico —entre ellas la de Marshall McLuhan (1996)— y teorías sobre los usos de la tecnología —como la de Raymond Williams (1992)—, y se las colocó en relación y debate con la política y los instrumentalismos, pues las tecnologías y los medios tienen un carácter social, han atravesado la política, las organizaciones y los ciudadanos.

Además, se incluyen las categorías de Roger Silverstone, Eric Hirsch y David Morley (1996) sobre apropiaciones (valores morales y funciones atribuidos a tecnología), objetivaciones (organización espacial y geográfica entre sujetos y tecnologías), incorporaciones (ritualidades) y conversiones (intercambio simbólico y de sentidos), para centrarnos también en las prácticas de las audiencias.

Para una antítesis a la concepción pesimista de la tecnología y la sociedad, se incluyeron las ideas de Manuel Castells (2012, 210) sobre la sociedad red y sus posibilidades de intervención para el cambio social, como "resultado de la acción comunicativa" mediante una "conexión entre redes de redes neuronales de los cerebros estimulados por señales de un entorno de comunicación a través de las redes de comunicación".

Se seleccionaron los capítulos centrales a investigar mediante observación previa. Después hubo nuevos visionados y un análisis con la matriz de conceptos escogidos para proceder a anotar frases, episodios, personajes e imágenes relevantes para los propósitos del documento. Finalmente se redactaron los subcapítulos armados según los apuntes y categorías previstas.

"Maldito internet": Determinismos y miradas distópicas

A esta etapa de la historia se la pensaría como un estar-en-el-mundo de un modo también técnico; el peligro es que nuestra relación y convivencia con el mundo solo se dispongan tecnológicamente (Tutivén, Bujanda y Zerega 2017). La mirada de *Black Mirror* otorga un gran peso al efecto social causado por las tecnologías. Difiere asimismo de las creencias utópicas y tecnofílicas que esperaban un progreso social automático mediante la aplicación de la tecnología tras los fracasos de la modernidad. Por el contrario, esta serie impulsa una mirada fatalista, sin dejar inexistentes también las posibilidades de resistencia y otros modos de subjetividad, aunque con mayor dificultad de constituirse.

Los planteamientos de McLuhan otorgan la concepción determinista de que ahora los efectos sociales son producidos por el medio y ya no solo por el mensaje, como si la tecnología —de forma automática— cambiara escalas, ritmos y patrones en los asuntos humanos y sociales, en toda forma de asociación y trabajo: "Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales, o pautas de percepción, regularmente y sin encontrar resistencia" (1996, 39). Entonces, hay una creencia de poder absoluto de la tecnología que incluso podría causar modificaciones a gran escala en la cultura y los sistemas políticos: por ejemplo, "la imprenta creó el individualismo y el nacionalismo en el siglo XVI", decía McLuhan (40).

En "El himno nacional", una persona secuestra a la princesa Susana, del Reino Unido. La condición para liberarla es que "a las cuatro en punto de la tarde, el primer ministro Michael Callow debe aparecer en la televisión británica en vivo, en todos los canales terrestres y satelitales [...], y tener relaciones sexuales completas y no fingidas con un cerdo". Este mensaje es difundido a través de un video en YouTube. De entrada, las pantallas se

colocan como modo de canalizar demandas por fuera de los mecanismos legales, de los canales políticos y de las facultades democráticas; es un delito amplificado para forzar a que se cumpla su pedido. El primer ministro fustigaba: "Maldito internet", anticipándose y culpando de la propagación y amplificación instantáneas de la demanda del secuestrador a las plataformas digitales, que se sumaron a pantallas tradicionales como la televisión.

La distopía se nutre de la degradación humana, de la animalización, naturalización y sexualización de la clase política, reutilizando los medios en los que suele legitimarse, para desplegar un espectáculo mediático sentido como una venganza (un rechazo a la monarquía y la herencia del poder) que termina siendo efímera. Finalmente, quien quería perturbar el orden termina suicidándose, mientras que el político, con más legitimidad que antes. Es una representación de la imposibilidad de cambiar la política, que reproduce el estatus y las condiciones de poder vigentes.

En "Odio nacional", la mirada fatalista se presenta por el mal uso de la tecnología. Como afirma Ellul (2004, 117), se divisa cómo el ser humano no es dueño de la técnica sino más bien objeto de ella, pues ha sido "espiritualmente raptado". Además, como menciona Heidegger (1997), esta sociedad tecnológica se caracteriza por buscar un "desocultar" de la naturaleza constante: se mira a los recursos a la mano como una gran "estación de servicio" cargada de energía, que puede ser explotada sin medir las consecuencias.

En el capítulo se produce una serie de asesinatos; el primero de ellos, contra una periodista que había recibido amenazas a través de redes sociales. Las detectives descubren que las muertes son provocadas por artefactos mecánicos con forma de abeja, creados en el Proyecto Granular por una empresa privada (con autorización y acuerdo con el Gobierno, pero sin transparencia para la gente) con la finalidad de enfrentar la extinción de colmenas.

El sistema había sido hackeado por un hombre, quien además robó una lista de datos personales de miles de ciudadanos que estaba en poder del Gobierno y la citada empresa. La investigación determinó que las víctimas habían sido incluidas en una campaña de odio promulgada en redes sociales. Esta consistía en elegir diariamente al usuario que hubiera tenido más mensajes con el hashtag #DeathTo (#MuerteA), para ser asesinado por una de las abejas mecánicas.

Se pasa de la utopía de "mantenernos a salvo" mediante estos drones con forma de insecto, a una distopía de la "vigilancia nacional absoluta […] espiando a todo el pueblo". Las abejas robot operan como metáfora de un renovado panóptico, una tecnología política para la coerción de los individuos, pues tienen sensores de reconocimiento de personas y objetos. Esto causa un "desplazamiento desde la disciplina excepcional a la vigilancia generalizada […], la ampliación gradual de los mecanismos disciplinarios […], su expansión a través de todo el cuerpo social" (Whitaker 1999, 51), lo que responde a las lógicas de racionalización y descentralización de la vigilancia. La sociedad termina vigilada por carceleros omnipresentes (Gobierno y empresa) con la capacidad de controlar y castigar a sus reclusos (ciudadanos).

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

El capítulo es una representación de la sociedad tecnológica, la cual a criterio de Ellul (2004, 122) está basada en un materialismo puro que busca resultados y que pone al ser humano en segundo plano. Se trata de una sociedad en la que mientras más desarrollo tecnológico exista, más se incrementa el deseo de poder; se cae de este modo en actuaciones ilimitadas y desaparecen los valores, las fronteras entre el bien y el mal, entre lo justo y lo injusto.

La distopía se vuelve potente al mostrar la muerte, pues el control de las abejas fue robado para esos fines. Con los asesinatos masivos, la tecnología se vuelve solo un arma reapropiada por quien goza de los conocimientos necesarios para manejar a las abejas robot. Además, aparece como determinante el hecho de que nadie pudo detener los asesinatos ni evitar el escenario catastrófico, ni las mismas fuerzas de investigación del Estado con todos sus recursos disponibles. Esto responde al imaginario de lo que Cabrera (2004) denomina miedo al futuro por desorientación, neurosis y la violencia latente que vendría con la tecnología.

Así, se representa a la tecnología como técnica para controlar el sistema cultural y estructurar el mundo social como objeto. Es un ejercicio para apoderarse de todos, con la consecuente degradación de lo humano, porque su agencia para modificar procesos se pierde (Feenberg 2005). Ante ello, es importante recordar las sugerencias de Ellul (2004, 119), quien propone que el ser humano debe dejar de ser objeto y pasar a ser sujeto. Esto le permitirá tomar control sobre la técnica, darle una orientación y dominarla, algo que se encuentra como una de las reflexiones finales del capítulo.

"El momento Waldo" constituye una representación de la banalización de la política y sus actores, así como del rechazo que la gente siente por quienes detentan o aspiran a llegar al poder. A través de un personaje animado llamado Waldo, manejado por un actor de comedia y replicado a través de medios tradicionales (sobre todo la televisión) y digitales, se encuentra la sinergia entre una sociedad que ha caído en el hastío de la política tradicional y un objeto (un oso virtual) que encarna sus sentimientos.

Waldo, una figura que no tiene recelo alguno de proferir insultos o acosar a sus rivales por todos los medios, es llevado desde el campo del "entretenimiento" mediático a una elección parlamentaria, basada en el show. La tecnología y las pantallas reemplazan en este caso a los humanos. Pablo Boczkowski y Eugenia Mitchelstein (2015) afirman que se cae en un "vaciamiento" o "tuiterización" del proceso de fijación de agenda, pues las "propuestas" de Waldo están marcadas por meras banalidades.

En este sentido, Himanen (2002, 116) manifiesta que en las revoluciones tecnológicas hay que tener en cuenta el "contexto social, su uso social y el resultado social". En el caso de "El momento Waldo", las tres fases se alejan del fortalecimiento de un ejercicio democrático, en el que la puesta en escena de argumentos sólidos por parte de los aspirantes parlamentarios permita una deliberación productiva y crítica entre la ciudadanía, incluso aprovechando los elementos emocionales para conseguir empatía y ganas de interceder en el debate sobre lo social.

Ante esta situación sale a relucir la tecnofobia de los políticos del partido conservador e incluso del partido laborista. Tratan de desacreditar a Waldo, por un lado, para afirmar que causa una degradación de la democracia: "Incluir en este evento a ese títere empobrece el proceso del debate y sofoca cualquier discusión seria de los problemas", afirma el candidato conservador. Por otro lado, aparece una especie de reclamo por falsa conciencia: "Si reivindicaras la revolución sería algo, pero no, porque se requiere valor e ideas. Y qué tienes, quién eres, por qué peleas", pregunta la candidata al intérprete de Waldo.

Ambas posturas tienen algo de cierto: la ausencia de la política, el énfasis en un odio moral contra los políticos, sin proyecto alternativo. Pero se quedan cortos, ya que no entienden las transformaciones sociales y lo que podría ser la política si se reapropiaran de esos elementos emocionales, de esas nuevas narrativas y formas de llegar a la gente para fomentar la participación.

Además, el episodio muestra cómo el ser humano vuelve a ser objeto de la tecnología y el sistema y cómo, cuando quiere salir de él, las opciones son nulas. Quien daba "vida" a Waldo reacciona tarde y simplemente es desechado. Hay una metáfora en la última escena: lanza la botella para tratar de destruir la pantalla, pero esta queda intacta, mientras que el sujeto termina golpeado, afectado y arrasado por las fuerzas represivas. Es una especie de fin de la política con inmovilidad social y estructural, tal como señala Himanen al referirse a las unidades económicas, los territorios o las personas que no se ajustan al orden establecido.

Como antítesis de que el fatalismo tecnológico que presenta la serie no es la regla general, se recobra el sentido de tecnología como algo social (Williams 1992), como *techné* que incluye al invento, los conocimientos y sus usos, atravesados en contexto por lo cultural, lo económico y sin duda lo político, para ir más allá de lo técnico-instrumental.

Se citan los casos de Túnez (calificado como "la revolución de la libertad y la dignidad"), la Revolución egipcia de 2011, el movimiento de los indignados en España, el desarrollado en Estados Unidos —denominado Occupy Wall Street— y las protestas en Chile desde 2019. Estos ejemplos muestran la cultura de la autonomía, ya que el "papel de internet va más allá de la instrumentalidad: crea las condiciones para una forma de práctica compartida que permite a un movimiento sin lideres sobrevivir, deliberar, coordinar y expandirse" (Castells 2012, 218). El autor afirma que conocer sobre protestas incluso en contextos distantes y culturas diferentes inspira la movilización, porque dispara la esperanza de un cambio, es decir, que exista la ruptura del determinismo tecnológico como aliado de la inmovilidad social.

Como se indicó al inicio, esto no es un esferismo tecnológico determinante, sino que evidencia formas de descontento ciudadano con la política y con los políticos, incluso reflejando que en los países con mayor desarrollo también hay indicios de insatisfacción con la democracia. Así se sale de los esferismos y se tejen intersecciones entre lo cultural, lo político, lo comunicacional y lo tecnológico.

(Neo)instrumentalismos y las extensiones para la política

El pensamiento instrumental se ha estructurado como un racionalismo totalitario para alcanzar supuestamente un conocimiento definitivo (Maldonado 2015), una solución a todo —como panacea— mediante un tipo de propuesta en cada tiempo histórico. Se habla de gestionar la política con criterios reduccionistas y mecánicos para alcanzar logros a corto plazo, como oferta de compraventa de la política con beneficio para grupos minoritarios. Allí convergen el mediacentrismo, el difusionismo, la tecnociencia y las redes digitales como instrumentos para la comunicación política.

Para analizar algunas acciones de la serie se incluyen los postulados de McLuhan (1996, 43), quien indicaba que un medio caliente "es aquel que extiende, en 'alta definición', un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información". Entonces, es alto en cantidad de información, pero bajo en participación. En cambio, los medios fríos son bajos en información, pero altos en participación. El manejo instrumental de la tecnología para la información, la política y la comunicación tiene usos distintos pero relacionados que aparecen en la serie.

En "El himno nacional", el primer uso se da desde la gestión de la comunicación política y el manejo de crisis. Las intenciones iniciales del primer ministro son evitar la filtración e impedir la difusión del video: "No puede saberse […], y manténgalo en secreto cuanto se pueda". Es decir, si se toma la metáfora de los medios como extensiones del cuerpo, se trataría de que la gente no vea ni escuche otras ideas más que el discurso oficial, para lo cual la televisión, las redes sociales e internet en general debían ocultar lo sucedido.

En la televisión al inicio da resultado; sin embargo, después de un tiempo es imposible aguantar la presión de la red y la información que ya circula en internet. Las plataformas, como medios fríos, causan una gran participación de la gente, se potencian debido al silencio de los medios tradicionales. "Por cada una que cancelamos aparecen seis reproducciones más", explica un asesor. El video del secuestrador tiene un alcance de 50 000 personas a minutos de ser subido, para posteriormente alcanzar las 18 millones de reproducciones. En Twitter es tendencia, con una velocidad de difusión de 10 000 tuits por minuto.

La segunda parte del comportamiento de los medios es distinta: se vuelven medios calientes con una sobresaturación de información, pasan todo el día hablando de un tema desde distintos ejes. Mantienen la atención de la gente y reducen la capacidad de participación, pues se incrementa la simple contemplación del espectáculo montado alrededor del suceso.

En el Gobierno se nota una incapacidad inicial de acción, al ser un "territorio virgen". Como indican los asesores del primer ministro, "no hay protocolo" para enfrentar esa situación, que mezcla pantallas, tecnologías y el manejo de crisis en la política. Sin embargo, aprovechan la hipervisibilidad a través de los datos y pretenden rastrear el origen del video mediante análisis de algoritmos (hora exacta de subida, quién subió videos a esa hora, código postal, etc.). Usan las imágenes satelitales, la transmisión en directo, para armar el operativo. Finalmente vuelven a promover el ocultamiento, sumando la lógica de vigilar y

castigar: se tipifica como delito guardar o transmitir cualquier video sobre el primer ministro teniendo sexo con el cerdo. Así retoman el control del contexto, reconstruyendo la imagen pública del primer ministro a su favor para consolidar y restablecer su legitimidad.

En "Odio nacional", el canciller intenta aprovechar su poder para librarse del "juego de consecuencias". Lanza ideas como suspender uso de las redes sociales (anular la participación digital), o provocar la representación negativa de un personaje mediante calumnias (impulsando la alta participación de la gente contra otro). Se intenta gestionar la crisis con usos instrumentales, tecnológicos e informativos, pero no se piensa nunca en las acciones políticas previas que dieron paso a la caída de su popularidad.

Es interesante analizar cómo se critica el imaginario de la democracia vista únicamente como libertad e igualdad, para evidenciar también sus paradojas: el soberano, el pueblo, elige a sus gobernantes, los dota de la potencialidad de ser una élite (Cigüela y Martínez 2014), pero los mismos políticos pueden ser dañinos o terminar por afectar los intereses de las mayorías.

También se enfatiza la vigilancia del Gobierno, que puede espiar mediante las abejas y su sensor visual básico, con reconocimiento facial. Si por un lado se indica que el Gobierno accede a ese recurso solo en casos de máxima alerta nacional, se evidencia que es fácil vulnerar la seguridad (a pesar de tener una encriptación "de nivel militar"), en este caso por quien denominan un *hacker*.

Se considera también como uso instrumental que el involucrado controle millones de estas abejas; así, se vuelve alguien con poder. Vulnera el sistema, tiene amplios conocimientos sobre el tema para darle otros usos, pero no se adhiere a un *hacktivismo* a favor de la gente, sino que lo vuelve una "lección de moral". No afecta de forma contrahegemónica las estructuras, ni forma lazos en red para cambiar la situación de las personas, solo se remite a usos individuales para intentar erradicar la crueldad, de forma paradójica, con asesinatos que reproducen la crueldad.

En "El momento Waldo", se puede colegir que se trata de la representación de lo que Gabriel Colomé cataloga como un político de "plató de televisión". A su criterio, estos son la antítesis de los políticos-educadores: se trata de príncipes seductores "con liderazgo electoral ejercido a través de los medios de comunicación y las redes sociales" (Colomé 2019, 83). En este campo, el investigador advierte que se pasa de una batalla de ideas a una política entendida como "batalla mediática". De este modo, la política deja de complejizarse y se vuelve una mera "comida rápida" en la que el debate reflexivo y responsable queda excluido.

El capítulo pone de manifiesto las adhesiones emocionales o simpatías temporales y fugaces de la gente hacia un personaje que no representa ninguna idea, pero sí la indignación popular ante la clase política. Uno de los problemas de esta dinámica es que se abre la puerta a una política concebida como un *reality show*. Es decir, la sociedad es presa de lo que Colomé llama un "ciberpopulismo", ejercido a través de las viejas y nuevas dinámicas de comunicación.

Esto se evidencia cuando un representante de la "agencia" visita al director del programa en el cual aparece Waldo; ven al personaje como un arma que empieza a ser objeto de venta para el mejor postor. Por su supuesto carácter antipolítico y su condición de *outsider*, podría ser un significante vacío a llenar con "cualquier contenido político". Es un arma de ataque en campaña, "es el perfecto asesino". Incluso si no ganara, ayudaría a que otros políticos triunfaran tras destrozar a sus opositores con la ayuda de Waldo.

Es interesante ver cómo los beneficiarios finales de estas lógicas de comunicación y política terminan siendo los mismos medios de comunicación, como medios calientes. Al construir un personaje, el medio se alimenta de seguidores, de televidentes y de los nuevos fanáticos de Waldo, que se traducen en mayor *rating* y ganancias empresariales. Así, tiene la posibilidad de expandirse en las diferentes pantallas con Waldo como símbolo de la antipolítica y como instrumento utilitario para la industria mediática, pues se cumple el objetivo de conseguir recursos a costa de esta arma político-comunicacional.

Usos y domesticación de la tecnología en los ciudadanos

Ahora, para analizar los usos, se acude a las categorías de Silverstone, Hirsch y Morley (1996). No obstante, se las aplicará desde una perspectiva más allá de los hogares, para analizar también otras comunidades interpretativas o espacios de socialización.

En "El himno nacional", las noticias sobre el secuestro, las condiciones y el espectáculo generan conversación en múltiples espacios —mediante el "cara a cara" o a través de internet—, así como prácticas personales. La primera categoría es la reapropiación de las tecnologías al volverlas objetos de significación para que dejen de ser mercancía, pasen a la economía moral y desechen su supuesta neutralidad. Se trata de las reapropiaciones con fines de reclamo político hacia la monarquía y fines delictivos para amplificar el secuestro y forzar al primer ministro a cumplir con el pedido. Hay objetivos informativos y espectacularizantes desde los medios de comunicación para tener presencia exclusiva e inmersiva en los operativos de búsqueda. También se habla de seguridad y vigilancia mediante el control de las pantallas.

Otra categoría es la objetivación como organización geográfica en los diferentes espacios de convivencia. Las pantallas toman presencia en distintos sitios y la televisión se mantiene como centro en locaciones como la habitación y los trabajos. Cobra también socialidad para reunir a su alrededor a los trabajadores de una clínica de salud, mientras que aparece asimismo la ritualidad de la reunión amena, con bebidas, comida, diversión y amigos en bares. Acá se conecta otro punto sobre la categoría de conversión para el intercambio simbólico. Los diálogos que se dan de forma explícita en los espacios mencionados son conversaciones espontáneas sin tanta estructuración o formalidad.

También hay una ruptura de los espacios fijos para consumo, pues los celulares permiten estar con las pantallas en diversos sitios: el niño, en el bar, que es sitio de trabajo de su madre; el consumo desde la cama gracias a la computadora; el celular en la calle y hasta en los baños para revisar o enviar fotografías.

El cuarto punto es la incorporación a la vida cotidiana de las pantallas y tecnologías. A la esposa del primer ministro, por ejemplo, también la acompaña la computadora mientras cuida a su bebé. Ella se entera de los requerimientos del secuestrador a través de internet, y no por su pareja; se trata por lo tanto de una forma de acceso a temas de la esfera pública desde el hogar. En cambio, para los trabajadores de la clínica y las otras personas en el bar, se vuelve tiempo de ocio y disfrute.

En "Odio nacional" aparece una menor cantidad de elementos en este apartado. Las apropiaciones son las más notorias: 1. la tecnología como herramienta de investigación estatal (cómputo forense, segmentación de búsqueda en redes sociales para identificar usuarios, etc.); 2. el uso instrumental delictivo y disruptivo del sistema de programación, que atenta contra la seguridad nacional; y 3. el producto empresarial: las abejas son manejadas por una corporación privada, concesionaria del servicio de polinización y a la vez de vigilancia en todo el país.

La organización espacial se reduce al hogar (la computadora en la sala de la periodista asesinada) y al trabajo (la agencia policial con distribución de puestos). La tecnología contribuye a desarrollar la labor sin la limitación de los espacios sólidos: en los operativos, como forma inmediata de comunicación y obtención de información de las bases de datos. Sobre la conversión para un intercambio simbólico aparecen las tendencias en redes sociales, a través de *hashtags* y del diálogo interactivo, con énfasis en el odio hacia el otro.

En "El momento Waldo" se reafirma la idea de que ver televisión va siempre más allá del mismo acto de estar frente a la pantalla, es decir, de las televidencias de primer orden (Orozco 2001). Entonces, ese proceso también se extiende a formas de reapropiación múltiples (antes, durante y después del consumo de la pantalla) en nuestra vida familiar, personal, laboral y en otras comunidades de significación.

La reapropiación alcanzada en la gente es sorprendente y exitosa para los intereses de la industria mediática. La campaña "Vota por Waldo" cobra existencia y discurso de verdad pública mediante una especie de campaña permanente: lo ven en conversatorios, interactúan con él en la calle y aparece en programas de televisión con los más conocidos entrevistadores de su país.

En cuanto a la objetivización, la campaña evidencia la potencialidad de cambiar y extender antiguos rituales de consumo que antes estaban en espacios tradicionales, como el hogar. De esta forma, la política se coloca como multimedial sin límites de espacio y tiempo: se transfiere la imagen de Waldo mediante distintas aplicaciones, el espectáculo se propaga a otras pantallas y a otros momentos de la vida, como las calles, para ser consumido sin horarios fijos ni otras restricciones del *broadcasting*.

Su incorporación y conversión cobra de este modo fuerza: el personaje político se vuelve normal, real, cotidiano; ya no hace falta empapelar los espacios públicos, sino llenar de contenido las pantallas para que el político esté presente en las ideas incluidas en la conversación pública. Por ejemplo, la gente coloca las pantallas en vez de sus rostros,

como bocas; se conectan con Waldo y este se vuelve una extensión de cada persona como pantalla y como político. El resultado es interferir en las hipermediaciones de las vidas de los ciudadanos e incluirse con potencialidad en el proceso de construcción de sentidos sobre la política.

Imaginarios sobre los públicos

Cabrera (2004) contempla lo imaginario como capacidad o potencia creadora, a la vez que como una formación abierta de representaciones para interceder en el pensar e imaginar.

En "El himno nacional" existe una mirada al estilo frankfurtiano por las críticas a las industrias culturales. En este caso, el episodio se centra en la televisión como forma de reproducción técnica para la mercantilización, dominación y manipulación. También se ata a la idea de sociedad del espectáculo de Guy Debord, al tener a las personas todo el día frente a las pantallas, mediatizadas por las imágenes y la información, que poseen representaciones y construcciones de ese acontecimiento:

> Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de la elección ya hecha en la Producción y su consumo corolario. Forma y contenido del espectáculo son de modo idéntico la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente. (Debord 2012, 9)

Así, la economía capitalista mostrada somete bajo su lógica a los medios de comunicación. La manera de organización empresarial impulsa la búsqueda del espectáculo permanente y condiciona, por lo tanto, las prácticas periodísticas. Con ello los medios alcanzan *rating* y consiguen la interacción de la gente basada en su agenda y la propagación de su contenido, con beneficios de publicidad y ganancias.

También se remite a una mirada de los públicos como masas. Mientras el primer ministro desarrolla un acto de bestialismo o zoofilia en cadena nacional, los ciudadanos se vuelven espectadores, potencian el espectáculo de las pantallas, se callan, están pasivos, unificados y uniformados. Se vuelve una especie de *performance* trágico y distópico de lo social que finaliza con la muerte de su autor.

En la serie, además, se ve cómo la comunicación de las personas a gran escala se ha transformado tecnológica y organizativamente con el desarrollo de lo catalogado como "autocomunicación de masas", en forma de red. Esta nueva forma de comunicarnos tiene entre sus principales características que los públicos se constituyen de forma horizontal y multidireccional, tienen interactividad a través de internet. Ya no es solo la masa uniforme, maleable y totalmente influenciable, sino que tiene posibilidad de reacción, agencia y lucha. Tal estado de las cosas se ha logrado asimismo con la proliferación y reapropiación (por parte de los públicos) de las redes de comunicación inalámbricas, la plataforma de comunicación prevalente en la actualidad en todas partes (Castells 2012, 210).

En "El momento Waldo", se enfatiza cómo los ciudadanos se conectan con la política mediante el *pathos* —las emocionalidades—, incluso en sus momentos de ocio. Participan en la campaña también a través de la diversión y el juego. Se trata de relacionarse a través de las pantallas, con lenguajes audiovisuales coloridos y la expresión no verbal exaltada por el candidato, todo esto configurado a partir del personaje animado con funciones fáticas continuas para enganchar a la gente.

Siguiendo a Castells, en la sociedad red hay posibilidad de usar una estructura descentralizada que maximiza las oportunidades de activismo de la gente. Son espacios abiertos que permiten a los movimientos sociales activarse tanto en redes sociales como en el espacio físico, un híbrido al cual denomina "espacio de autonomía" (212). Se trata de desechar el odio y el desprecio hacia la política. La gente genera un sentido de realidad de Waldo como político, lo aclaman para que forme su propia agrupación nacional, por fuera de los partidos tradicionales. Se sienten identificados; incluso él los defiende ante el candidato conservador, pues rechaza que los ciudadanos sean idiotas por confiar en una alternativa.

La cuestión crítica llega cuando el *pathos* debe conjugarse con el *logos* —las ideas— como elementos centrales. Si el proyecto se basa en la figura del candidato, entonces los ciudadanos recrean una democracia delegativa sin construcción política colectiva de lo social. Es decir, devienen en espectadores, en este caso de la comedia de la política, pues no retroalimentan la configuración del campo político ni interceden frente a sus representantes.

En el capítulo "Odio nacional", los públicos son asimilados a la colmena o al enjambre de abejas robot. La serie aplica esta comparación: las abejas —a pesar de que cada una actúa según su programación— también se agrupan y asesinan. En cambio, los usuarios convergen en redes sociales y en otras pantallas e interactúan, también de forma individual, cada cual estructurado para decidir quién muere. Ese enjambre sería

> una aglomeración de "usuarios" carentes de cualquier sentido gregario; individuos aislados. No obstante, y a pesar de esta desintegración de "lo público" en las redes digitalizadas, se puede observar que ante determinadas circunstancias un "enjambre" es capaz de aglomerarse en torno a un suceso que llamaremos *trending topic*. (Cuadra 2019, 12)

Así, el enjambre cobra expansión en redes, permite la creación de comentarios individuales que enfatizan en lo que Lidia Ferrari (2016) nombra "diversión en la crueldad", ritual en el que los usuarios aparecen como espectadores del show, pero, con la actitud de un superior, se identifican con quien castiga y sienten un goce con sadismo incluido, según la visión del psicoanálisis. Sería un comportamiento de "masa red", que presenta infinitas opiniones individuales con descomposición de lo político y alto consumo hedonista, según indica Cuadra.

Esta diversión en red y en las pantallas se refleja en los comentarios que piden la muerte de personajes. El juego se expande: al inicio tiene 63 mensajes y crece hasta 387 000 personas que usan el hashtag #MuerteA, y que finalmente también son víctimas de ese juego, en lo que sería una de las mayores matanzas masivas e inmediatas en el mundo.

Como expresa Pekka Himanen, parecería que las redes digitales funcionan de forma autómata, a pesar de que en una estructura social son los actores y las instituciones quienes las programan. Las redes, "propulsadas por la tecnología de la información, imponen su lógica estructural a sus componentes humanos, a menos que, por supuesto, las vuelvan a programar, operación que por lo general supone un elevado coste social y económico" (Himanen 2002, 116-7).

Cuadra describe asimismo al "público red" como el paso de la masa red a la organización y autonomía, muchas veces con debate, acción y politicidad; a esa dinámica ondulatoria de los enjambres que salen de los purismos de masa pasiva o de público activo en las redes digitales para serlo también en el cara a cara. En "Odio nacional" aparecen al final, ciudadanos movilizados pidiendo verdad y justicia ante la muerte de miles de personas. Así, los movimientos sociales del siglo XXI se están formando en el "corazón de la sociedad red como nueva estructura social" (Castells 2012, 210). Y es justamente este espacio el que ha posibilitado que diversas organizaciones sociales se articulen no solo a nivel local o nacional (el ámbito recalcado en la serie) sino global, para luchar por la reivindicación de derechos, lo cual estaría ausente de las narrativas desplegadas en esos capítulos.

Discusión y cierre

Los tres episodios analizados dejan en evidencia que el determinismo tecnológico puede ser muy perjudicial para la sociedad. Ante ello, es imprescindible hacer un análisis reflexivo, contextualizado y autocrítico sobre las nuevas plataformas de comunicación y sus usos. Se añade que las miradas fatalistas de la serie sobre la tecnología —algo similar a lo que Philippe Quéau señala como un "nuevo opio de los pueblos" (1995, 42)— tampoco son regla general.

El desarrollo técnico no es sinónimo automático de desarrollo social. Heidegger (1997) sugiere que es necesario que el ser humano mantenga la serenidad ante las cosas. Esto le permitirá tomar el control y saber utilizar la técnica, porque el sujeto debe decidir si los objetos técnicos penetran o no en su mundo. Esta serie muestra que la tecnología supera al ser humano, sale de su control (causando daños sociales y mortales) e incluso lo reemplazan como sujeto político.

Además, como expresa Winner (2008), adoptar un tipo de tecnología implica incidir en la estructura de un entorno social. La serie impulsa visiones críticas sobre su rol y utilización por parte de un sistema capitalista y de organizaciones que coadyuvan al vaciamiento de la política o a la irrupción desmedida y sin permiso en la privacidad. La tecnología es representada como causa de inmovilidad social e incluso como forma de favorecer aún más a los grupos de poder mediante el control instrumental de los datos de los sujetos.

Sobre la domesticación de las tecnologías, son notorias en la serie la transformación y convergencia de los usos sociales en múltiples espacios más allá del hogar, como sitios para el consumo de información política. Con lo inalámbrico se profundizan los

cambios y las rupturas del espacio y tiempo, lo que permite a las pantallas extenderse a la cotidianidad y obtener inmediatez. Estas últimas son elementos relevantes del proceso de hipermediación para la construcción de sentidos sobre la política, pues las campañas tienen más recursos para dialogar con la gente, causar empatía y enganchar mediante la profundización de los elementos emocionales y lúdicos. Asimismo, habilita una mayor interacción entre los ciudadanos por su interconexión instantánea en la red, aunque, si no se desarrollan apropiaciones *otras*, procesos pedagógicos y críticos de los usos de la tecnología, los deja en manos de los poderes o del mercado, que buscan amplificar sus intenciones utilitarias.

Si bien *Black Mirror* presenta una visión fatalista de la tecnología, este estudio se abordó sin el objetivo de posicionarse en una visión exclusivamente apocalíptica del tema. Los públicos son representados en su mayoría como meros espectadores, masa y consumidores ante un sistema capitalista basado en un funcionalismo extremo, reforzado por lógicas del espectáculo; pero ese mismo público también puede usar internet y las redes sociales para transformar positivamente la dinámica de la comunicación.

En el capítulo "Odio nacional", hay un aporte en el modo de representar a los públicos como enjambres, pues se muestran los renovados comportamientos de los usuarios mediante la interconexión por redes sociales e internet. Se evidencia una forma efímera de agrupamiento, de colectivización espontánea alrededor de una demanda, tendencia o *trending topic*, para subsistir como organización sin cabeza jerárquica o líder potente de opinión, sino como red. Se critican también las estructuras algorítmicas de las aplicaciones dirigidas por los gigantes de internet, cuyo interés es ganar usuarios y actividad, generar la noticia, sin impedir el desarrollo de campañas que promulgan odio y que, en el episodio, dan paso a una matanza masiva.

La comunicación política no se remite solo al momento de la campaña, en que se consume información y publicidad en las pantallas (primer orden), sino también al pasado-antes (mediaciones culturales e históricas, actuación de la política y políticos, entre otros), al presente (interacciones múltiples de segundo y tercer orden) y al después-futuro (anhelos, sueños, proyectos de sociedad). Esto se nota en la insatisfacción mostrada hacia la política, en los reclamos existentes y en la búsqueda de alternativas por parte de la gente.

Los imaginarios de la serie no eliminan por completo la posibilidad de usar la tecnología, por ejemplo, para combatir al poder y fortalecer los procesos democráticos. Son al menos indicios presentados como formas de "autogobierno". Uno de los objetivos de las redes sería instaurar y practicar una democracia fortalecida, basada en comunidades locales y virtuales en constante interacción. Aunque no siempre se logre, se buscaría ejercer autonomía tras no conseguir gestionar las crisis estructurales mediante las instituciones formales.

A la vez, esto sería un punto crítico de la serie en relación con la política, al enfatizar la distopía y no promover formas de quebrar el instrumentalismo, el determinismo social y tecnológico para intentar una transformación. Los ciudadanos pueden activarse

y estructurarse en una red de redes que permita aglutinar causas, reivindicar derechos o posicionar relatos alternativos al poder. Lo interesante es que esta articulación puede trasladarse entre el mundo virtual y el espacio físico, para cristalizar formas democráticas renovadas de participación para el cambio social.

Black Mirror, como potente serie de ficción en una plataforma gigante como Netflix, posee una enorme capacidad de difusión. Su contenido crítico, sin embargo, necesita una reapropiación por parte de los espectadores para no limitarse a un discurso tecnofóbico, sino producir usos y significaciones que propendan al fortalecimiento de la comunicación democrática, participativa y ciudadana. La ficción permite una conexión con los sentidos y prácticas de los sujetos; lo que se requiere aquí es una comprensión de la relación compleja e interseccional entre política, tecnología, cultura y los sistemas económicos que inciden en la construcción de las sociedades.

Referencias

Boczkowski, Pablo, y Eugenia Mitchelstein. 2015. *La brecha de las noticias: La divergencia entre las preferencias informativas de los medios y el público*. Buenos Aires: Manantial.

Cabrera, Daniel. 2004. "La matriz imaginaria de las nuevas tecnologías". *Comunicación y Sociedad* 1: 9-45.

Castells, Manuel. 2012. *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza Editorial.

Cigüela, Javier, y Jorge Martínez. 2014. "El imaginario social de la democracia en 'Black Mirror'". *Revista Latina de Sociología* 1: 82-101.

Colomé, Gabriel. 2019. "La comunicación política en épocas de posverdad". En *Geopolítica y comunicación: La batalla por el relato*, coordinado por el Instituto Español de Estudios Estratégicos (IEEE), 79-92. Madrid: Centro Superior de Estudios de la Defensa Nacional (CESEDEN).

Cuadra, Álvaro. 2019. *El príncipe posmoderno*. Quito: Ciespal.

Debord, Guy. 2012. *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.

Ellul, Jacques. 2004. "El orden tecnológico". En *Filosofía y tecnología*, editado por Carl Mitcham y Robert Mackey, 112-51. Madrid: Encuentro.

Feenberg, Andrew 2005. "Teoría crítica de la tecnología". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad* 5: 109-23

Ferrari, Lidia. 2016. *La diversión en la crueldad: Psicoanálisis de una pasión argentina*. Buenos Aires: Letra Viva.

Heidegger, Martin. 1997. *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

Himanen, Pekka. 2002. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Madrid: Destino.

Maldonado, Efendy. 2015. *Epistemología de la comunicación: Análisis de la vertiente Mattelart en América Latina*. Quito: Ciespal.

McLuhan, Marshall. 1996. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Paidós.

Murolo, Leonardo. 2012. "Nuevas pantallas: Un desarrollo conceptual". *Razón y Palabra* 16: 55-65.

Orozco, Guillermo. 2001. "Audiencias, televisión y educación: Una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones". *Revista Iberoamericana de Educación* 27: 155-75.

Quéau, Philippe. 1995. *Lo virtual: Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.

Silverstone, Roger, Eric Hirsch, y David Morley. 1996. "Tecnologías de la información y de la comunicación y la economía moral de la familia". En *Los efectos de la nueva comunicación*, editado por Roger Silverstone y Eric Hirsch, 39-57. Barcelona: Bosch.

Suazo, Natalia. 2018. *Los dueños de internet*. Buenos Aires: Debate.

Tutivén, Carlos, Héctor Bujanda, y María Zerega. 2017. "The future is broken: Lecturas heterotópicas de 'Black Mirror'". *Nómadas* 47: 81-95.

Whitaker, Reg. 1999. *El fin de la privacidad*. Madrid: Paidós.

Williams, Raymond. 1992. *Historia de la comunicación*. Madrid: Bosch.

Winner, Langdon. 2008. *La ballena y el reactor: Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Monográfico

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Música popular, interculturalidad y representaciones de lo mexicano en *Sense8*, de Netflix

Popular Music, Interculturality and Representations of the Mexican in Netflix's Sense8

Recepción: 21/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

María Teresa Garzón Martínez
Cesmeca-Unicach (San Cristóbal de Las Casas, México)
maria.garzon@unicach.mx

Martín de La Cruz López Moya
Cesmeca-Unicach (San Cristóbal de Las Casas, México)
martin.lopez@unicach.mx

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.3

Resumen

La biblioteca audiovisual de Netflix aparenta una inclusión social fundamental, una interculturalidad definitiva; por ello, lo referente a las representaciones de los colectivos sigue siendo de interés académico y más en un país de fuerte tradición en el consumo de la televisión, como México. Partiendo de los estudios culturales y del análisis de contenido, aquí nos interesa formular una lectura a propósito de las representaciones culturales de lo "mexicano", en clave de nación, que apuestan a construir imaginarios de interculturalidad en las coordenadas de universos narrativos donde se pugna por una redefinición de lo humano. En particular, se trabaja el universo de la serie *Sense8* y, en él, el bolero "Perfidia", que funge como significante local en un mundo donde los límites de lo nacional se rompen por efectos de la "evolución" humana, pero donde lo "global" sigue manteniendo las diferencias geopolíticas entre el Norte y el Sur. Así, se propone una lectura crítica que habla de la política de las representaciones en el contexto de la hiperproducción de diferencias narrativas y apuestas por la "inclusión" en Netflix.

Abstract

Netflix's audiovisual library appears to be a fundamental social inclusion, a definitive interculturality; therefore, what refers to the representations of collectives continues to be of academic interest, especially in a country with a strong tradition of television consumption such as Mexico. Based on cultural studies and content analysis, here we are interested in formulating a reading of the cultural representations of the "Mexican", in the key of the nation, which aim to build imaginaries of interculturality in the coordinates of narrative universes where there is a struggle for a re-definition of the human. In particular, the universe of Sense8 and the bolero is worked

CC BY NC SA

on: "Perfidia", since it functions as a local signifier in a world where the limits of the national are broken by the effects of human "evolution", but where it "Global" continues to maintain the geopolitical differences between North and South. Thus, a critical reading is proposed that speaks of the politics of representations in the context of the hyperproduction of narrative differences and bets for "inclusion" in Netflix.

Palabras clave · *Keywords*

Música popular, nación, representación, México, interculturalidad, Netflix
Popular music, nation, representation, México, interculturality, Netflix

Introducción

Netflix —como metáfora de los interesantes cambios que ha significado transitar de lo análogo al *streaming*, de las antiguas salas de cine a la "televisión a la carta", de las prácticas de consumo audiovisual dependiente de horarios, espacios y altos costos a prácticas de bajo costo y con acceso en múltiples dispositivos— no deja de ser una caja de Pandora para aquellos seducidos por las industrias culturales y los consumos audiovisuales contemporáneos. Ciertamente, no solo estamos frente a un modelo de negocio que ha revolucionado el mundo de las industrias culturales, sino también ante un fenómeno cultural de exquisita complejidad en que el poder casi omnipresente del Estado, con relación a su dominio en el espacio televisivo, decae con rapidez al mismo tiempo que se habilita la participación más activa de los consumidores en los espacios públicos virtuales. Así, "donde había monopolio, hubo descentralización; donde había audiencia pasiva, hubo producción de mensajes por parte de los receptores; donde había censura, hubo desregulación; donde había verticalidad, hubo horizontalidad; donde había masa, hubo individualidad, y donde había realidad, hubo virtualidad" (González 2021, 55).

En este contexto, al decir de Pereira, Greco y Souza (2021), son las empresas multinacionales como Netflix las llamadas a orientar la circulación de mensajes en la arena global, en su papel de productoras y distribuidoras de contenidos audiovisuales vía *streaming*. Lo anterior, no obstante, no significa en absoluto abandonar la añeja dupla entre lo nacional y lo local, sino reconfigurarla, tanto en términos de lo que implica llevar a Netflix a diferentes contextos geopolíticos con éxito suficiente para sustentar materialmente su apuesta, como en términos de las historias que se van a contar y que el público va a ver, algoritmos mediante. Entonces, en términos de visualidad y poder, de inclusión social e interculturalidad, frente a este panorama, emergen una vez más las ya conocidas preguntas sobre las relaciones entre representación e ideología, lo local y lo global, los mensajes y sus mediaciones (Martín-Barbero 1991), pero ahora en clave de *streaming*.

En particular, nos interesa examinar las estrategias discursivas a través de las cuales se construyen representaciones y narrativas altamente críticas y democratizantes o se coopta la diversidad cultural, y que son capaces de "vender" culturas locales que, a fin de cuentas, son síntesis de representaciones vigentes de nación, de formas de edificar y administrar sentidos de existencia y de prácticas concretas de relacionarse con el otro desde negociaciones interculturales (Pereira, Greco y Souza 2021). Y ello interesa en tanto Netflix presenta una biblioteca audiovisual casi infinita que parece dar cuenta de una inclusión social fundamental en sus universos discursivos, una interculturalidad definitiva que produce y reproduce historias, imágenes, imaginarios, representaciones de la diversidad que pueden (o no) impactar en la construcción de subjetividades, identidades, pertenencias colectivas y relatos de nación a nivel regional, nacional e internacional. En ese sentido, se aboga por lecturas críticas y de sospecha que reflexionen y analicen las políticas de las representaciones en el contexto de la hiperproducción de diferencias narrativas y apuestas por la inclusión en Netflix.

Guiados por varios de los análisis contenidos en el libro *Netflix: Una pantalla que te saca de aquí* (Ascencio, Garzón y López 2021), y partiendo de los estudios culturales, en este artículo nos interesa formular una lectura a propósito de las representaciones culturales de lo mexicano, en código nacional, que apuestan a construir imaginarios de interculturalidad en universos narrativos donde se pugna por una redefinición de lo humano, como la serie de ficción *Sense8* (2015). Aquí se recurre a la reflexión sobre el uso de la música popular con el fin de exponer cómo, en el universo de los *sense8*,[1] el bolero "Perfidia" funge como significante local en un mundo donde los límites de lo nacional se rompen por efectos de la "evolución" humana, pero donde lo global sigue manteniendo las diferencias geopolíticas y raciales entre el Norte blanco y el Sur prieto.

