

ANUARIO iNiNCO

Investigaciones
de la Comunicación

N° 1 / Vol. 33 / 2021

3ra Etapa / ISSN: 2542-3452 / DL: DC2017001346



Tema Central:

Narrativas Audiovisuales Contemporáneas

Editores temáticos:

Erick García Aranguren y Verónica Fuenmayor C.



iNiNCO UCV
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
DE LA COMUNICACIÓN

ANUARIO
iNiNCO

Investigaciones
de la Comunicación

Nº 1 / Vol. 33 / 2021

Tema Central:

**Narrativas Audiovisuales
Contemporáneas**
Contemporary Audiovisual Narratives

Editores temáticos:

Erick A. García Aranguren
Verónica Fuenmayor C.

1988-2021

Integrante de la Red Iberoamericana de Revistas de Comunicación y Cultura
Premio «Monseñor Pellín» al Anuario ININCO XIII edición, 2002

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DE LA COMUNICACIÓN
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

Avenida Neverí, Centro Comercial Los Chaguaramos, Piso 3, Parroquia San Pedro,
Caracas-Venezuela.

Teléfonos: (58-212) 693.00.77 / 605.04.43 / 605.04.44 / 605.04.72

E-mail: anuarioininco@gmail.com / @anuarioininco
http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ai

3ra Etapa / ISSN: 2542-3452 / Depósito Legal: DC2017001346

Universidad Central de Venezuela

Rectora

Cecilia García-Arocha

Vicerrector Académico

Nicolás Bianco

Vicerrector Administrativo (E)

Amalio Belmonte

Secretario

Amalio Belmonte

Instituto de Investigaciones de la Comunicación -iNiNCO-

Directora

Morella Alvarado Miquilena

Consejo Técnico iNiNCO

Morella Alvarado Miquilena

Carlos Guzmán Cárdenas

Luisa Torrealba Mesa

María Fernanda Madriz

Investigadores iNiNCO

Morella Alvarado Miquilena

Erick García Aranguren

Carlos Guzmán Cárdenas

María Fernanda Madriz

Luisa Torrealba Mesa

Verónica Fuenmayor C.

Secretaria

Rosa Braustein

Facultad de Humanidades y Educación

Decano

Vidal Sáez Sáez

Coordinador Académico

Pedro Barrios

Coordinador Administrativo

Eduardo Santoro

Coordinadora de Postgrado

María del Pilar Puig Mares

Coordinador de Investigación

Mike Aguiar

Coordinadora de Extensión

Alexzandra Franco

Anuario iNiNCO

Investigaciones de la comunicación

Directora Anuario iNiNCO UCV

Morella Alvarado Miquilena

morella.alvarado@ucv.ve

Editora Anuario iNiNCO UCV

Luisa Torrealba Mesa

luisa.torrealba@ucv.ve

Coordinador Editorial

Erick García Aranguren

erick.garcia@ucv.ve

Consejo Editorial

Morella Alvarado Miquilena (iNiNCO-UCV)

Moraima Guanipa (CS-UCV)

Mario Magaña Mancillas (UABC-México)

María del Mar Ramírez (Universidad de Sevilla-España)

Luisa Torrealba Mesa (iNiNCO-UCV)

Humberto Valdivieso (UCAB)

Instituto de Investigaciones de la Comunicación

Facultad de Humanidades y Educación

Universidad Central de Venezuela

Directora Anuario ININCO-UCV: Morella Alvarado Miquilena. Correo: morella.alvarado@ucv.ve

Editora Anuario ININCO-UCV: Luisa Torrealba Mesa. Correo: luisa.torrealba@ucv.ve

Diagramación y montaje: Equipo Editorial ININCO

Depósito legal: DC2017001346 / ISSN: 2542-3452

©© ININCO noviembre 2021

La misión del **ANUARIO ININCO / INVESTIGACIONES DE LA COMUNICACIÓN** (1988-2021) es la eficaz y oportuna divulgación científica de las investigaciones que se realizan en el Instituto de Investigaciones de la Comunicación -ININCO- de la Universidad Central de Venezuela -UCV-. Entre sus objetivos destacan: a) fomentar y divulgar las investigaciones científicas de la comunidad académica, nacional e internacional, en el campo de la comunicación, la cultura y disciplinas correlativas; b) contribuir con la elevación del nivel científico y docente en el ámbito universitario en la toma de consciencia del compromiso colectivo de socializar el trabajo de la investigación científica y de reflexión; c) proporcionar soluciones a los problemas nacionales, regionales e internacionales de la comunicación por intermedio de los resultados publicados de sus investigaciones y participar en aquellos procesos de toma de decisión compatibles con sus objetivos; d) contribuir al desarrollo integral e independiente de Venezuela e incidir en la construcción de respuestas democráticas y abiertas, humanas y libres, de aprendizaje, en torno a los temas complejos –y no de pensamiento único– de la comunicación y la cultura. Tiene como visión la reflexión fecunda sobre nuestra sociedad comunicando democracia.

UCV. Facultad de Humanidades y Educación. ININCO
Anuario ININCO: investigaciones de la comunicación /
UCV, FHE, ININCO . Caracas: ININCO, 2021
(Anuario ININCO, N° 1, Vol. 33) ISSN: 2542-3452

I. título II. UCV III. FHE IV. ININCO

1. comunicación social

2. investigaciones - comunicación.

ANUARIO ININCO / INVESTIGACIONES DE LA COMUNICACIÓN está indizado en:

Sistema Regional de Información en línea para Revistas Científicas de América Latina, El Caribe, España y Portugal.
LATINDEX

Red Iberoamericana de Revistas de Comunicación y Cultura FELAFACS

Biblioteca Digital de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)

Red de Revistas de la Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS)

Portal de la Comunicación InCom-UAB

Red de Información Socio-Económica REDINSE

Con la sigla AnIn en la Bibliografía Generale della Lingua e Letteratura Italiana (BIGLLI)

Índices Acumulados 1988-2021 (indización ININCO)

Forma parte del registro de publicaciones científicas del Fondo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Esta revista está incluida en la colección Scielo Venezuela <http://www.scielo.org.ve/scielo.php>

Publicación financiada por el Consejo de Desarrollo Científico y Humanístico -CDCH- de la Universidad Central de Venezuela <http://cdch-ucv.net/>

Web site: http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ai

Web site: <http://www2.scielo.org.ve/scielo.php>

Web site: <https://anuarioininco.wixsite.com/site>

EL ANUARIO ININCO / INVESTIGACIONES DE LA COMUNICACIÓN no suscribe, necesariamente, las opiniones emitidas por los autores. Los textos son arbitrados y publicados de conformidad con sus autores. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización de los autores. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 Extraordinario. 1o de Octubre de 1993. Las fotografías e imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico, pueden estar sujetas a Derechos de Autor.

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

ALEMANIA

MANUEL SILVA-FERRER. Frei Universitaet Berlín.

ARGENTINA

ALFREDO ALFONSO. Universidad Nacional de Quilmes.

EDWIN R. HARVEY. Universidad de Palermo.

GUILLERMO NÉSTOR MASTRINI. Universidad Nacional de Quilmes.

GUSTAVO CIMADEVILLA. Universidad Nacional de Río Cuarto.

HÉCTOR SCHARGORODSKY. Universidad de Buenos Aires.

SUSANA FINQUELIEVICH. Universidad de Buenos Aires.

AUSTRALIA

IEN ANG. Universidad de Western Sydney.

JOHN HARTLEY. Universidad Tecnológica de Queensland.

JOHN SINCLAIR. Universidad de Melbourne.

BOLIVIA

ERICK R. TORRICO VILLANUEVA. Universidad Andina Simón Bolívar.

MARCELO GUARDIA CRESPO. Universidad Católica

Boliviana San Pablo.

BRASIL

CESAR RICARDO SIQUEIRO BOLAÑO. Universidad Federal de Sergipe

EDUARDO BARRETO VIANNA MEDITSCH. Universidad Federal de Santa Catarina.

JOSÉ MARQUES DE MELO. Universidad Metodista de São Paulo.

JOSÉ TEIXEIRA COELHO NETTO. Universidad de Sao Paulo.

CANADÁ

VINCENT MOSCO. Queen's University.

CHILE

GUILLERMO SUNKEL. Universidad de Chile.

JOSÉ JOAQUIN BRUNNER REID. Universidad Diego Portales.

VALERIO FUENZALIDA FERNÁNDEZ. Pontificia Universidad Católica de Chile.

COLOMBIA

AGRIVALCA CANELÓN SILVA. Universidad de la Sabana.

ANCÍZAR NARVÁEZ MONTOYA. Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá.

ANDRÉS DARÍO CALLE NOREÑA. Universidad de Manizales.

CÉSAR AUGUSTO ROCHA. Universidad Minuto de Dios.

ELÍAS SAID-HUNG. Universidad del Norte en Barranquilla.

JESÚS MARTÍN-BARBERO. Universidad de Valle-Cali (†).

ECUADOR

DAVID DE LOS REYES. Universidad de las Artes.

OCTAVIO ISLAS CARMONA. Universidad de los Hemisferios.

ESPAÑA

ANA SEGOVIA. Universidad Complutense de Madrid.

ÁNGEL BADILLO. Universidad de Salamanca.

BLANCA MUÑOZ LOPEZ. Universidad Carlos III de Madrid.

CARLOS ARCILA CALDERÓN. Universidad de Salamanca.

JOSÉ IGNACIO AGUADED GÓMEZ. Universidad de Huelva.

JUSTO VILLAFANE GALLEGU. Universidad Complutense de Madrid.

LLUÍS BONET I AGUSTÍ. Universidad de Barcelona.

LUIS ALFONSO ALBORNOZ. Universidad Carlos III de Madrid.

LUIS CÉSAR HERRERO PRIETO. Universidad de Valladolid.

SALVADOR CARRASCO ARROYO. Universidad de Valencia.

VICTOR FERNÁNDEZ BLANCO. Universidad de Oviedo.

FRANCIA

BERNARD MIÈGE. Universidad Stendhal Grenoble 3.

VINCENT DUBOIS. Instituto de Estudios Políticos.

ITALIA

CLAUDIA PADOVANI. Universidad de Padova.

LUCA DAL POZZOLO. Observatorio Cultural del Piemonte.

MICHELE TRIMARCHI. Universidad de Milán.

MÉXICO

DELIA CROVI DRUETTA. Universidad Nacional Autónoma de México.

ENRIQUE E. SÁNCHEZ RUIZ. Universidad de Guadalajara.

ERNESTO PIEDRAS FERIA. The Competitive Intelligence Unit.

GUILLERMO OROZCO. Universidad de Guadalajara.

RAÚL FUENTES NAVARRO. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente.

RAÚL TREJO DELARBRE. Universidad Nacional Autónoma de México.

ROSANNA REGUILLO CRUZ. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente.

PORTUGAL

HELENA SOUSA. Universidad de Minho.

REINO UNIDO

BEATRIZ GARCÍA GARCÍA. University of Liverpool.

USA

GEORGE YÚDICE. Universidad de Miami.

JANET WASKO. Universidad de Oregon.

TOBY MILLER. Universidad de California, Riverside.

WILLIAM GLADE. Universidad de Texas en Austin.

URUGUAY

HUGO ACHUGAR. Universidad de la República.

COMITÉ CIENTÍFICO NACIONAL

ALEXANDRA RANZOLIN. Universidad Monteávila.

ANDRÉS CAÑIZALEZ. Medianálisis.

ANTONIO PASQUALI. Universidad Central de Venezuela (†).

CARLOS COLINA. Universidad Central de Venezuela.

CARLOS GUZMÁN. Universidad Central de Venezuela.

ELIZABETH SAFAR GANAHL. Universidad Central de Venezuela.

ENRIQUE A. GONZÁLEZ O. Universidad Central de Venezuela.

GUSTAVO HERNÁNDEZ. Universidad Central de Venezuela.

JESÚS MARÍA AGUIRRE. Universidad Católica Andrés Bello.

MARIA EUGENIA PEÑA DE ARIAS. Universidad Monteávila.

MARIA FERNANDA MADRIZ. Universidad Central de Venezuela.

MARITZA MONTERO. Universidad Central de Venezuela.

MAX RÖMER PIERETTI. Universidad Camilo José Cela.

MIGDALIA PINEDA DE ALCÁZAR. La Universidad del Zulia (†).

MIREYA LOZADA. Universidad Central de Venezuela.

MORAIMA GUANIPA. Universidad Central de Venezuela.

OSCAR LUCIEN REYES. Universidad Central de Venezuela.

RAFAEL ARRAIZ LUCCA. Academia Venezolana de la Lengua.

TULIO HERNÁNDEZ. Universidad Central de Venezuela.

IRIA PUYOSA. Universidad Central de Venezuela.

MARIELA TORREALBA. Universidad Central de Venezuela.

Contenido / Content

Editorial / *Leading Article*

Una mirada académica a la ficción seriada contemporánea <i>An academic look at contemporary serial fiction</i> ERICK GARCÍA ARANGUREN Y VERÓNICA FUENMAYOR.....	9-11
---	------

Tema Central / *Main Topic*

NARRATIVAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS

Contemporary Audiovisual Narratives

Maratonear, spoiler y filtrar. El rol de las audiencias ante el audiovisual digital <i>Marathon, spoil and filter. The role of audiences before digital audiovisual</i> LEONARDO MUROLO.....	12-21
--	-------

Los <i>millennials</i> y su reflejo en pantalla. <i>Reloaded</i> <i>Millennials and their reflection on screen. Reloaded</i> VERÓNICA FUENMAYOR.....	22-41
--	-------

El camino hacia <i>Mr. Robot</i> : la representación del hacker en la TV <i>The road to Mr. Robot: hacker representation on TV</i> MIGUEL ÁNGEL LOZANO CHAIREZ.....	42-53
---	-------

Bolívar Multipantallas <i>Bolívar Multiscreen</i> CARLOS DELGADO FLORES.....	54-60
--	-------

Reflexiones sobre el acceso digital y el espacio audiovisual latinoamericano <i>Reflections on Digital Access and the Latin American Audiovisual Space</i> LUISELA ALVARAY.....	61-66
---	-------

Los nuevos malos o ¿dónde están los buenos? <i>The new bad guys, or where are the good guys?</i> NANCY UROSA SALAZAR.....	67-80
---	-------

Miscelánea / *Miscellany*

El postterror y otras ideas sobre el cine de género: Unas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad <i>The post-terror and other ideas about genre cinema: Some reflections on the macabre today</i> AGLAIA BERLUTTI.....	81-86
---	-------

Almas en Pena. La primera serie streaming hecha en Venezuela <i>Almas en Pena. The first streaming series made in Venezuela</i> MARTIN HAHN.....	87-92
--	-------

Biografía / Biography

Óscar Lucien: a veinticuatro cuadros por segundo <i>Oscar Lucien: at twenty-four frames per second</i> GUSTAVO HERNÁNDEZ DÍAZ.....	93-96
--	-------

Reseñas / Reviews

<i>Series web en la Argentina: Un nuevo clásico para el corpus analítico del lenguaje audiovisual</i> <i>Series web en la Argentina: A new classic for the analytical corpus of audiovisual language</i> IGNACIO DEL PIZZO.....	97-100
<i>Media Education in Latin America: Venezuela presente en el estudio de la Educación Mediática</i> <i>Media Education in Latin America: Venezuela present in the study of Media Education</i> EDUARDO CABALLERO ARDILA.....	101-107
Reseña del 3er Seminario Nacional OBITEL. Nuevas Narrativas Audiovisuales: Seriadados Televisivos <i>Review of the 3rd OBITEL National Seminar. New Audiovisual Narratives: Television Serials</i>	108-115

Normas / Rules

Normas para la presentación de originales al ANUARIO ININCO <i>Rules for submitting originals</i>	116-118
Normas de Arbitraje <i>Arbitration rules</i>	119-120

Una mirada académica a la ficción seriada contemporánea



El pasado 5 de diciembre de 2019, se llevó a cabo, en la ciudad de Caracas, Venezuela, el 3er Seminario Nacional OBITEL: “Narrativas Audiovisuales Contemporáneas: Seriado Televisivo”, como parte de las actividades del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL) Capítulo Venezuela, conjuntamente con el Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO-UCV), la Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la Ciudadanía (ALFAMED) y el Observatorio Global en Comunicación y Democracia (OGCD).