A Pandora por los cuernos

Si Netflix es una caja de Pandora para sus estudiosos, entonces la mejor forma de abordar un análisis será "agarrando al toro por los cuernos" o, lo que sería equivalente, a Pandora por los cuernos. Y esos cuernos son las estrategias discursivas que edifican representaciones de lo mexicano en una serie de gran éxito producida por Netflix, lo cual supone un análisis de contenido del texto audiovisual fragmentado. Es decir, una vez situados en el plano de lo narrativo, no interesa aquí evaluar el discurso audiovisual completo de la serie elegida —lo que equivale a comprender una temporada como unidad narrativa—, sino más bien indagar en profundidad ciertos elementos de las escenas o las secuencias que son constituyentes del arco de los personajes o la historia. En otras palabras, inspirados por Roland Barthes (1977), nos interesa leer ciertos detalles que operan como unidades de lectura mínima y que bien pueden entenderse como lexías, generando interpretaciones del texto capaces de dar cuenta de cómo se representa y un posible para qué.

[1] El uso (o no) de mayúscula inicial nos ayudará a diferenciar si estamos hablando de la serie *Sense8* o de sus protagonistas, conocidos en la trama como *sense8* (*sensates*, 'sensibles').

En consecuencia, hemos elegido una unidad narrativa, un texto, que corresponde a la primera temporada de *Sense8*. Siguiendo el desarrollo de la historia se ha seleccionado una lexía que genera un cambio profundo en un personaje y en la historia como unidad mínima de sentido a ser analizada. Ello, en busca del sentido segundo de la narración, de su connotación, lo cual nos permite acceder a las políticas de representación que subyacen en cada imagen, en cada texto, que a su vez refiere a los textos del poder, sus resistencias y sus posibles transformaciones, siempre enmarcados en sus propios contextos radicales (Cejas 2021). Ahora bien, elegimos esta serie por tres motivos principalmente: 1. nos interpela y forma parte de nuestra experiencia como consumidores de mensajes audiovisuales y televisión vía *streaming*; 2. es una producción norteamericana que habla de futuros posibles determinados por realidades interculturales donde lo popular mexicano ocupa un lugar protagónico; y 3. cuenta con dos temporadas y dos capítulos especiales publicados en la oferta regional mexicana.

Destacamos este último aspecto por dos razones. Una tiene que ver con la larga tradición de consumo de telenovelas en nuestro país, que ha impactado de manera positiva en el posicionamiento de Netflix en México, al ser formatos similares al de las series y mantener muchas veces el esquema narrativo del melodrama (Cornelio-Marí 2020). Ciertamente, según explica Martínez (2021), México encabeza las listas de maratonistas de series de fines de semana a nivel mundial. En nuestro país somos consumidores de series.

La otra razón tiene que ver con la representación de lo nacional, bien desde una visión local o bien desde una visión foránea, lo cual ha abierto un rico intercambio entre contenidos de otros países que hacen referencia a México —por ejemplo, la serie estadounidense *Narcos* (2015)—, su necesaria adaptación para generar la lealtad de los suscriptores —por ejemplo, usando traducción al español latino— y la creación de producción original mexicana —donde destacan, una vez más, la comedia y el melodrama—. En ese sentido, no es de extrañar que *Club de Cuervos* (2015), que narra la historia alrededor de un equipo de futbol mexicano, sea la primera serie de Netflix producida en español para un público hispano (Robles 2021).

Por último, nos ubicamos en el campo de los estudios culturales porque desde ahí podemos formular preguntas y respuestas distintas, sin dejar de "politizar la teoría y teorizar la política" (Grossberg 2009), partiendo de la indisciplina como partitura y de la sospecha como melodía. Además, defendiendo siempre que la cultura está hecha por un sinnúmero de prácticas creativas agenciadas por las personas en sus vidas cotidianas, las cuales dan cuenta de la forma en que viven su vida en contextos rebosantes de poder. Por esto, la cultura importa, "porque es una dimensión clave en la construcción de la realidad" (Grossberg 2009, 32). Los consumos audiovisuales son consumos culturales y configuran hoy buena parte del territorio de la cultura y su relación constituyente con el poder, ya que si es cierto, como afirma Borges, que la televisión "se presenta como el espejo de la sociedad, o sea, la sociedad se ve a través de la televisión, pues esta le ofrece una representación de sí misma" (en Pereira, Greco y Souza 2021, 167), entonces Netflix no solo refleja a la

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

sociedad a través de su representación, sino que también es motor de su propia construcción, deconstrucción y reconstrucción.

Sense8 e interculturalidad

Para el gigante del *streaming*, generar una "netflixmanía" en México implica, además de retos estructurales, retos de traducción exigidos por la diferencia cultural del territorio (Martínez 2021). Como ya se ha dicho, la empresa invierte una cantidad importante en doblajes y subtítulos en español "latino" y portugués, así como en la producción de formas narrativas, contenidos y repertorios acordes a las expectativas y preferencias de sus suscriptores (Cornelio-Marí 2020). En consecuencia, la biblioteca audiovisual de Netflix, en su oferta para México, se enriquece cada vez más con series como *Ingobernable* (2017), *Diablero* (2018), *Luis Miguel: La serie* (2018), *La casa de las flores* (2018) y programas documentales como *Las crónicas del taco* (2019), las cuales ya han hecho carrera. En consecuencia, "sin querer queriendo",[2] Netflix plantea escenarios inéditos para la construcción de relatos de lo nacional desde la producción mexicana y desde la ubicada en otras coordenadas geopolíticas, donde Estados Unidos sigue siendo referencia obligada.

A propósito, Martínez (2021) informa sobre la construcción de una identidad moderna mexicana, en la década de 1930, a través de una hegemonía audiovisual en la que sobresale la época de oro del cine nacional (1935-1956), cuyas historias y representaciones homogenizadas dictan que el mexicano es reflejo de la cultura popular e indígena. Tal hegemonía, en su intento por inventar la nación, "biologizó diferencias y construyó comunidades imaginadas, estructuradas con la tipicidad más cerrada: véanse los casos de los actores del *star system*, María Félix, Pedro Infante y Pedro Armendáriz, que interpretaban cualquier personaje" (Martínez 2021, 72). Ahora las condiciones han cambiado, en tanto nos encontramos ante una oferta posnacional del consumo cultural que modifica, altera o elimina modos previos de organización simbólica y material de los mensajes. Así las cosas, se podría decir que, si el cine imagina lo nacional desde la *localización* específica de la sala, por medio de una obra específica, en un momento histórico determinado de consumo, entonces las series transmitidas vía *streaming* imaginan lo nacional desde la *deslocalización*, por medio de repertorios que responden a la demanda de los suscriptores, en temporalidades paralelas de consumo y usos múltiples de un mismo producto, inscrito todo ello en lógicas culturales que conforman comunidades de sentido, identidades, significados más allá del Estado-nación (Pereira, Greco y Souza 2021).

En la secuencia inicial de *Sense8*, la serie estadounidense de ciencia ficción creada por Lana Wachowski, Lilly Wachowski y J. Michael Straczynski, la primera imagen de la nueva generación de *sense8* muestra a un hombre alto, musculoso, sexi, vestido de "charro",

[2] Frase popularizada por el comediante, actor y libretista Roberto Gómez Bolaños (1929-2014), que refiere a aquellos contenidos que se enuncian en una conversación con la apariencia de error o sin considerar la adecuada recepción del mensaje, pero que llevan en sí mismos una intención comunicativa clara en términos de burla al poder.

sosteniendo un arma en la mano. Se trata de Lito Rodríguez, el aporte mexicano a la serie. *Sense8* cuenta la historia de ocho personas desconocidas, ubicadas en diferentes partes del mundo y pertenecientes a diversas razas y orientaciones sexuales, que están conectadas por un *sensorium* producto de la evolución biológica de la humanidad, lo que hace que cada una de esas personas pueda sentir lo que siente cada una de las otras, pensar lo que piensan y, muchas veces, actuar en su lugar sin necesidad de compartir físicamente un espacio. Los *sense8* son grupos históricamente perseguidos por lo que representan: un paso en la evolución de lo humano, y este grupo en particular no se libra de tal situación, de modo que reconocerse como *sense8*, vivir como *sense8* y resistir la persecución conforman la trama narrativa de sus dos temporadas y sus dos capítulos especiales (de Navidad y final).

La serie ha sido interpretada por la crítica especializada como una metáfora de lucha por la libertad en un contexto donde la diversidad cultural importa. De hecho, Morais y Bieging (2016) hablan del relato contrahegemónico que presenta *Sense8* a lo largo de sus temporadas, en un cruce por lo demás interesante entre globalización y las llamadas minorías étnicas o sexuales que amplía el foco de análisis; Gutiérrez (2021), por su parte, habla de *Sense8* como una práctica audiovisual activista *queer*. Estas lecturas apuntan a interpretar el mundo de los *sense8* como intercultural, sin ignorar la polisemia del término y sus orígenes políticos en el ámbito de la educación y los movimientos indígenas en Latinoamérica, puesto que al parecer no se está frente a una producción de diferencias *per se* por medio de su representación neoliberal, sino a un complejo entramado discursivo que

> da cuenta de un rango más amplio de fenómenos de diversidad. Intenta ir más allá de la tolerancia y la coexistencia entre culturas para alcanzar el respeto y la convivencia, y defiende una igualdad y justicia sustanciales más que formales entre ellas, [aceptando] distintas concepciones de *vida buena*, pero no [defendiendo] los límites de la tolerancia, ni criterios para proteger los derechos individuales, sino [apostando] por una definición consensual de tales criterios. (Cruz 2013, 48-49)

Dentro de la larga y amplia discusión por la disputa entre multiculturalidad e interculturalidad, elegimos seguir a Cruz (2013), quien retoma tal discusión de la tradición del pensamiento descolonial andino y nos provee de pistas certeras para la interpretación que aquí presentamos. Para el autor, la interculturalidad, en su nivel analítico y descriptivo, habla de sociedades constituidas por relaciones de hegemonía y subalternidad —y no de mayorías y minorías—, en las que el énfasis de las luchas sociales por la representación y la identidad no está puesto en formar parte de la hegemonía, sino más bien en el cambio radical de las relaciones de poder en busca de una *vida buena*, definida por negociaciones horizontales entre comunidades, grupos y personas, sin ignorar dichas relaciones de poder. Por lo tanto, la lógica que subyace al ejercicio político es relacional.

En *Sense8*, la política de la representación parece ir de una concepción de minoría/mayoría a una prioritariamente relacional. No puede ser de otra forma, pues el universo de los *sense8* es completamente relacional, al punto que unos dependen de otros y no

 e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

tienen posibilidad de elegir otra cosa. Están conectados naturalmente, y esa conexión y su lógica relacional son las que otorgan sentido a sus caminos de autodescubrimiento individual y colectivo y sustentan la lucha asumida en conjunto por una forma de *vida buena* para humanos y *sense8*, para la que se parte del entendimiento, la comprensión y, en especial, la empatía.

Por ende, entre los poderes más importantes de un *sense8* se encuentra el de ponerse en los "zapatos del otro", esto es, ser el Otro de manera momentánea y acotada. Es el caso de Lito, un hombre homosexual que, al ser actor de películas de acción en un contexto geopolítico de masculinidades cabales (López 2018), debe ocultar su orientación sexual para no perder su trabajo. Pese a su apariencia física, Lito no cumple del todo con los mandatos de la masculinidad hegemónica, por lo que recibe ayuda de otros *sense8:* Will o Wolfie, cuando de escenas de acción y peleas se trata; Sun y Nomi, para orientarlo en lo referente a su subjetividad y sexualidad.

Y justamente en la secuencia en la cual Lito y Sun se conocen emerge una estrategia discursiva que puede entenderse como incidental, pero no lo es. Lito se prepara para grabar una escena, mientras Sun se alista para ir a trabajar y afrontar un día de difíciles decisiones. La cuestión se complica más, pues Sun está menstruando, por lo que se encuentra incómoda por los malestares propios de este ciclo. Entonces, cuando Lito empieza a sentir esos mismos malestares sin tener indicios de lo que le pasa, la narración se torna melodramática al igual que cómica, y empieza a sonar la versión del Trío Los Panchos de "Perfidia" (1939), bolero del compositor Alberto Domínguez Borrás, nacido en San Cristóbal de Las Casas, Chiapas.

Y tú, quién sabe qué aventuras tendrás

"Perfidia", informa López (2017), nace de la tradición marimbista chiapaneca, en la década de los 30 —época de invención de la nación a través del cine, recordemos— y, junto con "Frenesí", otra canción del mismo autor, por efectos de la radio y en el contexto de la Segunda Guerra Mundial, empieza a ser parte del mercado transnacional de la música desde los años 40 hasta consagrarse como estándar del bolero y del *jazz* latino en Estados Unidos, donde ha ocupado primeros lugares de popularidad. Indudablemente, el bolero es el primer género de canción de amor cantada en español que se hace trasnacional; en particular, "Perfidia", con sus muchas versiones nacionales e internacionales, ha logrado transmitir ese sentimiento de nostalgia por un amor perdido, por lo que se hizo famosa entre los soldados norteamericanos en el exilio, quienes solían escuchar esta melodía a través de grandes exponentes de las *big band* de entonces, como Benny Goodman o Glenn Miller. No es extraño que un bolero como este aparezca en la serie, ya que la empatía de los *sense8* también lleva al establecimiento de relaciones sexoafectivas en el grupo, lo que les hace correr más peligro y sacrificar muchas veces ese amor por su propia seguridad. Además, en sí misma, la serie se sustenta mucho en la música, al punto que canciones

populares de todo el mundo forman parte de los diversos lenguajes de *Sense8* y posibilitan varias de sus escenas míticas, como cuando en la primera temporada los protagonistas interpretan la legendaria canción de los 90 "What's Up" (1993), de la banda 4 Non Blondes.

"Perfidia" opera aquí como una estrategia discursiva que usa la música popular mexicana para apelar simbólicamente a una representación de la nación, sus lógicas y contradicciones, que excede el universo de los *sense8* y también la misma música popular, al involucrar factores de índole histórica, política, social y contextual que impactan todo el conjunto de la obra audiovisual (Ferrari 2020). Por la trayectoria internacional de "Perfidia", como se ha dicho, parece una elección obvia, pues su popularidad a través de las generaciones facilita la articulación entre el macho mexicano que Lito representa en sus papeles y el hombre amoroso, sentimental y humilde que en realidad es. El bolero es un *sensorium* que impulsa las condiciones para que Lito comience su camino de autodescubrimiento, aceptación y defensa desde una feminidad guerrera como la de Sun, que también lo define a él. De esta forma, se construye una contrarrepresentación de masculinidad hegemónica mucho más profunda y retadora, ya que involucra el tabú de la sangre y presenta un relato de nación no heterosexual acorde, cuya pareja fundadora es una triada: Lito, Hernando —su pareja— y Daniela —su mejor amiga— (Gutiérrez 2021). Poco o nada tienen que ver aquí la regulación del Estado y sus fronteras burocráticas, pues los *sense8* no están determinados por fronteras de ningún tipo, lo que supone para ellos una conexión real global y una verdadera articulación de luchas transnacionales (Garzón 2017). Tal vez allí reside su peligro: grupos humanos unidos por un *sensorium* de empatía que les permite administrar sus diferencias sin desaparecerlas, en relaciones de comprensión, respeto y solidaridad. Diferencias culturales, geopolíticas e imaginadas —como los relatos de nación, pero no adscritos a los límites estatales—, conviviendo juntas en diálogo, es el futuro que demanda *Sense8*.

No obstante, "Perfidia", como significante nacional y unidad mínima de lectura, construye y deconstruye tal promesa, tal deseo. Si bien es cierto que con esta canción Lito empieza su camino de autodescubrimiento, acompañado siempre de la nostalgia que implica el objeto amoroso perdido —que en este caso es él mismo—, y que de esa manera se abren posibilidades para la escritura de una nación LGBT, localizada en las prácticas culturales y deslocalizada territorialmente por efecto de los *sense8,* también es cierto que tal intento no deja de circunscribirse a relatos de élite de la nación que siguen siendo normativos en cuestiones del orden racial —"Y tú, quién sabe qué aventuras tendrás"—.

En efecto, en la historia de Lito se puede apreciar, una vez más, el juego del mestizaje como tropo de nación: es hijo de un hombre español y una mujer mexicana, lo cual reproduce la escena fundante de la Malinche, de la Llorona, de la mujer indígena seducida por el blanco, quien funda un linaje condenado a aspirar a la blanquitud (Garzón 2020). La sangre indígena de Lito no es un dato, pero su sangre blanca sí lo es, ya que en su genealogía como actor se destaca al padre bailarín. Entonces, Lito ostenta privilegios de clase y de raza, pero no en términos de sexualidad, por lo que su lucha de reivindicación,

representada desde la mirada blanca, no puede escapar del multiculturalismo neoliberal, porque en realidad lo que se reivindica aquí, en un nivel segundo de interpretación, es un reconocimiento institucional y burocrático de la identidad y una integración a la sociedad humana mayoritaria, de quienes no son *sense8*. Por ejemplo, Lito pide que se le deje actuar en películas de acción en calidad de héroe a pesar de ser homosexual; Nomi exige su participación en las luchas de mujeres y lesbianas a pesar de ser trans; Kala desea seguir trabajando a pesar de estar casada. Por consiguiente, Lito no es representado desde las coordenadas del Sur global, donde las luchas interculturales tienen sentido frente a élites blancas o mestizas que no siempre son mayoritarias. En cambio, Lito parece estar representado desde las coordenadas en las que siempre ha estado ubicado: las del Norte global.

Con el Lito del Norte global, un Norte blanco, la representación de lo mexicano cae también en el estereotipo: las imágenes del país que forman parte de la cortinilla de la serie hacen referencia a lugares turísticos de la Ciudad de México y a sus personajes, como Frida Kahlo, a excepción de una que representa una pirámide antigua. De esta manera, lo nacional se reduce a lo local de una ciudad, al borrar cualquier otra posibilidad de nación; al igual que "Perfidia" puede verse reducida a su historia de transnacionalización, al borrar sus orígenes chiapanecos; al igual que Lito queda reducido al hombre en busca de su feminidad, sin ningún rasgo de historia racial en él. En consecuencia, la apuesta contranarrativa e intercultural de *Sense8* termina girando en los mismos términos de la hegemonía, como una serpiente que se muerde la cola, de la apariencia intercultural a una declaración multicultural en la que se siguen manteniendo las diferencias geopolíticas raciales entre el Norte y el Sur como si fueran indestructibles, inclusive para una nueva generación de *sense8*.

Sin querer queriendo

Para Netflix, el desafío que representan las diferencias culturales, constituidas en medio de luchas sociales, políticas, económicas, descoloniales, entre otras, equivale a un acertijo que ciertamente implica y rebasa sus propios algoritmos. Entonces, si ya no hay un vínculo fuerte entre Estado y nación, ¿cómo y quién va a representar lo colectivo, y para qué? Como hemos visto, existen indicios, microunidades de sentido, lexías en los universos narrativos de Netflix, que podrían indicar, en un primer nivel de lectura, una apuesta por la inclusión mediante narrativas o contranarrativas críticas, alejadas de la caricaturización del Otro. Sin embargo, en un segundo nivel de lectura, es posible desentrañar las políticas de representación que siguen apostando a lo mismo, desde la misma mirada blanca del Norte global.

Es el caso particular de Lito en *Sense8*, una serie a todas luces brillante narrativa y técnicamente, pero que a pesar de sus esfuerzos por presentar otras historias bajo otras políticas de la representación —más críticas—, no deja de caer en el cliché multiculturalista, en el que lo nacional *parece* deslocalizarse por efectos de este *sensorium*, sin que suceda en

realidad. Aquí, lo mexicano —representado a través de su cultura musical, para la cual el bolero "Perfidia" es determinante— vuelve a unirse a una biologización, como en la época de oro del cine nacional, esta vez ligada a la evidencia ficticia de la raza más que a la evidencia igualmente ficticia del género, y vuelve a unirse a las ideas de un régimen democrático funcional cuyo tropo histórico es el mestizaje. Y aunque Lito se define con relación a otros *sense8* —lo que le brinda una identidad colectiva en y más allá de lo homosexual—, su lucha reivindicativa se limita al criterio objetivo de conservar el éxito en su trabajo; criterio que logra deconstruir a medias, ya que deja de importar y sigue importando.

Entonces, Netflix, en tanto caja de Pandora, no solo refleja a la sociedad —o sociedades— a través de su representación —múltiples representaciones—: también es motor de su propia construcción, deconstrucción y reconstrucción. Aquí abordamos estrategias narrativas, a través de las cuales se construyen representaciones de lo intercultural, privilegiando las representaciones de lo mexicano en su cultura popular, y estrategias de análisis connotativas, en pos de reflexionar sobre las políticas de la representación que subyacen en ellas y que tienen un impacto en el contexto de la hiperproducción de diferencias narrativas y apuestas por la "inclusión" en industrias culturales audiovisuales como Netflix, sin querer queriendo.

Referencias

Ascencio, Efraín, María Teresa Garzón, y Martín de La Cruz López, eds. 2021. *Netflix: Una pantalla que te saca de aquí.* San Cristóbal de Las Casas, MX: Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (Unicach) / Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica (Cesmeca).

Barthes, Roland. 1977. "Introducción al análisis estructural de los relatos". En *El análisis estructural*, compilado por Silvia Niccolini, 65-101. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

Cejas, Mónica. 2021. *Feminismo, cultura y política: El contexto como acertijo.* Ciudad de México: Ítaca / Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

Cornelio-Marí, Elia. 2020. "Melodrama mexicano en la era de Netflix: Algoritmos para la proximidad cultural". *Comunicación y Sociedad* 17: 1-27. https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7481.

Cruz, Edwin. 2013. "Multiculturalismo e interculturalismo: Una lectura comparada". *Cuadernos Interculturales*, 11 (20): 45-76.

Ferrari, Mariana. 2020. "Música de 'Narcos': Estereotipos de lo latinoamericano". *Metal* 6.

Garzón, María Teresa. 2017. *Solo las amantes serán inmortales: Ensayos y escritos en estudios culturales y feminismo.* San Cristóbal de Las Casas, MX: Cesmeca-Unicach.

—. 2020. "¿Escuchas el susurro? Tras las huellas de la Llorona blanca en 'J-Ok'el'". *Journal of Hispanic and Lusophone Whiteness Studies*, 1: 70-83.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

González, Vladimir. 2021. "Atracón en los límites: Historias frente a la (pos)televisión". En *Netflix: Una pantalla que te saca de aquí*, editado por Efraín Ascencio, María Teresa Garzón y Martín de La Cruz López, 50-64. San Cristóbal de Las Casas, MX: Unicach / Cesmeca.

Grossberg, Lawrence. 2009. "El corazón de los estudios culturales: Contextualismo, construccionismo y complejidad". *Tabula Rasa* 10: 13-48.

Gutiérrez, Carlos. 2021. "El activismo narrativo en el universo creativo de 'Sense8': Un análisis del personaje Lito Rodríguez". *La Manzana de la Discordia*, 16 (1).

López, Martín de La Cruz. 2017. *Caleidoscopio sonoro: Músicas urbanas en Chiapas.* Chiapas, MX: Unicach / Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) / Juan Pablo Editores.

—. 2018. *Hacerse hombres cabales: Masculinidad entre tojolabales.* San Cristóbal de Las Casas, MX: Unicach.

Martín-Barbero, Jesús. 1991. *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía.* Ciudad de México: Gustavo Gili.

Martínez, Raciel. 2021. "Streaming way of life: De la decadencia nacionalista a la netflixmanía". En *Netflix: Una pantalla que te saca de aquí*, editado por Efraín Ascencio, María Teresa Garzón, y Martín de La Cruz López, 67-83. San Cristóbal de Las Casas, MX: Unicach / Cesmeca.

Morais, Guilherme, y Patricia Bieging. 2016. "'Sense8': Um estudo do discurso contra hegemônico nas vozes de Lito e Nomi". *Estética* 12.

Pereira, Simone, Clarice Greco, y Gustavo Souza. 2021. "Consumo mediático, localismos y cosmopolitismos: La serie brasileña 'Cosa más linda'". En *Netflix: Una pantalla que te saca de aquí*, editado por Efraín Ascencio, María Teresa Garzón, y Martín de La Cruz López, 163-77. San Cristóbal de Las Casas, MX: Unicach / Cesmeca.

Robles, Ana. 2021. "Del videoclub al streaming". En *Netflix: Una pantalla que te saca de aquí*, editado por Efraín Ascencio, María Teresa Garzón, y Martín de La Cruz López, 25-38. San Cristóbal de Las Casas, MX: Unicach / Cesmeca.

Monográfico

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Dark: Apuntes de la filosofía y la ciencia ficción sobre el viaje en el tiempo

Dark: *Notes from Philosophy and Science Fiction about Time Travel*

Recepción: 16/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Lenin V. Paladines Paredes
Universidad Nacional de Loja (Loja, Ecuador)
lenin.v.paladines@unl.edu.ec

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.4

Resumen

Dark es una serie alemana, creada por Baran bo Odar y Jantje Friese y producida por la plataforma digital Netflix. Estrenada en 2017, a lo largo de sus tres temporadas plantea una trama en torno al concepto del viaje en el tiempo, desde una perspectiva filosófico-fantástica. En este trabajo se analiza cómo influyen en *Dark* algunas concepciones filosóficas del tiempo, especialmente la del tiempo circular, o del eterno retorno, planteadas por Friedrich Nietzsche en sus obras *La gaya ciencia* (1882) y *Así habló Zaratustra* (1883). En otra línea, ciertos postulados científicos sirven de fundamentación para el desarrollo de la trama, como el principio de autoconsistencia de Nóvikov (1983), las paradojas del viaje temporal o el planteamiento del agujero de gusano, según los trabajos de Einstein y Rosen (1935). En conclusión, la producción alemana *Dark* ofrece una aproximación moderna de la posibilidad del viaje temporal, lo que contribuye a la consolidación de un producto audiovisual con una premisa seria y sólida, dentro del campo de la ciencia ficción, a través de la ejecución de un argumento que ahonda en conceptos como el libre albedrío, la predestinación, la concepción del tiempo y la idea del tiempo como dimensión influyente en nuestro comportamiento.

Abstract

Dark is a German series created by Baran bo Odar and Jantje Friese and produced by the Netflix digital platform. Released in 2017, throughout its three seasons, the series presents a plot that revolves around the concept of time travel, from a philosophical - fantastic perspective. In this work, it is analyzed how some philosophical conceptions of time influence Dark, especially that of circular time, or eternal return, raised by Friedrich Nietzsche in his works The Gay Science (1882) and Thus Spoke Zarathustra (1883). In another line, certain scientific postulates serve as the foundation for the development of the plot, such as Novikov's Principle of self-consistency (1983), the paradoxes of time travel or the wormhole approach, according to the works by Einstein and Rosen (1935). In conclusion, the German production Dark offers a modern approxi-

mation of the possibility of time travel, compared to other audiovisual or cultural products that deal with the same topic, based on both philosophy and real and recent scientific theories, which contributes to the consolidation of an audiovisual product with a serious and solid premise, within the field of science fiction, through the execution of an argument that delves into concepts such as free will, predestination, the conception of time and the idea of time as influencing dimension in our behavior.

Palabras clave · *Keywords*

Dark, Netflix, viaje en el tiempo, ciencia ficción
Dark, Netflix, time travel, science fiction

Introducción

El viaje en el tiempo, además de constituir un elemento fundamental y transversal en la ciencia ficción, tiene su origen, como la mayoría de otros temas de este subgénero, en elementos fantásticos. Es un sueño que la humanidad ha tenido probablemente desde sus inicios. Fueron esos sueños los que llevaron a H. G. Wells a publicar en 1895 *La máquina del tiempo*, creación literaria paradigmática en el género, que declaraba desde un inicio la intención concreta de relatar cómo se daría un hipotético viaje temporal.

Incluso en la actualidad —que conocemos las leyes de la relatividad de Einstein y sabemos que el viaje en el tiempo es posible desde la perspectiva de la física teórica pero inalcanzable aún si lo pensamos de manera práctica—, la obra de Wells (1994 [1895]) es importante porque dejó en el imaginario colectivo el germen de una idea que continuaría siendo explorada en los siglos que la sucedieron. Preguntas lógicas como cuál es el efecto del viaje en el tiempo sobre el cuerpo de los viajeros o qué pasa con la línea temporal del mundo que se deja quedan sin responder en la obra del autor inglés. Él mismo, a través de su personaje principal, declara que no ahondará en los detalles específicos del funcionamiento de la fantástica máquina del tiempo por no confundir a los lectores. La ciencia ficción, tal y como establece Hesles (2013, 52), es un género de la literatura cuyas raíces descansan sobre la literatura fantástica y maravillosa, pero que difiere de ambas por su proposición de explicaciones racionales (o tratadas como tales), aunque también, como la literatura fantástica y maravillosa, traslade a sus protagonistas a situaciones o a mundos inexistentes.

En ese sentido, el tratamiento que se ha dado al viaje en el tiempo desde la ciencia ficción ha sido variado: ha sido considerado desde perspectivas fantásticas, filosóficas y técnicas por autores como Robert Heinlein, Isaac Asimov, Philip K. Dick o T. H. White, por nombrar algunos pocos. Producciones televisivas y cinematográficas como *Star Trek*, *Dr. Who*, *La dimensión desconocida*, *Terminator* y la saga *Volver al futuro* han intentado

aplicar principios filosóficos o científicos que expliquen cómo una tripulación humana puede alterar las leyes fundamentales que rigen el comportamiento de la materia con la finalidad de romper la dimensión que el ser humano jamás ha podido controlar: el tiempo. En estas obras, son artilugios como máquinas del tiempo, motores de propulsión por curvatura, puentes a través de agujeros de gusano, vehículos de todo tipo y otras imaginaciones los que permiten a los viajeros del tiempo atravesar las dimensiones y llegar a lugares en los que ningún ser humano ha estado.

En este trabajo se pretenden analizar los principios filosóficos y científicos que motivan el desarrollo del argumento de la serie alemana *Dark*, producida por la cadena internacional de *streaming* Netflix. *Dark* cuenta con tres temporadas y veintiséis episodios que giran en torno a la existencia de un agujero de gusano en un bosque cercano al pueblo de Winden, una localidad ficticia en la región de la Selva Negra alemana. Los habitantes del pueblo que descubren la existencia y el funcionamiento del agujero de gusano son capaces de trasladarse en intervalos de 33 años, tanto al futuro como al pasado. Este artículo establece que la estructura narrativa de *Dark* sobre el viaje en el tiempo se alimenta tanto de la filosofía sobre la concepción humana de la dimensión temporal, como de aspectos científicos reales, que otorgan una visión novedosa dentro de la ficción sobre los viajes en el tiempo.

Dark y la filosofía sobre el viaje temporal

Desde un punto de vista filosófico, el tiempo ha sido una de las variables que más han llamado la atención a los pensadores de todas las épocas. Por ejemplo, Aristóteles explica que la concepción del tiempo se configura por nuestro entendimiento del cambio, percibido por la transformación de los objetos que nos rodean. Esto genera la idea del tiempo como una consecución de instantes que establecen la medida (el número) del movimiento (Paladines 2019).

El tiempo, al no ser movimiento, puede ser medido a través de sí mismo. En este sentido, sería la medida que nos da la percepción de que las cosas cambian, mutan y se transforman. Nos damos cuenta de su paso porque la realidad objetiva no es inmutable, dado que las cosas se mueven, se desgastan, lo que también nos sucede a nosotros. Más tarde, esta idea sería la base de la física moderna para establecer una definición sistemática del tiempo (Aristóteles 1995 [c. siglo IV a. C.]), conformada por tres variables: la continuidad, la transición y la extensión. En estos postulados se evidencia ya una intención sistemática de comprender y explicar cómo funciona el tiempo desde un punto de vista objetivo y no solo filosófico, separando las ideas de *tiempo interno* y *tiempo externo*, aislando la concepción temporal *personal* y eliminando la variable de *percepción*. Es decir, el tiempo es el mismo para todos.

Posteriormente, Henri Bergson reforzaría la idea de la subjetividad del tiempo. Con el fin de explicarlo, estableció dos variantes que podrían explicar nuestra concepción tem-

poral: la primera corresponde al tiempo que es medible a través de instrumentos —el tiempo objetivo—; la segunda, al tiempo "auténtico", que se configura a través de nuestra propia percepción. La duración del tiempo vivido provendría del tiempo de la consciencia —fundado en la intuición— y se definiría como "la forma que toma la sucesión de nuestros estados de consciencia cuando nuestro yo se deja vivir, cuando se abstiene de establecer una separación entre el estado presente y los estados anteriores" (Guinard 2003, párr. 16). En este sentido, Guinard toma como referencia la teoría de la relatividad de Albert Einstein (2001 [1916]), que se contrapone a las conceptualizaciones de los valores absolutos de algunas constantes físicas que rigen el funcionamiento del universo —entre ellas, el tiempo—, al determinar que la posición de un observador podría provocar diferentes mediciones o percepciones sobre ellas.

Posteriormente, san Agustín de Hipona continuó la idea de Aristóteles y postuló la inexistencia del tiempo, al no poder demostrar la realidad de un pretérito o de un futuro imaginario, ni de establecer cuándo es el presente (Isler 2008). San Agustín explicó el carácter inextenso del presente, ya que no podemos determinar con exactitud cuánto dura esta dimensión temporal —al ser solo un instante— ni todo el tiempo que transcurre en el presente —el cual es indeterminable—. En este sentido, concluyó que no puede existir el tiempo sin movimiento, aunque estos dos conceptos no sean lo mismo. La idea de cambio a través del movimiento es aquello que nos permite determinar el tiempo transcurrido (Isler 2008).

Las preguntas centrales sobre el tiempo, desde la filosofía de Agustín de Hipona, son: ¿qué es el tiempo?, ¿quién podrá explicarlo de una manera fácil y breve?, ¿quién podrá comprenderlo con el pensamiento para explicarlo después con la palabra? Según él, el tiempo es una variable que no podemos definir verbalmente, pero cuyo nombre está presente en la gran mayoría de nuestras interacciones con otras personas. Incluso está en nuestro pensamiento, sin que podamos entenderlo o nos detengamos a ponderar cómo funciona, de qué manera transcurre y, sobre todo, cómo lo podríamos controlar.

Si bien estas visiones filosóficas constituyen uno de los primeros puntos de partida para el cuestionamiento del ser humano sobre el tiempo, *Dark* se fundamenta sobre todo en algunos postulados de Friedrich Nietzsche. Específicamente en *La gaya ciencia* (2002), originalmente publicado en 1882, y en *Así habló Zaratustra* (2011), originalmente publicado en 1883, el filósofo alemán toma como referencia conceptualizaciones temporales establecidas por civilizaciones antiguas como los sumerios o los mayas, y las utiliza para crear sus postulados sobre la concepción del tiempo circular, cuya duración u ocurrencia no se debería entender como en la visión tradicional de la física clásica —esto es, de manera lineal, en una sola dirección—, sino mediante la recurrencia eterna. Esta interpretación del tiempo es una consideración filosófica que tiene que ver con cómo el autor interpretaba que debían suceder los hechos en la vida de una persona: no de manera secuenciada, sino en forma de ciclos que se repiten eternamente, sin copiar los hechos de manera

exacta, aunque estableciendo características comunes, orientando el transcurso vital a un proceso eterno de aprendizaje.

Dark toma como punto de partida el pensamiento de Nietzsche para la creación y ejecución de su arco argumental. La existencia de un agujero de gusano en Winden provoca que el pueblo quede aislado en una serie de bucles temporales infinitos. El inicio de la historia se ubica cronológicamente en 2019, y los hechos suceden a partir de la investigación por la desaparición de un niño. Una vez que el espectador se entera de que el niño ha desaparecido al atravesar el agujero de gusano y ha aparecido en el mismo sitio 33 años antes (es decir, en 1986), empieza a entender por qué algunos de los habitantes de Winden tienen ataques de pánico y repiten frases como "Está ocurriendo otra vez". Se infiere que la desaparición de niños es el recurso utilizado por los creadores de la serie para desencadenar los hechos. El agujero de gusano es una especie de puente entre las épocas, y todos los "viajeros del tiempo" que lo traspasan aparecen en el mismo pueblo de Winden 33 años en el futuro o en el pasado.

En este punto se presenta el conflicto de una de las paradojas más conocidas sobre la idea del viaje en el tiempo: ¿qué sucede con la línea temporal original, una vez que alguien ha viajado a través del tiempo? Para resolverla, se utiliza el *principio de autoconsistencia* postulado por Igor Nóvikov en 1983, que determina que, en el hipotético caso de un viaje en el tiempo, la probabilidad de que este desencadene un hecho que produzca una paradoja es cero. Esto quiere decir que, de existir la tecnología para trasladarse al pasado, sería imposible para cualquier viajero cambiar los hechos que sucedieron, debido a que ese viaje da sentido a todo lo sucedido a partir de él.

En *Dark*, este principio se hace evidente en el suceso que da inicio a la serie: la desaparición del niño. Mikkel atraviesa por accidente el agujero de gusano, viaja a 1986 y no tiene la posibilidad de volver a su tiempo original, de modo que es adoptado por una enfermera del pueblo. Crece, se casa y tiene un hijo (Mikkel), que será él mismo, el que se perderá en 2019 y viajará en el tiempo hacia 1986, lo que configura un bucle infinito de eventos del cual es imposible desatarse.

Aquí la serie pretende eliminar la posibilidad de que los personajes ejerzan su libre albedrío. Mikkel —convertido de adulto en Michael—, consciente de que en 2019 será él quien se extravíe, siendo niño, a través del agujero de gusano, al ser mayor decide quitarse la vida, pensando que así acabará con el bucle infinito. Sin embargo, su suicidio desencadenará hechos que preservarán el desarrollo del argumento tal cual estaba planeado: es decir, su muerte no cambiará en absoluto el extravío, lo que, aplicando el principio de autoconsistencia de Nóvikov, evita que existan paradojas sobre el desplazamiento temporal.

Para una mejor comprensión sobre cómo están dispuestos los personajes en la narración de la serie, se propone la siguiente figura:

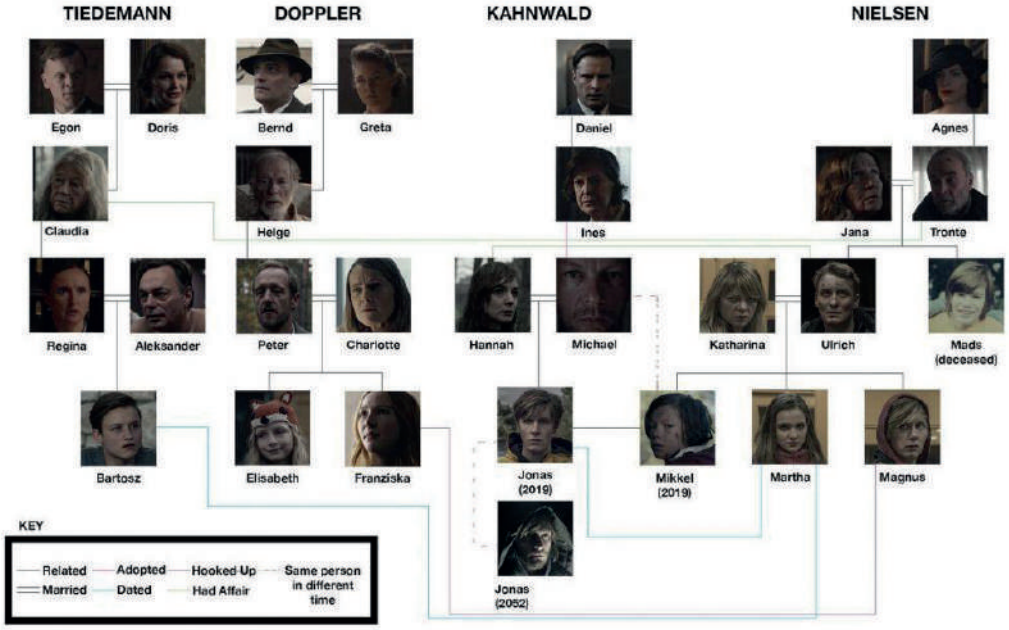

Figura 1. Árbol genealógico de los personajes de *Dark*. Fuente: Redondo (2020).

Como se ve, los personajes están organizados en cuatro familias: los Tiedemann, los Doppler, los Kahnwald y los Nielsen. Todos están relacionados entre sí de alguna forma, ya sea por consanguinidad, afinidad u otro tipo de relación. En esta imagen se puede observar de manera gráfica cómo incluso hay personajes que son la misma persona, pero en líneas temporales diferentes, como Mikkel Nielsen y Michael Kahnwald. El viaje en el tiempo hace que los sujetos de una época se trasladen hasta otra y provoquen hechos específicos que hacen que el futuro conocido se construya; es decir, el pasado se compone a partir del futuro, lo que consolida la materialización del pensamiento nietzscheano acerca del tiempo. Al contrario del pensamiento tradicional —en el que el tiempo puede ser entendido en una sola dirección, esto es, de atrás hacia adelante, desde el pasado hacia el futuro—, en el tiempo circular los hechos no suceden "antes" que otros, sino que todo ocurre de un modo circular: lo que pasa en el presente y en el futuro sirve para que los hechos del pasado también sucedan.

En este aspecto, la serie toma como referencia otro aspecto de la filosofía clásica: el mito de Teseo y Ariadna. El agujero de gusano está ubicado estratégicamente en un sistema de grutas subterráneo del pueblo de Winden, por lo que no es sencillo llegar hasta él; la mayoría de los personajes que lo atraviesan lo hacen por accidente. Es solo a partir de la exploración de uno de los protagonistas, Jonas Kahnwald, quien se ve favorecido por la guía misteriosa de otro viajero en el tiempo —él mismo, pero en otra línea temporal—, que se

descubre el portal en el entramado de grutas. El pueblo de Winden se convierte entonces en una especie de laberinto, y el agujero de gusano es a la vez la salida y el Minotauro.

Al respecto, Camargo y Da Silva (2020) manifiestan que el uso de la mitología en esta serie representa una nueva interpretación del mito del Minotauro como una forma de entender el infinito, el destino y lo imposible. Al ser insostenible en la práctica la idea del viaje en el tiempo circular, *Dark* ejecuta esta premisa a partir de la organización de hechos que suceden solo a un pueblo determinado, no al común de la población; de esta manera, se evita la aparición de paradojas relacionadas con los viajes en el tiempo. Winden, entonces, es el laberinto, y todos sus habitantes están dentro.

Dark y la ciencia sobre el viaje en el tiempo

Al ser una serie de ciencia ficción, *Dark* se ve fuertemente influida por algunos de los más populares postulados científicos sobre los viajes en el tiempo; específicamente, por la teoría de la relatividad de Einstein, en la que se establece que la percepción sobre el paso del tiempo depende de las circunstancias y de la perspectiva desde la cual es medido. En este sentido, el tiempo se relaciona con otras variables como la velocidad o la masa de los objetos que se desplazan en el espacio, lo que desecha el postulado de un tiempo absoluto e inmutable (Navarro 2006). *Dark*, entonces, aprovecha la idea de la relatividad como una forma de proponer al espectador una incertidumbre sobre el paso del tiempo.

Pero, además de la célebre teoría del físico alemán, el argumento de la serie gira sobre la idea del agujero de gusano, nombre popular de otra de las teorías de Einstein, quien, junto a su ayudante investigador Nathan Rosen, publicó un estudio acerca de la posibilidad teórica del viaje en el tiempo. Allí se propone "un modelo geométrico de una partícula física elemental donde el espacio estaba representado por dos hojas idénticas paralelas entre sí, tal que la partícula sería un puente que las conecta, evitando las singularidades" (en Isea 2016, 13). Mejor conocido como *puente de Einstein-Rosen*, la teoría postula una manera de viajar a través del espacio y del tiempo, generando un *atajo* que una dos puntos del espacio. Para ello necesitaría una especie de *agujero negro* que atraiga la materia, la luz y todo lo existente hacia un único punto, y los traslade hacia el otro. Este es un postulado de la física teórica, no se ha podido probar aún su plausibilidad y existencia. Sin embargo, *Dark* se fundamenta en él para desarrollar el medio por el cual los habitantes de Winden viajan a través de las épocas.

El agujero de gusano de *Dark* se configura a partir de la construcción de una planta nuclear en Winden, que también se da a través de las épocas, siempre en lapsos de 36 años (los trabajos inician en 1954, y la planta funciona en 1986 y 2019). El argumento de la serie expone que el almacenamiento de material radiactivo en un lugar cercano es la razón por la cual aparece el agujero de gusano en el pueblo. Cabe destacar que no existe ningún cambio aparente físico ni psicológico debido al viaje en el tiempo. Todos los personajes que atraviesan el portal mantienen sus capacidades físicas intactas, así como sus recuerdos y

nociones. Más allá de la sorpresa y la sensación de desconcierto que pueda causar el hecho de aparecer en una época distinta a la suya, sus capacidades cognitivas parecen inalterables.

La serie complejiza el argumento añadiendo un segundo mecanismo para el viaje en el tiempo. En la primera temporada, el agujero de gusano de la cueva de Winden es el único portal, pero a partir de la segunda se conoce que existen viajeros recurrentes —puntualmente, Claudia Tiedemann y Jonas Kahnwald— que son capaces de desplazarse por las épocas a voluntad. Ambos serán determinantes en la serie para que los hechos puedan desarrollarse de la manera en que están planteados.

Claudia es la responsable de generar la construcción de una "máquina del tiempo", al entregar los planos de la misma al relojero H. G. Tannhaus. Este crea la máquina en 1986, utilizando las partes de un teléfono móvil de otro de los personajes que viaja accidentalmente al pasado desde 2019. En esta explicación se hace evidente la aplicación del principio de autoconsistencia de Nóvikov, con el que la serie se evita la existencia de paradojas que queden sin resolver para los espectadores: la máquina del tiempo existe porque existen viajeros en el tiempo, que realizaron las acciones concretas y pertinentes para que el relojero tuviera los materiales con los que crear la primera máquina del tiempo, artefacto con la cual viajarían los primeros personajes. Es decir, se repite la figura del bucle infinito, dado que no existe un inicio ni un final para este hecho fundamental en el argumento. Ni los hechos del pasado sucedieron antes, ni los hechos del futuro sucedieron después, sino que todo el tiempo se desarrolla de una manera circular, infinita.

Para la tercera temporada, *Dark* presenta el concepto del *multiverso* o los *universos paralelos*, fundamentado, entre otros, en los postulados de Tegmark (2007), que determinan la posibilidad de la existencia de múltiples niveles de universos similares al nuestro. Al final de la segunda temporada de la serie se descubre una máquina que puede trasladar a los personajes de un universo a otro. Los universos son exactamente iguales, las leyes físicas y biológicas se comportan exactamente igual, solo que la probabilidad de los hechos ha cambiado. Es decir, en ambos espacios existen copias de los personajes originales de la serie, solo que cada uno tomó decisiones diferentes, por lo que sus destinos han cambiado. Aun así, cada personaje del universo 1 tiene su contraparte exacta en el universo 2. Este hecho se fundamenta en interpretación de la mecánica cuántica del físico Erwin Schrödinger (1935), que establece la posibilidad de ocurrencia de un hecho vinculado a un evento subatómico aleatorio. La idea se representa popularmente mediante el *experimento del gato de Schrödinger*, que plantea la siguiente situación: un gato está encerrado en una caja junto a un recipiente con veneno, y el recipiente está conectado a un dispositivo que puede romperlo. La interpretación desde la mecánica cuántica es que, en un tiempo dado, el gato está al mismo tiempo vivo y muerto.

Esta idea se desarrolla en la serie a partir de la figura del relojero. Para solucionar la línea argumental sobre la existencia de más de un universo, se crea otro, paralelo a los dos, que se conocerá como *universo 0*. En este universo primigenio, el relojero Tannhaus sufre la pérdida de su mujer y su hija en un accidente de tráfico. Presa de la desesperación, y utilizando sus conocimientos de física, intenta crear una máquina del tiempo que le per-

mita regresar al pasado y evitar la muerte de sus familiares. Sin embargo, el experimento sale mal y, en lugar de fabricar una máquina del tiempo, provoca un evento que triplica los universos, creando dos copias exactas del original, de manera que el postulado de Schrödinger se cumpla. En el mismo momento, la hija y esposa de Tannhaus están vivas y muertas, solo que en universos diferentes.

Este principio se aplica absolutamente a todos los personajes, que en un momento dado tomaron decisiones sobre los hechos que acaecen en sus vidas. De este modo se crean dos universos paralelos en los que cada personaje tiene una contraparte que tomó la decisión alternativa, lo que desencadenó hechos distintos. Al estar atrapados en un bucle eterno que hace que los hechos se repitan de manera infinita, la única posibilidad de solución es que quienes viajan en el tiempo (y entre universos) descubran el origen de esas disociaciones, con la finalidad de eliminar el suceso que motivó la creación de la máquina del tiempo. Es decir, una vez que los personajes eviten la muerte de la esposa e hija de Tannhaus, evitarán también el proceso de creación de la máquina del tiempo y, por lo tanto, de los dos universos paralelos.

Conclusiones

Dark reinterpreta el recurso del viaje en el tiempo, tema recurrente en la producción literaria y cinematográfica de la ciencia ficción, adaptando ideas sobre los desplazamientos temporales tanto de la filosofía clásica como de las últimas teorías físicas y astronómicas acerca de los agujeros de gusano y los universos múltiples. De este modo, crea un argumento sólido y sin la existencia de paradojas o cabos sueltos.

Desde este punto de vista, la serie alemana se consolida como una propuesta de ciencia ficción verosímil, que no necesita recurrir a la fantasía o a explicaciones maravillosas sobre las posibilidades del viaje en el tiempo, y que, consciente de las limitaciones teóricas de esta idea, se fundamenta en conceptos tan antiguos como el del tiempo circular —determinado por civilizaciones como la sumeria y la maya, y reinterpretado por Nietzsche—, además de tomar como inspiración tópicos mitológicos como el de Ariadna, Teseo y el Minotauro. Estas interpretaciones se concretan en un producto de televisión por *streaming* que combina el suspenso, la ciencia ficción y el drama alrededor de las ideas sobre el viaje en el tiempo.

Finalmente, *Dark* concentra la interpretación simbólica del viaje temporal en el concepto del *infinito*. Los creadores de la serie llevan la idea del tiempo circular a su máxima expresión, determinando que los hechos no suceden de un modo lineal, sino cíclica y recurrentemente de manera infinita, y que nada sucede antes que algo, sino que todo lo que ocurre representa una fuente de anticipación a lo que acaecerá como producto de lo anterior. En este sentido, la serie aplica el *principio de autoconsistencia* de Igor Nóvikov como sustentación de los hechos, para evitar las posibles paradojas que se desprendan de los traslados de los personajes a otras épocas en el pasado o en el futuro. Así, se consigue

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

un argumento planificado hasta el más mínimo detalle, en el que no queda ningún aspecto suelto o línea argumental sin explorar.

Las acciones de los personajes están motivadas por razones que superan su comprensión. De esta manera se elimina por completo la noción de libre albedrío, por lo que, inconscientemente, todos realizan las acciones que deben hacer para asegurar la continuidad de un hilo argumental que da congruencia a cada porción de la historia.

Referencias

Aristóteles. 1995. *Física.* Traducido por Guillermo de Echandía. Madrid: Gredos.

Camargo, Marcos de, y Stamberg da Silva. 2020. "O nó(s) que nunca desata: O fio de Ariadne e o labirinto do autoconhecimento em 'Dark'". *Comunicação e Informação* 25: 1-25.

Einstein, Albert. 2001 [1916] *Relativity: The Special and General Theory*. Mineola (NY), US: Dover Publications.

Guinard, Patrice. 2003. "El tiempo de los filósofos: De Platón a Nietzsche, y de Nietzsche a Platón". *Centre Universitaire de Recherche en Astrologie.*

Hesles, Germán. 2013. "El viaje en el tiempo en la literatura de ciencia ficción española". Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, España.

Isea, Roberto. 2016. "La física de los viajes en el tiempo a través de un agujero de gusano". *Revista de la Escuela de Física, UNAH* 4 (1): 9-19.

Isler, Carlos. 2008. "El tiempo en las 'Confesiones' de san Agustín". *Revista de Humanidades* 17-18: 187-200.

Navarro, Ernesto. 2006. "El tiempo a través del tiempo". *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social* 9: 1-18.

Nietzsche, Friedrich. 2002. *La gaya ciencia.* Madrid: Edaf.

—. 2011. *Así habló Zaratustra.* Madrid: Alianza Editorial.

Nóvikov, Igor. 1983. *Evolution of the Universe.* Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Paladines, Lenin. 2019. "El eterno retorno: Análisis de la concepción temporal en la serie 'Dark' de Netflix". *PAAKAT. Revista de Tecnología y Sociedad* 9 (16). http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a9n16.382.

Redondo, Jesús. 2020. "Explicación y árbol genealógico de todos los personajes de Dark – Temporada 1 y 2". *Espectadores.net.* 14 de julio.

Schrödinger, Erwin. 1935. "Die gegenwärtige Situation in der Quantenmechanik". *Naturwissenschaften* 23 (48): 807-12. https://doi.org/10.1007/BF01491891.

Tegmark, Max. 2007. "The Mathematical Universe". *Foundations of Physics* 38: 101-50.

Wells, Herbert George. 1994 [1895]. *La máquina del tiempo.* Madrid: Altaya.

Monográfico

La moda de la distopía anticapitalista en la obesa narrativa audiovisual contemporánea vía *streaming*: El lenguaje de la crueldad mediante el caso de la serie *El juego del calamar*

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

The Fashion of Capitalism Dystopia in the Obese Contemporary Audiovisual Narrative Streaming: The Cruelty Language of Squid Game

Recepción: 16/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Carlos Fernández Rodríguez
Universidad Rey Juan Carlos (Huelva, España)
c.fernandezrod.2020@alumnos.urjc.es

Luis M. Romero Rodríguez
Universidad Rey Juan Carlos (Madrid, España)
luis.romero@urjc.es

Belén Puebla Martínez
Universidad Rey Juan Carlos (Madrid, España)
belen.puebla@urjc.es

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.5

Resumen

El *torture porn*, las referencias constantes al *giallo* italiano o al cine de explotación, los mensajes anticapitalistas, la moda distópica en las narrativas audiovisuales y la popularización y el asentamiento definitivo de las plataformas de *streaming* a causa de la pandemia del COVID-19 han dado lugar al establecimiento de una nueva moda: la tendencia de un público al disfrute de la crueldad espectacularizada y disfrazada de sermón político. Lejos de tratar de censurar dichas obras, se pretende promover la reflexión sobre la sensación de cinismo de la ciudadanía y el abandono que sufre por parte de sus gobernantes, lo que la industria del entretenimiento audiovisual pareciera aprovechar mediante el tanteo de la sensación de desencanto general en Occidente. En medio de este ecosistema aparece la serie de Netflix *El juego del calamar*, un festival de imaginería sádica con profundos tintes políticos que recupera en un solo producto varios de los géneros y ejes temáticos mencionados. El objetivo principal de la presente investigación es analizar las características del interés por las narrativas de este tipo mediante un análisis de contenido de esta serie, a fin de examinar los elementos que configuran algunas claves del entretenimiento *mainstream* vía *streaming*. Las claves serían la estética de la crueldad y el sermón social como coartada de la narrativa. Como resultado, las tramas se respiran previsibles y frías pero la imaginación audiovisual, fresca y atractiva, por lo que el fondo anticapitalista se percibe en un segundo plano.

CC BY NC SA

Uru N.° 6 • julio-diciembre 2022

Abstract

Torture porn, constant references to Italian Giallo or exploitation cinema, anti-capitalist messages, the dystopian fashion in audiovisual narratives and the popularisation and definitive settlement of streaming platforms due to the COVID-19 pandemic, have given rise to the establishment of a new fashion: the tendency of an audience to enjoy spectacularised cruelty disguised as political sermons. Far from trying to censor such works, the aim is to promote reflection that continues to induce a sense of cynicism and abandonment of the citizenry by their rulers, which the audiovisual entertainment industry seems to take advantage of by groping the sense of general disenchantment in the West. In the midst of this ecosystem appears the recent Netflix series The Squid Game, a festival of sadistic imagery with deep political overtones that brings together several of the aforementioned genres and thematic axes in a single product. Consequently, the main objective is to analyse the characteristics of the fashion for narratives of this type, through a content analysis of the series The Squid Game in order to inspect the elements that configure some key elements of mainstream entertainment via streaming. As a result, the plots are predictable and cold, but the audiovisual imagination is fresh and attractive, so that the anti-capitalist background is perceived in the background.

Palabras clave · *Keywords*

Series, televisión, cine, pornografía, crueldad, anticapitalismo, comunicación, *streaming*
Series, television, cinema, pornography, cruelty, anticapitalism, communication, streaming

De alguna manera, se nos pide que alcemos nuestras mentes a un punto desde el cual nos resulte posible comprender que el capitalismo era a la vez lo mejor y lo peor que le había sucedido a la humanidad.

Fredric Jameson

Introducción

El escritor Thomas Ligotti, admirador absoluto del terror cósmico de H. P. Lovecraft y del horror psicológico de Edgar Allan Poe, publicó en 2010 el ensayo *La conspiración contra la especie humana*, con el que no solo pretendía reivindicar a dichos autores, sino a filósofos del pesimismo más extremo, como Arthur Schopenhauer, Julius Bahnsen y Peter Wessel Zapffe. Años más tarde, en la serie *True Detective* (2013), de Nic Pizzolatto —un éxito espectacular de la tercera edad dorada de la televisión, la era del nuevo prestigio seriéfilo—, el espectador escucha al personaje de Rustin Cohle (Matthew McConaughey), un investigador policial adicto a las drogas, profundamente depresivo y con tendencias suicidas, citas que, presuntamente, fueron plagiadas del libro de Ligotti (Fotogramas 2014).

No es de extrañar que Pizzolatto homenajeara a Ligotti en nuestros días, ya que gran parte de la cultura contemporánea exige volver la mirada hacia la frialdad, la crueldad y, en general, la didáctica de la conducta moral a través del espectáculo de lo visceral y sádico. El escritor José Ovejero (2012, 72-3), en su ensayo *Ética de la crueldad*, pedía rememorar a Cormac McCarthy y a otros "escritores crueles", a fin de iluminar los recovecos oscuros de la condición humana. Sin embargo, esto tampoco era nuevo: el dramaturgo Antonin Artaud plasmó en su "teatro de la crueldad" la visión transformadora que esta debía tener en el espectador y, del mismo modo, el crítico cinematográfico André Bazin (1977) profundizó en la idea de una moral camuflada en las imágenes crueles de las películas de seis cineastas concretos, en *El cine de la crueldad*.

Por otro lado, si nos retrotraemos al siglo XIX, la publicación en 1872 de *El nacimiento de la tragedia*, de Friedrich Nietzsche, el surgimiento del psicoanálisis freudiano y, en general, la aparición de la novela moderna promovieron el paso de la cultura hacia el realismo, la denuncia social y la aparición de lo "trascendente" y lo "pesimista", resultado de la caída de las utopías soñadas por los intelectuales de la Ilustración. En pocas palabras, la idea de un arte cada vez más horripilante, pesimista y, a veces, sensacionalista.

En la actual cultura *mainstream*, donde resuena el ruido mediático de la "cultura de las series" —el asentamiento definitivo del *streaming* tras la pandemia del COVID-19— y donde las tramas, cada vez más abyectas, posmodernas, hiperrealistas y pornográficas se han instalado en la narrativa audiovisual, aparecen films y series coreanas que se convierten en un éxito absoluto de crítica y público en Occidente. Dan fe de ello el "fenómeno *Parásitos*" y el estreno reciente de la serie de Netflix *El juego del calamar*, de Hwang Dong-hyuk, productos con tramas denunciativas, perversas y en ocasiones sensacionalistas con un gran impacto en el marco de la cultura de masas.

Marco teórico

De la artesanía de la ficción a la trascendencia realista de la novela moderna: La muerte y el horror como centro de la cultura

En la cultura contemporánea existe una predilección por las narrativas que desembocan en el fin de la condición y la civilización humana de manera casi ininterrumpida. La existencia de debates relativos a la preferencia de la distopía o de la utopía es una lucha tan antigua como el de la exquisitez autoral (alta cultura) frente a la cultura popular (baja cultura), que Umberto Eco zanjó al explicar la permeabilidad entre ambas. Sin embargo, resulta conveniente revisar de dónde viene este gran alarde de pesimismo y crueldad en la cultura audiovisual posmoderna, occidental y *mainstream*.

Suzunaga (2013, 251) expresó acerca de la "erótica de la crueldad" que "se presenta una suerte de empobrecimiento erótico como efecto de los excesos, tanto de esperanza

como de desesperanza". En consecuencia, en medio de ambas catarsis, la narrativa contemporánea parece haber hecho desaparecer el "arte" en favor de la industria, ya que dichos "excesos" se pueden considerar un empobrecimiento de la cultura.

Este debate es antiguo: fue instaurado en 1936, cuando Walter Benjamin (2003, 44) anunció que "lo que se marchita de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica es su aura":

> El mismo hecho puede caracterizarse de la siguiente manera: por primera vez —y esto es obra del cine— el hombre llega a una situación en la que debe ejercer una acción empleando en ella toda su persona, pero renunciando al aura propia de esta. Porque el aura está atada a su aquí y ahora. No existe una copia de ella. El aura que está alrededor de Macbeth sobre el escenario no puede separarse, para el público, de la que está alrededor del actor que lo representa en vivo. Lo peculiar de la filmación en el estudio cinematográfico está en que ella pone al sistema de aparatos en el lugar del público. Se anula de esta manera el aura que está alrededor del intérprete, y con ella al mismo tiempo la que está alrededor de lo interpretado. (69-70)

La posición de Benjamin, muy apegada a las de T. W. Adorno y Artaud, promulgaba una visión apocalíptica del arte, culpabilizando al cine como el medio más industrial del siglo XX y, por ello, el principal "matador" del aura. Si el aura es para Benjamin el "aparecimiento único de una lejanía, por cercana que pueda estar" (15), el filósofo Roland Barthes (1986, 72-3) definiría el cine como la hipnosis a una distancia que catalogó de "amorosa". La distancia con el espectador artístico —así como su implicación tecnológica en dicho proceso— definiría el arte del siglo XX.

Por otro lado, cuando Marx contempló el nacimiento de la máquina como una herramienta que implicaría la ruptura absoluta del mundo laboral, Benjamin, autor de la escuela crítica, también contempló —lógicamente— una visión similar con respecto a la cultura. Según Benjamin, el arte se encontraba ante "una ruptura de los límites y las habilidades del artista", en la que los procesos creadores iban a verse dirigidos por lo que él denominó "sistema de aparatos" (en Aguirre 2012, 147). En consecuencia, consideró al siglo XX como una época en que la función social del arte se extinguiría, debido a las lógicas del capitalismo y de la sociedad de masas (154). Es decir, el arte ya no sería para unos pocos individuos o élites, sino que correría la suerte de ser una "percepción distraída" de las gentes (155).

En este sentido, Benjamin expresó los elementos tanto positivos como negativos del medio cinematográfico: por un lado, la pérdida del aura y, por otro, la consecución de una sociedad más igualitaria en la que el arte, especialmente el cine, podría llegar a destruir las diferencias entre clases sociales.

> Con el advenimiento de la posibilidad de reproducir en el arte, no solo las obras del pasado pierden su aureola, el halo que las circunda y las aísla —aislando así también la esfera estética de la experiencia— del resto de la existencia, sino que además nacen formas de arte en las que la reproductividad es constitutiva, como la fotografía y el cinematógrafo; las obras

> no solo no tienen un original sino que aquí tiende sobre todo a borrarse la diferencia entre los productores y quienes disfrutan la obra, porque estas artes se resuelven en el uso técnico de máquinas y, por lo tanto, eliminan todo discurso sobre el genio (que en el fondo es la aureola que presenta el artista). (Vattimo 1994, 52)

Por tanto, atender a la visión diferenciadora entre "artesano" y "artista" es fundamental para comprender el recorrido transformador de las nociones de arte desde el siglo XIX hasta nuestros días. En el ensayo *El narrador*, publicado en 1936, Benjamin advirtió que "el rol de la mano en la producción se ha hecho más modesto, y el lugar que ocupaba en el narrar está desierto" (2008, 95). Concretando, profundizó en las diferencias entre novela y narración, explicando que el concepto de novela —tal y como se conoce hoy en día— proviene de la edad moderna, época en que los artesanos pasaron a ser artistas. "Por un lado 'sentido de la vida', por otro 'la moraleja de la historia': esas soluciones indican la oposición entre novela y narración" (82). Sobre estas ideas, Castro Flórez (2019, 25) indica que, en la actualidad, "faltando la calidad, perdida la artesanía y el saber hacer entre los artistas, solamente quedaría abierto el camino del cinismo para tocar una gloria a la postre repugnante".

En consecuencia, la novela, apegada a la muerte y al sentido de la vida, buscaba para su lector "la esperanza de calentar su vida helada al fuego de una muerte, de la que lee", mientras que el narrador "siempre tendrá sus raíces en el pueblo, y sobre todo en sus sectores artesanos" (Benjamin 2008, 85). En este sentido, Benjamin tenía a los narradores como depositarios del poder de "narrar su vida, su dignidad, la totalidad de su vida"; como figuras "en la que el justo se encuentra consigo mismo" (96).

Sin embargo, para el mitólogo Joseph Campbell (1972, 23), "la novela moderna, como la tragedia griega, celebra el misterio de la destrucción, que en el tiempo es la vida". Asimismo, definió el "final feliz", dentro de los elementos propios de la novela moderna, como un elemento "satirizado justamente como una falsedad" (23), pues la vida solo lleva a un único destino: "la muerte, la desintegración, el desmembramiento y la crucifixión de nuestro corazón con el olvido de las formas que hemos amado" (23).

> La literatura moderna se ha dedicado en gran parte a hacer una observación valerosa y exacta de las figuras enfermizas y rotas que pululan ante nosotros, a nuestro alrededor y en nuestro interior. Donde se ha reprimido el impulso natural de protestar en contra del holocausto, de proclamar las culpas o anunciar las panaceas, ha encontrado realización la magnificencia de un arte trágico más potente para nosotros que el arte griego: la tragedia realista, íntima e interesante, desde varios aspectos, de la democracia, donde se muestra al dios crucificado con su cara lacerada y rota en las catástrofes no solo de las grandes casas sino de los hogares más comunes. Y no hay ninguna creencia hecha sobre el cielo, la futura felicidad y la compensación para sobrellevar la majestad amarga, sino la oscuridad más absoluta, el vacío de la insatisfacción, que reciben y se comen las vidas que han sido expulsadas del vientre solo para fracasar. (23)

Podría entenderse que, tras la muerte de Dios, enunciada por Nietzsche, el arte pasó a ocupar un papel capital; tal vez la suplantación, en el lenguaje místico y metafísico, de

las sociedades modernas. Campbell utiliza la fábula "Muertos están los dioses", dictada en *Así habló Zaratustra*, para explicar el proceso de las sociedades modernas: "Es el ciclo del héroe de la edad moderna, la maravillosa historia de la especie humana que llega a la madurez. El lastre del pasado, la atadura de la tradición, han sido destruidos con seguros y poderosos golpes" (212).

La visión que Nietzsche (2019, 169) tenía de la tragedia explicaba que el héroe contemporáneo entiende que enfrentarse al vacío no debilita el espíritu, sino que lo fortalece. El filósofo alemán llegó a realizar una analogía con la sociedad griega, que vivía en comunión con la tragedia en los teatros y la felicidad en las calles. Asimismo, conviene recordar que Aristóteles (2015 [c. siglo IV a. C.], 47), en su *Poética*, había definido a la tragedia como "la imitación de una acción seria y completa" en la que "tiene lugar la acción y no el relato, y que por medio de la compasión y del miedo logra la catarsis de tales padecimientos". Ya se la tenía, entonces, como un medio de llegar a la felicidad.

Para Fernando Savater (2008, 9), al lector de ficción "pura" se le achaca "infantilismo y la pretensión corruptora de provocar por vía falsaria emociones artificiales y sentimientos alucinatorios" y, en definitiva, "desprecio por los hechos", mientras que al lector de novela "seria" o "realista" se le acusa de exigir personajes que son aplastados por "la inercia fatal o maligna del universo" desde un punto de vista extremadamente psicológico en el cual los personajes se entregan al "yo que padece, protesta y fracasa". Para Savater, el ensayo de Benjamin resumía a la perfección la narración moderna: el narrador adora la esperanza, la ingenuidad y la utilidad práctica, mientras que el novelista moderno opta por la desmitificación y por un deseo profundo de contar "la desazón del hombre traicionado por todas las historias" (17-8).

En definitiva, mientras que el narrador entiende que "cada hombre se parece más a todos los hombres que a ese impreciso y vago fantasma que llamamos 'él mismo'", la novela ilustra "la disociación entre la vida y el sentido, entre lo temporal y lo esencial" (21). En definitiva, la novela "es orientada por la muerte, mientras que la narración sirve de orientación para la vida" (23). Incluso hay quien afirma, como Ruiz de Samaniego (2015, 114), que el inicio de la modernidad constituyó "la muerte como punto de vista absoluto de la vida". Adicionalmente, el psicoanalista Bruno Bettelheim (2019, 54) reveló que "el mito es pesimista, mientras que el cuento de hadas es optimista, a pesar de lo terriblemente graves que puedan ser algunos de los sucesos de la historia".

De las artes escénicas de la crueldad a la abyección distópica en la tercera edad dorada televisiva

Dos de las manifestaciones más importantes del realismo cultural del siglo XX se dieron en las obras capitales *El teatro y su doble*, de Antonin Artaud (2011 [1938]), donde se habla del "teatro de la crueldad", y *El cine de la crueldad*, de André Bazin (publicado en

1975 como una recopilación de crónicas cinematográficas). Ambos autores creían que la crueldad mostrada en las artes escénicas modernas debía ser representada de forma realista con un fin transformador y moral en la obra (Castillo, Fernández y Romero 2021; Fernández y Romero 2021).

Asimismo, fue Bazin (1977, 25-6) quien aseveró que Erich von Stroheim devolvió al cine la importancia de "mostrar" por encima de "narrar" y, con ello, "la idea de que la crueldad era algo necesario de mostrar sin paliativos para la transformación individual y colectiva".[1] Para Brown (2018, 216), existían semejanzas entre el cine de la crueldad de Bazin y el teatro de la crueldad de Artaud: "[Bazin] estaba pensando claramente en Artaud cuando sugirió que directores como Stroheim y Buñuel apuntaban a una verdad superior en sus películas". Dicha verdad era que el deber de la crueldad era transformar a la audiencia, liberándola de su complacencia, de la creencia ingenua de que el ser humano podía ser bondadoso.

Fue así que se dio el paso del cine americano clásico al moderno, una vez acallada la censura del código Hays, y con una nueva sensibilidad pos Segunda Guerra Mundial en la que se pretendía encontrar en las obras fílmicas una visión realista y visceral del mundo que se quería reconstruir tras las calamidades de la primera mitad del siglo XX. En síntesis, las cenizas de la cultura moderna dieron paso a la cultura posmoderna, y el cine y el arte no se quedaron atrás.

Según el sociólogo Francis Fukuyama (1993, 29-30), "el siglo XX nos ha convertido a todos en pesimistas históricos", en contraste al optimismo del siglo XIX. La crueldad humana se tornó una temática de gran interés para la cultura occidental. Basta aproximarse a las novelas de ficción de aquella época para hallar escenas psicológicas sobrecargadas de filosofía, relativas a la crueldad humana y del Estado: los dos "minutos del odio" que tiene que sufrir el personaje de Emmanuel Goldstein en la novela de George Orwell *1984* (publicada en 1949, diecisiete años después de *Un mundo feliz* de Aldous Huxley); el "placer de quemar" en el caso de *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury; el "Estoy curado" que pronuncia Álex al final de *La naranja mecánica* (1962), de Anthony Burgess; o la suntuosa ciudad, una "torre de Babel", que se levanta en la novela *Metrópolis* de Thea von Harbou (así como en el film dirigido por su segundo marido, el cineasta Fritz Lang) sobre el sufrimiento de la clase obrera para el goce de los ciudadanos más adinerados, en nombre de la flauta de la muerte, la gran prostituta de Babilonia (Figura 1) o la monstruosa y esclavizadora arquitectura "maquínica" de las sociedades modernas.

[1] El ensayista francés Camille Dumoulié (1996, 17), por su parte, expresa que son pocos los filósofos —como Maquiavelo en *El príncipe* (1532) o Hobbes en *Leviatán* (1651)— que tienen a la crueldad como "un componente esencial de lo humano".

Figura 1. Fotograma de *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang. Fuente: Tocho T8 (2020).

Por otro lado, los cineastas y el resto de artistas posmodernos sienten por el presente y el futuro una gran ansiedad, que tiende hacia una obsesión por la distopía o el apocalipsis.[2] "La nada es, para una cultura espectral, el horizonte más excitante", explica el filósofo Rafael Argullol (2007, 12). Para Imbert (2019, 23), en el cine actual, "los imaginarios proyectados en el futuro reflejan las inquietudes de hoy, la inestabilidad del presente, la incertidumbre vinculada a la ausencia de futuro, las turbulencias políticas y las amenazas económicas".

Teniendo en cuenta los elementos mencionados, es importante atender a qué se considera hoy series de prestigio. Kathryn van Arendonk (2017) encontró algunos signos para detectarlas: se parecen a novelas o películas; no tienen "episodios" sino "capítulos"; no tienen "primera temporada" sino "piloto"; realzan lo abyecto; son oscuras; resultan difíciles de entender; dejan pequeños elementos para descifrar, y "cada pieza del puzle importa"; suelen estar protagonizadas por hombres tristes y violentos de mediana edad que pretenden abrir-

[2] En síntesis, la distopía —término asociado a John Stuart Mill por su uso en una intervención parlamentaria en 1868— pretende ser el reverso de la utopía. Define una "sociedad indeseable en sí misma", mientras que la utopía hace alusión a un lugar "donde todo es como debe ser" (Hernández 2008, 29).

se paso por el mundo, tratan mal a las mujeres y requieren sexo para olvidarse de su vacío existencial; nada en ellas es divertido (de hecho, todo debe ser profundamente deprimente), y suelen estar dirigidas y protagonizadas por estrellas reconocidas del panorama cinematográfico. Es así como la crueldad y la distopía se vuelven un espectáculo de masas, mediante una moda creciente que cada vez entiende menos de diferencias entre el medio televisivo y el cinematográfico, y pretende encontrar por encima de todo el espectáculo.

> Los libros crueles son aquellos que niegan la sumisión a la banal dictadura del entretenimiento, aquellos que nos obligan a cambiar, si no de vida, al menos de postura, que nos vuelven incómoda esa en la que estábamos plácidamente aposentados en nuestra existencia. Libros como *Auto de fe* de Canetti, *Historia del ojo* de Bataille, *Meridiano de sangre* de McCarthy, *La piel del zorro* de Herta Müller, casi cualquiera de las novelas de Thomas Bernhard, *La pianista* de Jelinek, *El teatro de Sabbath* de Philip Roth, algunos cuentos de Fleur Jaeggy, también el delirio narrativo de Barthelme, *Desgracia* de Coetzee —¿sorprenderán a alguien las muchas antipatías que desató el autor en Sudáfrica con ese libro que no corteja ninguna de las grandes narrativas nacionales, que no se acomoda ni a la buena ni a la mala conciencia de sus lectores?—. Son libros que no nos dejan tranquilos, no nos conceden el respiro que buscamos en la lectura; todo lo contrario, aprovechan nuestro interés para colarse violentamente en nuestra casa y decirnos cosas que no les hemos preguntado, nos muestran los rincones oscuros, que lo son porque no hemos querido iluminarlos. (Ovejero 2012, 72-3)

Según Wheatley (2016), el espectáculo es parte integral del entramado diario de la radiodifusión televisiva, y el placer visual es algo que resulta importante para los espectadores. La autora no contempla que la televisión espectacular sea algo explícitamente cinematográfico, sino que la estética del espectáculo que está más asociada con el cine podría tener una cierta similitud con algunas formas de lo que es la televisión. Así, pues, este tipo de televisión, que linda con lo espectacular, ofrece a los espectadores instantes de belleza y de eroticidad, de momentos grotescos y sobrecogedores, marcados por poderosos momentos de placer visual.

De acuerdo con Reviriego (2011, 7), "industria, audiencia y creadores han depositado su confianza en el medio televisivo como soporte para urdir y desentrañar universos complejos". Por tanto, se puede afirmar que las series *mainstream* son en la actualidad el principal resorte de la industria cinematográfica (se llega incluso a presentar series en prestigiosos festivales de cine en pantalla grande), generadoras de ansiedad y placer por un contenido pornográfico y abyecto con dosis elevadas de desesperanza y misantropía (parte fundamental del mercado del entretenimiento y el ocio de masas contemporáneo), exportadoras principalmente del modelo estadounidense —lo que fomenta una homogeneización global de la cultura— y, por último, prestigiosas en los ojos de la opinión cultural.

Según Cascajosa (2005), hubo tres edades doradas de las series: la primera, caracterizada por el drama antológico, se dio entre los años 40 y mediados de los 50; la segunda, en la que predominaron los dramas de gran calidad formal y temática, tuvo lugar en los años 80 y principios de los 90; la tercera —que aborda temas como "el aborto, derechos de los prisioneros, derechos de los trabajadores y derechos sindicales, división racial, atentados terroris-

 e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

tas, prostitución, drogas, fraude electoral, economía sumergida o el genocidio" (Benchichah 2015, 135)— es la actual. El atractivo de sus personajes viene dado por su condición de "infelices, moralmente cuestionables, complicados, profundamente humanos" (Martin 2014, 17).

Así pues, según Ramírez (2019), en la actualidad "la ficción se ha *blackmirrorizado*". Sin embargo, *Black Mirror* (2011) no es la única serie que introduce el apocalipsis, la distopía o la misantropía en la rutina del espectador. Series o miniseries distópicas como *El cuento de la criada* (2017), *Years and Years* (2019), *Chernobyl* (2019) y *El colapso* (2019) —de Jérémy Bernard, Guillaume Desjardins y Bastien Ughetto— tienen un lugar de honor entre las series *mainstream* por su capacidad hiperreal y estética de espectacularizar la crueldad como entretenimiento.

La moda de las distopías juveniles y anticapitalistas en la ficción audiovisual del siglo XXI: El espectáculo de la "prostitución" voluntaria al Estado

En 2006, David Edelstein publicó un artículo titulado: "Now Playing at Your Local Multiplex: Torture Porn". El artículo comenzaba así: "¿Ha visto alguna buena cirugía en personas no anestesiadas últimamente? Millones lo han hecho en *Hostel*, que pasó una semana como la película más taquillera de Estados Unidos" (Edelstein 2006, párr. 1).

> Podría ser, como sostiene un amigo guionista, que esta tendencia sea principalmente una forma de aumentar las apuestas: que, en la búsqueda por tener un impacto visceral, las vísceras reales sean la frontera final. Ciertamente, la televisión se ha convertido en el lugar del fetichismo forense. Pero las películas de tortura son más profundas que un simple espectáculo sangriento. A diferencia de los *hack-'em-ups* de los años 70 y 80 (o sus *remakes* humorísticos, como *Scream*), en que maníacos enmascarados castigaban a adolescentes por promiscuidad (el chorro de sangre era equivalente al dinero inyectado en la pornografía), las víctimas aquí no son intercambiables ni prescindibles. Van desde personas decentes con emociones humanas reconocibles hasta, bueno, Jesús. (párr. 3).

Películas referentes del *torture porn*, género en auge actualmente en la hipervisibilidad del cine posmoderno, son *Saw* (2004), de James Wan; *Hostel* (2005), de Eli Roth; *Martyrs* (2008), de Pascal Laugier; *A serbian film* (2010), de Srđjan Spasojević; e *Irreversible* (2002), de Gaspar Noé. Son filmes cuya narrativa parece basarse en la creatividad "shockeante" a la hora de expresar el horror sin refinamientos. Estos largometrajes son herederos del cine de explotación de los años 70, del género italiano *giallo* y, por supuesto, del *gore*.

Atendiendo a McCausland (2017, 107), el apocalipsis económico que parece vivir el mundo desde principios del siglo XXI ha resucitado en la ficción la capacidad de hacer visible de nuevo "todo el mal que llevamos dentro, admitir que todos y todas somos sistema". En este sentido, la autora expone que los jóvenes tienen un papel fundamental como

"víctimas y verdugos en la arena sacrificial", mediante "una proyección espectacular de los que serán como conejillos de Indias en el nuevo orden que se les impone, del que son partícipes paradójicos en tantos espectadores mórbidos" (107). Es lo que se conoce como *young adult fiction,* "una distopía ficticia sobre y para adolescentes" (107).

El siglo XXI, a las puertas de su primer cuarto, ha dado muestras suficientes de estos roles juveniles representados en el cine, tal como puede apreciarse en las japonesas *Avalon* (2001), de Mamoru Oshii, y *Battle Royale* (2001), de Kinji Fukasaku; o en las americanas *Los Juegos del Hambre* (2012-2015), de Gary Ross y Francis Lawrence, y *El corredor del laberinto* (2014), de Wes Ball.

En *Los Juegos del Hambre*, además, se combina a la perfección el mundo de los "juegos macabros" con el espectáculo televisivo y la posibilidad de conseguir una mejor vida: la violencia espectacular se vuelve un pasaje a una mejor categoría económica y social. Estaríamos, según McCausland, ante "la sublimación del Gran Hermano orwelliano devenido en *reality show*" (113). Por otro lado, según Mónica Zas Marcos y José Antonio Luna (2021, párr. 3), "no es la primera vez que vemos cómo un sencillo juego pone sobre la mesa algo más que vencer al rival":

> Quizá el ejemplo más recurrente sea *Saw* (2004), insignia de la narrativa basada en convertir juegos en macabros experimentos donde los personajes son los principales peones. Pero no es la única. Sucede algo muy similar en *Cube* (1997), en la que los cuatro protagonistas son drogados y despiertan en un cubículo del que tienen que escapar a través de escotillas. Con pruebas y cuchillas de por medio, por supuesto. La serie *Alice in Borderland* es la versión reciente de esta filosofía, pero el escenario pasa de ser un cubo a un Tokio abandonado convertido en un siniestro patio de recreo. (párr. 4)

En la órbita anticapitalista, aunada al horror gráfico y cada vez más "creativa" en cuanto al refinamiento audiovisual, aparecen películas que ganan premios importantes, como la coreana *Parásitos* (2019), de Bong Joon-ho, y *Titane* (2021), de Julia Ducornau —ambas Palma de Oro en el festival de Cannes—, o la española *El hoyo* (2019), de Galder Gaztelu-Urrutia, otra distopía *gore* con tintes anticapitalistas que supuso un éxito sin precedentes para Netflix, al conseguir el premio a la mejor película en el Festival de Cine de Terror y Fantástico de Sitges 2019.

Además, según Iriondo (2019, 35), podría pensarse en las espeluznantes *El experimento* (2001), de Oliver Hirschbiegel —basada en el experimento real llevado a cabo en la Universidad de Stanford en 1971—, y *La ola* (2008), de Dennis Gansel, como reflejos preocupantes de la crueldad humana en el cine contemporáneo: "Basta que se den determinadas condiciones y circunstancias para que personas que nadie supondría pudieran incurrir en comportamientos violentos se conviertan en verdaderas fieras y no les tiemble el pulso a la hora de eliminar al prójimo opositor".[3]

[3] Esto podría retrotraerse a los debates estéticos de Georges Didi-Huberman sobre los campos de concentración y a *Los orígenes del totalitarismo* y *Eichmann en Jerusalén*, obras capitales de la politóloga y filósofa Hannah Arendt.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Escribe el filósofo Byung-Chul Han (2016, 39): "Una sociedad gobernada por la histeria de la supervivencia es una sociedad de zombis, que no son capaces de vivir ni de morir". Partiendo de esta premisa, McCausland (2017, 111) concluye que, en tiempos pasados, el cine de ciencia ficción imaginaba futuros mejores, pero, en la actualidad, este género se ha vuelto "espejo del presente". Asimismo, el crítico Diego Delgado (2021, párr. 5) expresó acerca de *El círculo* (2017), de James Ponsoldt, que era un "film que termina abogando por la prostitución voluntaria del individuo, como alternativa a la que ya llevan a cabo con nuestra complicidad corporaciones de renombre".

Materiales y métodos

Este es un estudio de carácter exploratorio y explicativo, con diseño cualitativo. Sus objetivos principales son los siguientes. En primer lugar, se ha buscado analizar las características de la moda por las narrativas distópicas y anticapitalistas como antecesoras de la moda de las tragedias coreanas en la actual narrativa vía *streaming* de Occidente. En segundo lugar, se ha pretendido revisar la "cultura de la crueldad", iniciada en el siglo XX, a fin de ampliar la vista sobre este tipo de narrativas pesimistas, sensacionalistas y catárticas. Por último, se ha querido descifrar cómo la cultura *mainstream* sigue popularizando y estilizando día a día la abyección audiovisual en el contexto de la cultura de la cancelación, la tercera edad dorada de las series televisivas y la fascinación por las tramas del *torture porn* o del cine posmoderno de la crueldad.

En cuanto a la técnica, se ha optado por el análisis de contenido de base interpretativa que, según Andréu (2002, 22), consiste en "un conjunto de técnicas sistemáticas interpretativas del sentido oculto de los textos". Se trata de reconocer los ingredientes narrativos y visuales presentes en la serie *El juego del calamar* para comprender su posición respecto al cine de la crueldad en el actual contexto audiovisual. No consiste únicamente en analizar, sino en "profundizar en su contenido latente y en el contexto social donde se desarrolla el mensaje" (22).

Resultados

Análisis de contenido de *El juego del calamar*

Motivos de selección de la serie

Para empezar, resulta de vital importancia explicar los motivos que han llevado a la selección de *El juego del calamar* para el presente análisis de contenido. Sin embargo, es importante resaltar que no se procederá a un análisis político de la serie, sino a uno puramente narrativo, en el contexto explicado en el cuerpo teórico del presente trabajo.

El primer motivo es el carácter *mainstream* y masivo de la propuesta, que se ha convertido "en un fenómeno popular sin igual desde su estreno, acumulando 111 millones de espectadores en el primer mes, y convirtiéndose en el mayor lanzamiento de la plataforma" (Prieto 2021, párr. 1; Figura 2). La segunda razón es el hecho de que la serie se haya convertido en un fenómeno mundial siendo precisamente una distopía anticapitalista que combina pornografía del horror, estética de la crueldad y reivindicación social. Finalmente, el tercer motivo radica en su identidad periférica en la cultura occidental, en una época en la que el cine posmoderno atraviesa una moda hacia la crueldad estilizada en el ámbito *mainstream*, vía *streaming* y de carácter internacional, como da fe el éxito de *Parásitos*, *El juego del calamar* y la serie, también de Netflix, *Alice in Borderland*.

Figura 2. Tuit procedente de la cuenta oficial de Netflix en el que se cuenta que *El juego del calamar* es el mayor lanzamiento de la historia de la plataforma. Fuente: Netflix (2021).

Análisis

En primer lugar, se procederá a contar brevemente el argumento de la ficción *El juego del calamar*, escrita y dirigida por Hwang Dong-hyuk. La historia se narra sin espe-

cificar el escenario temporal en que se ambienta; es decir, el espectador no puede saber si la distopía es futura o presente, aunque, probablemente, al no estar especificado por los creadores, se trate de una lectura contemporánea. La serie nos presenta a Lee (interpretado por Lee Jung-jae), un padre divorciado, sin dinero, asfixiado por las deudas y por violentos prestamistas, que roba dinero a su madre y tiene una seria incapacidad para hacer frente a las vicisitudes de su existencia. Por otro lado, tiene buen corazón y, pese a su aparente estupidez, combina inteligencia con bondad (lo que resulta de vital importancia para lo que se pretende contar al final de la serie, sobre lo que se profundizará más adelante).