Esta experiencia nos permitió reflexionar en torno a temas como las multipantallas, las nuevas maneras de consumo que éstas plantean, los cambios en las narrativas de la ficción seriada y los tópicos abordados en las mismas, entre otros. De todo este proceso surgió la propuesta de abrir un espacio que nos permitiera –como punto de partida- exponer, entonces, algunos trabajos relacionados con las narrativas audiovisuales contemporáneas y nació la idea de dedicar un volumen del Anuario a la recopilación de algunas investigaciones relevantes sobre dicho tema.

El interés en este tópico obedece, tal y como expresa Rodrigo Martín Iglesias en su artículo *A través de la pantalla* (2011), a que ahora las pantallas parecen estar en todos los ámbitos de nuestra vida, nuestras ciudades se encuentran “cada vez más tapizadas de estos extraños portales dimensionales, nuestras imágenes y textos nos son mostrados por pantallas, el trabajo, el placer, la comunicación, la diversión, mediados por... pantallas ubicuas, pantallas dentro de pantallas” (p. 471).

Además, en este universo de multipantallas, los productos audiovisuales de ficción seriada se han convertido en importantes objetos de estudio, por su alto impacto en el mundo del arte y la cultura popular. Esto se debe, principalmente, al acelerado crecimiento que han tenido estas producciones, en lo que se ha denominado

“Tercera Edad de Oro de la Ficción Televisiva”, lo cual se evidencia en una extensa oferta que podemos disfrutar en plataformas como Netflix, Hulu, HBO Max, Disney+, entre muchas otras opciones *streaming*.

Si bien este crecimiento, ha convertido a las series en uno de los productos de entretenimiento de mayor consumo, también es cierto que su popularidad ha permitido que las mismas se conviertan en espacios realmente innovadores, capaces de ofrecer a sus audiencias contenidos diversos con un gran nivel estético y narrativo, algo que en el pasado -al parecer- solo se atrevían a soñar grandes directores como David Lynch, con su surrealista *Twin Peaks* (1990).

En este sentido, el resurgimiento de la ficción seriada trae consigo un impacto cultural inmediato. Series como *The Sopranos* (HBO, 1999), *Breaking Bad* (Netflix, 2008), *The Handmaid's Tale* (Hulu, 2017) o *Black Mirror* (Netflix, 2011), entre muchísimas otras, han permitido que desde la academia se les preste mayor atención a estos productos culturales para estudiar a través de ellos temas novedosos que son –en definitiva- reflejos del mundo actual.

Ante este panorama, el Anuario ININCO Investigaciones de la Comunicación, en su afán por dar respuesta a las interrogantes contemporáneas, presenta una serie de artículos relativos a las Narrativas Audiovisuales Contemporáneas, los cuales tienen como finalidad invitarnos a reflexionar, debatir y profundizar en temas que se desprenden del estudio crítico de la ficción seriada contemporánea, como espacio propicio para la creación de significados.

Para ello, abrimos esta edición con el artículo de Leonardo Murolo, de la Universidad de Quilmes, Argentina, titulado ***Maratonear, spoilear y filtrar. El rol de las audiencias ante el audiovisual digital***. En el mismo, Murolo indaga, caracteriza y propone conceptualizaciones teóricas alrededor de las nuevas formas de decodificación audiovisual en internet. A través de su escrito se plantea que las plataformas de películas, programas televisivos y formatos realizados para internet abren la puerta a conceptos ligados con la interactividad, tales como: maratón, spoiler, filtrado y bajo demanda. Asimismo, el artículo propone una mirada comunicacional de estas prácticas desde las investigaciones de Roger Silverstone y Henry Jenkins, quienes ponen el foco en el rol de las audiencias.

Seguidamente, Verónica Fuenmayor, del Instituto de Investigaciones de la Comunicación de la Universidad Central de Venezuela, en su trabajo ***Los millennials y su reflejo en pantalla. Reloaded***, esboza cómo es representada la generación *millennial* (o generación Y) en la ficción seriada contemporánea, a partir del análisis de seis series norteamericanas: *The Big Bang Theory*, *Girls*, *Insecure*, *Sense8*, *Mr. Robot* y *Emily in Paris*. En las mismas se puede observar distintas visiones de las características de dicha generación. Concluye la autora que estudios de este tipo son importantes porque los productos mediáticos nos permiten “tomarle el pulso a una época” (García Martínez, 2021, p. 12) y que deberían ser ampliados a otros medios y formatos como el cine, las webseries, los *spots* publicitarios, los videoclips, los videojuegos, entre otros.

En un tono similar, en cuanto a representaciones se refiere, tenemos el artículo titulado ***El camino hacia Mr. Robot: la representación del hacker en la TV***, de Miguel Ángel Lozano Chairez, de la Facultad de Artes, de la Universidad Autónoma de Baja California. En su escrito, Lozano rastrea los cambios y orígenes de las representaciones de los hackers en la TV, para así comprender los cambios sociales que culminaron en la creación de un personaje televisivo tan cercano a la realidad como lo es *Mr. Robot*. Todo esto a través de una perspectiva intertextual que toma en cuenta obras literarias, cinematográficas, periodísticas y culturales.

Por otro lado, desde una perspectiva más histórica, Carlos Delgado Flores, de la Universidad Católica Andrés Bello, nos ofrece su artículo ***Bolívar Multipantallas***, un texto que analiza la teleserie *Bolívar, una lucha admirable*, producida por Caracol Televisión y distribuida por señal abierta, cable y Netflix. Para Delgado Flores, la importancia de estudiar esta serie radica en que la misma constituye una interesante apuesta por la renovación de los relatos de la telenovela y por la revalorización de su impacto cultural en las sociedades contemporáneas, sin descuidar su rentabilidad como producto de industria cultural.

En otro orden de ideas, Luisela Alvaray, de DePaul University, Estados Unidos, nos presenta un breve, pero importante artículo titulado ***Reflexiones sobre el acceso digital y el espacio audiovisual latinoamericano***, en el cual, a través de ejemplos extraídos de Netflix en Latinoamérica, reflexiona sobre las formas en que las plataformas digitales están esencialmente cambiando el entorno de los medios de comunicación locales y regionales y las formas en que nos relacionamos con ellos.

Por su parte, Nancy Urosa, de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, en su ensayo ***Los nuevos malos o ¿dónde están los buenos?***, realiza una perspicaz reflexión sobre la exposición de la maldad a través de los personajes protagónicos de cuatro series: *Mad Men*, *Breaking Bad*, *The Blacklist* y *Peaky Blinders*. Destaca la caracterización de estos “nuevos malos”, como personajes que poseen rasgos complejos y multidimensionales, lo cual -en cierta medida- promueve su comprensión, e inclusive admiración, a pesar de su inherente condición perversa.

En el ensayo ***El posterror y otras ideas sobre el cine de género: Unas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad***, Aglaia Berlutti, realiza un interesante ejercicio reflexivo en el que debate sobre los motivos por los cuales el cine de terror continúa sobreviviendo, a pesar de sus momentos más bajos, el cinismo cultural y toda una nueva generación de espectadores educada por internet y, de alguna forma, insensibilizada para el miedo.

Luego, Martin Hahn, a través de su propia experiencia, nos narra, en su texto ***Almas en Pena. La primera serie streaming hecha en Venezuela***, cómo ha sido producir una ficción seriada, con estándares internacionales, en un país cuya situación económica dificulta la producción de este tipo de iniciativas.

En el apartado de biografías, a través de la pluma de Gustavo Hernández, presentamos un sentido homenaje a Óscar Lucien. En el texto titulado ***Óscar Lucien: a veinticuatro cuadros por segundo***, Hernández nos introduce en la vida y obra de este reconocido intelectual, quien ha dedicado su vida a comprender y “hacer comprender”, desde su vocación de cineasta, fotógrafo, ensayista y profesor de la Universidad Central de Venezuela, los problemas que afectan a nuestro país.

Para cerrar este número, presentamos dos importantes reseñas. La primera, ***“Series web en la Argentina” Un nuevo clásico para el corpus analítico del lenguaje audiovisual***, a cargo de Ignacio Del Pizzo, profesor de la Universidad de Quilmes, quien nos ofrece una mirada sincera y completa sobre los puntos clave del primer libro de Leonardo Murolo, titulado *Series web en la Argentina*.

En segundo lugar, tenemos la reseña titulada ***Media Education in Latin America: Venezuela presente en el estudio de la Educación Mediática***, a cargo de Eduardo Caballero, de la Universidad Monteávila, quien nos ofrece una mirada crítica sobre el libro *Media Education in Latin America*, coordinado por los investigadores Julio-César Mateus, Pablo Andrada y María-Teresa Quiróz y, haciendo especial énfasis en el capítulo relativo a Venezuela titulado ***“Educación mediática en Venezuela. Del frenesí a las contradicciones”***, escrito por Morella Alvarado, Alexandra Ranzolin y Cristina Méndez Pardo.

Para finalizar, no queda más que invitarlos a leer cada uno de los artículos aquí expuestos. Esperamos que este Anuario se convierta en un importante recurso que les permita ampliar y fortalecer sus conocimientos sobre el complejo universo de la ficción seriada contemporánea.

Erick García Aranguren y Verónica Fuenmayor C.
Investigadores y Docentes del Instituto de Investigaciones de la Comunicación –ININCO–,
de la Universidad Central de Venezuela –UCV–

Maratonear, spoilear y filtrar El rol de las audiencias ante el audiovisual digital

*Marathon, spoil and filter
The role of audiences before digital audiovisual*

Leonardo Murolo (Argentina)
Universidad Nacional de Quilmes
Universidad Nacional de La Plata
nlmurolo@unq.edu.ar

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Maratonear, spoilear y filtrar El rol de las audiencias ante el audiovisual digital¹

Leonardo Murolo

Universidad Nacional de Quilmes

Universidad Nacional de La Plata

<http://orcid.org/0000-0002-0987-5853>

Resumen:

El presente trabajo se interesa en indagar, caracterizar y proponer conceptualizaciones teóricas alrededor de las nuevas formas de decodificación audiovisual en internet. En este sentido, los consumos de video bajo demanda nucleon formatos, géneros y usos que reproducen formas de medios tradicionales al tiempo que ensayan nuevas maneras de apropiación. Las plataformas de películas, programas televisivos y formatos realizados para internet abren la puerta al corrimiento conceptual de las ideas de directo, grilla, *prime time*, *rating* y *zapping*, propias de pantallas tradicionales, a lógicas ligadas con la interactividad como maratón, *spoiler*, filtrado y bajo demanda. Asimismo, en estas pantallas se acentúan dinámicas productivas como la precuela, el *spin off* y el *crossover*. Un universo audiovisual que también debe conceptualizar las narrativas transmedia, la convergencia cultural y el universo fandom. En ese escenario, el trabajo propone una mirada comunicacional de estas prácticas desde las investigaciones de Roger Silverstone y Henry Jenkins que pondrán el foco en el rol de las audiencias.

Descriptor: audiovisual, filtrado, maratón, spoiler, televisión.

Abstract:

The present work aims to investigate, characterize and propose theoretical conceptualizations around new forms of audiovisual decoding on the Internet. In this regard, the video-on-demand platforms bring together formats, genres and uses that reproduce traditional forms of media while trying new ways of appropriation. These platforms propose a shift from logics typical of traditional screens (like live, grid, prime time, rating and zapping) to those related to interactivity, such as marathon, spoiler, leak and on demand. Likewise, these screens are involved in the production of prequels, spin-offs and crossovers, and they also act as audiovisual universes in which transmedia narratives, cultural convergence and fandoms must be conceptualized. Within this context, the present work proposes an analysis of these practices by focusing on the role of audiences and from a communicational perspective in line with the studies by Roger Silverstone and Henry Jenkins.

Keywords: audiovisual, leak, marathon, spoiler, television.

¹ El presente artículo se enmarca en el proyecto de investigación "Tecnologías, política, cultura popular y masiva. Usos y narrativas de la comunicación en redes" (2019), financiado y desarrollado por la Universidad Nacional de Quilmes.



1. La grilla, el rating y el zapping

En 2009 publicamos un trabajo que proponía pensar en las denominadas “nuevas pantallas” poniendo el foco en sus propias dinámicas de producción y circulación de narrativas audiovisuales. Desde ese momento, el audiovisual digital continuó desarrollándose al punto de poder caracterizar de manera cada vez más pormenorizada diversas formas de realización, circulación y consumo. En ese contexto tuvo lugar la proliferación de pantallas piratas, la irrupción de las audiencias produciendo formatos amateurs, las propuestas para telefonía móvil, las series web, las lógicas del video bajo demanda, las historias como video efímero en redes sociales y los cruces con la narrativa de los videojuegos. Fue en su momento y sigue siendo ineludible desde un punto de vista teórico repensar estas lógicas a la luz de viejas pantallas, principalmente de la televisión.

Carlos Scolari y Mario Carlón (2009) compilaron por esos años un libro titulado *El fin de los medios masivos: el comienzo de un debate*, un trabajo interesante y sugerente que provocó la reflexión a futuro sobre medios que mueren a la luz de otros que ocuparían sus lugares. Esta lógica evolutiva -ligada a ideas biologicistas como “ecología de medios”- puede tener algún asidero en el plano tecnológico (walkman - discman - iPod), sin embargo, no podemos asentar la afirmación en la historia de los medios de comunicación ni mucho menos de los lenguajes.