En una de las escenas iniciales de la serie, Lee firma con su propia sangre una renuncia de derechos físicos (Figura 3) tras ser atacado por unos prestamistas que le ofrecen únicamente dos salidas: pagarles en el plazo de un mes la deuda contraída o perder órganos vitales. Finalmente, su hija va a abandonar Corea con su madre y su nuevo padrastro, por lo que, sin dinero, Lee estará condenado, en un breve espacio de tiempo, a perder la salud física y emocional de su vida (como los zombis de los que hablaba Byung-Chul Han). Es aquí cuando sucede el detonante narrativo de la serie: aparece un joven trajeado que, a cambio de jugar un juego en el suelo de una estación de metro, ofrece a Lee dinero por cada vez que gane; si por el contrario pierde, recibirá una agresión física. Finalmente, Lee gana la partida y se lleva una suma de dinero considerable solo por jugar.

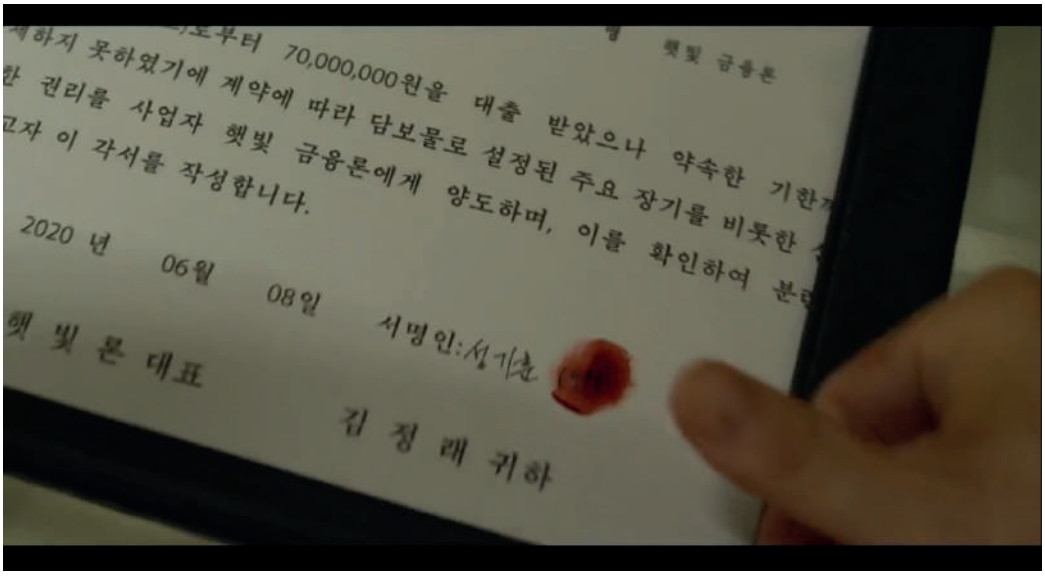

Figura 3. Lee firma con su propia sangre, producida por la violencia de unos prestamistas, una "renuncia de derechos físicos". Fuente: Netflix.

Sin embargo, el hombre trajeado le ofrece una tarjeta con los símbolos de un círculo, un cuadrado y un triángulo. Lee llama al número telefónico de la tarjeta y es trasladado (gaseado) a una isla secreta; allí despierta en un barracón con un uniforme de chándal semejante al que usan los niños de un colegio, junto a cientos de personas que han pasado por lo mismo que él. Allí, una jerarquía de señores —disfrazados con trajes de un color rosa chillón y misteriosas mascaras con los símbolos de la tarjeta previamente mostrada— les informan que jugarán seis juegos a lo largo de una semana, siguiendo tres condiciones (deberán firmar para ello un contrato en una escena análoga a la de Lee con los prestamistas): 1. el jugador no puede dejar de jugar; 2. el jugador que se niegue a jugar será eliminado; y 3. los juegos terminarán si así lo acuerda la mayoría.

Tras un desfile estético sin precedentes, en el que los jugadores atraviesan escaleras de colores vivos y chillones a medio camino entre lo infantiloide y lo siniestro, llegan a una sala donde practicarán un juego llamado "luz verde, luz roja". La serie no oculta aquí la referencia al videojuego Monument Valley (Figura 4) ni al grabado *Relatividad,* de M. C. Escher (Figura 5), lo que da a la escena la sensación de pertenencia a un universo surrealista (Figura 6).

Sin embargo, la trama, como buen producto de su época posmoderna, parece encajar muy bien la unión entre hiperrealidad (el drama social de sus personajes) y fantasía (el mundo de los juegos). Del mismo modo, la metáfora del contrato que firman los participantes hace de la isla secreta de *El juego del calamar* un espejo de Corea del Sur: una sociedad zombificada por la supervivencia, la competencia, las deudas y el horror.

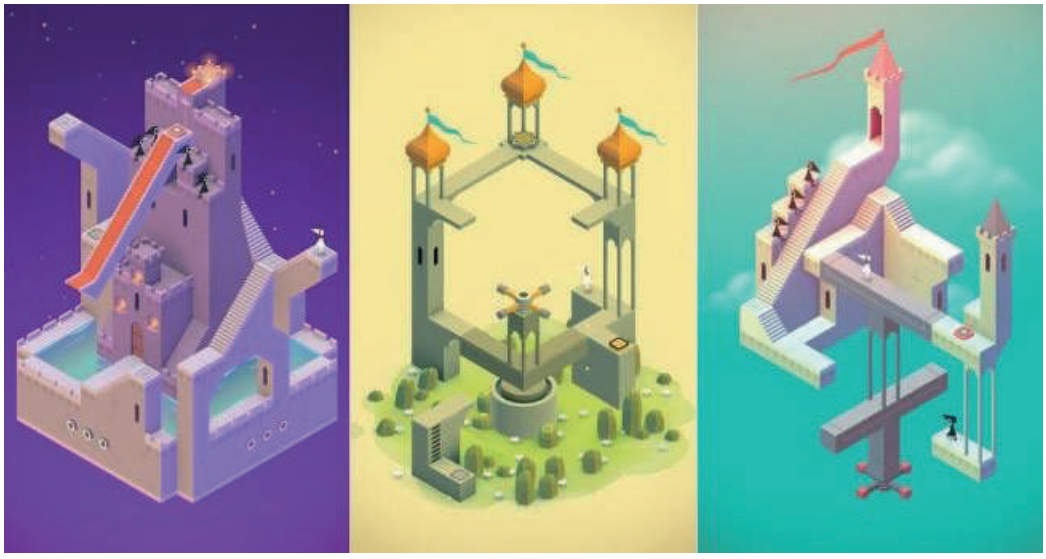

Figura 4. Imágenes del videojuego Monument Valley. Fuente: Etherington (2014).

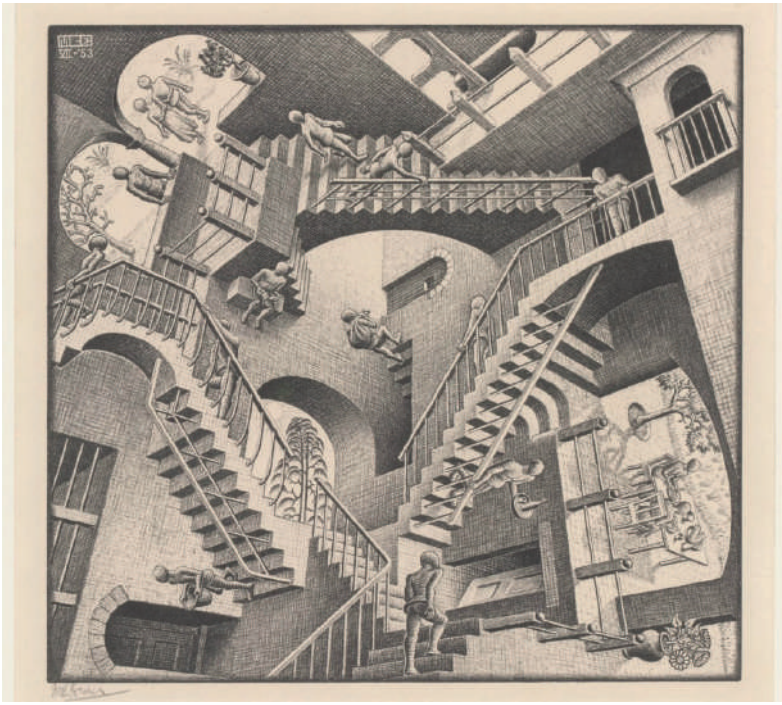

Figura 5. *Relatividad* (1953), de Maurits Cornelis Escher. Fuente: Tones (2015).

Figura 6. El acceso a las salas de juegos en *El juego del calamar*. Fuente: García (2021).

En el primer juego, los jugadores descubren que ser "eliminados" es una expresión absolutamente literal, ya que fallar lo más mínimo en cualquiera de las pruebas (y en las siguientes actividades "recreativas" de la serie) implica ser asesinados de una forma estrafalaria, sádica, cruel y violenta. En la primera "prueba", que sienta las bases del contenido de toda la serie, los crímenes son mostrados con una alta dosis de naturalismo,[4] abyección y pornografía del horror. La hiperrealidad y la fantasía se dan la mano en una escena mediante un estilizado *slow motion* repleto de sesos, sangre (Figura 7) y, sobre todo, belleza por el refinamiento de la canción "Fly me to the moon", que, de forma extradiegética, "adorna" el baile de los jugadores con la muerte y del espectador con el entretenimiento.

Figura 7. El carácter abyecto y estilizado de la escena del primer juego en la serie. Fuente: Geekzilla (2021).

Las referencias al nazismo se dan también en esta escena, con una muchedumbre de cadáveres uniformados que, tras dormir en un barracón de infinitas literas, se amontonan en un espacio natural para, luego, ser quemados en hornos (no sin antes extraer sus órganos para venderlos en el mercado negro). Así, el mensaje es transparente: el sistema capitalista (la organización secreta que dirige la isla) atrapa a los ciudadanos (los jugadores), les genera una ilusión de libertad (para elegir entre jugar e irse; en el segundo episodio, la mitad de los

[4] Entiéndase por "naturalismo" la visión que tenía Deleuze (1983, 181) del concepto: "El naturalismo no se opone al realismo, por el contrario, acentúa sus rasgos prolongándolos en un surrealismo particular".

jugadores vota dejar de competir y vuelve a Corea) y, luego, mediante una sintaxis propia de una ideología fascista, te "asesina" sin reparos. La gran diferencia que ofrece *El juego del calamar* con respecto al genocidio judío es su carácter puramente voluntario.

Esta "prostitución voluntaria" que mencionaba Delgado (2021) es lo que llama la atención frente a otras distopías como, por ejemplo, *Battle Royale*, donde los jóvenes son secuestrados por el Estado para "jugar" a matarse entre ellos. Aquí, el encierro es "voluntario". Lo terrorífico de *El juego del calamar* reside en la narcolepsia del individuo, convertido en un menor de edad kantiano, en un infante manipulado y forzado, despojado de dinero y con poquísimas opciones para su supervivencia y dignidad. A la postre, los enmascarados anónimos de la sociedad secreta sirven como peones a un líder con un retorcido y perverso sentido de la igualdad y un respeto sagrado a la lógica del coliseo para el disfrute de los dioses, lo que da, en los últimos episodios, un carácter místico a los juegos.

Asimismo, el sufrimiento de "los de abajo", un tema recurrente en las distopías, sirve para el goce y disfrute de "los de arriba", representados en unas personas —llamadas "gente importante"— que llevan máscaras doradas de animales (como las que Salvador Dalí diseñó para la fiesta surrealista de la baronesa Marie-Hélène en 1972) que simbolizan su espíritu primitivo, perverso, maquiavélico, utilitarista y sádico. *El juego del calamar* no deja de ser una revisión del "pan y circo" romano transportado a los juegos del capitalismo salvaje contemporáneo. Igual que en la fiesta surrealista de Dalí o en el film *Eyes Wide Shut* (1999), de Stanley Kubrick (por citar un ejemplo real y otro ficticio), las máscaras doradas son el vehículo a sociedades secretas, millonarias, sexualmente perversas y violentamente sádicas como representación de las élites económicas invisibles al mundo. En la sintaxis de estas distopías, el sufrimiento del ciudadano sería igual al placer de la élite.

En el episodio final, a la hora de jugar el juego del calamar mediante los códigos del *western*, el espectador asiste a una escena en la que se trasluce la "imposibilidad" de abandonar el reto: Lee, pese a querer renunciar al dinero a último momento, se hace millonario gracias al suicidio de su rival. De esta forma, la serie relata un sentimiento de violenta apatía hacia el capitalismo como una cárcel endiosada, intocable e incontrolable (podría pensarse en ese bombo dorado que siempre está en la parte elevada del cuadro cinematográfico llenándose de dinero con cada muerte). En definitiva, el camino a la prosperidad económica sería el camino a la devaluación humana, que, mediante el camino de la crueldad, recurre de nuevo al *Leviatán* de Hobbes y al príncipe maquiavélico como ministros de lo humano en el sistema económico que prima hoy en el mundo occidental.

Para concluir, en el clímax de la serie, cuando Lee puede optar por disfrutar del dinero e ir a ver a su hija a América, decide darse la vuelta y, en un final de suspenso, dejar al espectador intrigado por lo que pueda descubrir de ese mundo secreto en una posible segunda temporada. Es decir, en el último segundo, la serie regala esperanza al espectador y otorga a Lee la condición de potencial héroe. Es importante atender a que el personaje, en el camino a la victoria, es de los pocos que ha jugado con compañerismo y actitud

fraternal (a excepción del episodio de las canicas), como demuestra en su afecto por el anciano o por la chica joven que tiene a su hermana en un orfanato. Esto puede verse perfectamente en el primer episodio, cuando Lee se hace la foto de jugador y, a diferencia del resto de personajes, sonríe (Figura 8).

Figura 8. Lee es el único que sonríe al entrar al primer juego. Fuente: Agrawal (2021).

Discusión y conclusiones

En primer lugar, *El juego del calamar* resulta un compendio de todos los ingredientes *mainstream* que parecen hacer triunfar a una serie en la actualidad: como buen producto de la época posmoderna, aúna géneros, estéticas, visiones y lógicas dentro de una misma serie; como serie de prestigio actual (Van Arendonk, 2017), es oscura, deprimente, pesimista y tiene un aura artística sin dejar de lado el entretenimiento; como parte de la tercera edad dorada televisiva, explora la complejidad humana en temáticas como el suicidio, el genocidio, el fascismo y la violencia. Se trata de hermanar el mundo de la ficción con el de la novela, el de la vida con el de la muerte, el de lo sórdido con el de lo bello. No se persigue la transformación del espectador ni la reflexión, sino la banalización de una verdad que cada vez parece importar menos. Todo ello con el anticapitalismo y la reivindicación social como visión didáctica y sermón de fondo, sumados a una estética de la crueldad que da como resultado un morboso y oscuro entretenimiento. Del mismo modo, la serie explora mediante su estética de la crueldad distintos grados de abyección, cada vez

más bella y divertida, con más metáforas y misterios a resolver por capítulo. Asimismo, todo debe percibirse como lógica dual: es muy realista en el plano social, pero demasiado fantástica en los momentos de los juegos o del *thriller* policial.

En segundo lugar, en cuanto al papel de *El juego del calamar* en la cultura de la crueldad contemporánea, la serie es clara hija de su tiempo. El pesimismo heredado del siglo XX, fruto de su crueldad artística, ha dado lugar a un audiovisual que torna la violencia física, la crueldad psicológica y la desesperanza más extrema en un espectáculo de masas y no en un discurso, como sí ocurriera en gran parte del cine moderno, en el cine de la crueldad baziniano o en el teatro de la crueldad artaudiano. Se trata de adorar la pantalla con los sesos mediante efectos especiales, trucos de montaje, estéticas videocliperas y sermones didácticos con el único fin de justificar, casi siempre de forma maniquea, una serie que solo pretende explorar la estética de la abyección. Las claves serían la estética de la crueldad y el sermón social como coartadas de la narrativa. Las tramas se respiran previsibles y frías pero la imaginación audiovisual, fresca y atractiva, por lo que el fondo anticapitalista se percibe en un segundo plano.

Finalmente, tras casi un primer cuarto de siglo en el que se ha popularizado en el circuito de festivales de "clase A" la fascinación por lo subversivo, el *torture porn* y, en general, la hiperreal pornografía del horror, se ha dado un salto del prestigio cinéfilo, o cinéfago, al prestigio seriéfilo. La imaginación visual de estas propuestas resulta una tortura al espectador, cada vez más insensibilizado frente a las escenas del dolor ajeno, y el objetivo parece responder a la naturalización occidental del dinero, el egoísmo, la ambición, la violencia. Pareciera que cada vez estamos paralelamente más obsesionados y más cómodos con nuestros demonios internos.

Por otro lado, como futura línea de investigación sería interesante aunar este trabajo con un estudio de la banalización —por saturación y obesidad— de la crueldad hiperrealista en los medios de comunicación.

Referencias

Agrawal, Shikhar. 2021. "'Squid Game' Season 1: Ending, Explained – Who Was Il-Nam? Why Mastermind Created the Game?". *Digital Mafia Talkies.* 19 de septiembre.

Aguirre, Carlos. 2012. "Walter Benjamin, el cine y el futuro del arte". *Revista Izquierdas* 12: 143-63.

Andréu, Jaime. 2002. *Las técnicas de análisis de contenido: Una revisión actualizada.* Sevilla: Fundación Centro Estudios Andaluces.

Argullol, Rafael. 2007. *El fin del mundo como obra de arte.* Barcelona: Acantilado.

Aristóteles. 2015. *Poética.* Madrid: Alianza Editorial.

Artaud, Antonin. 2011. *El teatro y su doble.* Barcelona: Edhasa.

Barthes, Roland. 1986. "Saliendo del cine". *Cuadernos de Cine* 7: 63-73.

Bazin, André. 1977. *El cine de la crueldad*. Bilbao, ES: Mensajero.

Benchichah, Noor. 2015. "La tercera edad dorada de la televisión: 'Battlestar Galáctica' y las nuevas formas de pensar, hacer y consumir el drama televisivo norteamericano". Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull, España.

Benjamin, Walter. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ciudad de México: Ítaca.

—. 2008. *El narrador*. Santiago de Chile: Metales Pesados.

Bettelheim, Bruno. 2019. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Booket.

Brown, Steven. 2018. *Japanese Horror and the Transnational Cinema of Sensations*. Cham, CH: Palgrave Macmillan.

Campbell, Joseph. 1972. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Cascajosa, Concepción. 2005. "Por un drama de calidad en televisión: La segunda edad dorada de la televisión norteamericana". *Comunicar* 25: 339-41. https://doi.org/10.3916/C25-2005-157.

Castillo, Bárbara, Carlos Fernández, y Luis Romero. 2021. "Crueldad como lenguaje transformador: Del teatro de Antonin Artaud al cine moderno de André Bazin". *Revista de Ciencias Sociales* 3 (27): 55-71. https://doi.org/10.31876/rcs.v27i3.36757.

Castro Flórez, Fernando. 2019. *Estética de la crueldad: Enmarcados artísticos en tiempo desquiciado*. Madrid: Fórcola.

Deleuze, Gilles. 1983. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.

Delgado, Diego. 2021. "Yo, yo misma y mi autoexplotación". *Guía del ocio*. Accedido 24 de octubre.

Dumoulié, Camille. 1996. *Nietzsche y Artaud: Por una ética de la crueldad*. Ciudad de México: Siglo XXI.

Edelstein, David. 2006. "Now Playing at Your Local Multiplex: Torture Porn". *New York*. 26 de enero.

Etherington, Darrell. 2014. "Monument Valley Is a Legend in the Making You Must Play Now". *Tech Crunch*. 3 de abril.

Fernández, Carlos, y Luis Romero. 2021. *Cine de la crueldad y cultura mainstream contemporánea: La pornografía del horror en la tercera edad dorada de la televisión a través del caso de las series "Years and Years" y "Chernobyl"*. Madrid: Sindéresis.

Fotogramas. 2014. "'True Detective': Pizzolatto, acusado de plagio, habla de la tercera temporada". *Fotogramas*. 7 de agosto.

Fukuyama, Francis. 1993. *El fin de la historia y el último hombre*. Barcelona: Planeta.

García, Concha. 2021. "De Dalí a Escher: las referencias artísticas de 'El juego del calamar'". *La Razón*. 21 de octubre.

Geekzilla. 2021. "¿Por qué todo el mundo está hablando de 'El juego del calamar'?". *Geekzilla*. 24 de septiembre.

Han, Byung-Chul. 2016. *Topología de la violencia*. Barcelona: Herder.

Hernández, Sergio. 2008. "La distopía y 'Nosotros'". En *Nosotros*, de Evgueni Zamiatin, 14-29. Madrid: Akal.

Imbert, Gerard. 2019. *Crisis de valores en el cine posmoderno*. Madrid: Cátedra.

Iriondo, Mikel. 2019. "Cine y violencia política: La representación del dolor ajeno". *Revista Internacional de Filosofía* 47: 27-47.

Martin, Brett. 2014. *Hombres fuera de serie*. Barcelona: Ariel.

McCausland. Elisa. 2017. "Distopías juveniles del siglo XXI: Pan, circo y autoexplotación". En *Distopía y cine: Futuro(s) imperfecto(s)*, coordinado por Antonio José Navarro, 107-15. San Sebastián, ES: Filmoteca de Navarra.

Netflix [@netflix]. 2021. "Squid Game has officially reached 111 million fans — making it our biggest series launch ever!" [tuit]. 12 de octubre.

Nietzsche. Friedrich. 2019. *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.

Ovejero, José. 2012. *La ética de la crueldad*. Barcelona: Anagrama.

Prieto, Belén. 2021. "'El juego del calamar' ya es la serie más vista de la historia de Netflix". *El Español*. 13 de octubre.

Ramírez, Noelia. 2019. "El verano de la 'teletortura': ¿Las series de mal rollo son el nuevo porno televisivo?". *S Moda*. 28 de junio

Reviriego, Carlos. 2011. "Amplitud de miras: Nueva(s) vida(s) para las series norteamericanas". *Cahiers du Cinéma: España* 47: 6-8.

Ruiz de Samaniego, Alberto. 2015. *Las horas bellas: Escritos sobre cine*. Madrid: Abada.

Savater, Fernando. 2008. *Misterio, emoción y riesgo: Sobre libros y películas de aventuras*. Barcelona: Ariel.

Suzunaga, Juan Carlos. 2013. "Modernidad, crueldad y exclusión del sujeto o las contradanzas del discurso capitalista". *Desde el Jardín de Freud* 13: 239-56.

Tocho T8. 2020. "Fritz Lang (1869-1976): 'Metrópolis' (1927) y 'Babilonia'". *Tocho T8*. 19 de marzo.

Tones, John. 2015. "14 obras de Escher que nunca nos cansamos de ver". *Verne*. 15 de julio.

Van Arendonk, Kathryn. 2017. "13 Signs You're Watching a 'Prestige' TV Show". *Vulture*. 28 de marzo.

Vattimo, Gianni. 1994. *El fin de la modernidad: Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Gedisa.

Wheatley, Helen. 2016. *Spectacular Television: Exploring Televisual Pleasure*. Nueva York: Bloomsbury Publishing.

Zas Marcos, Mónica, y José Antonio Luna, 2021. "Libros, películas y videojuegos que alimentan la obsesión por 'El juego del calamar'". *El Diario*. 10 de octubre.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Monográfico

El baile de los 41 (2020): Remediando miradas en torno a la homosexualidad en busca de la generación de un canon conmemorativo

El baile de los 41 *(2020): Remediating Perspectives Around Homosexuality in Search of the Generation of a Commemorative Canon*

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Recepción: 20/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Adrien Charlois Allende
Universidad de Guadalajara (Guadalajara, México)
adriencharlois@gmail.com

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.6

Resumen

En 2019 se realizó en la Ciudad de México la 41.ª Marcha del Orgullo LGBTTTI bajo el lema "41: Ser es resistir", que enclavaba en la famosa redada de 1901 esa posibilidad de ser nombrado como acto de resistencia en la comunidad. Establecía en esa fecha el momento en que México pudo romper el silencio y el odio del tradicionalismo, y tener la posibilidad de verbalizar la identidad. En 2021, Netflix lanzó en su plataforma de video bajo demanda (VOD) la película *El baile de los 41* (2020), dirigida por David Pablos. La guionista, Monika Revilla, fundó su decisión de retomar el episodio en la necesidad de dar seriedad a un suceso que consideraba una "salida del clóset de la homosexualidad en la sociedad mexicana". Ambos elementos ponen de manifiesto la importancia del famoso baile como histoidentitario. En este texto se propone analizar el filme a través de la idea de construcción de cánones de memoria por efecto de la remediación. Se toma como metáfora de análisis el trabajo de Carlos Monsiváis respecto al acto, para evidenciar la manera en que un producto fílmico de la plataforma de VOD recupera distintas remediaciones para reiterar la idea de un hecho mítico para la comunidad LGBTTQ+, a partir del cual se pueden entender las luchas por derechos en función de valores presentes que se explican en un pasado específico.

Abstract

In 2019, the 41st LGBTTTI Pride March was held in Mexico City under the slogan "41: To be is to resist". Which nestled in the famous raid of 1901 the possibility of being named as an act of resistance in the community. It established on that date the moment when Mexico could break the silence and hatred of traditionalism, the possibility of verbalizing identity. In 2021, Netflix released on its VOD platform the film "El baile de los 41" (2020), directed by David Pablos. The screenwriter, Monika Revilla, proposed that her decision to retake the episode was founded on the need to give seriousness to an act she considered a "coming out of the closet of homosexuality in Mexican society". Both elements highlight the importance of the famous dance as a histo-identity.

CC BY NC SA

In this text we propose to analyze the 2020 film through the idea of the construction of memory canons by the effect of remediation. It takes as a metaphor of analysis the work of Carlos Monsiváis regarding the event, to evidence the way in which a film product of the VOD platform recovers different remediations to reiterate the idea of a mythical event for the LGBTTQ+ community, from which the struggles for their rights can be understood in terms of present values that are explained in a specific past.

Palabras clave · *Keywords*

Netflix, LGBTTTI, LGBTQ+, clóset social, porfiriato
Netflix, LGBTTTI, LGBTQ+, social closet, Porfiriato

Introducción

El 17 de noviembre de 1901, en una Ciudad de México en pleno régimen del dictador Porfirio Díaz, se llevó a cabo una redada en una casa de la calle La Paz. En el sitio se celebraba una fiesta en la que un grupo de hombres, la mitad vestidos de mujer, bailaban entre sí. La noticia circuló rápidamente por la prensa capitalina de la época y estigmatizó a los asistentes a partir de la cerrada moral del momento. En las primeras notas periodísticas se estableció la asistencia de 42 individuos a la fiesta, pero unos pocos días después la lista quedó en 41 personas. Esto levantó la sospecha de que alguien importante había sido borrado de ella; el rumor popular levantó la hipótesis de que habría sido Ignacio de la Torre y Mier, yerno del propio dictador y sobre quien ya pesaban fuertes acusaciones por su supuesta homosexualidad.

Más allá del rumor, la prensa se dedicó a lo largo de tres semanas a lanzar una serie de acusaciones y burlas que ridiculizaron a los asistentes (sin aportar nombres). Con ello se fue expandiendo hacia otras formas de comunicación una manera de concebir el hecho que le dio un alto nivel de impacto en la sociedad, que condenó e hizo mofa de la fiesta. Por muchos años, el rumor de los 41 se mantuvo en la mente de todo mexicano como un símbolo de homosexualidad para quien, desde un dejo de superioridad moral, juzgaba a cualquier otra persona.

En 2019 se realizó en la Ciudad de México la 41.ª Marcha del Orgullo LGBTTTI bajo el lema "41: Ser es resistir". Esta frase, sin duda, aludía a la necesidad de ser nombrado y visibilizado para existir, como acto de continua resistencia. El número de la marcha coincidía con el del famoso evento, y se puso el acento en un momento muy preciso del tiempo mexicano, para enmarcar lo que algunos reconocen como el primer momento en que el país se daba cuenta de la existencia de un grupo específico de personas, los homosexuales.

Con este acto, la actual comunidad LGBTQ+ enclavaba en la famosa redada policial de 1901 la posibilidad de ser nombrados. Establecía en esa fecha el momento en que México pudo romper el silencio y el odio del tradicionalismo, y tener la posibilidad de verba-

lizar el "pecado nefando" (Monsiváis 2002, párr. 12). El número 41, repetido a manera de sorna —como señal de vergüenza—, por generaciones de mexicanos, se volvía una especie de monumento, un "lugar de memoria" que conectaba a una comunidad, o parte de ella, con un momento fundador.

Ya desde 2001, en el Centro Cultural José Martí, la comunidad lésbico-gay había instalado una placa conmemorativa del 17 de noviembre de 1901. En ella, un relieve elaborado por Reynaldo Velázquez marca el mnemónico número con dos hombres desnudos representando las cifras. Junto al relieve, una placa con texto del propio Carlos Monsiváis señala que la redada "le inventa a los gays de México un pasado que es, en síntesis, la negociación con el presente", y vincula la fecha con la defensa de los derechos humanos, condensados en el término *gay*. Al ser el primer monumento que planteó el hecho como mito de origen de la comunidad (García Hernández 2001), el acto se convirtió en, digamos, parte del canon conmemorativo, en la forma de nombrar, de dotar de identidad. Un canon que asumió críticamente los únicos documentos sobre el hecho, los textos de prensa, como acto de resistencia vinculada al discurso sobre el respeto a los derechos humanos.

Este canon comenzó a construirse desde sus primeras remediaciones en la prensa. Distintos diarios dieron cuenta del hecho y aprovecharon para dotar de un tono burlesco a la operación policial (Irwin, McCaughan y Nasser 2003). Las inconsistencias iniciales en cuanto al número de asistentes al evento y sus características dejaron correr la imaginación de los lectores y esparcieron la idea de un baile de travestidos, con la participación de miembros de la clase alta porfiriana. A partir de ahí, bromas, canciones y sobre todo imágenes hicieron del suceso una marca en el tiempo, cuyo número fijó un significado relevante en la cultura nacional. Este ya servía para dibujar una sonrisa de burla en cualquier mexicano.

De estas remediaciones, sin duda la que ha logrado desde el principio captar el significado inicial del suceso es el folleto impreso por Arsacio Venegas Arroyo, con grabados de Guadalupe Posada. Desde el grabado y el título —"Aquí están los maricones, muy chulos y coquetones"— se evidencia el vínculo entre homosexualidad, burguesía y travestismo. Los elegantes trajes y vestidos de seda "al último figurín", portados por donjuanescos "lagartijos", evidenciaban la supuesta superioridad moral de los enunciantes, articulada con una burla a la decadente burguesía porfiriana. El texto y las ilustraciones planteaban su propia homofobia frente a una "anormalidad" que, según Monsiváis, la redada secularizaba, con lo que lograba el miedo constante de la comunidad gay ante la siempre presente posibilidad de una *razzia* como la de 1901. A la vez, la visibilización, la apertura del clóset permitió a esa misma comunidad sentirse acompañada en la soledad propia del secretismo. Monsiváis (2002, párr. 32) lo resume con una frase demoledora: "[L]a Redada, al darle a la especie un nombre ridiculizador, le imprime el sentido de colectividad en las tinieblas. Las anomalías ascienden a la superficie de la burla y la amenaza penitenciaria, y esta primera visibilidad es definitiva".

A pesar de la constante presencia de los 41 en la memoria mexicana, a partir de estas primeras notas y del rumor sobre el hecho, en México pareció haberse cerrado el cló-

set. La visibilidad inicial quedó en la burla y el desprecio. El texto de Eduardo Castrejón de 1906, *Los cuarenta y uno: Novela crítico-social*, parece no haber sino reiterado la denuncia y el escarnio sobre el suceso. De ahí y durante el siglo XX, fue poco el trato académico o literario hacia la famosa redada.

No fue sino hasta el siglo XXI, a cien años del suceso, que el escrito de Monsiváis ya citado y la obra editada por Irwin, McCaughan y Nasser (2003) pusieron en evidencia el hecho para contextualizarlo no solo en el vínculo fundador con la actual comunidad LGBTQ+ y las luchas por sus derechos, sino en el análisis de la sexualidad y el control social durante el porfiriato. Ambos trabajos quedaron enmarcados en la misma conmemoración en la que, en 2001, la comunidad lésbico-gay de la capital estableció un lugar de memoria a través de la placa del Centro Cultural José Martí.

Lo interesante de todo ello es que, a pesar de la importancia revelada del hecho para la comunidad LGBTQ+, a pesar de la presencia constante del mito como marca de diferencia y construcción del otro, en tono de burla, en la sociedad mexicana, poco se sabía del caso. Fueron las reconstrucciones de Monsiváis, reproducidas en la obra de Irwin, McCaughan y Nasser, las que dieron una idea de la redada y su significado para la comunidad. A partir de ahí se entendió que mucho del mito se construyó en torno al rumor, ya que los propios diarios omitieron detalles del suceso. En cierta manera, las narrativas periodísticas se archivaron por largo tiempo para dar lugar a la suposición, pero fue en ella en la que recayó el mayor poder de activación de esos cánones narrativos que a la fecha nos hacen suponer la veracidad de la presencia de Ignacio de la Torre, por ejemplo, como el asistente número 42 a la fiesta, sin haber prueba de ello.

En 2021, Netflix lanzó en su plataforma de video bajo demanda (VOD, por sus siglas en inglés) la película *El baile de los 41* (2020), dirigida por David Pablos, que ya había sido estrenada en el Festival de Cine de Morelia en 2020 y había circulado en el circuito de cines comerciales como la segunda película mexicana más taquillera de ese año (Apanco 2020), en un contexto de pandemia. Si bien es difícil encontrar datos sobre las vistas en la plataforma Netflix, a través de Google Trends se puede observar que, en mayo de 2021, el término de búsqueda "El baile de los 41" alcanzó un pico de *hits* a nivel latinoamericano, en el mes de estreno en la plataforma (Figura 1).

La guionista, Monika Revilla, quien ya tenía experiencia en guiones sobre el pasado (*Malinche* [2018], *Juana Inés* [2016], *Alguien tiene que morir* [2020]), fundamentó su decisión de retomar el episodio en la necesidad de dar seriedad a un acto que consideraba una "salida del clóset de la homosexualidad en la sociedad mexicana", pero que "durante un siglo ha sido recordado como una broma, usada para burlarse de los gays" (en Oliva 2020, párr. 5). Sin embargo, la propia autora reiteraba que, para narrar una historia que afecta a un colectivo, la ficción debía "subvertir eso para contar una experiencia humana" (párr. 5). Si bien la película había salido originalmente en cine, Revilla reconocía que las plataformas de VOD eran el espacio ideal para esas historias que la televisión no había contado.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

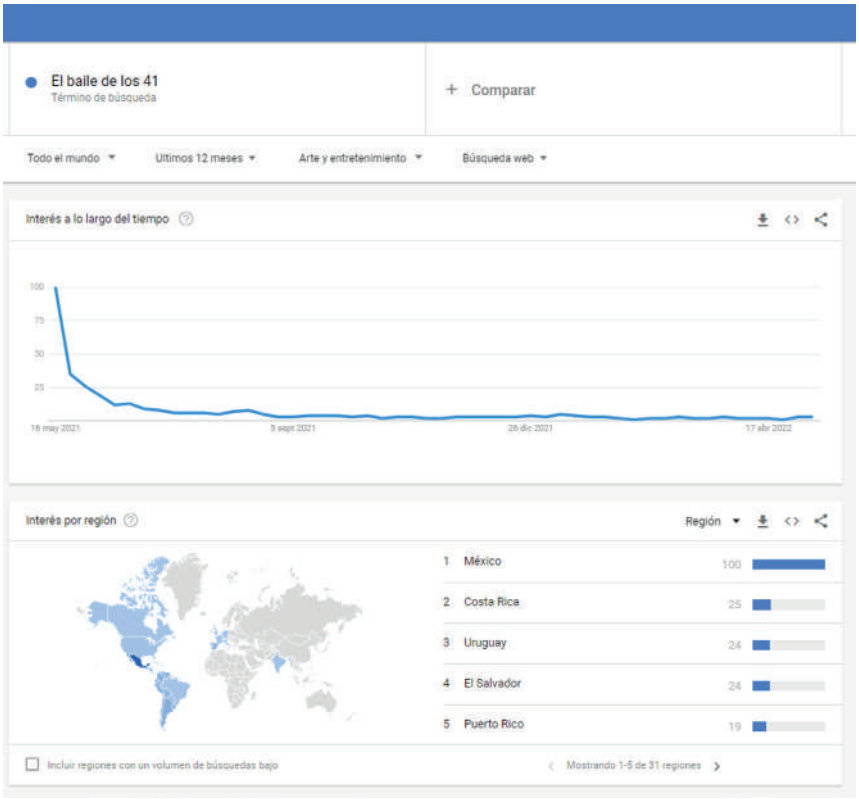

Figura 1. Tendencia temporal y espacial del término de búsqueda "El baile de los 41" en Google Trends.

Y es que el surgimiento de estas plataformas ha acompañado el rompimiento de las clásicas agendas de producción y consumo del *broadcast* tradicional. El privilegio a la idea de nichos de audiencia ha provocado la búsqueda y generación de productos que otorguen experiencias diferenciadas no solo en espacios geoculturales, sino en grupos de gustos definidos. Con la necesidad de una rápida expansión y conquista de mercados, los sistemas como Netflix buscaron en el pasado temas de impacto, que se adaptaran a una gramática transnacional de rompimiento con los sistemas televisivos anclados en la dimensión nacional. En este ejercicio, se han creado nuevas historiografías articuladas en función de comunidades imaginadas que van más allá de la idea de nación, por ejemplo las comunidades LGBTQ+. Parte de esta estrategia surge de anclar sus narrativas de ficción a pasados específicos, a hechos singulares, que sitúan a las audiencias, especialmente las de esos nichos, en un tiempo compartido. Esto permite (y se alimenta de) el rejuego de sentidos preexistentes, construidos desde múltiples remediaciones, como la prensa o la ficción literaria, que amplifican el efecto de verdad para volverlas relevantes a la comunidad.

Este proceso de remediación de sentidos previos es una forma recurrente en la que la ficción audiovisual activa imágenes y sentidos archivados. Con ello constituye o refleja cánones narrativos e interpretativos sobre ciertos hechos, tiempos o personajes (Brunow 2015). De ahí que un filme como *El baile de los 41* operara tan bien en una plataforma transnacional como Netflix: más allá de ser un símbolo para la comunidad LGBTQ+, el hecho se convierte en un mito de origen que puede vincular a comunidades de sentido, especialmente en la zona geocultural latinoamericana. La propia Revilla (2020) reconoce que su guion nace de tratar de reconstruir esas remediaciones originales de la redada, aquellas que surgen no solo de las primeras notas de prensa y de los grabados, sino que recorren el imaginario original a través del chisme y el rumor.

Lo que pone en juego este filme es una representación de la apertura de un clóset (Revilla 2020), esa en la que Monsiváis se permitió entrever, más allá de las remediaciones burlescas, un acto que a principios del siglo XX fue tan disruptivo como una marcha del orgullo gay a finales del mismo. Un acto que abre la puerta del clóset para encontrar solidaridad en una comunidad estigmatizada. De ahí el poder de utilizar un medio como Netflix para recircular un canon que se reconstruye a principios del siglo XXI con las placas conmemorativas y las marchas del orgullo, y que trata de eliminar la mirada burlesca, centrándose en conceptos básicos de experiencias subjetivas como amor, soledad, odio, humillación o vergüenza.

Para lograr esta reactivación de sentidos, el lenguaje cinematográfico de alta calidad y la estética que se permite en Netflix, en oposición a sistemas mediáticos tradicionales —en especial la televisión—, posibilita el acceso a recursos que, en términos de Astrid Erll (2011), multiplican otros medios de memoria. En el caso específico de *El baile de los 41*, se tiene acceso a escenarios y caracterizaciones que replican no solo la estética propia de la época porfiriana, sino los mismos medios que desde un principio fueron consolidando un canon interpretativo respecto del suceso, como los grabados de Posadas, pero resignificados a partir de criterios, valores y sensibilidades presentes. Se apela, justamente, al significado que la misma comunidad LGBTQ+ quiso dar al evento en 2001 y 2019, es decir, un acto de resistencia que, al nombrarlo, permite la existencia mínima de un grupo social para luchar por sus derechos. De ahí que, como veremos en el análisis, la narrativa del filme transparenta y hace inmediatos, como si fueran la realidad misma de 1901, el suceso y la estética asociada con él. Así pues, hay, en términos de Brunow (2015), una reactivación ya no de imágenes contemporáneas, sino de estéticas que dan la idea de un acceso transparente al pasado, pero articulado por valores y sentimientos del presente.

Para llegar a estas ideas iniciales, analicé el filme desde la selección de secuencias que me permitieran evaluar la narrativa en los mismos términos que Monsiváis y Revilla conceptualizan el suceso: la apertura del clóset. En esta serie de secuencias, Ignacio de la Torre (Alfonso Herrera), personaje cuya asistencia al evento nunca se comprobó, y Evaristo Rivas (Emiliano Zurita), su amante ficticio, juegan un rol central para hacer notar un grupo de valores presentes. Con esta idea en mente, reviso cómo se caracteriza el "clóset" en la película por medio de ideas de secretismo, machismo, humillación y poder en la so-

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

ciedad porfiriana, y cómo el clóset se abre y deja entrever al espectador la comunidad homosexual en el propio evento del 17 de noviembre de 1901, en términos de amor y alegría.

El clóset está cerrado: El secretismo y la soledad

Desde los primeros minutos del filme, una serie de miradas sugestivas y códigos secretos nos van adentrando a la condición de posibilidad de un clóset cerrado. Esa será la ambientación principal de la primera parte, en la que Pablos y Revilla pretenden ubicar a la audiencia en un contexto social de prohibición respecto a una sexualidad libre. Ignacio de la Torre ingresa a un elegante salón donde se celebra su compromiso con Amada Díaz (Mabel Cadena), hija natural del dictador e "inocente" indígena en medio de la burguesía de la capital. Los contactos de De la Torre con el propio Díaz (Fernando Becerril) y su sobrino Félix (Rodrigo Virago) hacen suponer un matrimonio por conveniencia: como regalo de bodas, el dictador lo nombra diputado.

En la fiesta, Ignacio se acerca a su madre, quien platica con don Felipe (Álvaro Guerrero). Este lo atrae y, con cierta complicidad, le dice: "A ver cuándo te pasas por casa. Tengo unos puros nuevos que creo te van a gustar"; Ignacio responde con un juguetón "No me diga". Más adelante nos enteraremos que Felipe es dueño de la tienda de tabaco en donde se reúne el Club de los 42, además de operar como organizador de la fiesta. La referencia fálica a los puros hace evidente el secreto para las audiencias. Con esta primera secuencia se instala el eje del secretismo como un descriptor de la comunidad homosexual en el porfiriato.

Este ambiente secreto que describe a la comunidad en un contexto evidentemente moralista y machista se amplifica en la serie de códigos de la que Ignacio y Evaristo tienen que hacer uso para establecer una relación. Al encontrarse en los pasillos del Congreso por la noche, tras un juego de miradas, Evaristo pregunta: "¿Suele quedarse aquí hasta tan tarde?". Ignacio, con una risa cómplice, le responde que es un mal hábito, y Evaristo plantea con seriedad: "Creo que lo comparto". Ignacio no atina sino a reír, intimidado por el avance del otro. Este fugaz encuentro establece la habilidad para codificar todas las posibilidades del lenguaje, hablado y corporal, que permite entender una serie de complicidades identitarias.

Minutos después, tras la escenificación de la boda entre Ignacio y Amada, esta serie de secretos se complementarán con una primera cita entre ambos amantes. En la secuencia se hace evidente no solo el rejuego de códigos, sino los elementos compartidos por los miembros de esta comunidad, que hasta el momento parece secreta, inserta en el clóset, pero que los hace comunes y, por lo tanto, los dota de identidad.

El más claro de estos elementos es la soledad. En un bar, Evaristo narra el distanciamiento con su familia e Ignacio corrobora que el lema "Entre más lejos, mejor" también ha caracterizado la relación con su propia familia. Tras la revelación, ambos se tocan las manos subrepticiamente, confirmando que ambos han comprendido el código y que, además, comparten un pasado y un modo de actuar. Para confirmar, Ignacio pregunta: "¿Qué dice la señora Rivas [apellido de Evaristo]", y Evaristo le confirma que no hay tal, que no

hay necesidad de perder el tiempo. Tras un choque de copas, la secuencia termina con la culminación sexual de la relación en la oficina de Ignacio, donde casi es descubierta por un empleado subalterno.

El secreto como modo de vida y el pasado común dan una idea de la conformación de un grupo social que se mueve al margen de las convenciones de la época. Plantean a la vez una referencia que se repetirá a lo largo del filme: este tipo de vida conlleva soledad y miedo. La soledad de vivir con pocos referentes identitarios, la soledad del alejamiento familiar, la soledad de mantener las apariencias. El eterno miedo a ser descubiertos.

Esta soledad tendrá una contraparte en Amada, la esposa de Ignacio, quien pronto se da cuenta de las escapadas de su marido, de su incapacidad para consumar sexualmente el matrimonio y de los rumores que en la sociedad se instalan sobre ellos. La soledad del clóset no es solo para quienes viven en él, sino también para quienes se ven afectados, como daños colaterales, por el secretismo, la marginalidad, el miedo. El filme construye la idea de un machismo que trasciende al afectado directo, y permite observar las múltiples ramificaciones de su existencia. La idea de Amada como víctima del secreto no hace más que magnificar la importancia del clóset como símbolo y narrativa central de la película.

Eventualmente, la desesperación que causa la soledad provocada por el secreto será la condición de posibilidad para que se descubra la fiesta de los 41. Al darse cuenta de la relación entre su esposo y Evaristo, por haber abierto la caja de correspondencia personal de Ignacio, Amada exige un hijo con la condición de no delatarlo. Ese hijo, prueba de que su marido es hombre ante la sociedad, nunca llegará. Amada plantea este problema con su padre, quien ordena que comiencen a seguir a Ignacio. Así, el filme ancla en estos valores los detonadores del acto mítico fundacional. Amada intenta esconder a Ignacio (lo encierra en su recámara), intenta esconder el amor pecaminoso (guarda la llave de las cartas de su marido), intenta tener una prueba de hombría (un hijo), pero ninguno de estos elementos, que hacen el juego de mantener el clóset cerrado, será posible. De ahí que la redada sea tan significativa: rompe esa dinámica que busca el silencio del clóset, porque expone al mismo clóset que se construye en el secretismo y la soledad.

En un instante, el baile y su consecuente redada abrirán el clóset ante la sociedad mexicana. El filme no revela la construcción que del hecho hizo la prensa, pero la humillación y la burla como actos de cierre de las puertas del clóset sí se representarán, como veremos más adelante.

El clóset se abre: El mito fundacional de los 41

Todo hecho mítico inaugura una nueva temporalidad para los que se sienten identificados con él. Es un nuevo transcurso en el que algo "es", "existe", es nombrado. Antes del hecho, ese algo no está en el tiempo, está en el clóset; cuando el suceso es narrado es que el "antes" cobra importancia como condición de posibilidad. De ahí la importancia de señalar ese "antes" vinculado a significados como el secreto, la soledad, la burla, la humi-

llación, para evidenciar el rompimiento temporal. Como señala Monsiváis, la fiesta de los 41 y la redada constituyen en este caso la ruptura mitológica, la apertura de una rendija que deja ver lo que hay dentro del clóset, y que a la vez vincula con la paulatina apertura de ese clóset mexicano.

En *El baile de los 41*, el desarrollo de la ruptura en el tiempo comienza con la presentación de Evaristo ante el que se hace llamar "el Club de los 42", regenteado por don Felipe, y en el que Ignacio juega un rol central. Es en ese acto casi bautismal, como la iniciación en una logia, que se comienza a enunciar el hecho. Con ello se remedia el rumor inicial de que en la fiesta había más personajes que fueron escondidos (Ignacio). Por lo demás, la existencia misma de este espacio confirma al secreto como un modo de vida del homosexual porfiriano. Los nuevos miembros deben ser invitados por alguien que ya pertenece y cumplir una serie de reglas que tratan de alejar el peligro de la vergüenza, de la humillación.

El ritual inicia con la llegada de Evaristo a la casa secreta, la tienda de tabaco. Tras desnudarse el torso, lo hacen caminar entre diferentes habitaciones hasta llegar a una en la que don Felipe preside la ceremonia. Con Evaristo en el centro del grupo de los 41, Felipe pregunta: "Evaristo Rivas, ¿ha venido aquí por su propia voluntad?". "Sí", contesta. "¿Y sabe qué nos une a los presentes en hermandad?". "El amor socrático", apunta Rivas, provocando la risa de los presentes. Don Felipe hace la pregunta que abre el clóset: "¿Y se confiesa usted, Evaristo Rivas, elegible para formar parte de nuestra sociedad?". Evaristo contesta definitivamente: "Lo confieso, soy maricón". El club se vuelve una apertura del clóset, ese espacio en el que los presentes pueden expresar libremente su sexualidad sin sentir la soledad, la humillación y el secretismo del afuera. Anclando el acto diegético en la memoria nacional, don Felipe lo congratula: "¡Bienvenido al club de los ahora cuarenta y dos!".

En la fiesta de recepción de Evaristo se confirma que estos espacios "seguros" no eran lo común: "Nunca había visto a tanto maricón reunido", dice a Ignacio. Este relata que el club le fue encargado a don Felipe por el emperador Maximiliano antes de ser fusilado, lo que amplía el espacio temporal de la presencia de la homosexualidad más allá del porfiriato, y lo asocia con figuras extranjeras repudiadas por la historiografía nacional. Así se crea la idea de que la homosexualidad preexiste al hecho mítico.

Al presentarlo a los diversos integrantes, es notoria la necesidad de reiterar que son personas de la élite porfiriana, remediando las burlescas interpretaciones originales del hecho. Posteriormente, la representación de escenas festivas al interior del club confirman la idea de una homosexualidad ligada a la burguesía y sus gustos —cantan ópera, visten ropas caras, etc.—. Sin embargo, lo más importante es que hace ver que dentro de la comunidad, que se supone unida y homogénea, hay diversos gustos y costumbres (quienes se visten de mujer, quienes gustan de los jóvenes, etc.), pero mayoritariamente está conformada por parejas que se profesan amor. Así pues, a pesar de remediar varias de las interpretaciones del hecho, el mito ahora se vincula con la diversidad sexual (propuesta presentista) y con el amor, un valor que rompe con la norma moralista de representación

sobre lo banal y anormal de la homosexualidad. Ya no es una fiesta de "locas vestidas", sino de hombres que se aman en secreto.

Sin embargo, la supuesta libertad que confiere el clóset del club está siempre en peligro. La posibilidad de que alguien abra la puerta es latente y todos lo sienten. Y este riesgo, en el filme, está fuertemente vinculado a la existencia de Ignacio de la Torre. A pesar de la pretensión de la guionista de "dar seriedad" a la historia contada, la necesidad narrativa de anclarla en una "experiencia humana" no pudo llevarla sino a incluir a De la Torre como agente principal de la historia, a pesar de que nunca fue comprobada su inclusión en la lista de asistentes. Sin él, la sola idea del número 41 no tendría gran sentido, ya que su participación/no participación fue justamente el gran detonador para prolongar el mito del suceso. En la necesidad de remediar las primeras formas de construcción, para que la representación tuviera sentido para las audiencias, el rumor de la presencia del yerno de Porfirio Díaz era esencial para la historia. Ante la falta de otros nombres de participantes que le permitieran la transparencia e inmediatez que Brunow reconoce en este tipo de mediaciones de la memoria, el filme reactiva el archivo del rumor con el fin de vincular a este esa experiencia humana mediante los valores asociados al filme.

En el sentido que aquí propongo, Ignacio de la Torre es más que la materialización de esa historia de amor: es la posibilidad de que el suceso ocurra, es decir, de que el baile sea descubierto. Como ya mencioné, esto se va dando a partir de las sospechas que sobre Ignacio caen por parte de su esposa Amada, de Félix Díaz y del propio presidente. Amada parece una mujer herida en su orgullo, y esto se va amplificando cuando sus propias hermanas la hacen sujeto de burlas y suposiciones respecto a la sexualidad de su marido.

En pleno teatro, la pareja hastiada espera a que la función comience. Amada mira por los prismáticos cómo la sociedad murmura sobre ella. Félix Díaz se acerca, ella le pregunta qué sucede y él responde mirando a Ignacio: "A la gente le gusta hablar, Amada". Un primer plano se enfoca en la cara de Ignacio, quien parece reconocer que hablan sobre él.

Estas sospechas motivan el seguimiento constante de Ignacio por parte de la policía, a instancias del general Porfirio Díaz. Ignacio tiene que estarse escondiendo para ver a Evaristo. En una escena romántica hace notar esa presión, que con un aumento de tensión en la música hace presagiar el descubrimiento de los 41. Debido a esta situación, Ignacio plantea a Evaristo la idea de fugarse a otro país. En ese momento, las condiciones están dadas para la posible desaparición del sujeto histórico, confirmando la idea de que fueron 41 y no 42 los asistentes a la fiesta. Con ello se remedia a la vez el rumor de su presencia, como la posibilidad de su ausencia.

Las sospechas se trastocan en amenazas, que se cumplirán en caso de no procrear con Amada; de ahí que la persecución tenga sentido en la trama. Al final, el propio Félix Díaz presenta a Ignacio a la escolta que lo seguirá por órdenes del presidente. Este hecho amplifica la insufrible soledad, asociada a la identidad homosexual de De la Torre. Sus días en casa, alejado del club por la persecución, se vuelven insufribles; el tiempo se vuelve

eterno. Es intolerable la distancia con Evaristo en sus encuentros en el Congreso. Ya no solo es evidente la soledad, sino también la represión y la humillación a la vida de un ser humano. Ignacio solo espera la fecha anunciada por don Felipe en una tertulia anterior, el 17 de noviembre, anuncio con el cual ancla la memoria del suceso a la historiografía, transparentando el acceso al pasado en la narrativa.

Pero el tiempo se acelera con los preparativos de la fiesta. Los participantes están felices, vistiéndose de mujer, se chulean, se emocionan al verse al espejo, gozan su identidad en el espacio seguro del club. Todos, menos Evaristo, quien con un traje elegante espera que Ignacio pueda llegar. En una escena paralela, Ignacio se pone corsé, se enjoya, se pinta, se siente completo; olvida por un momento la soledad. Sale en secreto hacia la fiesta, pero lo siguen. La fiesta empieza, se organiza la rifa de medianoche, se anuncian todavía 42 boletos. Ignacio llega y encuentra a Evaristo, quien le asegura caballerosamente: "Te ves preciosa". Ignacio rechaza un boleto para la rifa (quedan 41), Evaristo le dice que a las siete sale el tren. La idea de fuga está presente, queda implantada la condición para que se cumpla el número mítico.

Las tomas se desenfocan y ralentizan. Comienza el vals, se abre el plano para dejar ver a diversas parejas bailando. Cuando la música toma vuelo y velocidad, la cámara se centra en Ignacio y Evaristo: no es un baile de "locas anormales", es un baile elegante de personas que se aman, que gozan de su condición en esa apertura del clóset que permite el club. Son escenas perfectamente ambientadas en la época, pero que remedian los clásicos grabados de Posadas, sin la burla explícita, sino con respeto por el amor que se profesan.

Todo ello se rompe en un segundo. Tocan a la puerta, abre el mayordomo y encuentra a Félix Díaz. Música de suspenso acompaña su entrada a la propiedad, mientras los asistentes siguen alegres bailando, se aplauden, se ven relajados y realizados. Los policías entran por los pasillos. En el momento en que Ignacio y Evaristo se besan, felices, un plano cenital nos deja ver cómo los policías rodean a los asistentes, los encapsulan apuntando con sus rifles. El clóset se vuelve a cerrar. Félix centra su mirada de odio y asco en Ignacio, quien retira la suya, en señal de vergüenza. La humillación y la soledad regresan. Además de apenado, Ignacio está frustrado de que sus planes se hayan echado a perder.

Félix acude a medianoche a Porfirio Díaz para relatarle lo sucedido. Dice que han arrestado a 42 sujetos en una fiesta, mitad vestidos de mujer, mitad de hombre. Da la lista de los arrestados al presidente, quien la toma, la observa, la cierra, ve fuera de cámara y, tras regresarle la lista a Félix, dice: "Yo solo cuento 41". Díaz cierra la pinza de la remediación: la fiesta quedará con 41 asistentes, ha decidido salvar el honor de su familia perdonando a Ignacio. Así pues, el rumor de generaciones se "confirma", y da todo su lugar al número simbólico de los 41.

A Ignacio lo sacan de la cárcel para llevarlo a su casa, pero el resto de los 41 se lamenta y solloza en la celda. Sienten la vergüenza de que sus familias lo sepan; el clóset, esa pequeña rendija que suponía el club, se vuelve a cerrar. Seguirán imágenes de humillación pública, los insultarán públicamente en una plaza, los golpearán, los raparán. Una lectura

en voz alta de Félix reza: "Los aquí presentes son ejemplo de la putrefacción que hay que erradicar de nuestra sociedad. Que el escarmiento de estos enfermos sirva como ejemplo para todos aquellos que pretendan ir en contra de los principios de la moral. Que quede claro: la hierba mala será arrancada sin ninguna consideración, por el bien de nuestra sociedad y la seguridad de nuestras familias". La voz se intercala con imágenes de Ignacio entrando en casa, humillado, con el vestido roto, recibido por una severa Amada que lo ve con vergüenza. Ignacio, derrotado, se sienta bajo una imagen de san Sebastián, ícono y patrono extraoficial de la comunidad LGBTQ+ (Kay 1996). El mito, armado en torno a la humillación y la soledad, se vincula al martirio. Con ello, el número 41 articula una comunidad de seguidores alrededor de un hecho que rompe el tiempo para armar uno propio, aquel en el que se darán las luchas para abrir y respetar la apertura del clóset.

Entre las escenas de la humillación pública de los 41 restantes se intercalan fotos de estudio, de color sepia, de las parejas asistentes al baile. El efecto de verdad, amplificado por la transparencia en el acceso a un pasado no mediado, reactiva el archivo de imágenes posibles de la época porfiriana. El color sepia, recurso recurrente en las representaciones audiovisuales del pasado, da la sensación de estar viendo la época sin mediaciones, el amor posible de los individuos en el contexto del momento. Con ello, da un lugar en la historia a todos aquellos que el periodismo de la época no nombró.

Al final, Amada quema en su casa las cartas entre Ignacio y Evaristo, bajo la mirada del primero. Ignacio vuelve a estar solo, en el Congreso, en su casa. Disimulan que nada ha pasado, mientras Amada e Ignacio desayunan en silencio. Ignacio se siente atrapado, su vida ha perdido sentido. Amada, fría, le comunica que Evaristo murió; el plano se acerca a Ignacio, este llora en silencio. Ha perdido su espacio de libertad, ha perdido su amor, vuelve a estar encerrado en el clóset.

Reflexiones finales

En 2020 es evidente que ni Monika Revilla ni David Pablos se propusieron reactivar la broma asociada al número 41 en la sociedad mexicana. Muchas de las nuevas generaciones de audiencia no entendían la referencia, que se fue borrando con el tiempo. Pero, más importante, el contexto ya no solo negaba la posibilidad de la burla, sino que exigía anclajes históricos para una discusión abierta y sincera sobre los derechos de la comunidad LGBTQ+ en el país. En este sentido, guionista y director utilizaron un hecho para reconstituirlo a partir de nuevos significados que ya se habían puesto sobre la mesa del debate, especialmente por Carlos Monsiváis (2002).

De lo anterior se desprende que la idea del clóset, como fórmula para comprender la opresión de la comunidad a lo largo del tiempo, operara como eje central de la narrativa del filme. Si bien no es explícito, los propios comentarios de la escritora, tanto como el tramado narrativo de los hechos, hacen notorio que el "concepto" atraviesa una historia de amor particular para reactivar los archivos de la memoria en cuanto al suceso. El he-

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

cho de que Google Trends nos deje ver la existencia de un pico de búsquedas en torno al término, como ya se mencionó, invita a pensar que una narrativa fílmica de ficción, pero anclada en la narración de un pasado, es todavía un potente mecanismo para regresar al momento como un acto fundador de identidades en torno a una lucha y a ciertos valores.

Para lo anterior, se puede entender la película en dos partes: aquella que establece un antes como condición de posibilidad de esos valores, y la que hace evidente el momento mismo del acto de nombrar eso por lo que se lucha. Esta lógica narrativa se hace más clara cuando el objetivo es enclavar en la memoria un momento como fundador de algo, en este caso la identidad de una comunidad y la lucha por sus derechos. Para que el acto tenga sentido inaugural, se requiere armar un contexto en el que se expliquen las condiciones previas. *El baile de los 41* establece ese contexto, básicamente en función del secreto, el miedo y la humillación, elementos que se anclan en la postura moral de una época de por sí represiva, como el porfiriato. Al remediar estas condiciones de vida de la comunidad homosexual mediante el ejemplo personalizado de Ignacio de la Torre, amplifican la explicación contextual como causa de posibilidad de un acto como el que descubre la redada de 1901. Activar estas condiciones en audiencias transnacionales actuales, como las de Netflix, ancla en la memoria la importancia de un acto, ya no a través de la burla, sino de las preocupaciones contemporáneas acerca del respeto a la diversidad.

El hecho de que un personaje cuya presencia en el suceso nunca haya sido probada se utilizara como eje narrativo de la metáfora del clóset ayuda a que ese anclaje sea relevante ante una sociedad cuyo mayor recuerdo del hecho radica en la presencia de alguien ligado al poder, lo cual amplifica el efecto de la burla. Pero ya no es a partir de ello que se considera su presencia, sino que opera como agente que individualiza valores presentes (amor, odio, humillación, soledad, etc.) para presentar el hecho como un hito que rompe con un antes en el cual el clóset es la realidad misma de la comunidad en cuestión.

En este sentido, el filme mezcla dos cánones narrativos respecto al suceso. El primero, surgido de la prensa y el rumor, permite la presencia de Ignacio de la Torre, y de su relación con el poder político y económico del porfiriato, como un factor explicativo que contextualiza la vida del homosexual durante el período histórico. De la Torre representa tanto el clóset cerrado como la posibilidad de su apertura. El segundo canon tiene que ver con los textos producidos a cien años del hecho. A partir de revelar una verdadera historia de amor condicionada por los factores contextuales del clóset, se vincula el momento preciso con la humillación y el odio a los que son expuestos los asistentes, para remarcar el día histórico con la lucha posterior y legitimar así su lugar en la memoria del colectivo.

Referencias

Apanco, Édgar. 2020. "Taquilla 2020: Recuento anual". *Cine Premiere*. 22 de diciembre.

Brunow, Dagmar. 2015. *Remediating Transcultural Memory: Documentary Filmmaking as Archival Intervention*. Berlín: De Gruyter.

Erll, Astrid. 2011. *Memory in Culture*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

García Hernández, Arturo. 2001. "A un siglo de la redada de los 41, autorizan primer desagravio público". *La Jornada*. 17 de noviembre.

Irwin, Robert, Edward J. McCaughan, y Michelle Nasser. 2003. *The Famous 41: Sexuality and Social Control in Mexico, c. 1901*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

Kay, Richard A. 1996. "Losing His Religion. Saint Sebastian as a Contemporary Gay Martyr". En *Outlooks: Lesbian and Gay Sexualities and Visual Cultures*, editado por Peter Horne y Reina Lewis, 86-105. Nueva York: Routledge.

Monsiváis, Carlos. 2002. "Los 41 y la gran redada". *Letras Libres*. 30 de abril.

Oliva, Jessica. 2020. "Monika Revilla: Escribir el pasado, para enriquecer el presente". *Cine Premiere*. 20 de noviembre.

Pablos, David. 2020. *El baile de los 41*. México: Canana Films/El Estudio. Video bajo demanda.

Revilla, Monika. 2020. Entrevistada por Fernanda Familiar. *¡Qué tal Fernanda!* Imagen Radio, 20 de noviembre.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Veneno como narrativa emergente de las plataformas de *streaming* y el renacimiento de un ícono de la comunidad LGBTI: Series de televisión como protagonistas del surgimiento y las memorias de personajes dentro de las narrativas audiovisuales

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Veneno *as an Emerging Narrative of Streaming Platforms and the Rebirth of an Icon of the LGBTI Community: Television Series as Protagonists of the Emergence and Memories of Characters within Audiovisual Narratives*

Recepción: 20/12/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Jorge Vega Reyes
Universidad Andina Simón Bolívar (Quito, Ecuador)
jvaeiou@hotmail.com / jorgevegareyescine@hotmail.com

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.7

Resumen

Veneno es una serie española creada por Javier Calvo y Javier Ambrossi, un biopic basado en la obra *¡Digo! Ni puta ni santa: Las memorias de la Veneno*, escrita por Valeria Vega. El presente artículo analiza el influjo de la serie y la toma como ejemplo de narrativa emergente que posiciona y hace renacer a personajes icónicos de la comunidad LGBTI. Es el caso de Cristina Ortiz, la Veneno, actriz, celebridad, modelo, trabajadora sexual, *vedette* y una de las primeras mujeres en visibilizar a la comunidad trans en España, en los años noventa, desde la televisión. Gracias a la serie, este ícono renació para las nuevas generaciones, quienes conocieron su historia gracias a las plataformas de *streaming*. Asimismo, se realiza un acercamiento a las principales películas y series que abordan la temática transexual y/o incluyen personajes trans, para marcar un antes y un después desde la llegada de las plataformas de *streaming* y de la serie *Veneno*, que logró visibilizar la temática trans de manera trascendental.

Abstract

Veneno is a Spanish series created by Javier Calvo and Javier Ambrossi, and narrates the life of Cristina Ortiz, la Veneno; It is a biopic based on the work "I say! Neither whore nor saint: The memories of La Veneno", written by Valeria Vega. The series was realeased on the Atresplayer Premium and HBO Max platforms. Cristina was an actress, celebrity, model, sex worker and star, she was one of the first women to make the trans community visible In Spain. This article takes the Veneno series to analyze its influence and example of how, through emerging narratives, they position and reborn iconic characters of the LGBTI community. This is the case of Cristina Ortiz, la Veneno, who was a visible icon of the trans community in the nineties on Spanish television, and who, thanks to the series, had a rebirth and visibility in the new generations, who knew her

CC BY NC SA

history thanks to streaming platforms. Likewise, an approach is made to the main films and series that address the transsexual theme and also the inclusion of trans characters, marking a before and after since the arrival of streaming platforms and how the series Veneno has managed to make visible the trans thematic in a transcendental way.

Palabras clave · *Keywords*

Serie *Veneno*, Cristina Ortiz, transexualidad, comunidad LGBTI, series, *streaming*
Veneno series, Cristina Ortiz, transsexuality, LGBTI community, series, streaming

Introducción

Ella caminó para que
nosotras pudiéramos volar.

Son mujeres para las cuales
el mundo es peligroso.

Esto se lleva dentro, desde que
una nace, porque si tú lo eres,
lo vas a ser siempre, nena, siempre.

Fragmentos de la *serie Veneno*

> Abre bien las alas, lánzate a volar. Deja de fingir, sé un poco valiente, sé un hombre de aquí. No puedes vivir lleno de sospechas, sin parar de fingir, sal fuera de ti. Veneno pa' tu piel, veneno pa' tu piel. Yo vivo la madrugada, soy los besos, soy la cama. Y tú vives escondido, y solo hablas con tu almohada. Pa' tu piel, veneno pa' tu piel. Soy la magia, soy el hada que se clava en tu mirada, soy la tentación prohibida que te va quemando el alma.

Así canta Cristina Ortiz, más conocida como "la Veneno". Es su última presentación antes de morir. En el pequeño escenario de una discoteca de España, la Veneno luce un vestido de dos piezas: una falda larga color azul marino, en contraste con una blusa que hace relucir sus atributos físicos y curvas, que aún causan asombro a sus 54 años. La discoteca está llena y varios fanáticos capturan el momento con sus celulares. Al momento del coro, todos cantan con euforia. La Veneno se siente una diva, una estrella, se siente amada.

El video, colgado en YouTube y titulado "La Veneno última actuación en sala obbyo by holliday by salva vela", cuenta con más de 350 000 reproducciones. Ese número aumentó evidentemente a partir del estreno de la serie española *Veneno* —creada por Javier Calvo y Javier Ambrossi, más conocidos como "los Javis"—, un biopic basado en la obra *¡Digo! Ni puta ni santa: Las memorias de la Veneno* (2016), escrita por Valeria Vegas. *Vene-*

no se estrenó a través de la plataforma Atresplayer Premium y, debido a su éxito, también en Antena 3; finalmente, HBO Max se unió para difundirla en distintos lugares del mundo. Cristina Ortiz renacía nuevamente como un ícono de la comunidad LGBTI.

El presente artículo busca aproximarse al protagonismo de las series de televisión ante el surgimiento, la memoria y la visibilización, y a las estrategias y dinámicas de producción y consumo, para analizar cómo permite que renazcan y se posicionen ciertos personajes. Finalmente se explicará el papel de la serie *Veneno* como narrativa emergente de las determinaciones de las plataformas y su influencia en las nuevas generaciones, a partir del reconocimiento y la visibilidad que dio a este ícono de la comunidad LGBTI, uno de los más importantes de Iberoamérica.

Cristina Ortiz, la Veneno, fue una actriz, cantante, modelo, prostituta y *vedette* española, y una de las primeras mujeres en visibilizar al colectivo transexual en España. Alcanzó popularidad mediática a partir de sus colaboraciones en los programas de entretenimiento nocturno *Esta noche cruzamos el Mississippi* y *La sonrisa del pelícano*, emitidos entre 1995 y 1997.

En abril de 1995, la Veneno fue descubierta en un reportaje televisivo de la periodista de *Esta noche cruzamos el Mississippi* Faela Sainz sobre trabajadoras sexuales transexuales en las oscuras y frías calles de un reconocido parque de Madrid. Su salto a la fama fue casi inmediato debido a su belleza exótica, pero sobre todo por su personalidad, humor y carisma, que hizo subir la audiencia del programa. Durante el resto de su vida atravesaría una trágica estancia en prisión, el regreso a los medios y el ocaso de una estrella que buscaba ser lo que algún día fue.

El siguiente trabajo intentará responder la siguiente pregunta: ¿de qué manera las series en plataformas de *streaming* influyen a través de las narrativas emergentes en el posicionamiento y renacimiento de personajes icónicos de la comunidad LGBTI?

Metodología y materiales

Para el desarrollo del artículo se tomarán como bases los textos *Teleshakespeare*, de Jorge Carrión, y *Lostología: Estrategias para entrar y salir de la isla*, coordinado por Alejandro Piscitelli, Carlos A. Scolari y Carina Maguregui. Se generará un diálogo a partir de sus ideas y planteamientos, que se integrarán y reforzarán con la bibliografía complementaria.

La serie *Veneno*, por su parte, servirá como punto de partida para realizar un recorrido por las principales películas y series que abordan la temática trans en el contexto social e histórico, para analizar cómo ha evolucionado su tratamiento y la inclusión de personajes trans desde la televisión tradicional hasta la era de las plataformas digitales.

Análisis y resultados

Maguregui, Piscitelli y Scolari (2010, 7) mencionan que "se llamó Edad de Oro de la televisión estadounidense a la proliferación de los programas originales producidos directamente para formato de TV durante los años de la posguerra, desde 1949 hasta 1960". Los autores continúan refiriéndose a aquellas producciones de corta duración que se consolidaban como las primeras series. Al pasar los años, el fenómeno llegó a tocar las puertas de las televisoras más importantes de Latinoamérica y Europa.

Por otro lado, Jorge Carrión (2011, 10) añade que "con la primera década del siglo XXI ha llegado hasta nuestras pantallas un nuevo fenómeno de culto que suma cada día miles de espectadores en todo el mundo", y hace hincapié en los niveles de calidad y difusión, que hoy se han superado más que nunca. A esto hay que sumar a las plataformas digitales, como protagonistas de la difusión, la producción, el acceso y la variedad de historias que se cuentan.

El reconocido cineasta David Lynch se refirió a las series de televisión como el nuevo cine de autor. En una entrevista para el medio digital Cinemanía (2016, párr. 2), mencionó lo siguiente: "El largometraje, y el estilo del largometraje, no interesa tanto a la gente hoy en día […]. Una historia en forma de serial es lo que sí engancha a la gente […]. Las cadenas por cable son las nuevas salas de arte y ensayo". No es nada nuevo afirmar que las series de televisión han ganado un amplio terreno a la industria cinematográfica en los últimos años, consiguiendo seguidores gracias a la calidad de sus historias.

Ya son varios los reconocidos directores de cine que han optado también por hacer series. David Fincher se encargó de imponer su estilo a la exitosa serie *House of Cards* (2013-2018), un drama sobre la política de Estados Unidos de Norteamérica que tiene como protagonistas a Kevin Spacey y Robin Wright. Por otro lado, Martin Scorsese fue el director del episodio piloto de *Boardwalk Empire* (2010-2014), lo que le valió un premio Emmy. Asimismo, M. Night Shyamalan, director de películas como *Sexto sentido* (1999) y *Viejos* (2021), fue productor, cocreador, guionista y director del capítulo piloto de la serie *Wayward Pines* (2015-2016), de la cadena de televisión Fox.

Los cambios hacia otras formas de consumo suponen una ruptura social con respecto a la históricamente arraigada televisión tradicional, en la que no tienes la elección de ver un contenido como y cuando quieras. Hoy en día la oferta es diversa —distintos géneros, historias y, por supuesto, plataformas—, y esa es una de las razones por las cuales varios directores de cine ven a las series como un nuevo terreno fértil para trabajar.

En la actualidad, las series no solo destacan por su calidad, difusión y acceso, sino también por las temáticas que abordan. Sus historias habrían sido imposibles de lograr en la televisión; quizás sí en el cine, pero de una manera más superficial (y volveremos sobre ese tema más adelante).

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

En las primeras décadas de la edad de oro de la televisión, aunque se duplicaron las producciones, la calidad de las historias no aumentó de manera proporcional, debido a que los ejecutivos de publicidad de las cadenas tenían el control absoluto sobre los contenidos de los shows.

> Los teledramas solo reflejaban los valores positivos de la clase media, que era el *target* de público consumidor al que apuntaban los anunciantes. Así, los programas quedaron reducidos a cuentos morales simplistas centrados en los problemas cotidianos y en los conflictos particulares de individuos débiles que se enfrentaban a carencias personales, tales como el alcoholismo, la avaricia, la impotencia y el divorcio. (Maguregui, Piscitelli y Scolari 2010, 17)

Con lo aludido precedentemente podemos plantearnos la siguiente pregunta: una serie como *Veneno*, sea con personajes ficticios o reales, ¿habría podido realizarse en la edad de oro de la televisión? La respuesta es un rotundo no. Era inimaginable retratar de esta manera la vida de un personaje transexual. Incluso en los años 90, cuando se comenzaron a contar las primeras historias de esta índole, se caía en el estereotipo y la caricatura, tanto en la televisión como en el cine. En este último de menor manera, pero de todos modos se representaba a las personas trans desde los extremos, con un humor absurdo o encasillándolas en oficios como el trabajo sexual y la peluquería. Deberían pasar muchos años para lograr retratos más reales.

España destacó como uno de los países con mayor apertura cinematográfica hacia el tema de la transexualidad, pero aun así demoró varios años en conseguir tramas que no cayeran en el estereotipo. La película *Cambio de sexo* (1977), dirigida por Vicente Aranda, es una de las primeras en abordar la temática como eje central. Narra la vida de José María (Victoria Abril), un joven de diecisiete años que vive en Barcelona. El chico es inteligente y muy sensible, pero empezará a tener problemas cuando se dé cuenta de que no está contento con el cuerpo que le ha tocado tener y quiera cambiar de sexo para convertirse en mujer. Esto le traerá problemas con la escuela, que pedirá su traslado; con su padre, que intentará que el chico tenga sexo con una mujer para que cambie de idea; y con la sociedad en general, que lo mirará mal por llevar vestidos.

Guillermo Sánchez culpa de la tardía aparición de los personajes transexuales en el cine español al franquismo y la censura, pero la situación no es exclusiva de España, sino que la comparten distintos países latinoamericanos. Respecto a ello, Sánchez (2016, 78) afirma: "La representación del colectivo transexual en nuestro cine es, salvando algunos casos, escasa y poco significativa; dentro de esta escasez, la representación de las personas transexuales masculinas (FtM) es totalmente inexistente, siendo únicamente las mujeres transexuales (MtF) las que ocupan esta representación".

Cuando se habla de cine trans, es fundamental hablar de Almodóvar, cuyas películas juegan con los cuerpos y reivindican el derecho a la subjetividad. *La ley del deseo* (1987), *Todo sobre mi madre* (1999) y *La mala educación* (2004) abordan la transexualidad desde distintas perspectivas.

"[Latinoamérica], sin embargo, ha hecho un esfuerzo por retratar la otra cara de la moneda, presentando desde el año 2000 más de una quincena de historias muy diferentes entre sí", añade Carlos Ormeño (2019, 56). Con el siglo XXI, la temática trans empieza a dar sus primeros pasos para alejarse de los estereotipos. Entre ellos destacan por supuesto *Mía* (2011) y *Una mujer fantástica* (2017). Ormeño se pregunta:

> ¿Será que alguna vez podremos tener un personaje que viva otra historia? ¿Alguna vez veremos una mujer trans abogada, médica o tal vez profesora? Quizás, como en el caso de *Una mujer fantástica* o *Naomi Campbel*, debamos dar el primer paso desde el cine para explorar otras narrativas que expandan el universo trans, romper las fronteras de la sexualidad, pero más importante, para desmantelar de una vez la transfobia y el binarismo de género que tanto daño hacen a nuestra sociedad. Una construcción quizás utópica, pero no imposible. (60)

Las plataformas de *streaming* han creado retratos más reales sobre la comunidad transexual y también sobre la comunidad LGBTIQ+ —aunque en este trabajo haremos énfasis en la transexualidad—. Debido a sus temáticas y al prejuicio social, estas historias nunca tuvieron mucho espacio en la televisión tradicional, de modo que debieron llegar las plataformas de *streaming* para dar cabida a estas voces distintas.

La masificación de internet, la multiplicación de pantallas en la vida cotidiana de las audiencias, la revolución tecnológica y, por supuesto, la aparición y rápida expansión de nuevas plataformas de distribución de contenidos audiovisuales —como Netflix, Hulu, HBO Max, YouTube Premium o Amazon— cambiaron para siempre las lógicas tanto de consumo como de producción. Verónica Heredia (2017, 279) añade: "Se han generado nuevas necesidades de consumo en las audiencias, en las que los tiempos de las ventanas tradicionales de explotación cinematográficas ya no se ajustan a las expectativas del mercado". La autora continúa diciendo que, hace varios años, una película tardaba en llegar a televisión abierta; en cambio, hoy en día, muchos estrenos se dan a través de las plataformas.

Butterfly es una serie que vio la luz en pleno auge de las plataformas de *streaming*. Estrenada en 2018, esta serie británica de tres capítulos cuenta la historia de una niña transexual de once años, y trata el descubrimiento de su identidad así como la relación con sus padres. La crítica de cine Laura Farías (2018, párr. 12) la describe de la siguiente manera: "Una miniserie corta, pero que conlleva temas actuales. *Butterfly* es una muestra de las tantas situaciones que existen en nuestra sociedad y en el mundo, y su desarrollo, una de las formas de enfrentarlas". Farías enfatiza que se pudo visibilizar en distintas partes del mundo el tema de la niñez trans, poco tratado desde el cine y las series.

En una entrevista con el periodista Ash Percival (2018, párrs. 14-6), el creador de *Butterfly*, Tony Marchant, menciona: "Si la serie hace algo, es derribar dos mitos: que los niños y niñas transgénero deciden atravesar el tratamiento porque 'está de moda' —lo que es ridículo—, y que acceden con facilidad al tratamiento hormonal". Para el papel protagonista se escogió un niño cisgénero, de entre cinco candidatos; desde la asociación Mermaids le indicaron que el papel podría resultar "difícil y doloroso" para un actor trans.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Así, con el paso de los años y la consolidación de la producción y el consumo de series en plataformas de *streaming* se comenzó a visibilizar la temática trans en las historias. En algunas son los protagonistas y en otras, personajes secundarios, pero de todas formas se intenta mostrar una realidad muchas veces ignorada por las grandes industrias del entretenimiento. El crítico de cine Asier Manrique (2020, párr. 1) afirma que "la presencia de personajes transexuales ha brillado por su ausencia a lo largo de demasiado tiempo […]. Recientemente hemos vivido multitud de casos en series que van desde los ejemplos cuestionables de *La casa de las flores* y *La casa de papel*, a tratamientos respetuosos como los de *Veneno* o *Pose*". El autor añade que las series han escuchado las reivindicaciones de una comunidad históricamente pisoteada y que ha visto durante demasiado tiempo cómo sus historias no tenían cabida en la televisión tradicional.

Entre las series que se destacan está *Pose*, del director Ryan Murphy. La historia se adentra en la escena del *ballroom* (subcultura de la comunidad LGTBI en la que diferentes personas desfilan o actúan para llevarse premios en categorías de lo más diversas) de Nueva York de los años 80 y principios de los 90. Manrique añade que, "hasta la llegada de *Veneno,* [*Pose*] era la serie de referencia en lo que a visibilidad trans se refería […]. En la serie vemos multitud de personajes que retratan cada una de las letras del colectivo LGTBI, pero especialmente destacan las actrices trans" (párr. 5).

Sense8 fue una de las apuestas más fuertes de Netflix antes de que la plataforma se convirtiera en la superpotencia que es hoy en día. La serie sigue a ocho personajes dispersos por todo el mundo, que desarrollan una conexión que les permite ponerse en el lugar del otro, sentir lo que los demás sienten o interactuar entre sí aun estando a miles de kilómetros de distancia. Luisa Palomo (2020, párr. 3) amplía sobre el tema:

> Es imposible hablar de personajes trans en televisión y no mencionar a Nomi Marks, interpretada por la actriz transexual Jamie Clayton. Netflix volvió a presentar uno de los personajes trans más míticos, siendo en esta ocasión una de los ocho protagonistas de *Sense8*. Lilly y Lana Wachowski, ambas creadoras pertenecientes a la comunidad trans, dirigieron este drama de ciencia ficción donde Clayton daba vida a una *hacker* que descubre que está conectada con siete desconocidos. *Sense8*, aún a día de hoy, es una de las series originales de Netflix más aclamadas.

Una de las series de los últimos años que más destaca respecto a la inclusión de personajes transexuales es *Euphoria*, adaptación estadounidense de su homónima israelí. La historia, que se enmarca en el género dramático, sigue a un grupo de estudiantes de secundaria que, sumergidos en el fatídico mundo de las drogas, el sexo y la violencia, tratan de luchar contra esos monstruos para enfrentarse a un nuevo futuro. Respecto a *Euphoria*, Manrique (2020, párr. 10) señala:

> Hunter Schafer da vida a Jules Vaughn, una chica trans que es el principal apoyo del personaje de Rue, a la que da vida Zendaya. La actuación de Schafer fue alabada por la crítica y el público y sorprendió que tanto ella como otras actrices trans de series como *Pose* fueran

> totalmente ignoradas en categorías de actuación en los Emmy, demostrando que todavía queda mucho camino por recorrer.

Con lo señalado en el párrafo anterior, nuevamente traemos a la discusión el caso de *Veneno*, donde, si bien la protagonista muchas veces podría ser catalogada como un retrato estereotipado, existe una fuerte carga de personajes transexuales que están alejados del mundo de la prostitución, al que siempre se ha vinculado a la comunidad. Entre ellos sobresale el personaje de Valeria, basado en la escritora del libro de la Veneno. Los directores de la serie creían fundamental que las actrices que retratan los distintos capítulos de la vida de Cristina Ortiz fueran actrices transexuales, al igual que parte del equipo de producción.

"En una televisión donde se había dado poca visibilidad a las personas trans, tenían el desafío de encontrar talento a raudales para interpretar tres etapas distintas de la Veneno (juventud, estrellato y decadencia)" (Solà 2020, párr. 6). El artículo continúa mencionando que el reto parece no haber existido; habría sido más difícil pasar de las talentosas actrices que dan vida a la Veneno —Jedet, Daniela Santiago e Isabel Torres—, quienes brindan maravillosas interpretaciones.

Hoy podemos afirmar que existe una gran variedad de temáticas y retratos en las series de televisión. Como dicen Maguregui, Piscitelli y Scolari (2010, 9): "Actualmente, la gran literatura cobra vida en la televisión […]. Se ha dicho que, si Dickens y Shakespeare vivieran, estarían escribiendo para televisión". Como ya mencionamos, la serie *Veneno* está basada en un libro, y consolidamos la posición de los autores: la unión de varios formatos es esencial para explorar y narrar aquellas historias que muchas veces se han silenciado.

Veneno tuvo alcance mundial gracias a las plataformas de *streaming*. Logró un éxito rotundo y un fiel retrato de la comunidad trans. Según Manrique (2020, párr. 4):

> Para dar forma a *Veneno* han optado por un reparto donde han brillado las actrices transexuales, las mismas que llevan años pidiendo oportunidades que no llegaban y aquí han podido demostrar, por fin, todo su potencial […]. Pero han sido las actrices que han dado vida a la Veneno (Jedet, Daniela Santiago e Isabel Torres) las que han acaparado todos los focos, tanto que su labor ha sido reconocida con el Premio Ondas.

En *Milenio*, el periodista Joaquín López escribe sobre la serie y se cuestiona lo siguiente: ¿cuándo había visto usted una serie de una mujer trans admirable?, ¿cuándo una mujer trans la había o lo había inspirado?, ¿cuándo una mujer trans le había cambiado la vida? Y agrega la importancia de las plataformas digitales como canales para contar historias reales.

> Es tener, tal vez por primera vez en la historia del espectáculo, un contenido sobre una mujer trans en igualdad de circunstancias que los que han encumbrado a figuras como Julia Roberts, Whoopi Goldberg y Sally Field […]. En estos momentos, más que nunca, es importante ver historias de personas a las que podamos admirar, de mujeres y de hombres que nos inspiren, de seres humanos que nos puedan cambiar la vida. (López 2020, párr. 9)

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Discusión y conclusiones

A manera de conclusión, podemos afirmar que las plataformas digitales y los nuevos formatos de series han logrado gran apertura para hablar sobre distintas temáticas. "Las audiencias de las teleseries son especialmente interactivas. Henry Jenkins ha hablado, incluso, de la inteligencia colectiva de los fans mediáticos" (Carrión 2011, 20). Y ello hace referencia al papel cada vez más decisivo que desempeñan los consumidores, dotados de poder digital en la configuración de la producción, la distribución y la recepción de los contenidos, elementos claves para que las producciones puedan responder de igual manera a las luchas actuales de la sociedad y sus colectivos, que intentan visibilizar y consolidar derechos.

El renacimiento de un ícono como Cristina Ortiz, la Veneno, se debe sobre todo a las narrativas audiovisuales, que ahora poseen distintas plataformas para contar historias y no dependen de un monopolio. Si bien su vida se publicó antes en forma de libro, al presentarse la serie el éxito fue otro y las nuevas generaciones, más familiares con plataformas de *streaming* y la utilización de internet, pudieron conocer sobre un personaje que para muchos quizás era desconocido. Alrededor del mundo, hoy se le rinde tributo entre los artistas transformistas y *drag queens*, así como a través de las redes sociales.

Finalmente, Veneno se presenta como una de las primeras series en dar un fiel retrato de la comunidad trans; no solo retratando la marginalidad y los estereotipos, sino también el mundo interior de las personas trans: su deseo de ser, sus sueños, miedos y aspiraciones. Sin dudas es una serie que marcará un antes y después tanto en la televisión como el cine. Y es metafórico saber que Cristina Ortiz dio su salto a la fama en la televisión analógica, en un programa nocturno; desde ahí muchos comenzaron a escuchar su nombre. Hoy, en cambio, gracias a la televisión digital y a las plataformas de internet, da su segundo salto a la fama.