Si la televisión -en directo, masiva, gratuita- no terminó con el cine y con la radio, no habría elementos a priori para afirmar que otras formas digitales y omnipresentes lo hagan. Sucede que la televisión, además de tratarse de un potente medio de comunicación social, supone un conjunto de prácticas devenidas en rituales que las audiencias resignifican, mutan y aprenden. Roger Silverstone (1996) quizás sea quien mejor ha estudiado estas dinámicas. El constructo teórico que conceptualiza la apropiación, la objetización, la incorporación y la conversión, arroja luz acerca del lugar de los sujetos sociales en el uso de las tecnologías en el ámbito doméstico (Silverstone, Morley y Hirsch, 1996).

El arché de la televisión es la transmisión en directo, cualidad que la diferencia del cine y el video. El encadenamiento de conceptos alrededor de la televisión tiene su base en el directo. Ligada a esta posibilidad aparece la fragmentación de grilla de programación, un menú previsible que anuncia el orden y la periodicidad de los envíos en un día y un horario constante. En este marco emergen, mediante las mediciones de audiencias -rating-, horarios centrales -prime time- y públicos específicos con formatos y géneros a medida -target-. De manera concomitante, ante esta variedad en el menú de los canales y ligado al desarrollo de la tecnología del control remoto, aparece el dinámico y aleatorio consumo en forma de *zapping*. Como vemos, las palabras en inglés comienzan a mencionar prácticas nombradas en países centrales donde los desarrollos tecnológicos se despliegan con anterioridad a los países considerados periféricos.

Claro está que las ideas de directo, grilla, *rating*, *prime time* y *zapping* no describen solamente prácticas de mercado o técnicas que una profesión conoce para ordenar su actividad, sino que se constituyeron como apropiaciones sociales que denotan una relación cercana y habitual de las audiencias con el medio de comunicación.

Resulta interesante entonces reflexionar desde el medio de comunicación estrella del siglo XX, los modos de resignificación y obsolescencia de algunos de estos conceptos a la hora de pensar las dinámicas propias del audiovisual digital. Como estamos hablando de rituales, prácticas culturales y mediáticas, donde los sujetos sociales tienen protagonismo, estos desplazamientos conceptuales mencionan entonces formas de relacionarse, negociar y crear sentidos por parte de las audiencias. Desde allí es interesante pensar la convergencia cultural -en palabras de Jenkins (2008)- como un estadio superador de la mera convergencia tecnológica. Mientras que esta describe el proceso de la ingeniería y la informática que propicia desde el triple *play*, hasta la posibilidad de que en un mismo aparato podamos chatear, ver una película, comentar un partido de fútbol y cursar una carrera, la convergencia cultural habla del universo de las prácticas de sentido que los sujetos sociales crean en el marco de estas posibilidades. Allí, la sagacidad de los memes, las estéticas de la *selfie* y la innovación en la apelación de las audiencias por parte de los youtubers, se configuran como fenómenos posibles de ser reflexionados desde una perspectiva cultural más que tecnológica.

El audiovisual digital construye entonces un nuevo andamiaje conceptual para referir a sus prácticas. Muchas de ellas tiranizadas por el mercado y otras provenientes del agenciamiento de las audiencias y luego incorporadas en las ofertas de las plataformas.

2. La maratón, el spoiler y el filtrado

Del mismo modo que con el cine de Hollywood, Estados Unidos logra una creciente invasión cultural a escala mundial, esta vez bajo una nueva edad de oro de las series televisivas. *House of Cards*, *Game of Thrones*, *Breaking Bad*, *The Walking Dead*, *Mad Men*, son algunos de los títulos más aclamados por los fanáticos. Alrededor de estas historias se desarrollan comunidades de sentido que se ponen la camiseta, como si se tratara de una banda de rock o de un equipo de fútbol. Allí las redes sociales virtuales se activarán como una caja de resonancia donde comentar y compartir teorías dándole una segunda vida a los programas televisivos.

Con la irrupción de sitios de Internet donde ver series bajo demanda -*streaming*-, se generan nuevas maneras de consumir y compartir lo que hasta hacía poco se veía por televisión. Podemos reconocer en primera instancia dos formas posibles: los usos piratas que se relacionan con sitios web donde se alojan series sin contar con los derechos para reproducirlas -como Cuevana, Series Pepito, Repelis-, y las consolidadas empresas de *Video On Demand* (VOD) que legalizan una práctica que ya se venía dando desde la primera década de los dos mil. De estas últimas, las más populares son las multinacionales Netflix, Hulu, HBO Go, Amazon Prime Video, entre otras, en las que media el pago, como también las argentinas CINE.AR PLAY y CONT.AR, entre otras, que pueden verse de manera gratuita. Aunque se puedan ver todas las producciones en pantallas piratas, el pago se justifica por la mejor calidad de imagen, que el video no se corte y la posibilidad de continuar desde donde se dejó de ver la última vez. Netflix, luego Hulu y Amazon Prime Video, se destacan por apostar a la producción de contenido exclusivo que, jugando con el gusto ya construido de las audiencias, no se trata de series web sino de una televisión para Internet que tiene en cuenta las formas de decodificación actual.

Sostenemos que los cambios en los consumos audiovisuales con la consolidación de Internet tienen más que ver con dinámicas sociales y prácticas culturales que con determinaciones propias de las tecnologías. En este sentido, las audiencias comenzaron a consumir audiovisual por fuera de la lógica de grilla y programación, creando su propio *prime time* personalizado viendo series cuando y donde quisieran. En la cama, en el transporte público, en una sala de espera, en el trabajo o en clase. Allí son posibles algunas lógicas propias de estas pantallas que involucran nuevas denominaciones de nuevas prácticas, como el visionado en maratón y el temor al *spoiler*. El consumo bajo la forma de maratón consiste, en primer lugar, en mirar un capítulo tras otro casi como una adicción. Estas plataformas a su vez mediante algoritmos que recopilan los movimientos y gustos de las audiencias recomiendan otras series similares a cada perfil de usuario para que cuando finalice el visionado actual continúe la maratón con otro título.

Desde hace un tiempo, con las plataformas de video bajo demanda como impulsoras, cuando una temporada se estrena y queda disponible para ser vista completa o cuando alguien sube a Internet el capítulo recién emitido en televisión, algunos fanáticos esperan ansiosos el momento y sin importar si es de madrugada o si tienen que pausar sus ocupaciones lo miran para llegar primero. Allí se encuentra la dimensión simbólica de la maratón: correr y llegar primero. Haber visto el material antes que los demás y ganar una suerte de capital simbólico efímero, porque pronto vendrá otro capítulo.

En este lapso, quien ya lo haya visto tiene el poder y el derecho de *spoilear* –en inglés, algo así como arruinar la sorpresa–. Esto es develar o adelantar a quienes no lo vieron lo que sucedió con sus personajes favoritos. En el marco de los foros y grupos en redes sociales creados para la discusión sobre la serie, *spoilear* es prácticamente una condición de existencia. Quienes no hayan visto lo último deben evitar los posts, perdiéndose participar activamente de la comunidad: crear teorías de lo que vendrá o memes sobre lo que acaban de ver. Las audiencias exploran reglas internas ante el spoiler: bloquear palabras en Twitter, alertar en mayúsculas que el contenido de su posteo contiene *spoilers* o directamente no ingresar a redes sociales hasta no haber visto el capítulo. Todas ellas, improntas propias del ritual de consumo del audiovisual digital contemporáneo.

Resulta interesante pensar en propias temporalidades para estos consumos y dimensionar si ante una serie exitosa que consigue conocimiento masivo, el *spoiler* acorta sus márgenes de tolerancia. Desde las redes sociales, reseñas y críticas periodísticas se hacen referencias constantes a las series del momento. Aunque no las hayamos visto sabemos al menos de qué se tratan, porque la ficción, como la política y el deporte se convierte finalmente en un acontecimiento mediático. Esto nos inviste de presas fáciles del *spoiler*, dimensión que finalmente denota nuestra lentitud en llegar a los productos culturales de moda en medio de un consumo tan fragmentario como vertiginoso. Los altos niveles de audiencia de los estrenos y finales de temporada advierten que muchas personas, incluso no fanáticas de estas historias, no quieren quedarse al margen del suceso mediático noticiable. En definitiva, *spoilear* es presentarse en el terreno cultural un paso más adelante y canjear esa constante labor de actualización por reconocimiento y pertenencia.

Las series apuestan al guion, construyen universos, abren diversas posibilidades de continuidad. Con ello incentivan la elucubración de teorías y conspiraciones por parte de fanáticos. La experiencia de la maratón se extiende a otros espacios convirtiendo los contenidos en narrativas transmedia. De estos grupos en redes sociales, por ejemplo, surgió la presión de los fanáticos ante la cancelación de *Sense8*, una historia que contaba con dos temporadas y un público cautivo ante el cual Netflix se vio obligado a producir un siguiente capítulo especial². Lo mismo ocurrió con *13 Reasons Why*, con una primera temporada basada en un libro y que debido a la cantidad de teorías posibles para su continuación se confirmó una segunda temporada. La presión de las audiencias también pudo verse con los seguidores de la serie argentina *Los Simuladores*. Una ficción televisiva de 2002 que se ha convertido en un objeto de culto para la cultura pop. Ante la noticia de que Netflix quitaría de su catálogo las dos temporadas, los seguidores invadieron las redes sociales pidiendo que esto no sucediera. Finalmente, la serie siguió en la plataforma³.

Dentro de estas dinámicas es interesante puntualizar también en el filtrado *-leak-* de capítulos de *Game Of Thrones*, que revolucionó la comunidad de fanáticos⁴. Es por lo menos dudoso que a una de las grandes empresas de entretenimiento del mundo se le filtre el siguiente capítulo de su mayor producción. Desde allí hay quienes incluso dicen que el filtrado fue una estrategia de *marketing* de la propia HBO para mantener a su masa

² “¿"Sense8" no se cancela? Netflix responde a fans que piden el regreso de la serie”. En El Comercio, 10/06/2017. Disponible en: elcomercio.pe/tvmas/series/sense8-cancela-netflix-responde-fans-piden-regreso-serie-433556-noticia/ (Consultado el 15/03/2020).

³ “Fanáticos de Los Simuladores evitaron que Netflix levante la serie de su plataforma: ¿Cómo?”. En Filo.news, 27/09/2018. Disponible en: www.filo.news/viral/Fanaticos-de-Los-Simuladores-evitaron-que-Netflix-levante-la-serie-de-su-plataforma-Como--20180927-0028.html (Consultado el 15/03/2020).

⁴ “Semana de caos en la HBO: filtrado el próximo capítulo de 'Juego de tronos'”. En El Confidencial, 05/08/2017. Disponible en: www.elconfidencial.com/cultura/2017-08-05/capitulo-juego-de-tronos-filtrado-hackeo-hbo-television-india_1425655/ (Consultado el 15/03/2020).

crítica en alerta y hablando del tema. La práctica del filtrado incentiva de algún modo la actividad de las audiencias para conseguir este material que anda girando por internet antes de tiempo. Estas audiencias fanáticas ostentan como valor haberlo visto y hacerlo circular por mensajería instantánea. Por lo que el filtrado, propio de las lógicas digitales, se relaciona con la viralización y las formas digitales de lo prohibido.

Por todo esto, la convergencia del visionado activo de las series y las redes sociales postula un consumo muy diferente al del espectador del cine y las audiencias de la televisión. De allí que las productoras de series abran juego a sus fanáticos incorporando las lógicas de visionado que las audiencias proponen. Una nueva forma de producir televisión que apela a la retroalimentación y apuesta a una incipiente era de la industria cultural televisiva. Desde estas dinámicas cabe preguntarse sobre las implicaciones narrativas que tienen lugar a raíz de conocer los gustos segmentados de las audiencias y de las formas de decodificación. En este contexto se pueden advertir diversos procedimientos narrativos entre los que se destacan la precuela, el *spin off* y el *crossover*.

3. La precuela, el *spin off* y el *crossover*

La serie *Fear The Walking Dead (FearTWD)* es un buen caso para reflexionar sobre algunos procedimientos narrativos explotados en el actual auge de las series televisivas. Se trata de una historia que puede definirse en términos narrativos como precuela y *spin-off*, al tiempo que en algunos capítulos apela al procedimiento del *crossover*.

La serie creada por Robert Kirkman y Dave Erikson comenzó en 2015 luego del éxito de su predecesora *The Walking Dead (TWD)*. La historia se centra en una familia de Los Ángeles desde donde se cuenta el comienzo del apocalipsis *zombie* y la decadencia de la sociedad contemporánea. En la cuarta temporada se puede asistir a un cruce esperado por los fanáticos, la llegada del personaje Morgan Jones (Lennie James) de *TWD* para tomar protagonismo en *FearTWD*.

La serie se trata de una precuela porque relata hechos anteriores a los narrados en su historia original. Casos como *El joven Sheldon* o *Bates Motel* ofician como precuelas de *The Big Bang Theory* y de *Psicosis*, que cuentan con el valor de tratarse de historias ya reconocidas por las audiencias y con esto se enfrentan a públicos que conocen lo necesario para comprender el universo que plantean. Se apela generalmente a estas producciones cuando quedan cabos sueltos que pueden explicarse en el pasado y que en la historia original serían datos accesorios o desviarían el relato. En el caso de *FearTWD* se trata del origen del apocalipsis y quizás conocer el detalle de sus causas.

Las precuelas se hicieron famosas en el cine, sobre todo en el género terror cuando agotada la historia en reiterativas secuelas, se busca un giro pretendiendo explicar sagazmente el origen de estos fenómenos. El capítulo cero, el origen, la génesis, en las series se ve comúnmente al finalizar las temporadas y con la necesidad de continuar el universo narrativo con otros actores y actrices. Sin embargo, en *FearTWD* como en *Better Call Saul* fueron historias concomitantes a las predecesoras.

Algunas de las series que mencionamos, a su vez, se tratan de *spin-off*. Cuando una producción de la industria cultural tiene éxito, algún personaje o historia secundaria pueden convertirse en una serie autónoma. Los casos de *La Ley y el Orden* o *CSI* en sus múltiples ediciones o la serie de *Joey* -uno de los personajes de *Friends*- son ejemplos ineludibles.

La sinopsis oficial de la cuarta temporada de *FearTWD* señala que:

El pasado inmediato de los personajes se mezcla con un presente incierto de lucha y descubrimiento mientras conocen a nuevos amigos, enemigos y amenazas. Luchan por ellos mismos, entre ellos y contra una legión de muertos para construir de algún modo una existencia frente a la aplastante presión de las vidas que se deshacen. Habrá oscuridad y luz, terror y gracia; los heroicos, los mercenarios y los cobardes, todos chocando juntos hacia una nueva realidad (El Universal, 2018, s.p).

Por otra parte, el procedimiento narrativo denominado *crossover* toma popularidad en un contexto de consumo audiovisual constante donde las audiencias ven más de una serie a la vez. En muchos casos siguen a empresas productoras o de video bajo demanda y pueden reconocer su universo de personajes y temáticas.