La principal característica de las series de *streaming* es su gran gama de contenidos; actualmente se puede dar voz a quien antes muchas veces se silenciaba, el público tiene diversas opciones para consumir. Y es ahí donde las narrativas emergentes se consolidan y optan por distintos recursos estéticos para llegar al espectador. Así, en la serie *Veneno*, además de visibilizar la historia de Cristina Ortiz, se visibiliza la realidad de la comunidad trans y se genera un renacimiento y posicionamiento de la Veneno como ícono de la comunidad LGBTI. Esta historia difícilmente hubiese tenido cabida en la televisión tradicional.

Atresmedia y los Javis han demostrado que las actrices trans pueden ser estrellas rutilantes si tienen una buena historia y una plataforma que apueste por ellas. *Veneno* es el ejemplo de cómo se puede narrar alejándose de estereotipos y caricaturas falsas que la misma televisión y el cine muchas veces han consolidado.

En una de las últimas entrevistas que dio Cristina Ortiz, precisamente en el lanzamiento de su biografía, un periodista le preguntó si le gustaría que realizaran una película

sobre su vida. Ella respondió: "Me gustaría. Una película de mi vida sería un drama, un drama muy fuerte. Bueno, todo el mundo con una sábana en la mano". La Veneno ha quedado inmortalizada no solo en su biografía, sino ahora en la serie.

Cristina Ortiz, donde quiera que estés, siempre serás recordada.

Referencias

Carrión, Jorge. 2011. *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

Cinemanía. 2016. "David Lynch: 'Las series son el nuevo cine de autor'". *Cinemanía*. 23 de septiembre.

Farías, Laura. 2018. "Butterfly, el niño que solo busca ser Maxine". *El Gran Otro*. 12 de noviembre.

Heredia, Verónica. 2017. "Revolución Netflix: Desafíos para la industria audiovisual". *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación* 135: 275-95.

López, Joaquín. 2020. "Veneno, de HBO Max". *Milenio*. 2 de septiembre.

Maguregui, Carina, Alejandro Piscitelli, y Carlos Scolari. "Prólogo". En *Lostología: Estrategias para entrar y salir de la isla*, coordinado por Alejandro Piscitelli, Carlos Alberto Scolari y Carina Maguregui, 7-15. Buenos Aires: Cinema.

Manrique, Asier. 2020. "Ocho series que han dado visibilidad a personajes y actores trans". *El Diario Vasco*. 14 de diciembre.

Ormeño, Carlos. 2019. "Límites de la transexualidad en el cine latinoamericano". *Ventana Indiscreta* 22: 54-61. https://doi.org/10.26439/vent.indiscreta2019.n022.4664.

Palomo, Luisa. 2020. "Cinco personajes trans en series de televisión". *35 Milímetros*. 26 de marzo.

Percival, Ash. 2018. "'Butterfly' Writer on Changing Attitudes to Transgender Children and the Importance of Trans Representation on Screen". *HuffPost*. 14 de octubre.

Sánchez, Guillermo. 2016. "La transexualidad en el cine español: Representación del personaje transexual en la ficción española". Trabajo de investigación, Universidad de Sevilla, España.

Solà, Pere. 2020. "Las actrices de 'Veneno' han dado una lección a la industria televisiva". *La Vanguardia*. 26 de octubre.

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Lenguaje, realidad e imágenes a través del filme *Arrival*, de Denis Villeneuve

Language, Reality and Images through Denis Villeneuve's Arrival

Recepción: 1/10/2021, revisión: 04/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Jonathan Lucero
Universidad Andina Simón Bolívar (Quito, Ecuador)
jonathanlucero1@gmail.com

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.8

Resumen

El presente artículo explora las condiciones específicas de lectura e interpretación de las imágenes y la experiencia semiótica derivada de ellas, en contraste con las formas en que aprendemos a leer e interpretar el lenguaje escrito. Para este fin se ha decidido tomar el filme de ciencia ficción *Arrival*, de Denis Villeneuve, como referencia fundamental, en la medida en que dicha película aborda precisamente un problema teórico-filosófico sobre el lenguaje: los límites del pensamiento humano en relación con la palabra escrita y la posibilidad de una exterioridad del mismo, marcada por un lenguaje enteramente visual formado por imágenes. Con este propósito se ha desarrollado un diálogo cuyas voces fundamentales se originan en la teoría psicoanalítica de Jacques Lacan sobre los tres registros (imaginario, simbólico y real) y los fundamentos teóricos de la semiótica de Roland Barthes. Dicho diálogo finalmente toma cuerpo en los resultados del análisis semiótico de un conjunto de planos del filme de Villeneuve, seleccionados por su grado de relevancia en la discusión planteada. En este proceso, además de indagar en la relación entre lenguaje y tiempo, se desarrollan críticas sobre dos ideas: la homologación de las condiciones de lectura de las imágenes con las de la palabra escrita, que pretende negar a las imágenes una naturaleza lingüística propia; y la suposición de que las imágenes constituyen una vía más transparente de acceso a la verdad para un sujeto que es en sí mismo resultado de la ambigüedad del lenguaje.

Abstract

This article explores the specific conditions for reading and interpreting images and the semiotic experience derived from them, in contrast to how we learn to read and interpret written language. For this purpose, the science fiction film Arrival by Denis Villeneuve has been selected as a fundamental reference, considering that this film addresses a theoretical and philosophical problem about language: the limits of human thought related to the written language and the possibility of an exteriority of it, marked by a fictional, entirely visual language structured

CC BY NC SA

by images. For this purpose, a dialogue has been developed between two fundamental authors: Jacques Lacan's psychoanalytic theory about the three registers (Imaginary, Symbolic and Real) and the theoretical foundations of Roland Barthes' semiotics. This dialogue finally takes form in the results of the semiotic analysis of a set of shots from the previously mentioned film, selected for their relevance in the discussion. In this process, in addition to investigating the bonds between language and time, a critique has been developed on two main ideas: the homologation of the conditions of reading images with those of the written language that try to deny to the images their own linguistic nature; and the assumption that images constitute a more transparent way of accessing the truth, for a subject that is itself a product of language ambiguity.

Palabras clave · *Keywords*

Semiótica, estudios visuales, teoría psicoanalítica, ciencia ficción, cine
Semiotics, visual studies, psychoanalytic theory, science fiction, cinema

Introducción

A lo largo de las últimas décadas, la primacía de la imagen dentro de la comunicación se ha constituido como un fenómeno global difícil de poner en duda. Si bien existen investigadores que desde una perspectiva histórica demuestran que incluso en los tiempos de gran desarrollo de la palabra escrita la imagen tenía un espacio privilegiado, el fenómeno actual no está dado únicamente por su primacía como recurso comunicativo, sino también por la gran cantidad de imágenes que son producidas y consumidas, y la velocidad con la que este proceso se lleva a cabo.

Cuando alguien lee un texto escrito, queda claro que previamente ha pasado por un proceso de aprendizaje más o menos consciente y metódico en el cual se ha aproximado de manera gradual al conjunto de normas que nos habilitan como lectores. No pasamos por un proceso semejante para constituirnos como lectores de imágenes. Se leen imágenes de manera intuitiva y ligera, sin adentrarse ni profundizar en el proceso de comprensión de las condiciones de lectura posibles para ellas. Tampoco reparamos en la posibilidad de plantearnos dudas epistemológicas respecto al conocimiento que es posible obtener de las imágenes.

La velocidad de producción y consumo a la que estamos abocados solo agudiza el problema de no haber incorporado una estructura gramatical para las imágenes que las "atrape" en su particularidad como signos. Quizás esta falta de constitución de unas condiciones conscientes de comprensión lectora de las imágenes se deba a que, a diferencia del texto escrito, las imágenes nos dicen algo aun sin que nos hayamos dedicado a la comprensión de las reglas gramaticales que pudieran constituirlas como signos más complejos de lo que parecen.

Si existe algo llamado "estudios visuales" y se habla de las imágenes como "lenguaje visual/audiovisual", se puede afirmar que estos estudios y este lenguaje distinto deben tener una gramática intrínseca para ser comprendidos. Vale la pena preguntarse, entonces, si entender la gramática de la visualidad no implica ubicarse en un lugar de representación, interpretación y enunciación profundamente diferente al que teníamos acceso a través del texto escrito y la oralidad.

A partir de lo anteriormente mencionado, el presente artículo tiene como propósito desarrollar una reflexión sobre los límites del lenguaje textual y la problemática del vínculo entre imagen y texto escrito, vinculándolo a la relación que el sujeto constituye entre imagen, lenguaje y realidad. Para ello se ha decidido tomar como muestra ciertos planos específicos del filme *Arrival* (Villeneuve 2016).

La pregunta central que guía esta indagación es la siguiente: ¿en qué medida la película *Arrival*, de Denis Villeneuve, al representar un lenguaje alienígena ficticio (visual), se constituye como un intento de explorar los límites del lenguaje textual y la ambigüedad del vínculo entre imagen y texto escrito?

Método y teorías

Para lograr el objetivo propuesto se ha planteado una investigación cualitativa centrada en el análisis semiótico de una selección de planos representativos de las ideas sobre el lenguaje halladas en el filme *Arrival* (2016), dada su aproximación desde la ciencia ficción a la temática de la relación entre realidad y lenguaje.

Los planos a analizar se han seleccionado considerando su relevancia en la construcción narrativa del filme, la amplitud de su difusión al momento de promocionarlo y su potencial para establecer cruces y encuentros entre lenguaje escrito y visualidades. Este análisis se desarrollará estableciendo diálogos y tensiones entre dos modelos teóricos vinculados a la filosofía, el lenguaje y la comunicación.

Un punto de partida adecuado para este proceso requiere establecer un vínculo teórico-conceptual entre las nociones de comunicación, visualidad y sujeto. Al ser este último probablemente el más ambiguo, se lo abordará a través del uso de ciertos elementos de la teoría de los tres registros —imaginario, simbólico y real— propuesta por Jacques Lacan (2010, 11-65). Esta teoría ha sido largamente discutida y puesta en tensión en el marco del estructuralismo y el posestructuralismo, corrientes de las cuales Lacan a su vez hace una reinterpretación que le es útil para reformular la teoría psicoanalítica. Durante las décadas de 1960 y 1970, dicha teoría quedará marcada por los intentos de Lacan para vincularla con ciertos elementos de la lógica y la lingüística.

Tradicionalmente, las disciplinas de la semiología y el análisis de discurso han utilizado la matriz teórica de los tres registros para elaborar indagaciones sobre la dimensión psicológica de la formación de discurso, o para el desarrollo de categorías de análisis den-

tro de lo que se denomina "psicología de la imagen". Si bien algunas de estas categorías son de utilidad para el presente trabajo, no se empleará este recurso con la intención de describir un fenómeno comunicativo desde aquella perspectiva en particular, pues esto parecería un uso bastante limitado de esta matriz teórica en este contexto. No se está intentando únicamente estudiar un conjunto de imágenes a través de un instrumento teórico que nos permita entenderlas como texto: se trata de concebir la imagen como un signo dentro de una estructura lingüística diferente al texto escrito. Por ello, la intención al usar esta herramienta de análisis es hallar indicios específicos sobre el modo en que el sujeto logra relacionarse con la realidad a través del lenguaje visual bajo la perspectiva ficcional del filme, para lo cual resulta pertinente reparar en la separación y los puntos de encuentro entre lo imaginario, lo simbólico y lo real.

Esta matriz teórica será puesta en tensión con la concepción de Roland Barthes (2002, 51) acerca de los tres sentidos, presente en su texto *Lo obvio y lo obtuso*. Si bien ambas matrices teóricas no son análogas, ciertamente hay puntos de aproximación y conflicto entre una y otra, lo cual puede enriquecer el análisis semiótico posterior, referido a fotogramas del filme que parecen representar de manera clara la problemática central de esta investigación.

Existen elementos de relación entre lo que Lacan denomina *lo imaginario* y *lo simbólico* y lo que Barthes llama *niveles de comunicación y significación en el texto-imagen*. Lo imaginario, así como el nivel comunicativo, se puede entender como la dimensión de lo visible, el espacio de las apariencias y los semblantes. Se trata de un nivel que se agota en una semiótica del mensaje (49). El segundo nivel se constituye en torno la dimensión simbólica, en la que, si bien podemos encontrar divergencias, existen también condiciones para realizar una lectura paralela: desde la orilla lacaniana, lo simbólico se establece "como lugar de la verdad través de su referencia al Otro con mayúscula, y al lenguaje" (De la Maza 2019, 30), lo cual lo vincula con las condiciones por las cuales se instauran jerarquías respecto de lo que los signos significan; es precisamente este el punto de conexión con Barthes (2002, 50), quien reconoce la dimensión simbólica como el nivel de la significación, del cual "ya no se ocuparía la ciencia del mensaje, sino las ciencias del símbolo (psicoanálisis, economía, dramaturgia)".

Hasta este punto, tanto Barthes como Lacan desarrollan matrices similares para entender la relación entre sujeto, lenguaje y realidad: en la dimensión imaginaria o comunicativa se construyen semblantes y se plantean preguntas sobre las representaciones que se crean con los signos; en la dimensión simbólica o de la significación se construyen normas jerárquicas y regímenes de lectura, y desde aquí se establecen preguntas sobre la potencia y los rasgos distintivos de los signos como vías de apropiación de una verdad.

Lo que ocurre en el tercer nivel es lo que realmente resulta de utilidad para toda posible reflexión respecto al sentido y la imagen. Barthes lo llama el *nivel de la significancia*. En él, el fenómeno sobre el que se centra es denominado el *tercer sentido* o sentido obtuso. El autor reconoce la dificultad de explicarlo y de entenderlo, ante lo cual lo describe como

 e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

"un suplemento que mi intelección no consigue absorber por completo" (51), para luego profundizar en esa noción de vacío y afirmar que

> parece como si se manifestara *fuera de la cultura, del saber, de la información*; desde un punto de vista analítico tiene un aspecto algo irrisorio; en la medida en que se abre al infinito del lenguaje, *resulta limitado para la razón analítica*; es de la misma raza de los juegos de palabras, de las bromas, de los gastos inútiles; indiferente a las categorías morales o estéticas (lo trivial, lo fútil, lo postizo y el "pastiche"). (52, sin cursivas en el original)

Esta descripción de un nivel de análisis más allá de la razón, cuyo acceso es imposible a través del lenguaje y del cual solo podemos dar cuenta debido a los indicios que el mismo lenguaje deja sobre su propia incapacidad, es, en muchos sentidos, análogo a lo que Jacques Lacan (1999, 64) entiende como *lo real*, definido por el autor como aquello que está "más allá de la insistencia de los signos". En términos de Barthes, lo infinito del lenguaje hace que algo se escape o quede fuera de las posibilidades de ser significado. En términos de teoría psicoanalítica, el concepto de lo real concentra todo aquello que es imposible de representar y sin embargo insiste en emerger de maneras nada localizadas o coherentes en el tejido de la realidad, que a su vez vendría a ser algo así como el resultado de una pugna entre lo simbólico y lo imaginario. Lo real no es representable y sin embargo está ahí. "Los dioses pertenecen al campo de lo real", dirá en algún momento Lacan (53).

Al psicoanálisis no le interesa la comunicación o la adaptación a un orden social, tarea encomendada a psicólogos y terapeutas. Estos campos son propios de la construcción de imaginarios que velan la falta inherente a todo sujeto. Si el psicoanálisis tiene una función, acaso podría ser tratar de restablecer la relación entre los sujetos y el orden simbólico (Perniola 2006, 66). Por ello se interesa por los significantes. No por el sentido que sobre ellos se deposita, sino por el origen mismo del significante, la forma en que se configuran las cadenas significantes y los mecanismos metonímicos por los cuales distintos sentidos discurren en ellas, movilizados por la potencia de lo no dicho, de lo imposible de decir; en otras palabras, de lo real.

Este paralelismo entre las dimensiones barthesianas y la teoría lacaniana de los tres registros es relevante para el presente análisis en la medida en que ambos recursos teóricos pueden ayudar a delimitar la discusión posible respecto a las imágenes, su gramática y las condiciones de construcción de realidad que hacen posible a través de su lectura. La hipótesis en torno a este abordaje teórico es que lo real de las imágenes, en tanto discurso, queda doblemente velado, no solamente por la imposibilidad de fijar sentidos mediante una sintaxis, sino porque además pretendemos aplicar a las imágenes una sintaxis que no les es propia, encerrando su significación en una matriz dada por la linealidad con que los textos y la oralidad han sido habitualmente construidos. Más adelante esto quedará demostrado a través de un breve encuentro analítico con lo que algunos lingüistas conocen como "gramática universal" (Coon 2020, 35).

En síntesis, las dos matrices teóricas utilizadas plantean la existencia de una dimensión discursiva que se le escapa al lenguaje, un vacío en torno al cual este va tejiendo algún tipo de sentido que sin embargo se diluye constantemente. Aunque esto es perfectamente aplicable al texto escrito, hoy en día es mucho más evidente en las imágenes, cuando se las piensa en términos de signos. La lectura de imágenes significativas deja siempre al espectador con la sensación intuitiva de que algo se escapa. ¿Puede deberse al intento estéril de entender el discurso visual desde una gramática textual? ¿Es acaso lo real de las imágenes asimilable o aprehensible a través de otras estrategias de lectura o análisis?

El esfuerzo aquí planteado no pretende encontrar una fórmula para develar los misterios del vacío de lo real, cosa que resulta imposible para ambas matrices teóricas. Lo que se pretende es poner en evidencia la existencia de un elemento inaprehensible a la razón o al lenguaje en todo aquello que comunica, en particular las imágenes. De hecho, precisamente porque lo real es inaprehensible es que el lenguaje no puede agotarse en sí mismo. Lo que se busca con esta indagación es reconocer que las condiciones bajo las cuales intentemos entender y bordear ese vacío influirán en la forma en que los sujetos interpreten la realidad.

En función de los antecedentes teóricos mencionados y con el fin de estructurar adecuadamente la investigación, el presente análisis se conducirá a través de dos temáticas específicas:

1. El dilema de la imagen-texto y la imagen-discurso como forma de rebelión frente a las gramáticas habituales para los sujetos cognoscentes.
2. La metáfora de la experiencia del cine como espacio de encuentro con un nuevo lenguaje y, por tanto, como punto de partida para una interpretación otra de la realidad.

Ambos planteamientos se sostienen bajo la hipótesis que se intentará comprobar argumentativamente, acerca de que la conformación de la estructura discursiva por la cual se representa la realidad construye las condiciones para su comprensión. Esto requiere establecer como punto de partida la negación categórica de una relación directa, empírica y positivista entre los sujetos y la realidad. Se parte de la postura teórica que plantea que dicha relación está decididamente mediada por el lenguaje y que este, a su vez, contiene ciertas reglas que lo delimitan; en ese proceso se genera un efecto performativo sobre la realidad misma.

El texto fílmico: Lenguaje, visualidad y tiempo

Arrival (2016) es una película de ciencia ficción cuya trama gira en torno a los inconvenientes de comunicación generados por el primer contacto de la humanidad con una civilización extraterrestre, y está protagonizada por una académica lingüista. No es

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

este un aspecto trivial a pasar por alto: a partir de la elección de la protagonista ya se evidencia en la obra una apuesta por establecer una discusión acerca del lenguaje.

En el filme, la experta lingüista Louise Banks es reclutada por el Ejército de Estados Unidos para servir de intérprete entre seres humanos y una especie extraterrestre que ha llegado a la Tierra en doce artefactos que descansan en diferentes territorios del planeta. En su intento por entender el idioma alienígena, la doctora Banks reconoce las limitaciones del lenguaje tal y como lo concebimos los seres humanos, pero además constata hasta qué punto nuestras concepciones lingüísticas configuran la realidad que somos capaces de construir.

Se puede decir por lo tanto que uno de los argumentos centrales de la película gira en torno a cómo las estructuras de diversas formas de lenguaje inciden en las posibilidades cognitivas de los sujetos para producir lecturas sobre la realidad.

Esta idea sobre la relación entre lenguaje y realidad no es nueva. En el mismo filme se menciona la teoría Sapir-Whorf, eje central del relativismo lingüístico en los años 70, que plantea que las estructuras del lenguaje determinan la percepción de la realidad (Rodríguez 2019, 203). Una de las hipótesis centrales de esta línea de pensamiento puede resumirse de la siguiente manera: la estructura del lenguaje nativo de un individuo influye inmensamente o de plano determina la visión del mundo que ese individuo es capaz de desarrollar (Brown 1976, 128).

Esto marca claramente una relación de dependencia entre la estructura del lenguaje y la concepción que los sujetos pueden hacer sobre la realidad. Los autores de estos planteamientos afirman categóricamente que debido a esta dependencia de las estructuras lingüísticas "nos vemos introducidos en un nuevo principio de relatividad que afirma que todos los observadores no son dirigidos por la misma evidencia física hacia la misma imagen del universo, a menos que sus fondos de experiencia lingüística sean similares, o puedan ser calibrados de algún modo"(Whorf 1971, 241).

Resulta interesante que un lingüista de un espacio teórico ajeno al de la tradición estructuralista arribe a una conclusión de este tipo. Debido a esa procedencia teórica, y porque no es factible hallar comprobación empírica, sus planteamientos fueron duramente cuestionados. ¿Dónde podríamos encontrar seres pensantes ajenos a toda tradición y estructura lingüística conocida? ¿Cómo podríamos comprobar sin lugar a dudas que esos hipotéticos seres tienen en verdad una concepción de la realidad radicalmente distinta a la nuestra? ¿Cómo podríamos comprobar que dicha diferencia sobre la percepción del mundo es consecuencia de la estructura lingüística que usan?

Ante la imposibilidad de responder estas preguntas de manera empírica, la teoría Sapir-Whorf fue sistemáticamente desvirtuada. En diversos círculos intelectuales se llegó a concluir que "hasta donde podemos comprenderlo, el relativismo lingüístico es únicamente semiótico" (Bruzos 2001, 179). Dos cosas deberían llamar nuestra atención sobre esta afirmación: "hasta donde sabemos" admite la imposibilidad de afirmar o negar el

planteamiento de la hipótesis de manera definitiva; y la idea del relativismo lingüístico como "únicamente" semiótico se debe cuestionar en tanto la semiosis parece ser una parte esencial de las condiciones de interpretación y producción de realidad para los sujetos que formamos parte del universo del lenguaje.

Por otro lado, otros autores actuales han retomado los postulados de Sapir y Whorf para insertarlos en las discusiones actuales respecto de la filosofía del lenguaje. En este sentido, Escala (2012, 81) ha planteado que

> si a un relativismo lingüístico se le añade un determinismo lingüístico, lo que obtenemos es una postura que plantearía que una lengua crea una cosmovisión y además —aunque esto no se afirma de manera explícita— una ontología diferente con respecto a otra lengua que tenga estructuras gramaticales diferentes. El grado de diferencia de una cosmovisión-ontología entre una lengua y otra estaría en relación directamente proporcional al grado de diferencia entre sus gramáticas.

De cualquier manera, el filme *Arrival* rescata del olvido los postulados más arriesgados del relativismo lingüístico y redobla su apuesta: las estructuras lingüísticas que nos permiten acceder al sentido de las cosas nos permiten además organizar de un modo distinto los principios con que intentamos gobernar lo inteligible. La película propone la subversión del orden que damos a lo que se considera uno de los pilares del conocimiento *a priori* del mundo y termina sosteniendo que, en la medida en que nuestro lenguaje es lineal, nuestra percepción acerca del tiempo también lo es. Si ese orden lineal fuera alterado de manera estructural, tendría efectos drásticos en las condiciones desde las cuales percibimos la realidad.

El lenguaje de los extraterrestres parece ser circular o espiral. Su escritura no representa sonidos. Su idioma parece estar basado solo en la escritura de círculos, por lo que sus "frases" no tienen inicio ni fin y se leen simultáneamente como una totalidad. Por tanto, la estructura lingüística de los alienígenas implica la ausencia de la noción del tiempo como algo que va sucediendo(se), sino que se configura como algo que está siendo siempre; presente, pasado y futuro actúan uno sobre otro simultáneamente. Desde este punto de vista, la película explora la imposibilidad inicial de comprender un lenguaje que transgrede todas las normas gramaticales que permiten a los humanos establecer y compartir ideas. Pero también explora qué ocurriría si fuéramos capaces de adaptar nuestro pensamiento a un nuevo conjunto de normas necesarias para comprender un lenguaje sustentado exclusivamente en imágenes.

Tomando como referencia las diferencias estructurales de los lenguajes en la película y el posterior conflicto respecto a la percepción de la realidad, ¿no sería necesario indagar sobre las diferencias entre la lectura de textos y la lectura de imágenes? ¿En qué medida un mundo estructurado a través de imágenes puede y debe leerse de manera diferente a un mundo estructurado como un lenguaje textual/oral? ¿No podríamos pensar que ese cambio de estructura transformará la forma en que configuramos la realidad ya no material, sino social o política? ¿Podríamos plantear que el ficticio lenguaje extraterrestre del

 e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

filme y el proceso de aproximación a él funcionan como una metáfora sobre aquello de las imágenes que es irreductible al texto? (Jay 2007a, 303).

Tratar de desarrollar alguna respuesta a estas preguntas exige una pregunta previa: ¿son las imágenes realmente signos de un lenguaje radicalmente diferente, o son meras representaciones gráficas de ideas que se forjan desde una gramática textual?

Desde una perspectiva lingüística, la denominada *gramática universal* está relacionada con la capacidad humana de acceder a la comprensión de un lenguaje, o al conjunto de reglas centrales intrínsecas que permiten la aprehensión de este. Si bien no está totalmente claro dónde se generan estas y por qué —lo cual ha sido motivo de importantes discusiones filosóficas, antropológicas y biológicas—, lo cierto es que de acuerdo a la lingüista Jessica Coon (2020, 41) hay dos efectos que podrían ser considerados universales: 1. todos los lenguajes conocidos en el mundo comparten, al menos inicialmente, ciertos elementos comunes, tales como la linealidad y la existencia de verbos y sujetos; y 2. toda forma de escritura existente está basada en el lenguaje oral.

Esto nos lleva de retorno a una pregunta previa: ¿son las imágenes simplemente subsidiarias de un texto que precede su existencia y sin el cual no podría existir?

Aunque resulta relevante la mención a las investigaciones respecto de los elementos en común de los distintos dialectos y lenguas que los seres humanos utilizan para establecer vínculos con otros, lo realmente importante para la indagación actual es reconocer aquello que tiene en común el lenguaje en sí, en su condición de instancia articuladora de relaciones de representación entre el sujeto y los otros, o entre el sujeto y lo otro que se constituye como *realidad*.

Por ello, para explorar las preguntas planteadas es necesario previamente tratar de entender contextualmente lo que es y lo que no es una imagen. Ya en el siglo XIX, Henri Bergson (2006, 25) desencadenaba a las imágenes del yugo de las tradiciones idealistas y realistas, al afirmar que

> es falso reducir la materia a la representación que tenemos de ella, falso también hacer de ella una cosa que produciría en nosotros representaciones pero que sería de otra naturaleza que estas. La materia, para nosotros, es un conjunto de "imágenes". Y por "imagen" entendemos una cierta existencia que es más que lo que el idealismo llama una representación, pero menos que lo que el realismo llama una cosa, una existencia situada a medio camino entre la "cosa" y la "representación".

Reconociendo el postulado anterior y dando más énfasis a la crítica de Bergson contra el realismo, Gilles Deleuze (1994, 90) terminará definiendo a la imagen como "el camino por el cual pasan en todos los sentidos las modificaciones que se propagan en la inmensidad del universo". El mismo autor plantea que los signos son "los rasgos de expresión que componen a estas imágenes, las combinan y no cesan de recrearlas, llevadas o arrastradas por la materia en movimiento" (1987, 55).

Estas definiciones aportan sustento a la noción sobre la imposibilidad de reducir la significancia y la capacidad de producción de sentido de las imágenes a un esquema de contención homólogo al que rige para el texto escrito. Las imágenes son compilaciones de signos que están en constante cambio y movimiento; en sentido estricto no son, sino que están siendo, debido a lo cual están mucho más cerca de ser "las cosas del mundo" (Rancière 2005, 132) de lo que podría serlo el texto escrito. De este modo, si se considera válida la perspectiva de Bertolt Brecht cuando menciona que "la realidad no es únicamente todo aquello que es, sino también todo aquello que está en camino de ser. Es un proceso" (en Haug 2007, 159), entonces es posible afirmar que la relación entre realidad e imagen es mucho más compleja y ambigua que la que existe entre realidad y texto. Mientras la segunda relación está planteada desde una lógica lineal y fija, la primera opera de manera rizomática y dinámica. Pero es esta misma característica, que enriquece la potencia significante de la imagen, la que articula la imposibilidad de acceder a alguna forma de totalidad de significancia o a algún tipo de construcción de sentido fijo y estable. La imagen se observa, se significa y se padece, en la medida en que alberga una imposibilidad de lectura total. El develamiento absoluto de su sentido no es algo a lo que se pueda aspirar. Esto remitiría a una idea sobre lo real de la imagen en un sentido lacaniano. Y en ello precisamente radica su potencia.

La lógica lacaniana, en lo que respecta a la representación y lo simbólico, no está fundamentada en la identidad, sino en relaciones de diferencia. Es posible dar cuenta de algo que no se simboliza porque de hecho hay algo que sí, pese a lo cual no parece haber en ninguna circunstancia una posibilidad de generar una significación perfecta y completa que *agote* el signo. Esto está aún más presente en la imagen. Lacan no repara en ello, pero Barthes sí, y por ello gran parte de su obra se remite al intento de exploración de esa parte de la imagen que parece ser inexpugnable al sentido.

Lo real de las imágenes en *Arrival*

En los términos planteados de manera general por la película *Arrival*, es posible articular una relación entre los acontecimientos y una reflexión sobre el lenguaje, guiada por los tres registros de la teoría lacaniana:

El mapa conceptual de la figura 1 sintetiza y pone de manifiesto la relación entre lo imaginario, lo simbólico y lo real en el contexto teórico lacaniano, con distintos niveles de análisis desde los cuales es posible encarar la pieza cinematográfica de Denis Villeneuve. Mientras en los cuadros del exterior se describe de manera general cada uno de los tres registros, la parte interior de la figura propone los ejes desde los cuales la película propone ideas sobre ellos. Lo realmente relevante de la figura se concentra en los registros de lo simbólico y lo real: la aparición de un lenguaje sin una sintaxis tradicional altera las posibilidades de organizar lo decible y lo indecible en categorías más o menos claras, lo que genera un efecto drástico en lo real, es decir, en la capacidad del sujeto para organizar

la realidad de manera que aquello irrepresentable e irreductible al lenguaje no ponga en riesgo las condiciones futuras de construcción de sentido. En el caso de la película, esta ruptura está asociada a la noción del orden cronológico de los acontecimientos, y establece que nuestra concepción del tiempo está ajustada a las condiciones de funcionamiento del lenguaje.

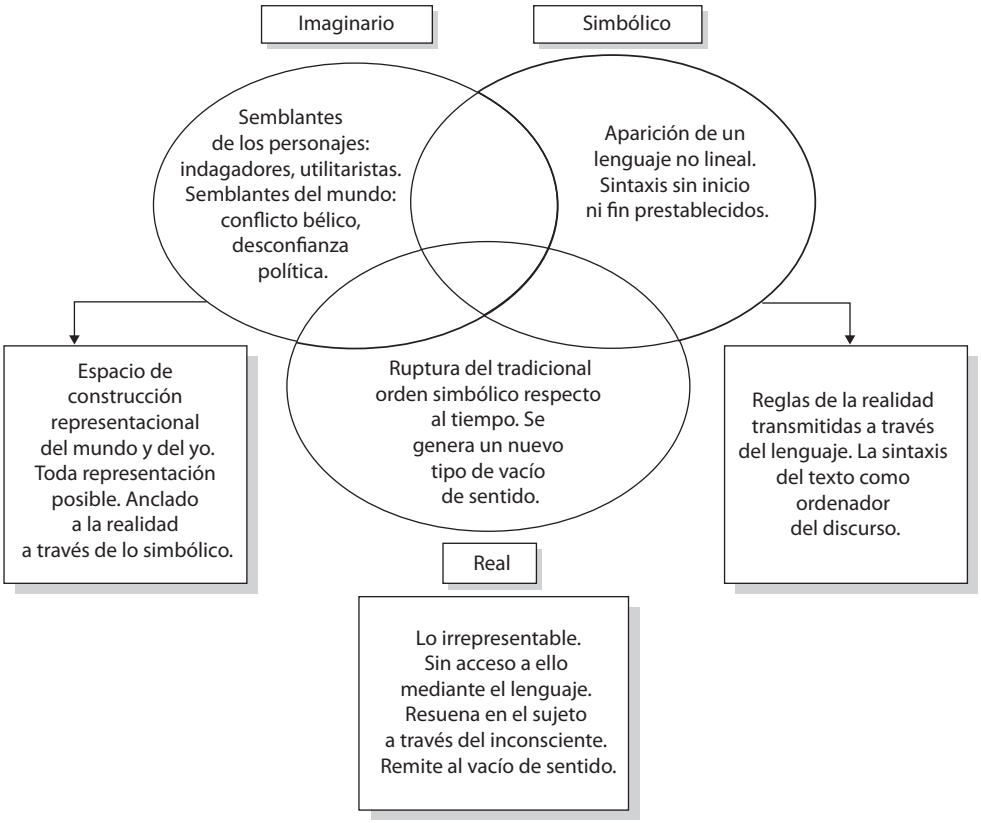

Figura 1. Mapa conceptual de correlaciones entre los niveles narrativos del filme *Arrival* y la teoría lacaniana de los tres registros, o teoría del nudo. Elaboración propia.

Si bien ninguna teoría lingüística ha llegado al punto de afirmar algo tan radical, la alegoría respecto a la importancia del lenguaje como condicionante de nuestra experiencia de ser en el mundo está claramente vinculada con las ideas estructuralistas y posestructuralistas más relevantes desarrolladas a lo largo de las décadas anteriores. A la continuidad de estos conceptos habría que añadir la noción de las imágenes como corpus de un lenguaje otro, como la versión más o menos realista de ese lenguaje alienígena que constituye la clave para transformar el modo en que se percibe la realidad.

Las imágenes se estudian en la actualidad no solo como una herramienta de la comunicación que nos permite ver lo que sucede, sino como "algo en lo que nos involucramos como una manera activa de provocar cambios" (Mirzoeff 2016, 19). Esto es algo que también se podría afirmar sobre el texto escrito, pero existen dos diferencias esenciales: la primera es que se tiende a dar por hecho que las imágenes y el texto escrito son equivalentes en la manera en que deben ser leídos, como si se tuviera que asumir sin lugar a dudas que no hay diferencias significativas en las gramáticas de cada una de estas formas de lenguaje.

La otra diferencia es que de manera paradójica, pese a lo dicho previamente, se atribuye a la imagen una capacidad absurdamente grande para transparentar la realidad. Está claro que desde las perspectivas teóricas contemporáneas hemos sido advertidos sobre los riesgos de pensar de un modo demasiado simple la relación entre imagen y representación, o incluso la noción misma de representación; sin embargo, es muy común ser parte de acontecimientos en los que se privilegia la idea de que la imagen representa la realidad tal cual es mejor que el texto, o se manifiesta como una forma de lenguaje que no deja espacio a interpretaciones subjetivas.

En la actualidad existe en las esferas de la comunicación masiva y la política una enorme inquietud por la aparición de fenómenos como el *deepfake*, tecnologías de edición y retoque digital que comprometen la supuesta capacidad de la imagen para decirnos la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad. Lo cierto es que es necesario dudar de la veracidad atribuida a la imagen mucho antes del *deepfake*. La imagen tiene sus propias condiciones de lectura e interpretación que no son homologables al texto; y además no es en lo absoluto transparente, sino que su potencia radica precisamente en su ambigüedad, en la posibilidad de concebir dentro de sí misma una serie de elementos obtusos (Barthes 2002) que funcionan como rastros de algo ininteligible que la imagen dice y no dice, o que puede decir porque existe algo no dicho o imposible de decir. La imagen es el resultado de un juego de relaciones entre lo visible y lo invisible (Rancière 2010, 94), de puntos de fuga e interacción entre lo simbólico y lo real.

El cine y la metáfora de la metáfora

Gracias a que la imagen es capaz de interpelar de manera clara y precisa algo sobre nuestra subjetividad y no nos aclara nada en particular, es que la fotografía y el cine son plataformas de enunciación tan potentes. Es gracias a esto también que es posible pensar a los espectadores de la película *Arrival* como metaprotagonistas de la historia que están siguiendo, y a la sala de cine como un espacio de contacto con un lenguaje desconocido que está ahí para dar cuenta de la existencia de algo irrepresentable o, en todo caso, irreductible a texto. A través de esa lectura, *Arrival* se convierte en una metáfora sobre la relación entre lenguaje visual y sujeto, en la que el vacío de significación se reconoce no como defecto, sino como potencia enunciativa.

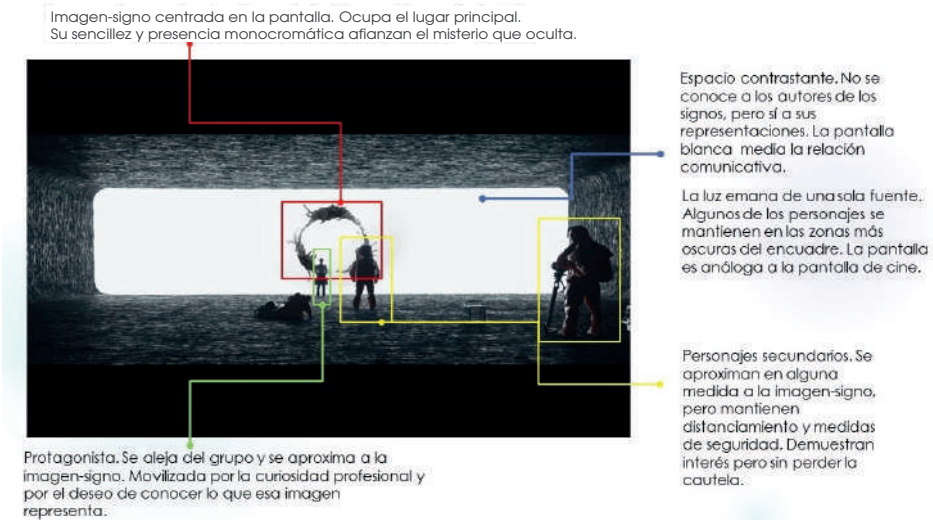

Figura 2. Análisis de nivel textual. Fotograma del filme *Arrival* (Villeneuve 2016).

Ya en el nivel textual de las imágenes que componen el filme, se puede avizorar la ausencia de convencionalidad en la propuesta del director. La película trata sobre la llegada de extraterrestres al planeta, pese a lo cual el misterio más explícito durante gran parte del metraje no es propiamente la forma de los alienígenas o sus intenciones. El misterio es depositado sobre los elementos que conforman su lenguaje y la posibilidad de leerlos.

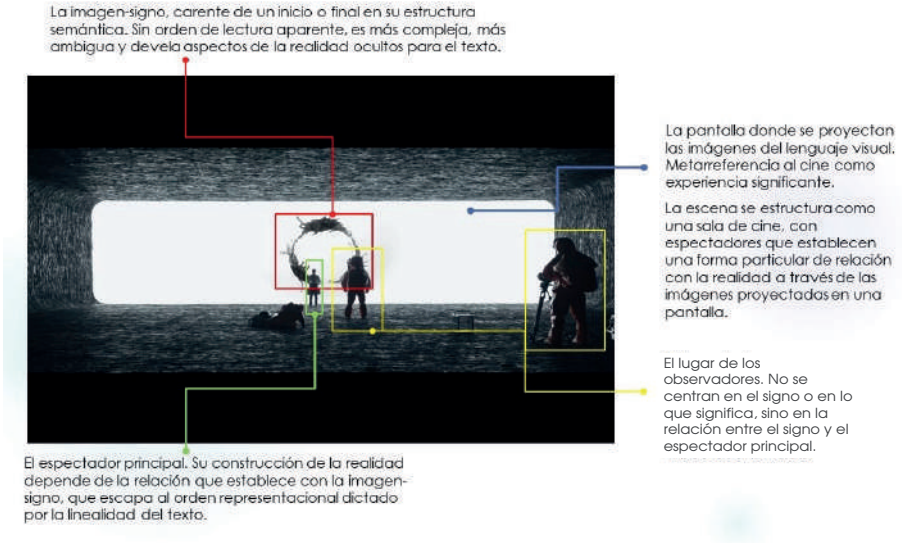

Figura 3. Análisis de nivel discursivo. Fotograma del filme *Arrival* (Villeneuve 2016).

En el análisis de la Figura 3 se hace explícita la metáfora de la que la película nos hace partícipes. La imagen-signo que se proyecta en la pantalla blanca que separa el mundo alienígena del mundo humano se vuelve un personaje principal más, en estrecha relación con la protagonista/espectadora, que cumple un rol activo para tratar de comprender lo que el texto-imagen quiere decir. No es difícil establecer vínculos metafóricos aquí: la pantalla de cine que separa los mundos en los que la imagen se produce e interpreta; la imagen-signo, ávida de ser interpretada por los espectadores que asistimos al ritual de la función de cine; los observadores, que no toman un rol activo en la construcción interpretativa de la imagen-signo, pueden verla, pero su entendimiento sobre esta es más bien limitado y meramente contemplativo. El director nos plantea una separación entre lo que la imagen es capaz de representar para los observadores y lo que es capaz de hacer emerger como realidad para el espectador.

Lo anterior no tiene que ver únicamente con la potencia significante de la imagen, sino también con lo que el espectador es capaz de hacer con ella. Se trata de una exploración sobre lo que acontece en el punto de encuentro entre la capacidad y el deseo de la imagen por ser leída, admirada e interpretada, en tanto entidad corporal y política (Mitchell 2014); y el poder que el espectador tiene para traducir a su manera aquello que percibe y ligarlo con una faceta de su singularidad (Rancière 2010, 23). La escena en cuestión muestra, por tanto, al espectador depositando su mirada sobre la imagen y a la imagen devolviéndosela. En esta relación, marcada por la ambigüedad y la imposibilidad de desentrañamiento total, emerge una verdad parcial oculta que permite una transformación en la perspectiva previa que el espectador tiene sobre el mundo. Ese es el efecto generado sobre el personaje de la doctora Louise Banks, en clara referencia a lo que se supone que sucede o debería suceder en la relación entre los espectadores en una sala de cine y la imagen cinematográfica.

Entendida de este modo, la imagen cinematográfica se concibe como un conjunto de signos en constante cambio y en directa relación con lo real, aquello incognoscible e irreductible al lenguaje que sin embargo está ahí dando potencia generadora de sentido a todos los signos y a la imagen-signo en particular.

El filme *Arrival* no solo nos pone en el lugar del sujeto que establece una relación con las imágenes-signo, sino que además nos muestra la naturaleza ambigua e inabarcable de dicha relación, tal como se muestra en la Figura 4.

Es posible recapitular sobre lo imaginario, lo simbólico y lo imaginario a partir del fotograma de esta figura, un plano que es reiterativo en la narración de Villeneuve. Gran parte de la acción en *Arrival* muestra los intentos de la protagonista por desentrañar los misterios de esta imagen-signo. El primer escollo que encuentra es la imposibilidad de interactuar apropiadamente con el signo y sus imbricaciones con lo real sin estar físicamente cerca y exponerse de manera directa a la experiencia del vínculo. En otras palabras: no es posible acceder a una comprensión del universo simbólico sin interactuar con él; no percibimos la imagen únicamente a través de la mirada, sino que esta apela a todo el cuer-

 e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

po del espectador (Bal 2016, 33). Por ello, el lugar seguro del observador en el fotograma, ataviado con un traje de protección y alejado de la imagen-signo, es un lugar estéril desde el cual la relación no puede funcionar. La imagen misma no *representa* cuerpos, sino que *es* uno (Mitchell 2014, 10), por lo que la relación entre espectador e imagen-signo es una puesta en común entre dos cuerpos.

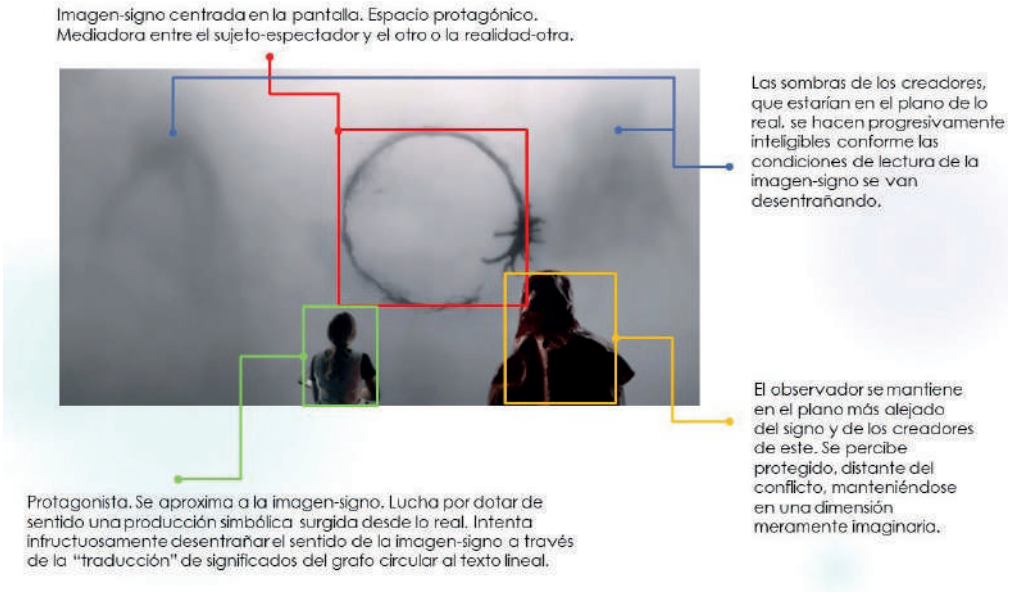

Figura 4. Análisis discursivo. Fotograma del filme *Arrival* (Villeneuve 2016).

Por otro lado, una vez que la protagonista asume su lugar como espectadora y "pone el cuerpo" para establecer un vínculo con la imagen-signo, el siguiente problema es la imposibilidad de comprenderla a través de una lógica lineal, acorde a la gramática con la cual funcionan los textos escritos. La doctora Banks intenta desentrañar el significado de la imagen-signo extrapolándola a las estructuras gramaticales habituales del lenguaje escrito terrícola en general. Aunque este intento resulta infructuoso para aprehender la cosmovisión de los visitantes de otro mundo, al menos da una cierta comprensión racional sobre lo que intentan expresar, lo cual se representa en el filme a través de las sombras de los cuerpos de los extraterrestres, que progresivamente se van aclarando a lo largo de la película.

El ejercicio intelectual de despojar a la imagen de su naturaleza dinámica para intentar petrificarla, formalizarla como signo (15), permite un acercamiento infructuoso desde lo imaginario hacia el sentido explícito de ciertos elementos de la imagen-signo, pero impide la comprensión profunda de su estructura general y las dinámicas que suscita. En otras palabras, llevar la imagen a una condición de textualidad fija limita su potencia y reduce sus posibilidades de producción significante.

Sin embargo, no existe posibilidad de operar de otra manera, no desde la matriz del lenguaje humano, que se compone justamente de elementos que se "fijan" para ser dotados de sentido, aunque sea de manera transitoria. Algunos gestos artísticos intentan escapar de este efecto de fijación, con mayor o menor éxito figurativo. En *Arrival* existen al menos dos personajes que logran atravesar el umbral de entendimiento de la imagen-signo. El resultado es un acercamiento completamente distinto a lo real y una comprensión de la noción del tiempo despojada de todo indicio de linealidad. A través del acceso a la imagen no mediada por el texto, presente, pasado y futuro se vuelven uno. Se trata de un saber libre de las ataduras del lenguaje como lo conocemos.

Conclusiones

El análisis desarrollado puede vincularse a los estudios sobre las condiciones de producción de verdad a partir de la imagen. El lenguaje extraterrestre del filme *Arrival* se distancia de otros intentos de representación de idiomas alienígenas o fantásticos en el cine de ficción debido a sus condiciones de inteligibilidad. Al plantear un lenguaje hecho de imágenes-signos, es factible establecer un vínculo entre estos y las condiciones de lectura e interpretación que se pueden aplicar a las imágenes cinematográficas y la fotografía. Se ha explorado la distancia entre lo que el texto escrito y la imagen pueden decir. Al respecto se ha planteado que las condiciones de lectura de las imágenes no pueden ser análogas a las gramáticas habituales del texto.

Separar imagen y texto resulta imposible dado que nuestra condición de sujetos de lenguaje se establece sobre una base eminentemente textual. Somos hijos y herederos de la letra. No obstante, parece un serio error intentar reducir las imágenes únicamente a texto, o viceversa. En palabras de Régis Debray (2010, 50), "las tentativas, por ejemplo, de sistematizar la imagen cinematográfica sobre el modelo lingüístico no han dado nunca resultados convincentes, tanto si se ha tratado de asimilar el plano a la palabra y la secuencia a la frase, como en Eisenstein, o de inventar, como Pasolini, elementos cinemas y planos monemas".

En la medida en que las imágenes actúan poniendo en relación lo real y lo simbólico de un modo y con una dinámica particulares, establecen un régimen de *veridicción* que nunca será totalmente transparente, ni tampoco completamente fijable a un sentido unívoco (Jay 2007b). Resulta igual de falso considerar que la imagen es capaz de contar una verdad universal o absoluta, como suponer que toda la potencia de significación de la imagen puede ser plasmada con precisión a través del texto escrito.

La tesis de Sapir-Whorf recogida en *Arrival* acerca de la posibilidad de que la cosmovisión de los sujetos esté determinada por la gramática de la lengua materna que utilizan puede ser puesta en cuestión, pero resulta sumamente útil para comprender la existencia de una tensión constante entre imagen y texto, en la cual se forjan las condiciones específicas por las cuales los espectadores-hablantes damos forma al mundo y establecemos regímenes de verdad que son interpelables desde su mismo punto de origen.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

Ni la imagen ni el texto nos pueden conducir a un develamiento absoluto de lo real; esto no debería ponerse en duda. Lo que nos atañe es cómo las imágenes son capaces de evidenciar dicha imposibilidad, para expandir nuestro entendimiento sobre la fragilidad de esas realidades fijas que se diseñan y construyen a través del texto. La potencia de plataformas discursivas como el cine está relacionada con la posibilidad de generar en el espectador, a través de las imágenes, una sensación de vacío de sentido que le permita acceder a la comprensión de la existencia de diversos regímenes de verdad, sin dar la realidad por sentada.

Referencias

Bal, Mieke. 2016. *Tiempos trastornados: Análisis, historias y políticas de la mirada.* Madrid: Akal.

Barthes, Roland. 2002. *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces.* Barcelona: Paidós.

Bergson, Henri. 2006. *Materia y memoria: Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu.* Buenos Aires: Cactus.

Brown, Roger. 1976. "In Memorial Tribute to Eric Lenneberg". *Cognition* 4: 125-53.

Bruzos, Alberto. 2001. "¿Un mundo en la cabeza? Historia y alcance del relativismo lingüístico". *Contextos* 19-20 (37-40): 144-83.

Coon, Jessica. 2020. "The Linguistics of Arrival: Heptapods, Field Linguistics and Universal Grammar". En *Language Invention in Linguistic Pedagogy*, editado por Jeffrey Punske, Nathan Sanders y Amy Fountain, 32-48. Oxford, UK: Oxford University Press.

De la Maza, Luis Mariano. 2019. "Hegel en Lacan: Las trampas de lo imaginario y la función del lenguaje en la constitución del sujeto". *Veritas* 43: 29-47. http://doi.org/10.4067/S0718-92732019000200029.

Debray, Régis. 2010. *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente.* Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles. 1987. *Estudios sobre cine 2. La imagen tiempo.* Barcelona: Paidós.

—. 1994. *Estudios sobre cine 1. La imagen movimiento.* Barcelona: Paidós.

Escala, Alberto. 2012. "Relativismo lingüístico, relativismo ontológico". *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades* 21 (42): 61-85.

Haug, Wolfgang. 2007. "Philosophizing with Marx, Gramsci, and Brecht". *Boundary 2* 34 (3): 143-60. http://doi.org/10.1215/01903659-2007-019.

Jay, Martin. 2007a. *Ojos abatidos: La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX.* Madrid: Akal.

—. 2007b. "¿Parresía visual? Foucault y la verdad de la mirada". *Estudios Visuales* 4: 7-22.

Lacan, Jacques. 1999. *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis.* Buenos Aires: Paidós.

—. 2010. *De los nombres del padre.* Buenos Aires: Paidós.

Mirzoeff, Nicholas. 2016. *Cómo ver el mundo: Una nueva introducción a la cultura visual.* Barcelona: Paidós.

Mitchell, William. 2014. *¿Qué quieren realmente las imágenes?* Ciudad de México: COCOM.

Perniola, Mario. 2006. *Contra la comunicación.* Buenos Aires: Amorrortu.

Rancière, Jacques. 2005. *La fábula cinematográfica: Reflexiones sobre la ficción en el cine.* Barcelona: Paidós.

—. 2010. *El espectador emancipado.* Buenos Aires: Manantial.

Rodríguez, Deborah. 2019. "Metáforas para entender el mundo: Estudio de 'Metáforas de la vida cotidiana', de G. Lakoff y M. Johnson, con motivo de la película 'Arrival', de D. Villeneuve." *Pensamiento al Margen* 55: 201-13.

Villeneuve, Denis. 2016. *Arrival.* Estados Unidos: Sony / Paramount Pictures.

Whorf, Benjamin. 1971. *Lenguaje, pensamiento y realidad: Selección de escritos.* Barcelona: Barral Editores.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Cine comercial ecuatoriano antes y durante la pandemia de COVID-19

Ecuadorian Commercial Cinema Before and During the COVID-19 Pandemic

Recepción: 30/09/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Álvaro Pazmiño Tello
Universidad UTE (Quito, Ecuador)
apazmino@ute.edu.ec

Ana Cecilia Vaca-Tapia
Universidad UTE (Quito, Ecuador)
ana.c.vaca.tapia@gmail.com

Pamela Cruz
Universidad San Francisco de Quito (Quito, Ecuador)
pjcruz@asig.com.ec

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.9

Resumen

En este estudio se analizan los filmes ecuatorianos estrenados en las salas de cine comerciales durante los años 2018, 2019 y 2020. Se aplica una metodología mixta con un enfoque de investigación cuantitativo, cualitativo e histórico que permite la comprensión de una economía política del cine y sus afectaciones ocasionadas por la pandemia del COVID-19. Igualmente se examina la diversificación de géneros cinematográficos en las cintas del cine ecuatoriano actual. Por último, se explora la inserción de las películas en plataformas de *streaming* como una alternativa a la forma tradicional de exhibición, a partir de los objetivos de los cineastas de internacionalizarse y buscar el interés de diferentes grupos de espectadores.

Abstract

This study analyzes the Ecuadorian cinema films released in commercial cinemas during the years 2018, 2019 and 2020. A mixed methodology is applied with a quantitative, qualitative and historical research approach that allow the understanding of a political economy of the cinema and its effects caused by COVID - 19. The proposal of cinematographic genres is also examined with the consequent diversification in the current Ecuadorian cinema tapes. Finally, the insertion of films in streaming platforms is explored as an alternative to the traditional form of exhibition, allowing to know the objectives of the filmmakers to internationalize and seek the interest of different groups of spectators.

CC BY NC SA

Palabras clave · *Keywords*
Cine, comportamiento del consumidor, género, *streaming*, COVID-19
Cinema, consumer behavior, movie genre, streaming, COVID-19

Introducción

El cine comercial contemporáneo ecuatoriano, durante el período 2018-2020, avanzó en la representación de visiones tradicionalistas que en su mayoría retratan un indigenismo y un sincretismo difusos en la construcción de la narración cinematográfica y las representaciones simbólicas de una sociedad que se identifica de manera limitada. El propósito del presente estudio es identificar los géneros cinematográficos recurrentes y alternativos empleados en los filmes ecuatorianos, así como sus formas de producción y su exhibición en salas de cine frente a la creciente oferta del *streaming* especializado, además de los efectos provocados por la pandemia de COVID-19.

A partir de la creación del Fondo de Fomento Cinematográfico, la creciente industria audiovisual del siglo XXI vio una oportunidad para expandirse y exhibirse en salas comerciales de cine, a la vez que en festivales que trascendieron la mirada local hacia la internacionalización de las cintas. Este impulso se logró por la implantación en 2006 de la Ley de Fomento del Cine Nacional, que ha financiado total o parcialmente las producciones, otorgando créditos y fondos concursables a películas y obras artísticas relacionadas a la cinematografía.

Asimismo, el Instituto de Cine y Creación Audiovisual (ICCA) —creado en el año 2016 con registro en el art. 132 de la Ley Orgánica de Cultura— ha procurado seguir apoyando a los realizadores ecuatorianos incluso en tiempos de pandemia. En efecto, para el año 2020 se realizó una convocatoria con un fondo de USD 900 000 para alrededor de 300 beneficiarios en diferentes etapas de los proyectos (preproducción, producción, posproducción y difusión).

Además, se definieron categorías como:

1. Nuevos medios: Otros formatos
2. Nuevos medios: Series web
3. Desarrollo de largometraje animado
4. Producción de corto animado
5. Producción de largometraje de ficción
6. Producción de largometraje documental
7. Mercado de cine documental

En el caso de los largometrajes de ficción, las producciones favorecidas fueron las que se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1
Beneficiarios de los fondos para producción de largometraje de ficción (ICCA)

N.°	Proyecto	Beneficiario	Monto (USD)
1	La invención de las especies	Corporación Ecuador Cine para Largo	120 000
2	Los ahogados	Abacafilms	120 000
3	El cuentero	Incubadora de proyectos artísticos Incuproyet S. A.	120 000
TOTAL			360 000

Fuente: EC ICCA (2020)

En 2018, el cine ecuatoriano vio un incremento en su oferta audiovisual, con un total de doce cintas exhibidas en el circuito de salas comerciales. En contraste, en el año 2019 se exhibieron ocho filmes, mientras que en 2020 este valor se redujo a cinco, a causa de la crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19.

A prácticamente dos años del reporte de los primeros casos del nuevo coronavirus por parte de China, la economía mundial ha sufrido los mayores cambios desde el término de la Segunda Guerra Mundial (Schifferes 2021). A fines de 2020, el producto interno bruto (PIB) mundial tuvo una caída pronunciada; sin embargo, hubo sectores que crecieron y lo siguen haciendo, mientras que otros presentan dificultades.

En el ámbito de la comunicación audiovisual, por ejemplo, la televisión en forma de *broadcasting* y la televisión digital —o *streaming*— tuvieron récords de audiencia mientras los gastos en el consumo de su oferta fueron en ascenso (Tuñón 2021). A escala mundial, las declaratorias de estados de excepción, con medidas como el confinamiento obligatorio o restricciones de movilidad, contribuyeron al mejoramiento de las estadísticas televisivas.

En el mismo sector audiovisual, no obstante, el cine afrontó obstáculos para la exhibición masiva, lo que implicó más cambios en las características de consumo presentadas en años anteriores. Por ejemplo, en 2016, un 10,3 % de 5168 *millennials* ecuatorianos encuestados respondió que ir al cine estaba entre las actividades simultáneas vinculadas al uso y consumo de pantallas (Velásquez, Mier y Coronel 2016).

Para ese mismo año, el promedio de gasto por persona en las cadenas de cine fue de USD 15, y compitió con el consumo de películas en Internet, en televisión pagada o a partir de copias en discos digitales (El Telégrafo 2017). Sin embargo, en pandemia, la taquilla de los cines cayó más del 70 % a escala mundial, de acuerdo con estadísticas de la Motion Picture Association (Agencia EFE 2021).

Por ello, en Ecuador, el Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFAIC) abrió dos líneas de apoyo para la programación y circulación cultural, la pro-

ducción y posproducción de cortometrajes y la primera *hackathon* de reactivación de industrias culturales y creativas, con fondos por alrededor de un millón y medio de dólares (EC IFAIC 2020).

El cine forma parte de las industrias culturales, noción que ha sido trabajada desde 1960 por las corrientes críticas del campo de la comunicación, que han hecho nuevas propuestas a partir del examen de Karl Marx a los principios de la economía clásica. A diferencia de Ricardo y Smith, Marx propuso el análisis en sus dimensiones material e inmaterial, como una evidencia de la producción del trabajo en un momento histórico dado (Kicillof 2010).

Desde esa postura crítica en el campo comunicacional, las industrias culturales tienen relación con la creación y transmisión de contenidos simbólicos. Además, vinculan a la cultura y al arte —como dimensiones abstractas— con la industria, el mercado y la economía —dimensiones más concretas—, considerando la propiedad intelectual y el derecho de autor.

En la industria del cine, los filmes comerciales son las mercancías a las cuales se refirió Marx. Alrededor de ellas, la economía política del cine ha propuesto un análisis industrial, considerando el cambio social histórico, la totalidad social, la base moral y la praxis, que son características de la corriente teórica de la economía política de la comunicación (EPC).

En ese sentido, siguiendo a Wasko (2006, 102), las mercancías del cine comercial ecuatoriano son las películas "producidas y distribuidas dentro de una estructura industrial capitalista". El contexto económico de la producción, la distribución y el consumo que se registra en este artículo corresponde al trienio 2018-2020, cuando, en cumplimiento de la Ley Orgánica de Cultura, el ICCA —entidad encargada de fomentar la creación cinematográfica y audiovisual del país y controlar técnicamente la circulación de esos contenidos— cambió de nombre y meses después se fusionó con la entidad encargada del fomento de la creatividad, las artes y la innovación —el IFAIC—, en medio de un año marcado por la pandemia de COVID-19.

En ese escenario, y pensando que lo económico no puede estar separado de lo político según la EPC, se analizan también las características de contenido de las películas, las audiencias y su consumo, lo que, a decir de Wasko (2006), es una de las demandas de estudio que se ha hecho a la EPC desde la comunicación.

Alrededor del consumo de las películas ecuatorianas entre 2018 y 2020, las preguntas que guiaron esta investigación fueron, entre otras, cómo algunas alcanzaron un mayor número de espectadores, o qué tipos de contenidos estuvieron tras ese consumo. Estas preguntas no son exclusivas para el cine, sino que, a partir de ellas, se confirma que la industria del cine comercial es una parte de las industrias culturales.

Metodología

El presente estudio es descriptivo y exploratorio. Para él se aplicó una metodología mixta que es posible desde el enfoque de la EPC, porque "se apoya en varias disciplinas como la historia, la economía, la sociología y la ciencia política; respecto a la metodología se cuestiona con frecuencia si existe una metodología específica, pero lo cierto es que el estudio de la economía política se basa en un amplio abanico de técnicas y métodos" (98).

De manera cualitativa se recogió información relacionada al cine ecuatoriano. Sin embargo, tras la búsqueda bibliográfica se descubrió que en bases de datos como Scopus no existen estudios relacionados a "cine ecuatoriano", "cine comercial en pandemia", "cine Ecuador y COVID 19", etc.

De forma cuantitativa se analizaron comparativamente los datos recolectados para cada una de las películas ecuatorianas expuestas en cartelera entre los años 2018 y 2020, tomando en cuenta el total de ingresos y taquillas, presupuesto, minutos de duración, fecha de estreno, género, temáticas, datos generales y relativos al *streaming*.

Entre 2007 y 2020 se estrenaron 155 películas ecuatorianas en las salas de cine comercial. Veinticinco de ellas lo hicieron en el período estudiado: doce en 2018, ocho en 2019 y cinco en 2020.

Tabla 2

Estrenos de películas ecuatorianas en salas de cine comercial, 2018-2020

N.°	Año	Película	Director
1	2018	Oscuridad	Jaime Rosero
2		Verano no miente	Ernesto Santisteban
3		Cenizas	Juan Sebastián Jácome
4		J. J. El Ruiseñor de América	César Carmigniani
5		Minuto final	Luis Avilés
6		No todo es trabajo	Rogelio Gordón
7		Agujero negro	Diego Araujo
8		Ecuatorian Shetta	Daniel Varela
9		Un minuto de vida	Nixon Chalacamá
10		3-03 Rescate	Dwight Gregorich
11		La dama tapada	Josué Miranda
12		Proyecto Bullying	Felipe Irigoyen y Andrés Garófalo

13	2019	A son of man	Luis Felipe Fernández
14		La chica del lago	Jorge Bastidas
15		Ventaja	Kristian McKay
16		Muerte en Berruecos	Caupolicán Ovalles
17		Generación invisible	Irina Gamayunova
18		Azules turquesas	Mónica Mancero
19		La mala noche	Carmen Calvache
20		Dedicada a mi ex	Jorge Ulloa
21	2020	Vacío	Paúl Venegas
22		Tzantza: Cabezas encogidas	Javier Jácome
23		Panamá	Javier Izquierdo
24		Alguien debe hacerlo	Darío León
25		Algoritmo	Carlos Piñeiros, Darío León, Rogerio Moncayo y Víctor Jiménez

Fuente: Póster de *Ecuatorian Shetta*; *brochure* de *Muerte en Berruecos*; fichas de las películas en FilmAffinity.com, FilmFreeway.com y Zine.ec; y Omce Medios (2018)

Resultados y discusión: El cine comercial en Ecuador

El análisis del cine comercial ecuatoriano en los tres años de estudio demuestra que los números de taquilla y espectadores no varían significativamente tomando en cuenta su año de estreno, como se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3
Fecha de estreno, taquilla y espectadores de películas ecuatorianas en salas de cine comercial, 2018-2020

Película	Año de estreno	Taquilla (USD)	Espectadores
Oscuridad	26/01/2018	11 732,55	2749
Verano no miente	06/04/2018	41 043,9	9799
Cenizas	15/06/2018	11 611,81	2712
J. J. El Ruiseñor de América	20/07/2018	21 546,91	5289
Minuto final	03/08/2018	22 611,86	5245
No todo es trabajo	17/08/2018	103 065,12	25 762
Agujero negro	07/09/2018	64 102,69	15 766
Ecuatorian Shetta	28/09/2018	14 856,92	3157

Un minuto de vida	28/09/2018	7677,95	1637
3-03 Rescate	09/11/2018	70 466,54	16 409
La dama tapada	16/11/2018	67 700,45	15 704
Proyecto Bullying	14/12/2018	8029,26	1849
A son of man	25/09/2019	184 627,86	40 941
La chica del lago	30/11/2019	402	99
Ventaja	01/03/2019	1165,5	260
Muerte en Berruecos	29/11/2019	8168,01	1797
Generación invisible	15/03/2019	10 762,41	2612
Azules turquesas	27/09/2019	18 106,78	4073
La mala noche	23/08/2019	86 534,61	19 733
Dedicada a mi ex	8/11/2019	1 315 376,99	312 758
Vacío	24/01/2020	23 269,52	5344
Tzantza: Cabezas encogidas	21/02/2020	19 504,36	4122
Panamá	10/01/2020	10 140,63	2250
Alguien debe hacerlo	31/01/2020	1179,95	288
Algoritmo	28/06/2020	sin datos	sin datos

Fuente: EC Listado Ecuatoriano del Cine y Audiovisual (2022)

La producción de cine comercial ecuatoriano en los años 2018-2020, distribuida por mes, se muestra en la Tabla 4. Se observa que los meses de mayor producción son enero, septiembre y noviembre. En mayo y octubre no se realizaron lanzamientos en ninguno de los años.

Tabla 4
Producción por mes de películas ecuatorianas en salas de cine comercial, 2018-2020

Año	Mes												Total por año
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
2018	1			1		1	1	2	3		2	1	12
2019			2					1	2		3		8
2020	3	1				1							5
Total por mes	**4**	**1**	**2**	**1**	**0**	**2**	**1**	**3**	**5**	**0**	**5**	**1**	**25**

Elaboración propia

En relación a la taquilla, el promedio más alto es el del año 2019 (USD 203 143,02), seguido por 2020 (USD 13 523,62) y, finalmente, 2018 (USD 37 037,16). Respecto a los espectadores, el promedio también es mayor en 2019 (47 784), seguido de 2018 (8840) y 2020 (3001).

Para continuar con el análisis es de suma importancia conocer tanto el elenco como el género y la temática de cada una de las cintas analizadas.

Tabla 5
Elenco, género y temática de películas ecuatorianas en salas de cine comercial, 2018-2020

Película	Elenco	Género	Temática
Oscuridad	Nicolás Espinosa, Santiago Olmedo, Tatiana Jaramillo, Fernando Montiel, Francisco Castillo, Nicolás Yacelga, Natalia Rukosueva, Tatiana Veretnova, Tatsiana Vostrykova y Jaime Rosero	Terror	Crimen basado en hechos reales
Verano no miente	Juan Carlos Rey de Castro, Pilar Tordera, Pamela Sánchez, Katerina D'Onofrio, Francesca Flándoli, Ylenia Pergola, Nando Romero, Freddy Campos, Freddy Peña, José Antonio Vintimilla, Evelyn Mendieta, Humberto Gallardo, Gonzalo Gonzalo, Christoph Baumann, Gabriel Baumann, Franchesca Santisteban y Bruno Rampón	Drama/ romance/ comedia	Cuencanidad
Cenizas	Samanta Caicedo, Diego Naranjo, Juana Estrella, Estela Álvarez, Pável Almeida, Elena Irureta y Xenia Tostado	Drama	Violencia sexual en las familias
J. J. El Ruiseñor de América	Rossana Iturralde, Miriam Murillo, Antonio Santos, Fernando Vargas, Julio Jaramillo Arroyo y Nancy Arroyo	Documental biográfico	Biografía de Julio Jaramillo
Minuto final	Ricardo Velasteguí, Alberto Pablo Rivera, David Saavedra, Shany Nadan, Ariel Zöller, Noralma Reeves, Felipe Crespo y Alfonsina Solines	Thriller	Corrupción dentro de las fuerzas policiales
No todo es trabajo	Christian Norris, Mara Topic, Jaime Espinoza, Ana Paola de Rodríguez, Daniel Páez, Monika Mosquera, Pamela Terán, Victoria Rodríguez, Diego Moreno, Camila Ramos y Franklin Riera Márquez	Drama	Dramas familiares

Agujero negro	Víctor Arauz, Daniela Roepke, Marla Garzón, Alejandro Fajardo y Cristina Morrison	Drama/ comedia	Crisis existencial
Ecuatorian Shetta	Gabriel Granja, Manuela Gutiérrez Cáceres, Pablo Aguirre, María del Carmen de la Torre, Doménica Terán, Kazuhiro Takami, Jean Paul Gortaire, Nadine Muñoz, Fernanda Ponce y Pablo Cabrera	Drama/ficción	Usos de la marihuana
Un minuto de vida	Nixon Chalacamá, Sixto Zambrano, Yamile Avellán, Edward Speaks, Jorge Fernández, Gutembert Hurtado, Orlando Vélez, José Luis Garcés, Rubén Rivera, Fernando Cedeño, Renán Bravo, José Cedeño, Herlando Zambrano, Corina Santillán, Ángel Bravo, Darwin Zambrano, Yaneth Andrade y Édison Mendoza	Drama/acción	Problemática actual de una sociedad que basa su estilo de vida en el poder y la debilidad
3-03 Rescate	Karen Montero Bravo, Darío León Piñeiros, Ricardo González, Pancho Tello, Adriana Manzo y Henry Alarcón	Thriller/drama	Familias que viven en un círculo de violencia
La dama tapada	Michelle Prendes, Santiago Carpio, Fabo Doja, Antonella Valeriano, Thalia Miño, Miriam Murillo, Augusto Enríquez, Montse Serra, Christian Cabrera, Mónica Lara, Jhonny Obando, Alfonsina Solines, Hugo Avilés, Alberto Pablo Rivera y Marlon Pantaleón	Terror/thriller	Tradicional leyenda ecuatoriana. Venganza de una mujer
Proyecto Bullying	Rolando Moreira, Vanessa Osorio, Roberto Vilatuña, Freddy Chávez, Óscar Vásconez, Tyrone Gómez, Cristina Aguirre, Kerlie Carrillo, Ana Schiappucci, Pamela Ponce, Vanessa Hidalgo, Valentina Gómez, Ericka Flores, Gustavo Ocaña, Vladimir Sigchos, Ana del Hierro y Patricia Mora	Comedia/ drama	Casos de acoso escolar en el país
A son of man	Luis Felipe Fernández-Salvador y Campodónico, Luis Felipe Fernández-Salvador y Bolona, Finn Simmersbach, Arianna Morgan, Franklin Toscano, Cindy Irma Tumbaco Chávez, Jorge Chicaiza, María Chirinos, Ana Recarte Pacheco, Ángel Sana Riego, Juliana Andreína Carbo Lozano, Eugene Park, Jonah Kagen, Byron Chacaguasay, Martha	Drama	El encanto de nuestros Andes y lo imponente de nuestra Amazonía

	Patricia, Vladimir Rodríguez, Olmedo Toscano, William Amaguaya y Elizabeth Solórzano Sambrano		
La chica del lago	Alison Guerrero, Édison Cedeño, Maricruz Ramírez, José Vergara, Vicente Sánchez y Carolina Márquez	Ficción/ fantasía	Hermosos paisajes de la población de Otavalo
Ventaja	Michels Skwierinski, José Andrade, Carlos Rodríguez, Sophia McKay y Rita McKay	Thriller/drama	Venganza entre personajes
Muerte en Berruecos	Luis Gerónimo Abreu, Laureano Olivares, Ignacio Márquez, Malena González, Caupolicán Ovalles, Thomas Piedra, Rosalinda Serfaty, Claudia La Gatta, Augusto Nitti, Alexandra Scull y Rafael Gil	Thriller histórico	Investigación de acontecimientos históricos
Generación invisible	Fryda Guerrero, Marcos Maldonado, Mateo Cevallos, Doménica Andaluz, Micael Martínez, Manu Gil, Daniela del Castillo, Jos Witteveen, Abigaíl Salgado, José Durán, Romina Correa, Ismael Beltrán, Ada Oquendo y Nicole Pavón	Drama/ comedia	Identidad de género, consumo de drogas, suicidio, machismo y despertar sexual
Azules turquesas	Mónica Mancero, María Rosa Rodríguez, Diego Naranjo, Paty Loor y Ernesto Albán	Drama	Adicción a las drogas, centros de rehabilitación deshumanizados
La mala noche	Noëlle Schonwald, Cristian Mercado, Jaime Tamariz y Ariana Freire	Drama/ thriller	Encuentros con víctimas de trata de personas
Dedicada a mi ex	Raúl Santana, Biassini Segura, Nataly Valencia, Carlos Alcántara, Mariana Treviño, Erika Russo, Jorge Enrique Abello y Eugenio Derbez	Comedia/ romance	Historia de amor basado en aspecto cómico
Vacío	Fu Jing, Liden Zhu, Yin Baode, Marcos Chuncho, Meizhen Deng, Mend Day Min y Ricardo Velasteguí	Drama	La migración china vista desde el ojo latino
Tzantza: Cabezas encogidas	Rosa Bodero, Estefanía Cisneros, Sofia Domínguez, Jairón Flores, Eduardo Freire, Gerónimo Garrido Herrera, Lenin Mendoza Moreira,	Acción	Prácticas ancestrales

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

	Peter Podmajersky, Cristina Puma, Fernando Quintana, Ben Zaydun e Iñaki García		
Panamá	Diego Coral, Jorge Alejandro Fegan, María Josefina Viteri, Ángel Gavilánez y Catón Vega	Drama basado en hechos reales	Tensiones entre la política y las clases sociales
Alguien debe hacerlo	Andrea Valdiviezo, Estefanía Hernández, Ana Paola Rodríguez, Pancho Tello, Darío León y Adriana Manzo	Drama basado en hechos reales	Pasión y vida del libertinaje
Algoritmo	Alfredo Espinosa, Efraín Ruales, Monserrath Astudillo, Erika Russo, Gisella Bayona, Alberto Pablo Rivera, Jael Alulema, Carlos Piñeiros y Darío León	Comedia	Divorcios y juicios de alimentos

Fuente: Póster de *Ecuatorian Shetta*; *brochure* de *Muerte en Berruecos*; fichas de las películas en FilmAffinity.com, FilmFreeway.com y Zine.ec; Cura Ludorum (2020); El Comercio (2018a, 2018b, 2018c, 2019, 2020a, 2020b, 2020c y 2020d); El Manaba (2014); El Mercurio (2019); El Telégrafo (2021a y 2021b); El Universo (2017, 2018a, 2018b, 2018c, 2019 y 2020); Expreso (2020); Flores (2019); La Hora (2018a); Omce Medios (2018); Plan V (2019); y Sentimos Diverso (2022)

A partir de los datos recolectados se observa que el género con mayor porcentaje es el de drama (52 %), seguido de *thriller* (16 %), comedia (12 %), terror (8 %), ficción, acción, crimen y documental bibliográfico (4 %).

Tabla 6

Compañías de películas ecuatorianas en salas de cine comercial, 2018-2020

Película	Compañía productora
Oscuridad	View Cinema
Verano no miente	La 5ta. Máquina Films
Cenizas	Coproducción Ecuador-Uruguay: Abaca Films, Rain Dogs Cine
J. J. El Ruiseñor de América	Carmigniani Pictures
Minuto final	Posvisual, Preview Audiovisuales
No todo es trabajo	Global Blue Films
Agujero negro	Coproducción Ecuador-República Dominicana: Ilaló Cine, Lunafilms Audiovisual, Viewfinder
Ecuatorian Shetta	Pulpobal Producciones y Enfoque
Un minuto de vida	Adilaser Producciones
3-03 Rescate	Heaven Studios

La dama tapada	Underdog Films
Proyecto Bullying	Brokendo Entertainment
A son of man	Paracas Independent Films
La chica del lago	"B" Comunicación Audiovisual, Equinoccio Studio
Ventaja	A Truewonder Film
Muerte en Berruecos	Coproducción Venezuela-Ecuador-Panamá: Digivision Producciones y CNAC
Generación invisible	Sutek Films
Azules turquesas	ClaquetaPlay
La mala noche	Coproducción Ecuador-México: Caníbal Networks, Cineática Films, Cine Caníbal, Terminal
Dedicada a mi ex	Coproducción Ecuador-Colombia-Perú: Sony Pictures, Touché Films, Dynamo Producciones, Tondero
Vacío	Xanadú Films
Tzantza: Cabezas encogidas	Adler & Associates Entertainment, Publiaxion, Zoommedia
Panamá	Ostinato Cine
Alguien debe hacerlo	Volemos Productora
Algoritmo	Algoritmo Producciones

Fuente: Póster de *Ecuatorian Shetta*; *brochure* de *Muerte en Berruecos*; fichas de las películas en FilmAffinity.com, FilmFreeway.com y Zine.ec; y Omce Medios (2018)

Todos los filmes han contado con una compañía productora. Un buen porcentaje de las películas (56 %) ha obtenido premios, y la gran mayoría ha contado con patrocinadores.

A continuación se presentan los datos relacionados a la duración de las películas analizadas y al presupuesto con el cual contaron para su ejecución.

Tabla 7
Duración y presupuesto de películas ecuatorianas en salas de cine comercial, 2018-2020

Película	Duración (minutos)	Presupuesto (USD)
Oscuridad	85	20 000
Verano no miente	125	sin datos
Cenizas	80	sin datos
J. J. El Ruiseñor de América	135	sin datos
Minuto final	75	60 000

No todo es trabajo	100	sin datos
Agujero negro	102	300 000
Ecuatorian Shetta	65	55 000
Un minuto de vida	147	más de 100 000
3-03 Rescate	90	150 000
La dama tapada	82	150 000
Proyecto Bullying	110	120 000
A son of man	90	15 000 000
La chica del lago	70	sin datos
Ventaja	98	17 000
Muerte en Berruecos	145	Más de 1 000 000
Generación invisible	100	10 000
Azules turquesas	83	60 000
La mala noche	95	800 000
Dedicada a mi ex	94	1 000 000
Vacío	94	550 000
Tzantza: Cabezas encogidas	87	500 000
Panamá	75	50 000
Alguien debe hacerlo	84	sin datos
Algoritmo	110	100 000

Fuente: Póster de *Ecuatorian Shetta*; *brochure* de *Muerte en Berruecos*; fichas de las películas en FilmAffinity.com, FilmFreeway.com y Zine.ec; Cinéfilos Ecuador (2017); EC Superintendencia de Comunicación (2018); Ecuador TV (2020); El Comercio (2018b, 2019, 2020a y 2020c); El Universo (2018b, 2019 y 2020); Flores (2019); La Hora (2018b); LatAm Cinema (2017 y 2020); Lo Dijeron (2018); Omce Medios (2018); Plan V (2019); y Telerama (2016)

Andrade (2021, 48) menciona que los grandes servicios de *streaming* se beneficiaron a causa de la pandemia por COVID-19. Por ejemplo, Netflix tuvo un incremento de más de dos millones de suscriptores en el primer trimestre de 2020, con una ganancia de 790 millones de dólares frente a los datos del año 2019. Sin embargo, en dicha plataforma la oferta de filmografía ecuatoriana es casi nula; solo se encuentra a disposición la cinta *Dedicada a mi ex* (2019). En apoyo al cine arte e independiente, existen plataformas alternativas como Zine y Choloflix, cuyo modelo de negocio se basa en suscripciones y algunos contenidos gratis para atraer a las audiencias. El catálogo de películas sigue creciendo, pero aún no están disponibles todas las cintas presentadas en los años 2018 a 2020.

Tabla 8
Disponibilidad en servicios de *streaming* de películas ecuatorianas estrenadas en 2018-2020

Año	Película	Disponibilidad en *streaming*
2018	Oscuridad	No
	Verano no miente	No
	Cenizas	Choloflix / Zine
	J. J. El Ruiseñor de América	Choloflix
	Minuto final	No
	No todo es trabajo	No
	Agujero negro	Zine
	Ecuatorian Shetta	Choloflix
	Un minuto de vida	No
	3-03 Rescate	No
	La dama tapada	No
	Proyecto Bullying	Choloflix / Zine
2019	A son of man	No
	La chica del lago	Choloflix
	Ventaja	No
	Muerte en Berruecos	No
	Generación invisible	No
	Azules turquesas	Choloflix /Zine
	La mala noche	Choloflix / Zine
	Dedicada a mi ex	Netflix
2020	Vacío	No
	Tzantza: Cabezas encogidas	No
	Panamá	Choloflix / Zine
	Alguien debe hacerlo	No
	Algoritmo	No

Fuente: Fichas de las películas en Choloflix, Netflix y Zine

Conclusiones

La investigación realizada arroja algunos resultados de interés sobre el comportamiento del consumidor frente a la oferta cinematográfica ecuatoriana durante los años 2018, 2019 y 2020. La audiencia general aún sigue reticente al momento de elegir ver un filme ecuatoriano. Existen casos como el de la película *La chica del lago* (2019), que registró 99 espectadores, frente a los 312 758 de *Dedicada a mi ex* (2019), a la que se considera la cinta ecuatoriana más rentable de todos los tiempos.

Al tener una recaudación limitada en taquilla, los filmes nacionales recurren a otros tipos de financiamiento. Por un lado, están los ganadores de fondos concursables como Ibermedia, ICCA, etc.; por otro, las cintas que buscan un apoyo directo de la empresa privada. En los últimos años también se ha evidenciado un modelo mixto público-privado para costear las fases de producción.

Durante el período de estudio, las películas ecuatorianas tuvieron presupuestos variados. Estos montos heterogéneos se dan por la distinta capacidad que tienen los miembros de la producción para conseguir recursos desde el financiamiento público y privado. Llama la atención el presupuesto otorgado a la película *A son of man* (2019), por un monto de 15 millones de dólares, en contraposición con los miles que suelen conseguir las producciones ecuatorianas. La relación de coste total no está ligada, como suele suceder en el cine comercial, a un éxito en taquilla o a la aceptación del espectador, ya que la cinta mencionada apenas superó los 40 000 espectadores en el tiempo que estuvo en cartelera.

La elección del mes para el estreno es un punto primordial para garantizar el éxito o no de una película. En los meses de verano, los espectadores acuden de manera masiva a las salas de cine, que sin embargo están colmadas de cintas estadounidenses, lo que limita el visionado de otras expresiones cinematográficas, incluyendo las ecuatorianas. Se evidencian tres meses preferidos por los directores nacionales: enero, septiembre y noviembre, que coinciden con una reducción de los grandes *blockbusters* que ofertan de los cines comerciales.

El cine ecuatoriano se ha caracterizado por presentar películas enfocadas en el realismo sucio y el drama intimista. No obstante, durante el período estudiado se han incrementado las premisas temáticas y los géneros se han multiplicado, pasando por la comedia, el *thriller*, el terror, entre otros. Esto evidencia las intenciones de los cineastas por internacionalizarse y llamar el interés de otro grupo de espectadores.

La incorporación de películas ecuatorianas a los servicios de *streaming* es limitada, pues solo diez cintas de las veinticinco del presente estudio se encuentran disponibles digitalmente. Los servicios internacionales de *streaming* no se interesan en presentar las obras de producción local por la falta de internacionalización y el reconocimiento de este tipo de cine. La única cinta disponible en Netflix es *Dedicada a mi ex* (2019), producida por Touché Films, los creadores de Enchufe TV. En suma, la oferta digital está distribuida principalmente entre dos plataformas: Choloflix y Zine. Por ello, las salas comerciales siguen siendo la principal vitrina para la cinematografía ecuatoriana.

Referencias

Agencia EFE. 2021. "El 'streaming' supera los mil millones de suscriptores y los cines se desploman". *Agencia EFE*. 18 de marzo.

Andrade, Santiago. 2021. "El cine y las pandemias: Un análisis sobre los contenidos, protocolos y espacios de exhibición en tiempos de crisis sanitaria". *Inmóvil* 6 (2): 37-51.

Cinéfilos Ecuador. 2017. "Un múltiple asesinato inspira película ecuatoriana". *Cinéfilos Ecuador*. 27 de marzo.

Cura Ludorum. 2020. "'Alguien debe hacerlo', 100% ecuatoriana". *Cura Ludorum.* 19 de enero.

EC ICCA. 2020. *Rendición de cuentas 2020*. Quito: ICCA.

EC IFAIC. 2020. *Rendición de cuentas 2020*. Quito: IFAIC.

EC Listado Ecuatoriano del Cine y Audiovisual. 2022. Monitoreo de actividad cinematográfica. *Listado Ecuatoriano del Cine y Audiovisual.* Accedido 20 de julio.

EC Superintendencia de Comunicación. 2018. "Tráiler de película 'Un minuto de vida' se promociona en la plataforma 'Produce Ecuador'". *Superintendencia de Comunicación*. 26 de noviembre.

Ecuador TV. 2020. "Película 'Tzantza: Cabezas encogidas'". Video de YouTube.

El Comercio. 2018a. "La película ecuatoriana 'Oscuridad' se inspiró en un crimen de 1986". *El Comercio*. 30 de enero.

—. 2018b. "Un 'dealer' protagoniza la película 'Ecuatorian Shetta'". *El Comercio*. 26 de septiembre.

—. 2018c. "'No todo es trabajo' es el filme local más visto en este 2018". *El Comercio*. 28 de diciembre.

—. 2019. "La voz de una 'Generación invisible' llega a los cines del país". *El Comercio*. 14 de marzo.

—. 2020a. "La película ecuatoriana 'Panamá', una mirada a la amistad y la política". *El Comercio*. 9 de enero.

—. 2020b. "La película 'Tzantza' denuncia el tráfico de cabezas reducidas". *El Comercio*. 19 de febrero.

—. 2020c. "El largometraje nacional 'Algoritmo' y las teorías conspirativas". *El Comercio*. 18 de marzo.

—. 2020d. "La película ecuatoriana 'La mala noche' ganó su séptimo premio internacional, en festival español". *El Comercio*. 1 de junio.

El Manaba. 2014. "Producción manabita: 'Un minuto de vida'". *El Manaba*. 29 de octubre.

El Mercurio. 2019. "'Ventaja', filme nacional de drama, se estrena". *El Mercurio*. 27 de febrero.

El Telégrafo. 2017. "El consumidor ecuatoriano no dejó de gastar, solo optimizó su dinero". *El Telégrafo*. 25 de marzo.