Además de una precuela y un *spin off*, la serie con la que ejemplificamos recurre al procedimiento del *crossover* ya que en determinado momento de la historia dos relatos se cruzan. “Dos mundos colisionan” reza la publicidad de la cuarta temporada, en la que se espera que personajes de *TWD* pasen a formar parte de *FearTWD*. Un caso similar se puede encontrar cuando los personajes protagónicos de *Scandal* (Olivia Pope) y de *How to get away with murder* (Annalisse Keating) se cruzan en ambas series -temporada 7 de la primera y temporada 4 de la segunda-. Estrategia que apela a convocar audiencias de otras series y a realizar guiños hacia las propias. Un procedimiento propio de redes sociales virtuales donde los youtubers funcionan como *partners* que no compiten con otros realizadores de contenidos similares, sino que implementan colaboraciones que acercan a sus públicos.

Toda realización que apele a estas dimensiones de producción y narrativas, puede ser considerada una producción que incorpora los condimentos de la nueva televisión, pensando en sus audiencias súperconectadas y con hábitos de consumo propios de fanáticos. Por todo esto, el universo lúdico de reposición de información previa que propone la narración, la emoción de la acción y el suspenso, convierten a estos acontecimientos en eventos relevantes de la cultura pop audiovisual contemporánea.

4. Los antihéroes, las distopías y la nostalgia por el pasado

Los algoritmos revelan datos acerca de las preferencias de los públicos. Aunque se trate de fríos desarrollos informáticos arrojan información de interés sobre el comportamiento, los gustos y las constantes narrativas en materia de producción audiovisual. En este sentido, la proliferación de antihéroes, las historias distópicas y la nostalgia por el pasado reciente, pueden explicarse como recetas probadas y estereotipadas ante el gusto de las audiencias.

Desde el estreno de *Los Soprano* en 1999, los antihéroes serían los protagonistas indiscutidos de las series televisivas de principios de siglo XXI. *Dexter*, *Breaking Bad*, *Game of Thrones*, entre otras, apelarán a personajes incorrectos, al borde de la ley y de las buenas costumbres generalizadas, para interpelar a las audiencias sobre la identificación con estos personajes más que con sus acciones. Esta dimensión que las series descubren antes que el cine, le sirve a la industria para generar nuevos personajes que corren el umbral de la moral televisiva de aire.

Un segundo elemento narrativo que no es nuevo pero que toma fuerza en la contemporaneidad de las series es la distopía. Se trata de relatos que representan escenarios indeseables y desde el marco de la ciencia ficción desafían a las audiencias como creadoras del mundo en el que viven y del futuro que vivirán las próximas generaciones. La dureza de los regímenes totalitarios en *1984* de George Orwell, la cara oculta de la celebrada modernidad en *Un mundo feliz* de Aldous Huxley o el tortuoso avance de las tecnologías en *Black Mirror*, son clásicos del género que se valieron de este recurso retórico para realizar críticas sagaces a las sociedades en las que fueron creadas.

Desde que Netflix comenzó a producir series realiza contenidos locales con improntas identitarias de diferentes países. De allí resultaron, por ejemplo, *La casa de papel* en España, *La casa de las flores* en México o *Edha* en Argentina. *3%* es la primera serie brasileña original de Netflix y se trata de una historia distópica que presenta reminiscencias con la contemporaneidad. La historia se centra en una población subsumida en la pobreza que ve una luz de esperanza en la posibilidad del “proceso de selección” que deben atravesar los jóvenes al cumplir veinte años. Este proceso es llevado adelante por el Estado que los evalúa tanto de modo intelectual, como físico y emocional. Para quienes superen el proceso de selección les espera pasar a Altamar o “el extranjero”, territorio imaginario que se presenta como eterna promesa de bienestar. Lo exclusivo y mítico de este lugar se sustenta en el dato reiterado: de aquel lado solamente habita el 3% de la humanidad.

Las distopías juegan con el horror y la fantasía, se posicionan como escenarios ficcionales donde se pone en jaque el principio de realidad y todo está permitido. Se señala a la humanidad y la artificialidad como opresora en medio del sojuzgamiento del ser humano hacia sus pares. *The Handmaid's Tale*, *Years and Years* y *The Rain*, por mencionar solo algunas, además de entretenimiento de primer orden proponen reflexionar sobre la condición humana ante diferentes adversidades. Las distopías en serie contemporáneas juegan con un futuro indeseable haciéndonos pensar en el presente. Apelan a escenarios posibles y temáticas que en la actualidad presenciamos y desde allí nos alarman.

El tercer elemento que destacamos se relaciona con la nostalgia por el pasado que ponen en relieve algunas series del momento. *Stranger Things*, *Dark*, *Narcos*, *Wild Wild Country*, *The Americans*, por mencionar solamente algunas, nos proponen regresar al umbral entre los años ochenta y los años noventa, a sus estéticas, lugares y objetos identitarios. Ante audiencias de más de 35 años de edad, que se presume se quedan maratoneando los fines de semana más que los más jóvenes, esta apelación a sus infancias propone un volver a vivir y relacionar la propia industria cultural con otras historias como *Volver al Futuro* o *ET*. El cuarto capítulo de la tercera temporada de *Black Mirror*, titulado *San Junipero*, es uno de los más celebrados. La trama apela a una historia de amor entre dos mujeres que sucede en los años ochenta. Desde el furor por el uso del jean, hasta las canciones de moda en esos años, pasando por los locales con la impronta de la época, construye un clima que le valió el premio Emmy al mejor telefilme.

Estos elementos pueden llegar a ser los más visibles por su reiteración y la aceptación por parte de los públicos. Sin embargo, la narratividad de las series del momento se va modificando a la luz de la retroalimentación con sus destinatarios, que en el marco del uso de redes sociales cada vez tienen más voz ante los productores televisivos.

5. A modo de cierre y de apertura de nuevas reflexiones: narrativas transmedia, convergencia cultural y universo fandom

El trabajo se propuso dar cuenta de los desplazamientos conceptuales de grilla, *prime time*, *rating* y *zapping*, a maratón, *spoiler* y filtrado; además de advertir las apuestas de producción para expandir universos como las precuelas, *spin off* y *crossover* y las implicaciones narrativas de las irrupciones de las audiencias que postulan antihéroes, distopías y nostalgia por el pasado. En relación a estas dinámicas resulta interesante pensar los procedimientos envueltos en una cultura participativa que involucra narrativas transmedia, dimensiones de la convergencia cultural y el desarrollo de un universo fandom.

Desde que fue difundida por Henry Jenkins en 2003, la idea de narrativa transmedia se operacionaliza tanto en el ámbito académico como en el mundo de la producción. Ese modo de contar historias apelando a las potencialidades de todos los medios de comunicación posibles propone a la industria el desafío de la construcción de universos más que de historias autoconclusivas. De este modo, los personajes pueden comenzar en un formato (libro, videojuego o serie televisiva) y desarrollarse en sagas de diferentes lenguajes. Lo importante en una narrativa transmedia es que propicie la interactividad con las audiencias, de este modo el universo de internet y las redes sociales como las instancias presenciales son parte constitutiva de las historias.

En este sentido, resulta interesante pensar en términos de convergencia. Ligada generalmente a una lectura tecnológica, la convergencia describe la posibilidad de unificar en un mismo artefacto diferentes prácticas o posibilidades como obtener conexión a internet, telefonía, usos de videojuegos, video bajo demanda. Sin embargo, la idea de convergencia cultural pone de relieve la perspectiva de las audiencias al crear dinámicas y formatos para estas pantallas. El youtuber, el twitterero, el streamer o el instagrammer se configuran como sujetos comunicacionales por la apropiación de tecnologías convergentes, pero devienen en productos de la convergencia cultural. “La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por más sofisticados que éstos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros” (Jenkins, 2008, p. 17).

En ese marco, se debe señalar la diferencia entre el canon y el fandom. Mientras en el primer grupo de producciones se encuentra la idea de autor, los derechos de edición, el *merchandising* y la marca; en el universo

fandom se encuentran los *fanart*, *fanfics*, *fanvideos*, *fansubs*, *fandubs* y *cosplays*. Se trata de quienes realizan producciones amateurs de las historias que siguen como fans con el solo fin del reconocimiento por parte de sus pares.

Las narrativas transmedia, la convergencia cultural y el universo fandom explican en parte los nuevos consumos del audiovisual digital. Se trata de historias que apelan a tecnologías que hace unos años no existían y de allí que puedan desarrollarse por parte de las audiencias nuevas dinámicas de consumo, que propongan una apropiación de las historias al punto de poder retroalimentarse con los productores.

Aproximarnos al conocimiento de las audiencias siempre es una tarea propia de metodologías de la investigación cualitativas, asentadas en las técnicas de la observación participante, las entrevistas y la coresidencia en el momento de visionado. Sin embargo, las conceptualizaciones expuestas se proponen como herramientas de abordaje a estos estudios que buscan visibilizar las transformaciones tanto tecnológicas como narrativas y de uso del audiovisual en el estadio digital de su historia.

Referencias

CARLÓN, Mario y SCOLARI, Carlos

2009 *El fin de los medios masivos: el comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.

EL UNIVERSAL

13 de abril de 2018 "En exclusiva, un adelanto de la cuarta temporada de Fear The Walking Dead". <https://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/en-exclusiva-un-adelanto-de-la-cuarta-temporada-de-fear-walking-dead/>

FERRAZ FERNANDEZ, Andréa y FALCHETTI, Mauricio

2012 "Cultura Participativa e Lógica das Relações de Produção Colaborativa: Fandons, Fanfics e Fan films". En Castro, Cosette (Org.) (2012) *Conteúdos em multiplataformas: extensões das narrativas digitais*. Porto Alegre: Armazém Digital.

JENKINS, Henry.

2008 "Convergence culture. La convergencia de los medios de comunicación". Buenos Aires: Paidós Comunicación.

MUROLO, Norberto Leonardo

2017 "Pensar en pantallas: jóvenes, tecnologías, usos y narrativas". En Néstor Daniel González y Alejandra Pía Nicolosi (compiladores), *Transiciones de la escena audiovisual: perspectivas y disputas* 1a ed. - Bernal: Universidad Nacional de Quilmes, 2017. Libro digital, PDF Archivo Digital: ISBN 978-987-558-462-4.

2016 "La pantalla pirata: usos y apropiaciones del audiovisual en Internet por parte de jóvenes" En *Divulgatio*, Revista de la Secretaría de Posgrado de la Universidad Nacional de Quilmes. Núm 1, Vol. 1. http://revistadivulgatio.web.unq.edu.ar/wp-content/uploads/sites/65/2016/11/D1_A4_murolo_2016.pdf

MUROLO, Norberto Leonardo y AON, Luciana

2018 "Maratón en Netflix. House of cards entre la narrativa de la televisión y la web". En *Revista Tram(p)as de la comunicación y la cultura*, Número 82, e023 (octubre-marzo 2018). ISSN: 2314-274X. <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/trampas/article/view/4798>

SILVERSTONE, Roger, MORLEY, David y HIRSCH, Eric

1996 "Tecnologías de la información y la comunicación y economía moral de la familia". En Silverstone, Roger y Hirsch, Eric. (Eds.) *Los efectos de la nueva comunicación. El consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia*. Barcelona: Bosch.

Leonardo Murolo: Doctor en Comunicación (UNLP) y Licenciado en Comunicación Social (UNQ). Director de la Licenciatura en Comunicación Social de la UNQ y del proyecto de investigación “Tecnologías, política, cultura popular y masiva. Usos y narrativas de la comunicación en redes”. Profesor de grado y postgrado en la Universidad Nacional de Quilmes y la Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

Los millennials y su reflejo en pantalla. Reloaded

Millennials and their reflection on screen. Reloaded

Verónica Fuenmayor C. (Venezuela)
Instituto de Investigaciones de la Comunicación
Universidad Central de Venezuela
vsfuenmayorc@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Los millennials y su reflejo en pantalla. *Reloaded*¹

Verónica Fuenmayor C.

Instituto de Investigaciones de la Comunicación

Universidad Central de Venezuela

<https://orcid.org/0000-0003-1139-5901>

Resumen:

La finalidad del presente artículo es esbozar cómo es representada la generación *millennial* (o generación Y) en la ficción seriada contemporánea. Se analizan seis series norteamericanas: *The Big Bang Theory* (2007-2019, CBS), *Girls* (2012-2017, HBO), *Insecure* (2016-2021, HBO), *Sense8* (2015-2018, Netflix), *Mr. Robot* (2015-2019, USA Network) y *Emily in Paris* (2020- actual, Netflix), las cuales, debido a sus índices de audiencia, fueron escogidas de manera intencional para la elaboración de este estudio. Se realizó el visionado de todas las temporadas producidas hasta la fecha de cada una de las series y, a través de una aproximación de carácter cualitativo, se procedió a contrastar el contenido de las mismas con las categorías de la generación estudiada encontradas en la bibliografía consultada previamente. Como resultado encontramos que las series analizadas evidencian en sus personajes y tramas las características de la generación Y encontradas en las lecturas de textos especializados consultados, a saber, entorno digital como una parte integral en sus vidas, utilización de las redes sociales como medio de comunicación con sus pares y su entorno, situación laboral inestable y cambiante, actitud abierta ante los temas de género, el feminismo, los derechos sexuales y reproductivos, y ecológicos, el desencanto con el sistema capitalista y el deseo de cambiarlo por uno que sea más justo, entre otros. Concluimos que estudios de este tipo son importantes porque los productos mediáticos nos permiten “tomarle el pulso a una época” (García Martínez, 2021, p. 12) y que deberían ser ampliados a otros medios y formatos como el cine, las webseries, los *spots* publicitarios, los videoclips, los videojuegos, entre otros.

Descriptores: ficción seriada, metodología cualitativa, *millennials*, *video on demand*.

Abstract:

The purpose of this research is to outline how the millennial generation (or generation Y) is represented in contemporary serial fiction. Six successful North American series have been analyzed: *The Big Bang Theory* (2007-2019, CBS), *Girls* (2012-2017, HBO), *Insecure* (2016-2021, HBO), *Sense8* (2015-2018, Netflix), *Mr. Robot* (2015-2019, USA Network) and *Emily in Paris* (2020- current, Netflix), which were intentionally chosen, due to their ratings, for the preparation of this study. All the seasons, produced to date of each series, were viewed and, through a qualitative approach, their content was contrasted with the categories of the studied generation found in the previously consulted bibliography. As a result, we found that the analyzed series show in their characters and plots the characteristics of generation Y found in the readings of specialized texts consulted, to be specific, the digital environment as an integral part of their lives, the use of social networks as a means of communication with their peers and their environment, unstable and changing employment situation, open attitude towards gender issues, feminism, sexual, reproductive and ecological rights, disenchantment with the capitalist system and the

¹ El presente ensayo es la continuación del artículo *Los millennials y su reflejo en pantalla* presentado en la Revista Comunicación: estudios venezolanos de comunicación, en el año 2018, realizado en conjunto con el profesor e investigador del ININCO-UCV Msc. Erick García Aranguren, en el que hemos ampliado algunos de los contenidos presentes en el primero, puesto que consideramos que el anterior podía ser complementado profundizando en los conceptos desarrollados y mencionando algunos otros ejemplos emblemáticos de series donde se ve representada la generación *millennial*.

desire to change it for one that is fairer , among others. We conclude that studies of this type are important because media products allow us to “take the pulse of an era” (García Martínez, 2021, p. 12) and that they should be expanded to other media and formats such as cinema, web series, advertising, video clips, video games, among others.