—. 2021a. "'Agujero negro' aborda con humor las ilusiones". *El Telégrafo*. 11 de marzo.

—. 2021b. "El 'Proyecto Bullying' expone el acoso escolar". *El Telégrafo*. 12 de marzo.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

El Universo. 2017. "Cuenca, escenario del filme 'Verano no miente'". *El Universo*. 30 de abril.

—. 2018a. "'Minuto final', un filme grabado con drones en Ecuador". *El Universo*. 5 de julio.

—. 2018b. "'Agujero negro', un filme concebido en colectividad". *El Universo*. 6 de septiembre.

—. 2018c. "Cinta contra la violencia familiar". *El Universo*. 8 de noviembre.

—. 2019. "'Dedicada a mi ex', la 'carta de amor' que Enchufe.tv regala a su público". *El Universo*. 3 de noviembre.

—. 2020. "Película ecuatoriana 'A son of man' se estrenará en plataforma digital". *El Universo*. 27 de junio.

Expreso. 2020. "'Vacío': Retoma una vida camino a ser oscarizada". *Expreso*. 10 de noviembre.

Flores, Andrés. 2019. "'Azules turquesas', un cine que levanta la voz". *Radio Cocoa*. 8 de julio.

Kicillof, Axel. 2010. *Siete lecciones de historia del pensamiento económico: Un análisis de los textos originales*. Buenos Aires: Eudeba.

La Hora. 2018a. "La leyenda de la 'Dama Tapada' llega al cine". *La Hora*. 23 de agosto.

—. 2018b. "El aprendizaje que deja un primer trabajo". *La Hora*. 17 de diciembre.

LatAm Cinema. 2017. "La ecuatoriana Gabriela Calvache debuta con un drama-thriller sobre la explotación sexual de mujeres". *LatAm Cinema*. 27 de marzo.

—. 2020. "'Vacío', la película ecuatoriana hablada en mandarín que apunta al mercado internacional". *LatAm Cinema*. 20 de febrero.

Lo Dijeron. 2018. "Ficha técnica de la película: 'Un minuto de vida'". *Lo Dijeron*. 2 de septiembre.

Omce Medios. 2018. "La película 'La chica del lago' se estrena en Otavalo". *Omce Medios*. 26 de noviembre.

Plan V. 2019. "Sucre regresa con 'Muerte en Berruecos'". *Plan V*. 25 de noviembre.

Schifferes, Steve. 2021. "Economía mundial en 2021: Quiénes serán los ganadores y perdedores". *BBC News*. 9 de enero.

Sentimos Diverso. 2022. "'Cenizas', una película para sacudirnos del silencio". *Sentimos Diverso*. Accedido 24 de marzo.

Telerama. 2016. "Película ecuatoriana busca financiamiento: La dama tapada: El origen de la leyenda". Video de YouTube.

Tuñón, Jorge. 2021. "Plataformas audiovisuales digitales: Las grandes vencedoras de la pandemia". *OBS Business School*. 23 de febrero.

Velásquez, Andrea, Catalina Mier, y Gabriela Coronel. 2016. "Millennials: Uso y consumo de pantallas en Ecuador". En *De los medios y la comunicación de las organizaciones a las redes de valor: Actas del II Simposio de la Red Internacional de Investigación de Gestión de la Comunicación*, editado por José Rúas, Valentín Martínez, María Magdalena Rodríguez, Iván Puentes, Jenny Yaguache y Eva Sánchez, 519-33. Quito: Red Internacional de Investigación de Gestión de la Comunicación (XESCOM) / Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL).

Wasko, Janet. 2006. "La economía política del cine". *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 11: 95-110.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

América del Sur: Un imaginario construido por Disney. El caso de *Saludos amigos*

South America: An Imaginary Built by Disney. The Study Case of Saludos amigos

Recepción: 15/11/2021, revisión: 01/01/2022,
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

María Belén Calvache
Universidad de Buenos Aires (Buenos Aires, Argentina)
mabelcapi@gmail.com

Daysi Tufiño Villacrés
Investigadora independiente (Quito, Ecuador)
daysitufino@gmail.com

https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.10

Resumen

Este trabajo explora la construcción de imaginarios y representaciones sobre los países de América del Sur desde la producción cinematográfica de los Estados Unidos, que luego se masificó en la televisión. El estudio se realiza sobre un momento histórico y con un caso específico: los filmes animados *Saludos amigos*, producidos por Walt Disney en 1942, bajo pedido y financiamiento del Gobierno estadounidense, como parte de una estrategia de consolidación de su poder político mundial.

Saludos amigos crea un imaginario de folclore, fiesta, peligros geográficos y salud económica para la inversión en el continente. En definitiva, se proyectó la idea de unos "vecinos amistosos" a los que visitar, con los que hacer negocios y a los que tener como aliados frente a amenazas externas. El éxito comercial y político de la producción permitió consolidar la dominación estadounidense sobre América del Sur en la industria cultural y en las relaciones políticas.

Se trabajó con las siguientes preguntas de investigación: ¿cuál es la importancia histórica de los contenidos cinematográficos, que luego se masificaron con la televisión, para la construcción del imaginario de América del Sur desde la producción de Disney *Saludos amigos*?, y ¿cuál es la construcción geopolítica desde la lógica cultural de la Política de Buena Vecindad?

CC BY NC SA

Abstract

This work explores the construction of imaginaries and representations about the countries of South America, from the cinematographic production of the United States, which later became widespread on television. The study is carried out on a historical moment and with a specific case that are the animated films Saludos amigos produced by Walt Disney in 1942, at the request and financing of the US government, as part of a strategy of consolidation of its world political power.

Saludos amigos creates an imaginary of folklore, party, geographical dangers and economic health for investment in the continent. In short, the idea of "friendly neighbors" was projected to visit, do business and as allies against external threats. The commercial and political success of the production made it possible to consolidate a relationship of domination in the cultural industry and in political relations between the United States and South America.

Hence, the following research questions were worked on: What is the historical importance of the contents in cinema, which later became widespread on television, for the construction of the imaginary of South America, since the Disney production Saludos Amigos? and What is the geopolitical construction from the cultural logic of the Good Neighbor Policy?

Palabras clave · *Keywords*

Comunicación, América del Sur, hegemonía, Walt Disney, imaginarios y representaciones
Communication, South America, hegemony, Walt Disney, imaginaries and representations

Introducción

El presente trabajo pretende analizar el momento histórico en que se desarrolló una relación de dependencia cultural entre los Estados Unidos y los países de América Latina. Estos últimos se constituyeron en fieles receptores y consumidores de la producción cinematográfica de las grandes cadenas norteamericanas, a partir de una política de manejo de las relaciones internacionales de los Estados Unidos que a la larga apuntaló una construcción geopolítica cultural que, por intermedio del cine, elaboró y masificó un imaginario de nuestra región del continente.

El éxito de estas producciones abrió, en ese momento, la puerta a la conformación o consolidación de conglomerados mediáticos que aprovecharon las dinámicas internacionales y locales para posicionarse en la industria cultural de los países latinoamericanos. Dichos conglomerados tenían capacidad para intervenir en los aspectos políticos y económicos de las naciones. Las preguntas que se pretenden responder son las siguientes: ¿cuál es la importancia histórica de los contenidos cinematográficos, que luego se masificaron con la televisión, para la construcción del imaginario de América del Sur desde la producción de Disney *Saludos amigos*?, y ¿cuál es la construcción geopolítica desde la lógica cultural de la Política de Buena Vecindad?

El análisis aborda tres temáticas principales: una que busca mostrar la importancia histórica de los contenidos dentro de la política internacional estadounidense, otra que interpreta el imaginario que genera la producción fílmica *Saludos amigos*, y una última en la que se muestra cómo se instauró la geopolítica hegemónica desde la lógica capitalista implementada por la Política de Buena Vecindad.

Metodología

El artículo se desprende del trabajo de investigación de la tesis doctoral "Los contenidos educativos y culturales en la televisión argentina y ecuatoriana: Un reflejo de la política pública, 2009-2017", de María Belén Calvache para la Universidad de Buenos Aires (UBA). Se llevó a cabo mediante una metodología cualitativa, recurriendo principalmente a fuentes bibliográficas sobre la temática planteada y el contexto latinoamericano.

La búsqueda de investigaciones y artículos especializados se centró en las categorías de diversidad e industrias culturales, desde el análisis coyuntural y con un enfoque marxista —principalmente desde la escuela de los estudios culturales, a partir de la visión de Raymond Williams en el debate sobre "la primacía de la base sobre la superestructura, que reduce a la cultura sometiéndola al dominio de la determinación social y económica" (Mattelart y Mattelart 2013, 70-5)—. Para el análisis específico de este trabajo, se estudian los efectos de la producción de Disney en las industrias culturales de América Latina, desde la sociología de la comunicación de masas, con los criterios marcados por Yves Lever (1992), a fin de examinar y evaluar los hechos sociales, el contexto político y la coyuntura histórica.

Una mirada a la Política de Buena Vecindad

Para entender la forma en que se construyó una política cultural de alcance internacional, es necesario conocer cómo se desarrollaron las industrias culturales tanto del cine como de la televisión en el continente.

Al hablar de la aparición de la televisión en el mundo, hay que partir del hecho de que "la tecnología fue descubierta por una investigación interna que luego fijó las condiciones del cambio social [...]. La televisión fue concebida específicamente para la trasmisión y la recepción, con poco o ningún contenido previo" (Williams 2011, 44). En principio se desarrollaron contenidos de tipo publicitario, musical, deportivo y cómico que no necesitaban mayor inversión y que reproducían comportamientos cotidianos de la sociedad, con impacto básicamente en quien tuviera la capacidad de compra de los receptores estadounidenses, que en ese momento (las décadas de 1940 y 1950) era inalcanzable para el común de la población mundial.

El cine, en cambio, mantenía una alta demanda, sobre todo en Estados Unidos, donde ya existían varias productoras como Walt Disney, que había tenido repercusión internacional con sus primeras grandes producciones: *Blancanieves y los siete enanitos*,

Pinocho, *Fantasía*, *Dumbo* y *Bambi*. En producciones posteriores, a través de personajes como Mickey Mouse y el Pato Donald, Disney comenzó a promocionar un tipo de contenido ideológico en contra de cualquier tendencia política que no fuera la nacional estadounidense. Con ello demostró la importancia de los sistemas de contenidos y cómo la industria cultural de programas animados podía influir en las sociedades. Esto es lo que Adorno y Horkheimer (2005, 166) describieron como "la falsa identidad de universal y particular [donde] toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica y su esqueleto —el armazón conceptual fabricado por aquel— comienza a dibujarse".

En medio de una coyuntura de desarrollo tecnológico de la industria cultural, con innovaciones en el sonido y la incorporación del color que hicieron mucho más atractivas las películas, en 1933 el presidente estadounidense Franklin Roosevelt instauró la Política de Buena Vecindad, que aprovecharía la fuerte influencia del cine y la televisión en las sociedades. El objetivo de esta política, creada entre guerras, fue consolidar una solidaridad continental contra las amenazas exteriores. Esta idea de unidad se basaba principalmente en la masificación del imaginario de los países del continente como vecinos unidos, y qué mejor aliado que la floreciente industria cultural para masificar la idea.

Esto representó un cambio de era en las relaciones internacionales de los Estados Unidos, pues se vivió una disminución de la intensidad de la violencia propugnada por la Doctrina Monroe, de 1898, que buscaba el dominio político de América del Sur y el Caribe, incluso a costa de intervenciones militares. La Política de Buena Vecindad, en cambio, mostraba una imagen del país del Norte como amistoso, solidario y defensor de las buenas relaciones con sus vecinos. De este modo se difundía también la idea de que todos los vecinos debían ser aliados en caso de recibir un ataque exterior.

Dentro de la implementación de la Política de Buena Vecindad se creó, en agosto de 1940, la Oficina para la Coordinación de Relaciones Comerciales y Culturales entre las Repúblicas Americanas, que en 1941 adoptó el nombre de Oficina del Coordinador de Asuntos Interamericanos y en 1945 pasó a llamarse Oficina de Asuntos Interamericanos (Lénárt 2018). Su objetivo se resume de manera puntual:

> [A]yudar en la preparación y coordinación de políticas que estabilicen las economías latinoamericanas, para asegurar y profundizar la influencia de Estados Unidos en la región, y para combatir las incursiones del Eje en el hemisferio, particularmente en las esferas comercial y cultural. (Cramer y Prutsch 2006, 786)

En el campo cultural se creó la División Cinematográfica bajo la dirección de John Hay Whitney, quien viajó a la mayoría de los países de América y estableció un sistema de información y comunicación con socios y promotores para que difundieran las ideas democráticas a través del cine y el incentivo de las industrias culturales locales (Lénárt 2018). Consecuentemente, se establecieron relaciones favorables para que las empresas estadounidenses tuvieran un mercado seguro para vender sus tecnologías de cine y televisión, así como sus producciones, financiadas y orientadas por el Gobierno de los Estados Unidos.

e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

La construcción de los mensajes en la producción fílmica cuidaba que la difusión de ideas democráticas no ofendiera a los Gobiernos locales, pues en América del Sur regían varias dictaduras militares. Esto implicaba la difusión del imaginario del estilo de vida estadounidense como el ideal a alcanzar, y la solidaridad entre países del continente como la posición natural en la esfera política: ideas prioritarias en la Política de Buena Vecindad para contrarrestar la popularidad que estaban ganando en Europa el fascismo y el nazismo (Lénárt 2018).

La División Cinematográfica, al ver los efectos de la producción fílmica, recurrió a las seis empresas que dominaban la industria (Walt Disney Corporation, Warner Bros, Metro-Goldwyn-Mayer, Merrie Melodies, Looney Tunes y RKO Radio Pictures) con el fin de que crearan cortos animados para la ciudadanía y los soldados, y así poder ganar la guerra. Gracias a este proyecto se calcula que se realizaron y difundieron más de mil cortos animados (Crisóstomo 2011), consolidando un matrimonio entre la empresa cinematográfica, el Gobierno y las tácticas militares en los Estados Unidos.

De las seis corporaciones, Disney fue la encargada de crear propaganda animada antinazi en tres escenarios: política doméstica, Europa y América Latina. Para Europa, y en su propia casa, los cortos con mayor visibilidad fueron "Der Fuehrer's Face", "Reason and Emotion", "Chicken Little" y "Education for Death", realizados en 1943 y protagonizados en su mayoría por el Pato Donald.

En el tercer escenario entró en juego la Política de Buena Vecindad, para reflejar las buenas relaciones con los países de América del Sur, además de usos y costumbres americanas. Este proyecto incluyó el primer viaje del equipo de Disney a América Latina, donde los recibieron los aliados y socios de la Oficina de Asuntos Interamericanos. De este viaje nació *Saludos amigos* (1942) —con un costo de 280 000 dólares y una recaudación de 1,3 millones en taquilla solo en Estados Unidos (Pizarro 2018), con lo que se convirtió en el sexto clásico de Disney— y *Los tres caballeros* (1944), que se volvió un clásico de los cortos animados para televisión. Las producciones tuvieron tanto éxito que la primera se reestrenó en 1949 y la segunda, en 1977.

Posteriormente, en las décadas de 1950 y 1970, cuando la televisión se hizo asequible para la sociedad sudamericana, se estableció desde el Departamento de Estado de los Estados Unidos una red mundial de 38 cadenas de televisión y 200 estaciones de radio que recibieron contenidos realizados por la Oficina de Información de los Estados Unidos.

Esto provocó que la industria local de los países de América del Sur, con recursos limitados y mercados mucho más pequeños para comercializar sus producciones, se desarrollara bajo una relación de dependencia hacia la industria estadounidense. Simplemente era más barato importar contenidos empaquetados que producirlos individualmente. En consecuencia, el poder capitalista dominante aseguraba una amplia demanda para sus productos y masificaba sus ideas políticas, acoplándose a las especificidades de cada país respecto a sus propios intereses y al de los Gobiernos locales (Williams 2011).

Dicha asociación y creación de sistemas mediáticos a gran escala muestra una maquinaria industrial que, en un momento estratégico de su desarrollo, sirvió a los intereses de un país en expansión geopolítica y obtuvo a cambio el impulso para su crecimiento local e internacional, lo que constituyó una relación de beneficio mutuo.

Saludos amigos

Como señalamos, *Saludos amigos* es uno de los productos más importantes de los realizados entre la Walt Disney Corporation y el Departamento para Asuntos Interamericanos de los Estados Unidos. Este último financió un viaje por América del Sur para que Walt Disney y un equipo de creativos de su empresa conocieran la región y, a partir de ello, realizaran productos audiovisuales para dar a conocer la cultura de estos países. Así, mostrarían dentro de los Estados Unidos cómo eran sus vecinos, qué podrían ofrecer y, a largo plazo, dónde invertir capitales y dónde no.

De la experiencia de este viaje se produjo el videorreportaje *Al sur de la frontera con Disney* (1942), que empieza mostrando al equipo de producción abordando el avión que los llevará, como ellos dicen, a una aventura de descubrimiento del continente. Cuentan sus experiencias más relevantes en el viaje de país en país, hasta el regreso a los Estados Unidos, incluyendo una anécdota con un agente de aduana que se sorprendió al ver todos los recuerdos que los dibujantes traían en sus maletas.

En cada país que visitaban tenían reuniones con personalidades y autoridades nacionales, pues la fama de Walt Disney lo precedía; fue tratado como un invitado de honor. En el video se cuenta que en Uruguay incluso se decretó un día libre en las escuelas como parte del evento con el que se lo recibió.

Siempre guiado por algún personaje de la esfera cultural local, el equipo de producción visitaba lugares turísticos y observaba las muestras más representativas del folclore local (bailes, música, trajes típicos, gastronomía, el comportamiento de la gente en los mercados, etc.), así como la flora y la fauna; incluso participaron en el Carnaval de Río de Janeiro. Los dibujantes de inmediato levantaban material en sus cuadernos, mientras una cámara de video registraba las experiencias (Disney 1942a). Esta narración fue fuente de inspiración para futuras historias animadas que ayudaron a posicionar la geopolítica unipolar de sus contratantes.

Si bien el viaje incluyó varios países de América Latina, desde la Patagonia hasta la península de Yucatán, los productores seleccionaron cuatro y una región, la andina, para elaborar cuatro cortos animados que muestran, desde su óptica, la cultura latinoamericana. De esta manera, *Saludos amigos* proyectó un imaginario turístico del subcontinente.

En el primer corto, *Lake Titicaca*, el Pato Donald visita el lago Titicaca y experimenta una travesía que lo deja sin aliento. Donald personifica a un turista que habla inglés y no entiende el español; con la cámara fotográfica colgada del cuello, toma fotos del colorido merca-

 e-ISSN 2631-2514 · N.º 6, julio-diciembre 2022

do central y de las llamas, al tiempo que se asombra de la pobreza de Perú y Bolivia, que es pintoresca para el turista. En este corto se nombra a Colombia y Ecuador como parte de una sola región, con paisajes y costumbres similares, de modo que no se muestra su diversidad cultural.

Es importante señalar que el Pato Donald centra su travesía en el mercado, sitio de colores y de variedad de frutas, verduras y animales que atraen a los extranjeros. Este imaginario, no solo de los mercados andinos sino de los turistas, perdura hasta la actualidad.

Figura 1. Imágenes de *Lake Titicaca* (Disney 1942b).

El segundo corto es *Pedro*, que cuenta cómo un pequeño avión trata de cruzar los Andes desde Chile hasta Mendoza (Argentina), dibujando una aventura muy peligrosa por las condiciones geográficas y climatológicas de los nevados que tiene que superar. Al aterrizar, Pedro descubre que la encomienda que lleva a Mendoza es una carta. De los cuatro filmes es el menos cómico, pero logra representar cómo se sintieron y podrían sentirse los turistas.

Los realizadores mostraron en ese corto lo impresionados que quedaron al surcar en avión los Andes, cuando fueron a Argentina, por la majestuosidad de los nevados. En este caso, tan solo su visión desde la ventana de la aeronave les dio material suficiente para una historia animada.

El tercer filme, *El gaucho Goofy*, comienza presentando a Buenos Aires como "la más grande metrópoli de América Latina": una ciudad de avanzada, de dinero, de posibilidades económicas, característica que no se menciona en ninguno de los demás cortos. Sin embargo, como atractivo principal de Argentina, muestra las costumbres del gaucho.

Figura 2. Imágenes de *Pedro* (Disney 1942b).

Para que la audiencia se sienta más cercana a esta tierra, se muestra a los gauchos como personajes parecidos por su vestimenta a los vaqueros de Texas, y se proyectan las costumbres relativas a baile, comida, entre otras. Podríamos inferir que esta analogía tampoco es casual, ya que Texas, para ese momento histórico, era uno de los estados más productivos de los Estados Unidos.

Figura 3. Imágenes de *El gaucho Goofy* (Disney 1942b).

Por último, el corto que tuvo más éxito: *Aquarela do Brasil*. La historia empieza con un paneo del mapa de Argentina a Brasil, pasando por Uruguay. Se dibuja a Río de Janeiro y su famoso carnaval, la colorida flora y fauna del país, e incluso se ve a las personas a través de la fiesta.

Aquí los protagonistas son nuevamente Donald y quien se convertiría en su amigo, José Carioca, un personaje animado que representa a una cotorra, ave emblemática de Brasil (Disney 1942a).

Figura 4. Imágenes de *Aquarela do Brasil* (Disney 1942b).

La producción no solo constituyó para la industria el logro de mostrar un territorio hasta ese entonces imaginado, sino que, por la acogida del cine en esa época, logró extender un imaginario de existencia social, turística y en parte económica del continente, con Argentina como un país promisorio, con Chile como peligro geográfico por los nevados, con Bolivia y Perú representando la región andina folclórica y con Brasil como lugar de fiesta y carnaval. El resto de América del Sur fue invisibilizado, bajo la sensación de que si conoces uno de esos países, los conoces todos.

Esta imagen construida por Disney sobre cómo eran los "países amigos" en el resto del continente evidentemente redujo a la más mínima expresión la rica y compleja diversidad latinoamericana. Su amplia difusión apoyó a las dinámicas de dominación, subordinación e invisibilización social, cultural, económica y política. Esto favoreció, en consecuencia, las estrategias subsiguientes de expansión de contenidos de forma masiva,

en las que un producto llamativo, cuidadosamente estructurado con un mensaje político de fácil asimilación, se distribuía en la mayor cantidad posible de países, de modo que los públicos asimilaran una identidad cultural. Tal homogenización del imaginario cultural de América del Sur provocó que la diversidad de la región se fuera invisibilizando, incluso en su interior.

Una línea cultural desde la geopolítica

La construcción cultural hegemónica creada por Disney, para sus propios intereses económicos y el interés político de los Estados Unidos, merece ser analizada como un hito que cimentó la relación de dominación que abordamos en este artículo. Para ello, concordamos con Williams (1977, 151) en que "se comprenden las relaciones de dominación y subordinación bajo sus formas de conciencia práctica", y con Fejes (1986), quien señala que el imperialismo de los medios de comunicación debe analizarse como un fenómeno histórico, y que se deben considerar los factores que operan nacional e internacionalmente en las relaciones de dominación y dependencia.

Con dichas consideraciones, afirmamos que este fue un momento histórico en el que se facilitó una relación de dominación por medios pacíficos, a través de productos culturales. Las sociedades que pasaron a ser la parte subordinada de la relación lo hicieron de manera casi inconsciente, fascinados por la cultura norteamericana que se difundía a través del cine y la televisión, a la vez que se miraron a sí mismos proyectados en personajes cómicos.

Esta práctica política y económica llevó a que, a partir de la década de 1950, la región viviera una tendencia en la producción de contenidos en la que los programas de bajo costo (diarios televisados, actualidad, deportes, espectáculos de variedades y música) se realizaban localmente, mientras que los de alto costo (largometrajes, emisiones dramáticas y de costumbres populares y programas religiosos) eran comprados a empresas norteamericanas, alemanas, inglesas o francesas (Varis 1986).

A esa dinámica económica de las industrias culturales se sumó la dinámica de cooperación internacional de los Estados Unidos, que se enfocó básicamente en fomentar el uso de las tecnologías desarrolladas por ellos, en lugar de motivar el desarrollo de nuevas tecnologías en los países de América del Sur. Así se configuró el ambiente perfecto para que América Latina viviera en el subdesarrollo en esta materia.

Si lo traducimos en palabras de David Harvey (1998), podemos decir que la producción destinada a la ganancia sigue siendo el principio básico organizador de la vida económica y que, después de la gran recesión de 1973, las reglas básicas del modo de producción capitalista operaron en el desarrollo histórico y geográfico de la industria cultural y de contenidos, constituyendo un mapa claro de hegemonía cultural. Nos encontramos entonces en un escenario en el que se consolidó una relación de dependencia de América del Sur frente al imperialismo de los medios de comunicación, principalmente de Estados Unidos.

Este proceso hizo que, en las décadas de 1980 y 1990, en América Latina se consolidaran monopolios mediáticos con influencia económica y política. En Argentina, por ejemplo, surgieron Clarín y la sociedad Corp. Equity Investment (CEI); en Ecuador acumularon poder las familias Mantilla (Grupo El Comercio) y Pérez (El Universo); en Brasil se consolidó el poder mediático de la cadena Globo; en Venezuela, Cisneros; en Colombia, Grupo Caracol; etc. Todos ellos adoptaron la Política de la Buena Vecindad, pues tenía rentabilidad económica: la compra de paquetes de contenidos costaba menos que la producción nacional.

En la Figura 5 podemos ver la diferencia en la cantidad de producción audiovisual entre los Estados Unidos y sus competidores, así como los destinos de sus programas. Claramente, América Latina es uno de los principales consumidores de la producción estadounidense.

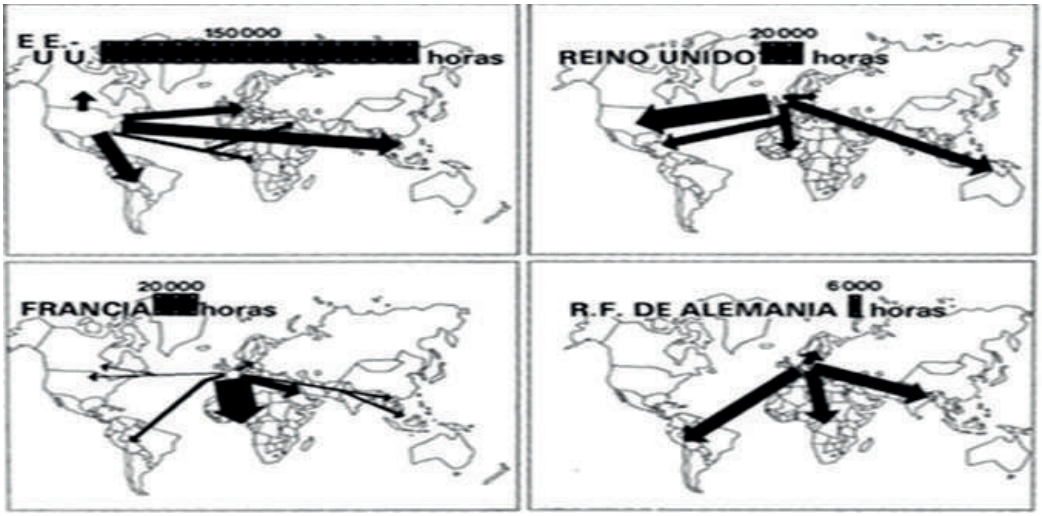

Figura 5. Esquema de la distribución realizada por los principales países exportadores de programas después de 1970 (Nordenstreng y Varis 1976).

Esta tendencia, que aparentemente es una medida económica interna de los canales comerciales, pronto tuvo consecuencias en el sector de las embrionarias industrias nacionales, que no alcanzaban a desarrollarse y producir contenidos con diversidad cultural, social y política. Se produjo así un imaginario globalizado que, como menciona Aníbal Quijano (2000), es parte del capitalismo colonial/moderno, uno de cuyos ejes de poder es la clasificación social de la población mundial bajo la idea de raza.

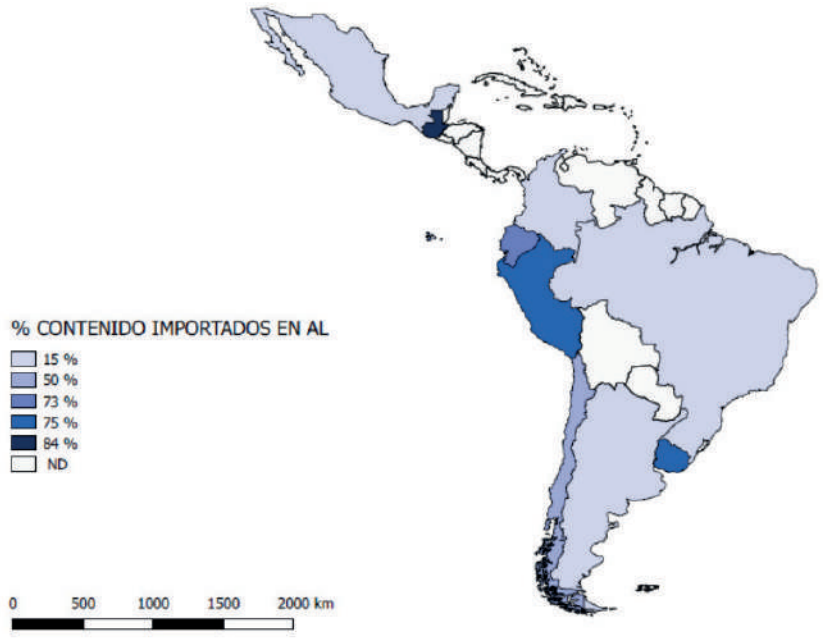

Figura 6. Porcentaje de contenidos importados por las cadenas de televisión locales. Elaborado por Johanna Hohenthal, con datos de Nordenstreng y Varis (1976).

> En el universo de la información se puede observar que los problemas que plantea la libertad de expresión, en el seno de un Estado, son idénticos a los que conoce la comunidad mundial constituida por diferentes Estados […]. El conjunto de la circulación de la información entre los Estados, y con mucha mayor razón la del material consumido por la televisión, es en muy amplia medida unilateral, desequilibrada y totalmente desprovista de la diversidad y profundidad que reclaman los principios de la libertad de expresión. (Nordenstreng y Varis 1976, 48)

Esta situación ha sido denunciada por sectores académicos, por sociedad civil y por organismos internacionales que realizan investigaciones sobre el estado de la comunicación y de la libertad de expresión, prensa y pensamiento en el mundo. La más importante fue *Un solo mundo, voces múltiples*, denominado Informe MacBride, que se preocupaba porque en los medios de comunicación circulaba una sola versión de los hechos a nivel mundial (MacBride 1980). Las discusiones de este tipo siguieron a través del tiempo gracias a luchas locales y regionales que lograron incorporar, en 2001, el art. 6 de la Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural: "Al tiempo que se garantiza la libre circulación de las ideas mediante la palabra y la imagen, hay que velar por que todas las culturas puedan expresarse y darse a conocer" (UNESCO 2001). Este enunciado se constituyó en un pilar de las luchas locales por la cultura y la comunicación.

Con el tiempo, las dinámicas propias de cada país y la evolución de la industria modificaron la parrilla televisiva. En la actualidad, la mayoría de los programas de consumo local en América Latina son producidos al interior de la región. Sin embargo, según un estudio realizado por Javier Martínez Garza (2005), la participación de la industria cultural estadounidense en la programación latinoamericana sigue siendo predominante en caricaturas, series y especialmente en el cine. Tanto es así que ocho de cada diez películas son importadas de los Estados Unidos.

Podemos decir, entonces, que la relación de dependencia que se creó en el siglo XX, si bien ha evolucionado, no ha sido superada hasta la actualidad. Las razones para que se mantenga son básicamente las mismas por las que surgió, entre ellas que los países latinoamericanos tienen menos recursos para realizar sus producciones culturales y un mercado más pequeño para comercializarlas; por ende, es más barato y rentable importar.

Conclusiones

Como se pudo mostrar en este resumen histórico de la conformación de una maquinaria hemisférica de la industria cultural, el cine fue un modelador social que, con una gran inversión por parte del Gobierno de los Estados Unidos, exportó no solo contenidos a favor de la guerra y cómo debía colaborar en ella la sociedad de Norteamérica, sino que se encargó de modelar el imaginario de una región (América del Sur) para el mundo y para sí misma. Así se logró, como mencionaban Adorno y Horkheimer (2005), que se creara la ilusión de que el mundo exterior es la simple prolongación de lo que se conoce en el cine.

Saludos amigos logró implementar un imaginario de América del Sur para el continente y para el mundo. Esta construcción, desde la clave marxista, constituyó un importante proceso hegemónico cultural, no solo porque creó un imaginario de folclore, trabajo, aventura y fiesta, sino porque se erigió en un ejemplo de cómo vender la imagen de América del Sur al mundo. Bien lo menciona López (2002, 196) cuando describe a Disney como un etnógrafo que busca mostrar ciertos aspectos e invisibilizar otros en las sociedades latinoamericanas: "[D]efinían (y redefinían) los rasgos característicos del 'otro' y su propio acercamiento, llegando Hollywood a ser un cierto tipo de etnógrafo de las sociedades latinoamericanas: los cineastas estadounidenses tenían una perspectiva de mirada exótica hacia los pueblos, lo cual configuró un ideario fílmico, que posteriormente entró en la memoria colectiva" (traducción propia).

El Gobierno de los Estados Unidos, junto con las seis corporaciones mencionadas de la industria del cine, desde la incursión de los contenidos educativos y la línea argumental de la Segunda Guerra Mundial, crearon el caldo de cultivo más importante para consolidar el imaginario de América del Sur que le convenía mostrar a un imperio que domina y hegemoniza el continente.

Casa adentro, la Política de Buena Vecindad logró vender, a sus ciudadanos y empresarios, la idea de que los países del continente son buenos vecinos con una cultura folclórica, colorida y entretenida. Se promovió un destino turístico con características es-

pecíficas para los gustos de distintos tipos de viajeros. Así se posicionó la idea de mantener estrechas relaciones políticas y comerciales, situando a los enemigos fuera del continente.

Como dicen Adorno y Horkheimer (2005), el cine cumplió varios objetivos. El primero fue amoldar los sentidos al nuevo ritmo de trabajo de la creciente sociedad capitalista, y también actuar como un martillo en el cerebro de las personas para que se acostumbraran a la forma de vida que requiere dicha sociedad. El segundo fue construir un imaginario de América del Sur en el que los Estados Unidos visitan y "protegen", además de configurar quién existe y quién no, en el continente y en cada país, anulando la diversidad e implementando una hegemonía cultural. Finalmente, de acuerdo al tercer objetivo, comercial, los empresarios estadounidenses podían invertir en sectores estratégicos de los países aliados, reforzando otra vez la relación de dominación.

En el caso de América del Sur, Disney armó varios paquetes de contenidos educativos, como los analizados en la investigación, que permitieron crear un sistema de comunicación a nivel continental, así como una identidad regional que fue difundida en todo el mundo. Si bien *Saludos amigos* es la producción más importante de la Política de Buena Vecindad, no podemos perder de vista que, como se observa en los mapas de las figuras 5 y 6, la geopolítica de contenidos generó miles de productos y funcionó para mostrar al mundo el poderío estadounidense, a través de la industria cultural en todas sus variantes. El consumo masivo de las producciones norteamericanas creadas a partir de la Política de Buena Vecindad generó también para los latinoamericanos un imaginario sobre el estilo de vida estadounidense como el ideal a alcanzar, y sobre la solidaridad entre los países del continente como la posición natural en la esfera política.

Por último, el presente análisis nos permite apreciar que la industria cultural (cine, radio y televisión) crece en dos sentidos: primero, desde la dominación de sus contenidos y, segundo, en lo económico. Estados Unidos exportó un modelo de visión del mundo hacia un mercado cautivo (en este caso, un continente) mediante un sistema de comunicación efectivo que permitió no solo narrar historias, sino hacerlo desde sus intereses. Los dueños de los medios de comunicación se convirtieron en grandes aliados del sistema hegemónico, que en su mayoría respondía a capitales mixtos o a la dependencia de la materia prima (contenidos comerciales) y, por ende, de la industria que la hacía posible.

Referencias

Adorno, Theodor, y Max, Horkheimer. 2005. *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos filosóficos.* Madrid: Trotta.

Cramer, Gisela, y Ursula Prutsch. 2006. "Nelson A. Rockefeller's Office of Inter-American Affairs (1940-1946) and Record Group 229". *Hispanic American Historical Review* 86 (4): 785-806. https://doi.org/10.1215/00182168-2006-050.

Crisóstomo, Raquel. 2011. "Walt Disney en el frente: Propaganda bélica y animación". En *XII Congreso Internacional de Literatura Española Contemporánea: El papel de la literatura el cine y la prensa (TV/*

Internet/MAV) en la configuración y promoción de criterios, valores y actitudes sociales, editado por Diana López, 121-8. A Coruña, ES: Andavira.

Disney, Walt. 1942a. *Al sur de la frontera con Disney*. Estados Unidos: Walt Disney Productions / Oficina de Asuntos Interamericanos.

—. 1942b. *Saludos amigos*. Estados Unidos: Buena Vista Films.

Fejes, Fred. 1986. "El imperialismo de los medios de comunicación". *Anàlisi* 10/11: 87-99.

Harvey, David. 1998. *La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.

Lénárt, András. 2018. "América Latina según Whitney y Disney. El cine interamericano de la Política de Buena Vecindad en los años 1930 y 40". *Acta Hispanica* 23: 55-67. https://doi.org/10.14232/actahisp.2018.23.55-67.

Lever, Yves. 1992. *L'analyse filmique*. Quebec: Boreal.

López, Ana M. 2002. "Are All Latins from Manhattan? Hollywood, Ethnography, and Cultural Colonialism". En *Film and Nationalism*, editado por Alan Williams, 195-205. Nueva Jersey, US: Rutgers University Press.

MacBride, Seán. 1980. *Un solo mundo, voces múltiples: Comunicación e información en nuestro tiempo*. París: UNESCO.

Martínez Garza, Javier. 2005. "La oferta de televisión en América Latina: Hacia un análisis de flujos". *ZER. Revista de Estudios de Comunicación* 19: 145-72.

Mattelart, Armand, y Michèle Mattelart. 2013. *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.

Nordenstreng, Kaarle, y Tapio Varis. 1976. *¿Circula la televisión en un solo sentido?* París: UNESCO.

Pizarro, Miguel Ángel. 2018. "'Saludos amigos': Cuando Disney se tuvo que ir a Sudamérica a hacer propaganda". *ECartelera*. 6 de febrero.

Quijano, Aníbal. 2000. *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina*. Buenos Aires: CLACSO.

UNESCO. 2001. *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural*. 2 de noviembre.

Varis, Tapio. 1986. "Los problemas globales y la comunicación". *Anàlisi* 10/11: 141-61.

Williams, Raymond. 1977. *Marxismo y literatura*. Barcelona: Península.

—. 2011. *Televisión, tecnología y forma cultural*. Buenos Aires: Paidós.

URU
REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

Reseñas

Comunicación cultural y patrimonial: Entre las realidades física y virtual

Pablo Escandón Montenegro (coord.)
Quito: UASB-E / El Conejo, 2021

https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru

Comunicación cultural y patrimonial, una aproximación distinta

Buena parte de la historia y la cultura de un grupo humano, de un país, de la humanidad en su conjunto, se encuentra recogida en monumentos, museos y lugares especiales. Su actividad puede ser intensa o menor; hoy en día depende de cómo interactúe con esos visitantes o usuarios. Y para lograr esa interactuación son vitales la comunicación y el apoyo de la tecnología.

Sin duda se trata de un objetivo ambicioso, necesario y urgente. No solo porque se debe concebir al patrimonio como algo en continuo cambio, sino porque esto implica entender que los usuarios, los visitantes de esos museos y de esos centros culturales, son cocreadores de sentido, así como los investigadores son los mejores y más importantes difusores de su propio trabajo.

La pregunta que rápidamente surge es cómo lograrlo, y en el trabajo *Comunicación cultural y patrimonial: Entre las realidades física y virtual*, coordinado por Pablo Escandón, se apuesta por las respuestas de ocho autores que se aproximan a este desafío desde diferentes aristas.

Sin embargo, antes de resumir brevemente los trabajos de los ocho escritores, vale la pena detenerse por un momento en el prólogo, escrito por Fernando Vicario Leal, que permite hacer un acercamiento adecuado a los textos:

> La comunicación cultural, especialmente la que hace referencia a los procesos patrimoniales, respondía a […] un emisor identificado como "experto"[, que] nos señalaba la obra que debíamos ver, cómo verla, dónde e incluso la manera de transmitirla y contarla a los receptores. De esta forma, el patrimonio que se constituía en referente identitario, modelo de belleza y prototipo de trabajo cultural era seleccionado por una élite que nos conducía […]. La cultura hoy ya no consiste en prohibiciones, se nutre de ofertas, de invitaciones: propuestas que nos atraen y seducen logrando nuevos modos de relación con el entorno, con el contexto que nos rodea, que no solo es físico. Al tiempo, precisa seguir rescatando esos signos identitarios que nos ayudan a tener raíces, cada vez más endebles, pero más perseguidas y reclamadas por nacionalismos en crisis […]. Las élites culturales del siglo XXI responden a modelos de tolerancia, los retrógrados son aquellos que se aferran a concepciones incapaces

> de mezclarse, hibridar sus conocimientos. Es esta una sociedad que se ha digitalizado, las fuentes de la sabiduría son múltiples. (10-11)

Una vez anotado este contexto, hay que señalar que Isidro Moreno y Andrés Navarro plantean la comunicación transmedia como un camino para acceder al patrimonio material e inmaterial del museo, para lo cual se deben permear los espacios museales *in situ* y en red, a través de la interacción, interactividad y accesibilidad. Pablo Escandón, en cambio, plantea cómo comunicar más allá del catálogo, para lo cual sugiere generar contenidos inclusivos, inmersivos, participativos y aleatorios, con actividades analógicas y digitales para los distintos usuarios.

Alejandra Panozzo presenta una reflexión sobre cómo la presencia de las obras de arte en las plataformas digitales es una práctica de comunicación de los museos del siglo XXI, y que es fundamental, así como también lo es atender a las singularidades de lo virtual y las realidades particulares de las sedes físicas. María Gabriela Mena reflexiona sobre la necesidad que tienen los gestores de museos de comunicar su trabajo:

> Esta sociedad contemporánea […] está ávida por establecer relaciones sociales y afectivas que denoten experiencias interesantes. No queda duda de que el museo debe comunicarse sin perder los objetivos que se ha planteado, los que pueden ser educativos, recreacionales, concientizadores, entre otros, pero siempre acudiendo al recurso de la afectividad, que en todos los casos será una forma de calar en el ser humano. (146)

El estudio de Ruth Helena Vallejo y Óscar Javier Zambrano, alrededor de las bibliotecas como centros culturales vivos y transformadores, muestra los esfuerzos de esos centros para ampliar su oferta y cambiar sus espacios y servicios, a fin de que se puedan presentar propuestas artísticas y culturales nuevas, cuyos escenarios sean producto de la creación colectiva.

El último texto, "Comunicación científica en directo: Nuevas estrategias de construcción de un discurso cultural", de Manuel Gago, reflexiona sobre cómo debe entenderse la comunicación digital en este ámbito:

> [E]l principal desafío es entender el nuevo papel de la comunicación digital en todos los ciclos del proceso de puesta en valor del patrimonio cultural y comprender que, más allá de sus aplicaciones instrumentales, las tecnologías digitales provocan cambios estructurales en todas las fases de una puesta en valor del patrimonio digital […]. Estos cambios suponen añadir no solo inmediatez o interactividad, sino responder a nuevas demandas sociales, afrontar una nueva relación entre la ciencia y la sociedad. (190-191)

Sin duda, este trabajo logra el objetivo que no está explícitamente dicho: llegar al corazón de los públicos, para que sientan a estos espacios como suyos y se entienda a la cultura y a la historia agrupadas en los museos y centros culturales como espacios que son parte de su vida y de su razón de ser.

Saudia Levoyer
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador
Quito, Ecuador

URU

REVISTA DE COMUNICACIÓN Y CULTURA

UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

30 años