Keywords: serial fiction, qualitative methodology, millennials, video on demand.



Introducción

Antes de comenzar a abordar el tema que nos ocupa en este escrito, debemos hacer una acotación en relación con el estudio de las generaciones en general y de los *millennials* en particular. En este sentido, es necesario puntualizar, que, a pesar de lo tentador que puede resultar agrupar a las personas y asignarles características similares y una visión común del mundo dependiendo de su año de nacimiento, esto trae ciertas complicaciones.

Así, de acuerdo con Álvarez y López:

Analizar lo que distingue a los jóvenes *millennials* o milénicos, como si fueran un grupo homogéneo, no es una tarea fácil. Por un lado, es cierto que les unen muchas cosas y, por otro, resulta evidente que dentro de esa generación existen demasiadas diferencias y brechas que vienen determinadas por variables tradicionales de análisis como el sexo, el hábitat, la educación o la clase social. Sin embargo, al crecer en un nuevo entorno tecnológico que cambia muchas cosas de forma transversal aparecen nuevas habilidades y se abren novedosas perspectivas que parecen distinguirlos de las anteriores generaciones (2017, p. 197).

De lo anterior se deriva entonces lo difícil de pretender estudiar a toda una generación, ya que realizar una caracterización que incluya a la gran mayoría de las personas nacidas en un período de tiempo determinado implicaría pasar por alto que las generaciones no son estructuras compactas, sino referentes simbólicos que permiten identificar a grandes rasgos a los agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales.

A pesar de lo anterior, la mayoría de los textos que abordan el tema aseveran que la generación *millennial* agruparía a las personas nacidas entre finales del siglo XX y principios del siglo XXI, específicamente entre 1980 y mediados o finales de la década de los 90 y cuyas edades fluctúan entre los 20 y los 40 años aproximadamente, aunque hay disparidades en estos límites temporales dependiendo de los autores. En todo caso, más allá del año exacto que limita cada período, lo que pudiera unificar de cierto modo a esta generación son sus experiencias compartidas por haber nacido en un mundo construido en torno a las tecnologías digitales (Guerrero, 2018).

Entonces, a pesar de comprender la dificultad para delimitar las generaciones y establecer sus características distintivas planteada previamente, pudiéramos afirmar que las características más resaltantes de esta generación -que serán abordadas con mayor extensión más adelante en el texto- serían: a) el acceso a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación; b) la erosión de las fronteras tradicionales entre los sexos y los géneros; y, c) el proceso de globalización (Portillo, Urteaga, González, Aguilera y Feixa, 2012).

Esta generación ha sido objeto de múltiples estudios debido a que, por su rango de edad, es la que consume mayor cantidad de productos de todo tipo en la actualidad, lo cual incluye las producciones de los medios de comunicación masiva como la televisión. Así, una de las producciones audiovisuales que más es consumida por los *millennials* es la ficción seriada, especialmente desde que este tipo de producción ya no se ve sólo a través de la pantalla de la TV y en un horario específico sino en diversas pantallas y en el momento en que el consumidor lo decida a través de los servicios de *Video on Demand* (VoD).

En vista de esto, consideramos pertinente el estudio de este género televisivo, ya que las producciones de ficción seriada tienen un impacto social dado por el alto consumo de las mismas y que los personajes de la ficción son portadores y/o promotores de los valores sociales que permean una época determinada (López y Nicolás, 2015), y, por tanto, conocerlos y comprenderlos resulta crucial para saber qué forma tendrá la sociedad del futuro (Spitz, 2013).

En palabras del Organismo Internacional de Juventud para Iberoamérica

Aunque “millennials” no es una categoría que opere como signo zodiacal (Umaña, 2016), da pistas para entender a una generación. Si cada generación es resultado de la época en la que se ha socializado y, por lo tanto, “portadora de una sensibilidad distinta, de una nueva episteme, de diferentes recuerdos” (Margulis & Urresti, s.f.), lo que puede resultar interesante es la experiencia histórica que le da forma a la generación millennial (2017, p.3).

Por todo esto, el presente ensayo tiene como finalidad realizar una breve caracterización sobre cómo es representada la generación del milenio en seis exitosas series norteamericanas, a saber: *The Big Bang Theory* (2007-2019, CBS), *Girls* (2012-2017, HBO), *Insecure* (2016-2021, HBO), *Sense8* (2015-2018, Netflix), *Mr. Robot* (2015-2019, USA Network) y *Emily in Paris* (2020- actual, Netflix).

En relación con la metodología utilizada para la realización de este análisis, la misma se enmarca dentro del enfoque cualitativo, puesto que lo que se desea conocer es la naturaleza del fenómeno y no su magnitud (Taylor y Bogdan, 1992). Con respecto a la muestra, ésta ha sido seleccionada de manera intencional para los fines de este estudio. Se realizó el visionado de cada una de las series en su totalidad y se contrastó el contenido de las mismas con las categorías de la generación *millennial* encontradas en la bibliografía consultada previamente.

Los millennials

Como ya mencionamos, se sitúa a la generación *millennial* entre los nacidos a finales del siglo XX y principios del XXI. De acuerdo con Esperanza García Ayala también es llamada generación NET “en mención a la presencia e influencia de las redes propiciadas por el empleo de la computadora y el internet” (2017, p. 175). Ésta es entonces una de sus principales características, el haber crecido bajo la influencia de internet y todo lo que esto implica.

Así, pueden considerarse habitantes del mundo digital ya que tienen habilidades para dominar la tecnología electrónica y sus gadgets, por lo cual, su vida cotidiana está mediada por alguna pantalla. En consecuencia, para esta generación, lo real y lo virtual son dos caras de una misma moneda, y, por lo general, su pantalla principal de entrada a la red es el teléfono móvil (Medina, 2016).

En cuanto a la televisión convencional, esta generación considera que, por ser unidireccional, no permite tomar parte en las decisiones relacionadas con su programación y contenido. Por ello, prefieren ver los contenidos que consumen en Internet y no en la TV abierta o de pago, con lo cual “dan un salto cualitativo al pasar de simples espectadores a usuarios con grandes posibilidades de participar, jugar, entretenerse, buscar,

hacer, resolver, establecer relaciones, llevar a cabo proyectos conjuntos a pesar de la distancia y el tiempo” (García Ayala, 2017, p. 175).

Esta generación descubre que con la tecnología es posible satisfacer sus necesidades de entretenimiento y diversión, de comunicación e información e incluso de formación. Para ellos las tecnologías de la comunicación y la información forman parte de su vida y las consideran de su propiedad puesto que han crecido en presencia de las mismas. Para algunos investigadores, los *millennials* serían la primera generación en dominar todas estas tecnologías de la información y la comunicación. (García Ayala, 2017).

Por su proximidad con la tecnología esta generación ha hecho de las pantallas su acceso de referencia para socializar, trabajar y para los momentos de ocio, integrándolas completamente en su vida cotidiana, por ello, utilizan en gran porcentaje las redes sociales no sólo como un medio más de comunicación, sino porque las redes les permiten establecer relaciones y vincularse con su grupo de pares superando la distancia física, aunque se encuentren en realidad solos. De igual forma, esto les posibilita expresarse y hablar de temas difíciles de comentar en una relación cara a cara (Medina, 2016).

En otro orden de ideas, en relación con el ámbito laboral, Óliver Pérez (2018) menciona que esta generación ha vivido en un momento de crisis económica que ha incidido también en las características que posee. Así, destaca los planteamientos de Guy Standing en su libro *El Precariado*, quien designa a los jóvenes *millennials* como “el principal colectivo de afectados por la degradación de las condiciones laborales en el capitalismo contemporáneo: empleos temporales, salarios cada vez más condicionados por variables, subcontrataciones, etc.” (Standing, 2013 en Pérez, 2018, s.p), por ello, se trata de una generación enfrentada a una realidad laboral de inestabilidad, donde hay un marcado desnivel entre el nivel de formación de la persona y el trabajo que se encuentra despeñando, lo que, aunado a la recesión económica, genera una crisis en la creencia del “sueño americano”.

Así, como plantea el Organismo Internacional de Juventud para Iberoamérica,

En la dimensión social, cambios en la priorización de valores y dificultades económicas se han unido para poner en jaque los hitos que definían el modelo tradicional de la adultez: emancipación, independencia económica, formación de una familia, compra de una vivienda, estabilidad, entre otros. En este marco, Jeffrey Arnett ha propuesto el concepto “adulto emergente” (Umaña, 2016) para mostrar cómo este camino lineal, se dibuja cada vez con menor claridad (2017, p.5).

Sin embargo, de acuerdo con los planteamientos de Pérez, a pesar de tener una visión pesimista en cuanto a su situación laboral y el tiempo que les tocó vivir, otro rasgo característico de esta generación es la búsqueda de la utopía, de un resquicio de esperanza, “el cual se encuentra en un retorno a la naturaleza, a dinámicas de solidaridad y cooperativismo entre los jóvenes, así como ciertos movimientos colectivos de rebeldía o resistencia” (2018, s.p). En este sentido, de acuerdo con el autor, pueden observarse distintas alternativas de acción ante esta situación entre los pertenecientes a esta generación, las cuales van desde asumir una actitud adaptativa/pragmática que implica encontrar estrategias para paliar la situación a través de consumir menos, compartir más y buscar redes de solidaridad y trueque, hasta asumir una actitud idealista/transformadora con ideales anti-capitalistas o altermundistas y que pretende transformar la sociedad. En estos planteamientos de cultura económica alternativa también confluyen los postulados ecologistas de esta generación (Pérez, 2018).

Para concluir con su caracterización, afirma Pérez que, existe otra característica que distingue a esta generación y son sus planteamientos anti-neoliberales y contra-hegemónicos en relación con el tema del género, ya que muestran una postura crítica o alternativa al post-feminismo (feminismo entendido en clave neoliberal/individualista) que plantea un feminismo reconectado con el comunitarismo, el activismo colectivo y un compromiso con el cambio social (2018). En este sentido, Clarita Spitz (2013) afirma que los *millennials*, además, son más abiertos en relación con temas polémicos como la diversidad sexual o el aborto, por lo que su adaptación social es más fluida.

La ficción seriada

Hemos mencionado previamente, que la ficción seriada es de los productos televisivos más consumidos, con lo cual su impacto en la sociedad es considerable. De acuerdo con María de Lourdes López y María Teresa Nicolás, la ficción seriada televisiva ha incidido en la cultura contemporánea nutriéndola desde que la televisión ingresó a los hogares y se afianzó como una parte de los rituales cotidianos de la convivencia, el entretenimiento y el acceso a la información de los usuarios (2015).

Es más, el surgimiento de Internet y la proliferación de nuevas pantallas y soportes comunicativos, en lugar de desplazar a la TV convencional, más bien ha potenciado sus posibilidades, sirviendo para reestructurar las relaciones establecidas entre los medios ya existentes (López y Gómez, 2012) y permitiendo el surgimiento de plataformas como las de VoD que son tan atractivas para la generación *millennial* al permitir que consuman sus contenidos en la pantalla de su preferencia y en el horario y lugar que más les convenga.

De acuerdo con Alberto García Martínez,

Junto a la inmediatez de acceso y al archivo ingente que permite la distribución por internet, también hay que destacar la ubicuidad del consumo. Las nuevas formas de distribución y visionado han modificado el sentido estricto del aparato televisivo. Ya no es necesario mirar la televisión a través de la televisión. Se pueden disfrutar series mediante la pantalla del teléfono móvil, las tabletas y los ordenadores, individualizando el visionado, escogiendo el momento para consumir y, además, haciendo ese consumo portable e interactivo (rebobinar o adelantar escenas, repetir capítulos, detener el visionado...). Ahora es posible ponerse al día de lo acontecido en la última temporada de *The Walking Dead* en un viaje de avión, viendo los capítulos descargados de iTunes en un Ipad (2014, p 3-4).

Además, plantea este autor que, el salto en la calidad que han tenido las series de TV no solo obedece a los avances tecnológicos relacionados con las opciones de visualización que comenzaron a tener los usuarios (múltiples pantallas, escogencia del horario de visualización de los contenidos, mayor oferta y diversidad de la producción audiovisual), sino también a los relacionados con la producción de las mismas, ya que las producciones lujosas se multiplicaron en gran medida como consecuencia de su vocación cinematográfica (mayor ambición estética, mejores efectos especiales) y, adicionalmente, con la "brillantez de los recursos humanos que maneja: actores, directores, productores y guionistas de renombre han ido desembarcando en la pequeña pantalla, seducidos tanto por su éxito como por su capacidad para contar buenas historias" (García Martínez, 2014, p. 5).

Ha habido una apertura de canales especializados en temas específicos de ficción seriada que han conseguido expandir la cantidad de temas tratados. En este sentido se pueden mencionar las series *The Wire* y *The Shield* como representantes del género policíaco, *True Blood* y *American Horror Story* como representantes del terror, *Scandal* y *House of Cards* dentro de los dramas políticos, *Orange is the New Black* con el tema carcelario e *In Treatment* exponiendo el tema psiquiátrico, entre muchas otras (García Martínez, 2014).

Por todo lo anterior, coincidimos con López y Nicolás cuando plantean que:

Si como narrativas ficcionales las series se han vuelto atractivas y cada vez más populares, como objeto de estudio constituyen un universo complejo en el que caben dos interrogantes iniciales: qué historias nos cuentan las series y cómo nos las cuentan. Su potencial semántico es considerable dada su audacia en el tratamiento temático, la construcción de personajes cada vez más complejos, la asimilación de múltiples lenguajes además del cinematográfico y el potencial intertextual favorecido por su tendencia a retomar historias y referencias de la cultura popular. El espectro de respuesta se amplía si tomamos en cuenta la expansión de los relatos que genera el creciente fenómeno transmedia (2015, p. 24).

Como podemos observar de los planteamientos anteriores, el estudio de la ficción seriada no sólo posibilitaría tener conocimiento de qué ven los propios *millennials*, sino de cómo son vistos a través de ésta,

adicionalmente, como mencionamos al inicio, estudios de este tipo permitirían comprender las valoraciones sociales que permean nuestra época.

The Big Bang Theory (2007-2019, CBS)

“Inteligente es el nuevo sexy”
Steven Moffat

De entre todas las ficciones seriadas que reflejan las características de la generación *millennial*, debemos destacar en primer lugar a *The Big Bang Theory*, una comedia norteamericana que se convirtió en un éxito mundial al tener como principales protagonistas a 4 jóvenes científicos para nada populares.

Así, esta serie nos presenta a los físicos Leonard Hofstadter y Sheldon Cooper, el ingeniero Howard Wolowitz y el astrofísico Rajesh Koothrappali, todos amigos que trabajan en el Instituto de Tecnología de California (Caltech). A pesar de ser todos científicos muy brillantes, tienen muy pocas habilidades sociales, especialmente en lo relativo a las relaciones afectivas y particularmente en lo que respecta a conquistar mujeres. Por ello, cuando Leonard se enamora de su vecina Penny, este acontecimiento da pie a que sucedan una serie de situaciones ingeniosas que enfrentarán a estos científicos con circunstancias de la vida cotidiana en general, y de su falta de habilidades sociales en particular, que incluirán que Howard y Sheldon conozcan a sus futuras esposas, Bernadette y Amy respectivamente.

Esta comedia, que contó con 279 episodios, muestra los importantes cambios culturales que se venían dando en la sociedad, pues, al reflejar la vida cotidiana de unos “nerds”, expuso magistralmente el fenómeno “friki” o “geek”, un fenómeno cultural que tomó fuerza justamente con la generación *millennial*. Este movimiento cultural agrupa a todas aquellas personas que sienten fascinación por la tecnología y aspectos propios de la cultura pop contemporánea como los cómics, los videojuegos, las series y las películas. Mientras que en los años 80 estos grupos eran marginados y tratados de manera superficial y simplista en películas y series, *The Big Bang Theory* logró romper con este esquema y permitió que los *freaks* se pusieran de moda.

Como plantea Fernando Mejía:

Si la serie hubiera sido una mala representación de los geek, no habría durado lo que duró y tampoco habría tenido a todos los invitados que tuvo. Figuras como Neil DeGrasse Tyson, Bill Gates, Stephen Hawking o el mismísimo Stan Lee no habrían aceptado aparecer en la serie si creyeran que no representa a la cultura geek de la que ellos son figuras importantes (2019, s.p).

Así, aunque la serie evidencia ciertos prejuicios y estereotipos, que en la mayoría de los casos son tratados con humor, esto no invalida el hecho de que la misma refleja los cambios culturales que se han venido dando y muestra con entusiasmo que los *millennials* son una generación caracterizada por la inclusión y que acoge la diversidad.

En este sentido, podemos apreciar en la serie que, si bien estos jóvenes pueden ser considerados todos unos geeks, son distintos entre sí, cada uno tiene sus características distintivas de personalidad y todos se aceptan con sus defectos y virtudes. Como ejemplo de ello podemos mencionar que Sheldon y Leonard, aunque ambos son físicos extraordinarios, se caracterizan por tener personalidades opuestas, mientras Sheldon es poco empático, egocéntrico, competitivo y aniñado, Leonard es más maduro y empático. Sin embargo, a pesar de estas diferencias, terminan convirtiéndose en amigos inseparables. Asimismo, estos dos jóvenes conocen a Penny, una joven mesera, rubia, aspirante a actriz, que sólo culminó la secundaria, y se vuelven grandes amigos. Penny con posterioridad se convertirá en la esposa de Leonard, todo esto a pesar de las notables diferencias académicas y de intereses entre estos personajes. Ejemplos similares se pudieran citar con el resto de los personajes de esta serie.

A este respecto Mejía comenta que,

(...) es hermoso sentirse parte de ese grupo de amigos que uno quisiera tener. Que hacen *bullying*, como todos los amigos, pero que siempre están dispuestos a apoyar, aconsejar, reconfortar y ayudar, que tienen los planes que uno quisiera tener con sus amigos, que terminan convirtiéndose en una familia que evolucionó con el paso de los capítulos (2019, s.p).

Por su parte, otro aspecto importante de la generación *millennial* que se refleja en *The Big Bang Theory* es el relativo al tema del trabajo. En este sentido, aunque para los personajes la ciencia es una parte fundamental de sus vidas, disfrutan de sus entornos laborales porque los mismos son presentados más como lugares de juego que como espacios asfixiantes, aburridos y rutinarios, tanto es así que muchas veces terminan llevando su trabajo a otros espacios menos convencionales que la oficina o el laboratorio. Un ejemplo emblemático de esto es cuando Sheldon entra en una piscina de bolas de colores en un intento por resolver la paradoja de ¿por qué los electrones actúan como si no tuvieran masa cuando viajan a través del grafeno?; o cuando los cuatro protagonistas se divierten en casa de Sheldon y Leonard recreando un experimento para crear un fluido no newtoniano vertiendo una mezcla de almidón de maíz y agua en un altavoz que ha sido forrado con papel film, para observar cómo al encender el altavoz con música con notas graves, se puede percibir como la mezcla se vuelve una masa líquida que “baila” al ritmo de la música; o cuando Howard crean un robot para competir en el concurso de Peleas Robóticas de los empleados del Caltech.



Imagen 1. Howard mostrando a sus amigos el robot realizado para competir en el concurso de Peleas Robóticas. (De izquierda a derecha: Howard Wolowitz, Rajesh Koothrappali, Leonard Hofstadter y Sheldon Cooper)

Con estos ejemplos se puede evidenciar que, como plantean Kaklamanidou y Tally:

Los personajes tienen un empleo, pero éste se muestra más como un ambiente escolar que como un ambiente de trabajo, y es de naturaleza tan flexible que nunca se muestra como un trabajo de nueve a cinco. Hay poco sentido de responsabilidad asociada a la forma en que se expone su trabajo como físicos. (...) son lo que en una generación anterior se habría asociado con los niños, ya que se les habría denominado "juego"² (2014, p. 80).

² Traducido del inglés por la autora.

Adicionalmente, el trabajador *millennial* tiene una concepción distinta del trabajo de la que tienen las generaciones anteriores, ya que, además de ocupar su tiempo en su empleo, elige dedicar tiempo también a su familia y amigos (De la Garza, Guzmán y López, 2019). Esto es evidente en *The Big Bang Theory*, puesto que sus personajes siempre dedican tiempo al entretenimiento junto a sus amigos, ya sea viendo una película, jugando videojuegos o asistiendo a una Comic-Con representando a sus personajes favoritos de *Star Trek* o algún superhéroe de Marvel o DC.

Por otro lado, en cuanto a la presencia de la tecnología y los dispositivos electrónicos como parte integrante de la vida de estos personajes, ésta es más que evidente en esta ficción seriada por ser éste un grupo de geeks, que, entre otras cosas, como hemos mencionado anteriormente, son fanáticos de los videojuegos y de la robótica. Pero, además, utilizan las redes sociales como herramientas para comunicarse y relacionarse con los demás, así, Sheldon conoce a Amy a través de una página de citas en internet y por un tiempo su relación se da únicamente a través de Skype y Facebook; Raj se enamora de Siri luego de que introdujeran a este asistente virtual en el sistema operativo de los iPhones; Bernadette se comunica con Howard por videollamada mientras éste orbita la Tierra en su breve etapa de astronauta; Sheldon y Amy hacen un episodio semanal en su canal de Youtube llamado “*Diversión con banderas*” para enseñar hechos curiosos sobre las mismas, entre muchos otros ejemplos.

Por todo lo anterior podemos afirmar que *The Big Bang Theory* es una serie de televisión en la que se ve representada en gran medida la generación del milenio.

Girls (2012-2017, HBO)

“Viviendo el sueño. Un error a la vez”
Girls

En sus seis temporadas, *Girls* nos narra la historia de Hannah (interpretada por Lena Dunham quien es la creadora de la serie) y sus amigas: Marnie, Jessa y Shoshanna, cuatro chicas egocéntricas y bohemias, transitando sus veintes, quienes viven en Nueva York y aspiran encontrar allí su camino tanto profesional como sentimental, con su lema “Viviendo el sueño. Un error a la vez”.

Si bien estas chicas poseen grados académicos y son talentosas, se les hace difícil tener un trabajo estable. Por ejemplo, Hannah, su protagonista principal, desea convertirse en una gran escritora y que esto le permita procurarse su sustento y, aunque posee talento para hacerlo, al vivir en un momento en el que el mercado laboral es tan competitivo y donde se atraviesa una fuerte crisis económica, alcanzar su sueño se torna cuesta arriba. Así, la vemos ir de un trabajo a otro, sin que ninguno llene sus expectativas, por lo que pasa de ser pasante de una editorial a la redacción de la famosa revista *GQ*, para luego terminar dando clases en un instituto, el cual abandona rápidamente. Algo similar ocurre con el personaje de Marnie, quien, a pesar de tener un prometedor futuro como galerista de arte, termina –literalmente- sin nada. Jessa, por su parte, vive –en el transcurso de la serie- una vida bohemia y sin ataduras, cambiando de pareja con frecuencia y saltando de un trabajo a otro (niñera y dependiente de una tienda, entre otros) sin encontrar alguna cosa que la haga dejar de sentirse insatisfecha y Shoshanna, luego de estar por un buen tiempo en un trabajo estable, decide huir a Japón para reencontrarse con ella misma. Así, nos encontramos en *Girls* con una de las características *millennial* más tratada en diversos trabajos académicos y mencionada previamente: la inestabilidad laboral. En tal sentido, para Zygmunt Bauman (2000), la inestabilidad laboral forma parte de la condición humana contemporánea y los millennials parecen ser protagonistas en esta nueva forma de flexibilización del trabajo. Para este autor,

de acuerdo con los últimos cálculos, un joven estadounidense con un relativo nivel de educación puede esperar cambiar de empleo al menos once veces en el transcurso de su vida laboral –y el ritmo y la frecuencia de cambio seguramente habrán aumentado antes de que la vida laboral de la presente generación concluya-. La “flexibilidad” es el eslogan de la época, que cuando es aplicado al mercado de trabajo presagia el fin del “empleo tal y como lo conocemos”, y anuncia en cambio el advenimiento del trabajo regido por contratos breves, renovables o directamente sin contratos,

cargos que no ofrecen ninguna seguridad por sí mismo, sino que se rigen por la cláusula de “hasta nuevo aviso”. La vida laboral está plagada de incertidumbre (Bauman, 2000: 136).

Otro aspecto digno de destacar de esta serie es la necesidad de su creadora de mostrar mujeres con cuerpos que no obedezcan a los estereotipos de la industria televisiva, mujeres que se alejan de los cánones de belleza establecidos. Su propia protagonista es una mujer con “rollitos”, de baja estatura, tatuada, quien sabe que su éxito y su felicidad no se basan en su apariencia física. Hannah con su cuerpo demuestra que es posible otro modelo, se pueden romper los esquemas tradicionales (Lalanne, 2014). Esto, a su vez, le permite a la serie romper diversos prejuicios, lo que posibilita que explore el tema de la sexualidad abiertamente, sin tabúes. En esta ficción seriada se habla explícitamente de cómo hoy en día tener una pareja estable no significa estar enamorado (volviendo así al tema de la inestabilidad) y que el sexo, no necesariamente es algo apasionado y hermoso, como se suele vender en las series y películas “tradicionales”. “En *Girls*, la problemática de la sexualidad toma una perspectiva diferente... la representación del sexo toma un tinte complejo, oscuro y contradictorio” (Lalanne, 2014: 34). Si bien estas características de romper con ciertos prejuicios y ser más incluyentes son muy propias de los *millennials*, *Girls* expone sólo la mirada de su creadora y lo que ésta conoce, por lo que la visión es parcial y deja por fuera grupos de mujeres más diversos, pues todas siguen siendo chicas blancas que provienen de familias económicamente solventes, aunque las chicas siempre tengan problemas económicos.

Girls es una historia de cambio, de transición, de búsqueda. Pero el camino que recorren sus protagonistas es, sobre todo, errático y sus ambiciones, una frustración tras otra. Todas. Es una ruta, sí, pero de un grupo de chicas que no saben qué están buscando, ni dónde lo van a encontrar, ni, sobre todo, para qué demonios lo quieren. Shoshanna se muda a Japón y le sale mal. Jessa quiere ser terapeuta y le sale mal. Marnie quiere dedicarse a la música y le sale mal. Hannah quiere escribir... y le sale regular. “Ah, la vida” (Rando, 2017, s/p).



Imagen 2. Protagonistas de Girls (De izquierda a derecha: Jessa, Shoshanna, Marnie y Hannah)

Insecure (2016-2021, HBO)

“Cuando la mente es el peor enemigo: Insecure...”
Marina Zucchi

Otra serie que representa a la generación Y, pero desde una perspectiva afroamericana, es la comedia dramática *Insecure*. Al igual que *Girls*, esta serie está protagonizada por su propia creadora, Issa Rae. El programa

básicamente nos muestra la amistad de dos chicas (Issa y Molly) y sus relaciones amistosas y amorosas y, a partir de este argumento, se dan una serie de eventos que nos adentran en temas tan profundos como el racismo, el amor, la independencia financiera, entre otros, en clave humorística, más desde una postura edumentrenida que aleccionadora.

El primer acercamiento que tiene *Insecure* con la generación Y se da a partir de su propio nombre (“inseguro”), puesto que una característica que se atribuye a los *millennials* es que son una de las generaciones más inseguras de los últimos tiempos, puesto que viven en un entorno de constante incertidumbre, trabajos cambiantes, relaciones inestables, entre entornos reales y virtuales.

Sin embargo, de acuerdo con Irene Lucas:

‘Insecure’ hace honor a su nombre, pero únicamente en lo que a los personajes se refiere porque la serie camina firme y segura entre las problemáticas de un grupo de mujeres treintañeras negras que se enfrentan a la crisis que divide la juventud de la adultez. Lo hace siempre desde el humor y la comedia, pero no olvida en ningún momento el drama ni la crítica social y política. La discriminación, el privilegio blanco, el racismo (laboral y sistémico) y los prejuicios culturales son uno de los pilares sobre los cuales se construye el discurso de esta serie. Pero lejos de situar a los negros como meras víctimas de la narrativa, ‘Insecure’ también mira hacia dentro y denuncia las injusticias y la doble moral de la comunidad profundizando en la exclusión por tonos de piel o la segregación de otras etnias y culturas, como la latina o la asiática (2020, s.p).

En el caso del racismo, es común ver cómo, en los primeros capítulos de la serie, por ejemplo, al ser Issa la única trabajadora negra en una asociación sin fines de lucro que ayuda a las escuelas públicas con pocos recursos, tiende a ser estereotipada por sus compañeros, quienes siempre recurren a ella para consultarle sobre la comunidad afroamericana, como si ella tuviera en sus manos las repuestas de toda esa comunidad. Por otra parte, más avanzada la serie, podemos observar que su amiga Molly –quien trabaja en un reconocido bufete de abogados- recibe un salario bastante inferior al resto de sus compañeros por ser la única mujer negra (la mayoría son hombres blancos). Aunque la generación del milenio es considerada una generación incluyente, eso no exime a muchos milenarios de vivir bajo la sombra de los prejuicios y los estereotipos. De allí que se le dé tanta importancia a este tipo de mensajes, sobre todo en los programas que han sido creados por los propios *millennials*.

Al inicio de la serie se nos presenta a una Issa Dee monógama, quien vive una monótona relación con su novio Lawrence, el cual se convierte para ella en una enorme carga, puesto que parece no entender la importancia de tener un trabajo que les permita tener mayor estabilidad económica, ya que, aunque Lawrence es un joven titulado, se dedica a trabajar pocas horas en una tienda de electrodomésticos, puesto que su motivación real es lograr desarrollar una aplicación para teléfonos que le permita obtener fama y fortuna y prefiere dedicar su tiempo al diseño de su *app*, aunque eso implique ganar poco dinero mientras lo consigue. Esto nos muestra varias de las características de los *millennials* expuestas en la primera parte de este ensayo, como lo son: la inestabilidad laboral, la excesiva preparación académica que no se ve reflejada en el trabajo que se realiza y la relevancia de la tecnología digital para esta generación, lo que se puede apreciar en el hecho de que desarrollar una *app* pueda significar un cambio económico y de estatus importante.

Por otra parte, al igual que la serie anteriormente analizada, *Insecure* nos muestra, a través de Issa, que no existen personas perfectas, de allí que, ya más avanzada la serie, en su trama podemos observar a “una Issa a la deriva, entre sus inseguridades laborales, una búsqueda personal con un mapa escarpado y lleno de accidentes geográficos y un sinfín de exploraciones romántico-sexuales” (Villaverde, 2017, s.p).

Otro aspecto digno de señalar es que en esta ficción seriada puede apreciarse la importancia que tienen las redes sociales y el entorno digital en las vidas de las protagonistas, puesto que muchas de las situaciones que se presentan van a estar mediadas por las mismas. Por ejemplo, localizar a una persona a través de su última publicación en Facebook o pelearse con alguien porque la/lo bloqueó en esta misma red social. Otro ejemplo podemos evidenciarlo cuando, Molly (la mejor amiga de Issa) intenta conseguir pareja a través de una aplicación

que busca personas que sean compatibles. Igualmente, cuando Issa y sus amigas crean una cuenta conjunta de Instagram con un nombre falso para poder espiar a los exnovios desde allí. Un tercer ejemplo es la pelea que tiene Issa con un nuevo diseñador de modas que desea participar en la Fiesta en el Barrio (*Block Party*) que ella está organizando para dar sus primeros pasos como *cultural curator*, debido a que ésta se realiza a través de las redes sociales de ambos. Todos estos ejemplos evidencian otra característica de los millennials, la incorporación de lo virtual a su vida cotidiana sin separarlo de lo real.



Imagen 3. La incorporación de la tecnología a la vida cotidiana de las protagonistas de Insecure a través de un selfie. (De izquierda a derecha: Molly, Issa, Tiffany y Kelli)

Un último punto que debemos mencionar es que la mayoría de las relaciones amorosas que establecen las protagonistas tienden a ser muy breves, al parecer “el ‘corto plazo’ ha reemplazado al ‘largo plazo’ y ha convertido la instantaneidad en el ideal último” (Bauman, 2000: 117).

Sense8 (2015-2018, Netflix)

“Yo soy, también, un nosotros”

Sense8

Dentro del grupo de series seleccionadas es necesario nombrar la popular serie *Sense8*, creada y dirigida por las hermanas Wachowski (Lana y Lilly), la cual nos presenta la mirada romántica y esperanzadora de la generación del milenio. Esta ficción seriada, cautivó a la audiencia a través de sus dos temporadas y su final especial de dos horas, al presentar a un grupo de ocho jóvenes milenarios (Nomi, Will, Lito, Riley, Wolfgang, Capheus, Kala y Sun), quienes tienen la habilidad de conectarse psíquicamente a pesar de estar en lugares distantes, puesto que pertenecen a una clase de ser humano más evolucionado denominado *homo sensorium* que tiene la capacidad de ser mucho más empático que los *homo sapiens*, de compartir recuerdos, sentimientos y hasta habilidades con los integrantes de su “*cluster*”. Podemos ver entonces que, desde el comienzo de esta serie, está presente una de las características más resaltantes de esta generación y es la característica *millennial* de estar conectados con el mundo, sin fronteras ni problemas espacio-temporales. Estos jóvenes (mejor conocidos como los Sensates) van de San Francisco a Berlín, de Seúl a México o de Londres a Nairobi con la única finalidad de crear una gran hermandad que no juzga, que no tiene prejuicios.

Aunque en principio estos *Sensates* se ven en la necesidad de unirse para acabar con una corporación que desea capturarlos para experimentar con ellos, en cada conexión se compenetran más y comienzan a compartir entre ellos sus habilidades individuales. Por ejemplo, podemos ver como Capheus, un joven africano conductor de un autobús, se enfrenta a una banda callejera y, aunque no sabe pelear, logra derrotarla porque se conecta con Sun Bak, una joven coreana experta en lucha, quien comparte con él sus habilidades. De igual modo, cuando Riley, una DJ islandesa radicada en Londres, es atrapada por unos narcotraficantes que la torturan porque creen que ella tiene su dinero y sus drogas, Will, un policía de Chicago siente que a quien torturan es a él y, sin proponérselo, al tratar de salir de la situación, comparte sus habilidades de pelea con Riley, quien logra zafarse de sus captores y escapar. Es decir, cuando los *Sensates* están solos parecen estar incompletos, pues en esta serie la fuerza radica en la unión. Vemos aquí uno de los aspectos en los que hace énfasis la serie que refleja otra de las características que se atribuye a la generación del milenio y que mencionamos en apartados anteriores, el énfasis en la cooperación y en la solidaridad por encima del individualismo.

Además, resaltan en la serie otras características que describen a la generación del milenio como los son: la alusión al avance tecnológico y la globalización que se evidencian de una manera muy palpable en las actividades de hacker de Nomi (una *Sensate* transexual, lesbiana y activista tecnológica de San Francisco, California), quien además nos presenta junto con Lito (un actor homosexual) y Wolfgang, Kala y su esposo Rajan (quienes establecen una relación poliamorosa) el tema de la diversidad sexual y nos invitan a comprender la importancia de la tolerancia y la aceptación, en un mundo cada vez más complejo.

Así, de acuerdo con Kike Esparza:

“Sense8” nos enseñó que el poliamor, la bisexualidad, las relaciones heterosexuales, el deseo gay, la identidad de género y sobre todo la amistad, son las distintas expresiones que tiene el ser humano para gritar su memoria en este mundo (2018, s.p).

Esencialmente, *Sense8* es una serie con una gran carga de conciencia social, pues a través de la conexión que establecen los personajes no sólo vemos lo que sienten, también podemos explorar el contexto de cada uno de los *Sensates* y podemos entender (o por lo menos es lo que trata de transmitir la serie) que más allá de nuestras diferencias son muchas las cosas que nos unen. Si algo saben los *millennials* es que la conectividad logra romper con los límites, los bordes se borran y tenemos cabida todos, todos estamos, en cierta medida, conectados unos con otros, de allí que el concepto de comunidad también toma fuerza en el discurso de *Sense8*.



Imagen 4. Los *Sensates* celebrando el cumpleaños de todo el cluster (los 8 nacieron en la misma fecha y a la misma hora), a pesar de no estar juntos físicamente su conexión psíquica les permite compartir como una comunidad los momentos que cada uno está viviendo por separado en ese momento. (De izquierda a derecha: Wolfgang, Riley, Hernando, Sun, Lito, Nomi, Capheus, Daniela, Kala y Will)

Para finalizar, debemos mencionar que, desde el punto de vista narrativo y estético, las hermanas Wachowski crean un producto que cautiva a los propios *millennials*, a través del uso de imágenes hermosas y un montaje dinámico que busca romper con la narrativa tradicional de las series televisivas. Por ello, aunque para muchos televidentes estos cambios puedan resultar complicados, la serie se convierte en un espectáculo dirigido, especialmente, a un público milenario que ansía consumir productos poco convencionales.

Mr. Robot (2015-2019, USA Network)

“Nuestra democracia ha sido hackeada”

Mr. Robot

Entendiendo que los millennials se han caracterizado por ser la generación de la tecnología, no podemos pasar por alto la serie televisiva *Mr. Robot*. La trama se centra en la vida de Elliot Alderson, un joven hacker que sufre de trastorno de identidad disociativo, ansiedad social y depresión, además, es adicto a la morfina. Elliot parece vivir una doble vida, en las mañanas lo vemos trabajando para una empresa de seguridad cibernética llamada “Allsafe”, mientras que por las noches se dedica a colaborar con el grupo de hacktivistas “Fociety” dirigido por un hombre llamado “Mr. Robot”. Dicho grupo tiene como principal objetivo infiltrarse en E-Corp (a la que Elliot bautiza como *Evil Corp*), una multinacional que es acusada de empobrecer a los ciudadanos a nivel mundial, con la finalidad de eliminar todas las deudas que puedan tener los ciudadanos con esta compañía.

En palabras de García Martínez,

La trama de *Mr. Robot* está atravesada por ordenadores, móviles, virus, troyanos, contraseñas, problemas de privacidad y un grupo variopinto de “anonymous” que se dedican a destapar las vergüenzas de políticos canallas y grandes corporaciones corruptas. Robin Hoods del wifi, para que nos entendamos (2016, s.p).

Si bien la premisa de *Mr. Robot* nos recuerda en cierta medida a la popular película de culto *Fight Club*³ (David Fincher, 1999), su enfoque cibernético y su trasfondo político -evidentemente anarquista- parecen estar dirigidos especialmente a los *millennials*, en primer lugar, porque este grupo, como ya hemos mencionado, comparte el haber crecido rodeado de tecnología digital y, en segundo lugar, porque esta generación en el aspecto político se ha caracterizado por poseer un discurso antisistema, ambas características claramente visibles en la serie.

Con respecto a este último punto, Leopoldo Martínez plantea que,

La cuestión central es que son muchos los que están más próximos a la solidaridad que al lucro, a la participación que la exclusión, a la colaboración que a la rivalidad. Los millennials son, ahora mismo, el núcleo de miles y miles de proyectos y acciones en el mundo, que luchan en contra del hambre, de la destrucción del medio ambiente y por disminuir o erradicar la violencia en las comunidades pobres del mundo. Hay, eso es indiscutible, un vínculo profundo entre millennials e interés público, pero no desde la perspectiva del poder o del lucro, sino con el objetivo de mejorar la calidad de vida de quienes viven en condiciones de pobreza (2017: s.p).

De lo dicho hasta ahora podemos extraer que *Mr. Robot* evidencia por lo menos tres de las características asignadas a la generación *millennial*, encarnadas en sus personajes principales y especialmente en Elliot, a saber, su afinidad con el uso de la tecnología, su familiaridad con la misma y la incorporación de ésta en todos los niveles y aspectos de su vida, también la solidaridad y la empatía para con los que la necesitan más y su visión política antisistema.

Otra característica presente en *Mr. Robot*, a través de Elliot, es aquella de mostrar estereotípicamente a la generación *millennial* como la generación “snowflake” (copo de nieve), es decir, un grupo cuyos miembros son extremadamente sensibles y ansiosos. En la serie podemos observar la intención de transmitir la ansiedad que siente Elliot a través de la utilización de planos poco convencionales como, por ejemplo, colocar a Elliot en los bordes del cuadro, dejando una gran cantidad de espacio vacío en el mismo, esto, interpretamos, con la finalidad de transmitir el propio aislamiento de Elliot, la ansiedad y angustia que él sufre frecuentemente.

³ “De hecho, no son pocas las semejanzas entre *Mr. Robot* y la película de Fincher, comenzando por la profunda crítica que realizan al ritmo de vida de la sociedad, o por la justificación de la necesidad de resetear el reloj económico, compartiendo incluso melodía para la ‘salvación’ del mundo: la canción “*Where is my mind*” de Pixies, interpretada al piano por Maxence Cyrin en el caso de la serie de Sam Esmail” (Hernández-Santaolalla y Hermedia, 2016, p. 62).



*Imagen 5. Elliot discute acaloradamente con Mr. Robot y la discusión llega al punto de la violencia física.
(De izquierda a derecha: Mr. Robot y Elliot)*

En definitiva, Mr. Robot representa las características tecnológicas de la generación del milenio y su visión política anarquista y socialmente comprometida con la búsqueda del bien común.

Emily in Paris (2020- actual, Netflix)

“Mantequilla + Chocolate = ♥”
Emily in Paris

Emily es una estadounidense de veintitantos años, que vive y trabaja en Chicago hasta que, gracias a una oportunidad inesperada de trabajo, se muda a París. En este nuevo trabajo está encargada de llevar el punto de vista estadounidense a una respetable agencia de *marketing* francesa –Savoir– que ha sido adquirida recientemente por su agencia de Chicago. Como un primer paso para lograr esto, ella propone comenzar por mejorar la imagen de Savoir en redes sociales. Sin embargo, a pesar de su buena disposición, en un comienzo hay muchos roces por el choque entre las culturas francesa y norteamericana y Emily intentará adaptarse a los retos de vivir fuera de su país y balancear carrera, amigos y vida amorosa.

En esta ficción televisiva la primera característica *millennial* que podemos observar es la utilización de dispositivos electrónicos y de las redes sociales como parte integrante y fundamental de las vidas de los personajes, como medio de comunicación y de relación con todas las personas de su entorno y, adicionalmente, como herramienta de trabajo para llevar a cabo estrategias de *marketing*.

En relación con esto Cecilia Rivera, Ingrid Canacas, Delmy Jovel y Jacqueline Romero plantean, como hemos mencionado anteriormente, que,

Esta generación se caracteriza por su apego a la tecnología, conviven e interactúan la mayor parte del tiempo en internet, realizan consultas, se informan a través de sus smartphones, tablets o computadoras, utilizan redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, Snapchat para comunicarse, expresar sus emociones y opiniones, comparten imágenes de sus actividades diarias. Todo instantáneamente, la mayoría se mantiene conectado todo el día ya que la tecnología está íntimamente ligada a su estilo de vida. (...) La influencia de la tecnología, en esta generación en particular, es una característica que los diferencia radicalmente de las generaciones anteriores,

junto con la necesidad de estar en constante comunicación, compartiendo actividades y emociones. Su estilo de vida ha influenciado no solo en las estrategias de mercadeo de las marcas que los quieren conquistar, sino también en el estilo de las organizaciones y el mundo laboral (2017, p.7).

De esto podemos encontrar innumerables demostraciones en esta ficción seriada, por ejemplo, que cuando Emily y su novio deciden tener una relación a distancia mientras ella esté en París, se comunican a través de videollamadas, en las que ella aprovecha para mostrarle los sitios que visita en esta ciudad e incluso intentan en algún momento tener sexo virtual en una de esas llamadas. Además, en vista de que Emily al llegar a Francia no habla el idioma, antes de inscribirse en clases de francés, usa una *app* de traducción para poder comunicarse con las personas que no hablan inglés; la *app* traduce y repite en francés lo que ella le acaba de dictar. Asimismo, luego, para reforzar sus clases de francés, usa una aplicación de clases a distancia que descargó en el teléfono móvil y que escucha mientras hace *jogging* por París.

Siguiendo con el tema del uso de las redes para comunicarse y relacionarse con quienes la rodean, Emily abre una cuenta de Instagram apenas arriba a París y la llama: Emily in Paris (el mismo nombre de la serie en cuestión). Allí comienza a postear todo lo que llama su atención. Así, prueba un croissant de chocolate y le parece que es tan delicioso que tiene que hacerse un selfie dándole un mordisco y subir un boomerang del momento a Instagram.

Pero, como mencionamos en párrafos anteriores, en *Emily in Paris* podemos observar la utilización de las redes sociales no sólo para uso personal, sino para realizar campañas de mercadeo también. Un ejemplo destacado de este hecho lo vemos cuando las cuentas de las redes sociales de Emily -especialmente Instagram- comienzan a ganar seguidores y ella opta por postear no sólo contenido relacionado con su vida personal sino también con su vida profesional. Así, hace un meme de uno de los productos que le asignan en la agencia y, por casualidad, Brigitte Macron (la Primera Dama de Francia) lo ve y le gusta, por lo que lo comparte, provocando que la publicación se haga viral y, con esto, que el producto promocionado por Savoir genere conversación y se dé a conocer. Con esto Emily comienza a tener mayor respeto por parte de sus compañeros de trabajo y notoriedad en la agencia.

Por otro lado, cuando no está de acuerdo con el enfoque dado a un comercial de perfume porque puede parecer sexista para el público norteamericano -haciendo referencia al movimiento #metoo- y surge un desacuerdo con el dueño de la empresa que fabrica el perfume, ella propone que sean los mismos consumidores quienes decidan si es “sexy o sexista” a través de la realización de una encuesta en las redes sociales, lo que permitiría no sólo dirimir el desacuerdo sino crear conversación sobre el producto y hacer que los potenciales consumidores se sintieran tomados en cuenta en las decisiones de la empresa.

Y, en un ejemplo más, luego de un evento donde participa el famoso diseñador Pierre Cadault, van a comer al restaurante donde Gabriel -el interés romántico de Emily- es el chef y Emily taguea el nombre del restaurante junto al nombre del diseñador de modas, lo que hace que el restaurante se llene más que nunca por toda la gente que sigue a Pierre y ve la etiqueta en las redes.

Todo lo anterior evidencia que, la manera en la que se manejan los dispositivos electrónicos y las redes sociales en esta ficción seriada refleja el modo en el cual los mismos son asumidos por los *millennials*, es decir, como una parte constitutiva y fundamental de sus vidas.

Por último, es digno de mención que el lenguaje audiovisual incorpora a las redes sociales dentro del cuadro, así, cuando Emily hace una foto para postearla, podemos observar en la pantalla la foto que se hace y el pie de foto debajo de la misma, superpuesto a la imagen de ella en un plano general que la muestra donde se encuentra y realizando la acción de hacer la foto y subirla. Cuando hace una foto aparecen todos los iconos que vemos en nuestros teléfonos móviles al momento de hacer una, como si estuviéramos viendo la pantalla del teléfono de ella.



Imagen 6. Emily y la dueña de su panadería favorita observan cómo quedó el selfie que se acaban de hacer y que Emily ha subido a su cuenta de Instagram

En el caso de los videos que Emily hace para subir a Instagram, el manejo audiovisual es similar. Así, lo que aparece en el centro del cuadro es el video que Emily acaba de subir a la red social (en vertical como pueden hacerse en la actualidad con los teléfonos móviles para subirse a las redes). Además, aparece el número de *likes* que tiene la publicación y el número de seguidores que ha alcanzado. Detrás de esta imagen se puede ver desvanecido un plano general de donde se encuentran y la acción de estar haciendo un video en ese momento. El hecho de que la interfaz salga directo dentro de la toma también evidencia un avance en la narrativa del propio audiovisual para incorporar la tecnología.

A modo de conclusión

Luego de haber realizado este recorrido por las seis series analizadas (*The Big Bang Theory*, *Girls*, *Insecure*, *Sense8*, *Mr. Robot* y *Emily in Paris*), podemos observar que, al menos en esta muestra, el énfasis puesto en las características de la generación *millennial* mostradas en cada una de ellas va a depender de la trama particular de las mismas. Así, *Girls* e *Insecure* se enfocan más en los problemas de llegar a la edad adulta (independencia económica, estabilidad laboral, relaciones románticas estables) en un contexto de incertidumbre laboral y económica. Además, *Insecure* incluye a lo antes expuesto el tema racial y todo lo que esto implica. Por su parte, *The Big Bang Theory* se enfoca más en mostrar la cultura geek (afición por lo relacionado con la ciencia ficción, los cómics, los superhéroes, los videojuegos y el *fantasy*) y con la ciencia. *Mr. Robot* destaca más en aspectos cibernéticos y tecnológicos de la sociedad (ciberseguridad, espionaje cibernético, hacktivismo) y en su postura antisistema. En el caso de *Sense8* el aspecto más destacado son las relaciones humanas y la diversidad sexual, destacando temas como la inclusión, el entendimiento, la empatía, la solidaridad y el sentido de comunidad. Por último, *Emily in Paris* resalta la utilización de las redes sociales, tanto en la vida personal como en la profesional.

Sin embargo, a pesar de que las ficciones seriadas analizadas hacen énfasis en características distintas de la generación Y, esto no implica que no muestren en menor medida algunas que están más presentes en las otras. Ubicándolas como conjunto, podemos evidenciar que las características más destacadas encontradas en las series analizadas son: en primer lugar, la incertidumbre que sienten estos jóvenes en relación con su estabilidad, no sólo laboral sino afectiva y, en última instancia, en relación con la sociedad en la que les tocó vivir. Además de esto, su relación con la tecnología y las redes sociales, las cuales han sido totalmente incorporadas a su modo de vida. Otro aspecto que aparece en las series mencionadas es el relativo al abandono de viejos prejuicios en relación con estereotipos de género y raza y la apertura a posturas más flexibles e inclusivas. Igualmente, al sentido de comunidad, de hermandad, de cooperación y solidaridad, por encima del individualismo y también,

aunque en algunos casos es más evidente que en otros, la idea del cambio social como necesario. En este sentido, podemos afirmar que las características de la generación *millennial* que aparecen en las series analizadas coinciden con las encontradas en las lecturas de textos especializados realizadas previamente.

Consideramos importante mencionar que, aunque el corpus aquí analizado representa sólo una pequeña muestra de la gran cantidad de series que exponen en mayor o menor medida el tema de la generación Y, el mismo evidencia la importancia de analizar este tipo de contenidos para acercarnos, en cierta medida, a un mayor entendimiento de los cambios sociales y generacionales que se dan en las sociedades a través del tiempo y cómo éstos modifican los modos en que las personas ven el mundo y actúan en consecuencia.

En este ensayo hemos analizado, brevemente, algunas series de televisión, pero es oportuno ampliar estos estudios y extenderlos a otros medios y formatos, tales como el cine, las webseries, los *spots* publicitarios, los videoclips, los videojuegos, entre otros, ya que en todos estos formatos podemos encontrar huellas de las valoraciones sociales que constituyen nuestra época y nos permiten tener un mayor conocimiento de la misma.

En palabras de García Martínez: “las ficciones son apasionantes (...) porque son especulares: nos permiten tomarle el pulso a una época” (2021, p.12).

Referencias

ÁLVAREZ, José María y LÓPEZ, Javier

2017 “Entretenidos, dispares, participativos, empoderados, vigilados y furtivos”. En J. Álvarez Monzoncillo y G. Haro Rodríguez (Coords.). *Millennials. La generación emprendedora (197-226)*. Fundación Telefónica y Editorial Ariel.

BAUMAN, Zygmunt

2000 “Modernidad Líquida”. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. <https://goo.gl/M6u6oN>

DE LA GARZA, María; GUZMÁN, Eugenio y LÓPEZ, Jorge

2019 “Expectativas de los Millennials en el contexto laboral: Un estudio de género”. *UMR: Management Review*, 4(1), 1-11. <https://bit.ly/2XYuRJ>

ESPARZA, Kike

10 de junio de 2018 “Sense8, el reflejo del amor y la sexualidad en sus distintas formas”. Rosa Distrito. <https://bit.ly/467kLiB>

GARCÍA AYALA, Esperanza

2017 “Millennials la nueva generación de profesionistas del siglo XXI”. *Revista Ciencia. Administrativa*, 174-183. <https://bit.ly/485fdHg>

GARCÍA MARTÍNEZ, Alberto Nahum

2021 “Series contra cultura. Una guía humanista de la ficción televisiva”. Ediciones Universidad de Navarra.

25 de mayo de 2016 “Mr. Robot”. Aceprensa. <https://bit.ly/45RN5Gi>

2014 “El fenómeno de la serialidad en la tercera edad de oro de la televisión”. <https://bit.ly/44NMOCU>

GUERRERO, Enrique

2018 “La fuga de los millennials de la televisión lineal”. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73), 1231-1246. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1304>

HERNÁNDEZ-SANTAOLALLA, Víctor y HERMIDA, Alberto

2016 “Más allá de la distopía tecnológica: videovigilancia y activismo en *Black Mirror* y *Mr. Robot*”. *index.comunicación* 6(2), 53-65. <https://bit.ly/48b6MdD>

KAKLAMANIDOU, Betty y TALLY, Margaret

2014 "The Millennials on Film and Television: Essays on the Politics of Popular Culture". McFarland & Company, Inc. Publishers

LALANNE, Martina María

2014 "Sex and the City y Girls: revirtiendo los estereotipos de mujer dominada en los medios de comunicación". Universidad de San Andrés, Departamento de Ciencias Sociales, Licenciatura en Comunicación. Buenos Aires, Argentina. <https://goo.gl/tZnP1B>

LÓPEZ, María de Lourdes y NICOLÁS, María Teresa

2015 "El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario". Revista ComHumanitas, 6(1), 22-39. <https://goo.gl/uoh4WG>

LÓPEZ, Nereida y GÓMEZ, Leire

2012 "Géneros, formatos y programas de televisión preferidos por los jóvenes. Análisis comparativo por Comunidades Autónomas". ICONO 14, 10(3), 258-283. <https://bit.ly/44UT3Vo>

LUCAS, Irene

5 de julio de 2020 "5 razones para ver... Insecure". Los lunes seriéfilos. <https://bit.ly/3r24soI>

MARTÍNEZ, Leopoldo

20 de agosto de 2017 "Tendencias: Los Millennials y la Política". IQ Latino. <https://bit.ly/3pdAYxh>

MEDINA, César

2016 "Los millennials su forma de vida y el streaming". Revista Gestión y Estrategia, (50), 121-137. <https://bit.ly/3Zg03uQ>

MEJÍA, Fernando

4 de junio de 2019 "¿Por qué 'The Big Bang Theory' me hizo sentir orgullosamente geek? Enter.co. <https://bit.ly/44KFLed>

ORGANISMO INTERNACIONAL DE JUVENTUD PARA IBEROAMÉRICA (OIJ)

2017 "Millennials ¿Una categoría útil para identificar a las juventudes iberoamericanas?". <https://bit.ly/3RePMNy>

PÉREZ, Óliver

27 de marzo de 2018 "Distopías millennial (II): narrativa post-apocalíptica, juventud y cultura recesionaria". Presura, Cultura Visual y Digital. <https://goo.gl/MRw72g>

PORTILLO, Maricela; URTEAGA, Maritza; GONZÁLEZ, Yanko; AGUILERA, Óscar y FEIXA, Carles

2012 "De la generación X a la generación @. Trazos transicionales e identidades juveniles en América Latina". Revista Última Década, Revista especializada en estudios sobre juventud, (37), 137-174. <https://goo.gl/Ph8EWN>

RANDO, Paloma

17 de abril de 2017 "El decepcionante final de 'Girls' no arruina su legado". Vanity Fair. <https://bit.ly/3PBcUV3>

RIVERA, Cecilia; CANACAS, Ingrid; JOVEL, Delmy y ROMERO, Jacqueline

2017 "Millennials: El nuevo reto del Marketing". Realidad Empresarial, (3), 7-13. <https://doi.org/10.5377/reuca.v0i3.5961>

SPITZ, Clarita

2013 "Conviviendo con la Generación Y – Generación Millennial". Letra Urbana, al borde del abismo. Revista digital de cultura, ciencia y pensamiento, Interpretando los nuevos estilos de vida y la sociedad que crea la tecnología. Edición 17. <https://goo.gl/ZcywRA>

TAYLOR, Steven J. y BOGDAN, Robert

1992 "Introducción a los métodos cualitativos de investigación". Paidós.

VILLAVARDE, J.

2017 "Insecure, Hella Millennial". OchoQuince Magazine! Análisis Cultural de Series de Televisión. <https://goo.gl/FvGeJG>

Verónica Fuenmayor: Licenciada en Psicología de la Universidad Central de Venezuela (UCV) y Magíster Scientiarum en Comunicación Social del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) de la UCV. Profesora e investigadora del ININCO y miembro del Comité Académico de la Especialización para el Uso Creativo de la TV de este mismo instituto. Además, participa como investigadora del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL), capítulo Venezuela, proyecto en el que participan investigadores de doce países.

El camino hacia *Mr. Robot*: la representación del hacker en la TV

The road to Mr. Robot: hacker representation on TV

Miguel Ángel Lozano Chairez (México)
Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Artes
lozano.miguel@uabc.edu.mx

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

El camino hacia *Mr. Robot*: la representación del *hacker* en la TV

Miguel Ángel Lozano Chairez
Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Artes
<https://orcid.org/0000-0002-5967-5382>

Resumen:

La crítica elogió a la serie de televisión *Mr. Robot* por su realista representación de la tecnología y la cultura *hacker*. Sin embargo, el camino para lograr una descripción tan compleja de este grupo social es largo y ha transitado por exageraciones, estereotipos y lugares comunes. El presente artículo rastrea los cambios y orígenes de tales representaciones, para comprender los cambios sociales que culminaron con un personaje televisivo tan cercano a la realidad. Esto mediante una perspectiva intertextual que toma en cuenta obras literarias, cinematográficas, periodísticas y culturales. La revisión de este recorrido indica que una combinación de avances académicos, sucesos reales y avances tecnológicos, nos ha traído a donde estamos hoy. *Mr. Robot* responde a aquellas críticas de exageración y representación errónea de un grupo social que ha cobrado importancia con el paso de los años.

Descriptores: ficción, *hackers*, narrativa, representación, televisión.

Abstract:

Critics praised the TV series *Mr. Robot* for its realistic portrayal of hacker technology and culture. However, the road to achieve such a complex description of this social group is long and has encountered exaggerations, stereotypes and common places. This article traces the changes and origins of such representations, to understand the social changes that culminated with a television character so close to reality. This through an intertextual perspective that takes into account literary, cinematographic, journalistic and cultural works. The review of this journey indicates that a combination of academic advances, real events and technological advances has brought us to where we are today. *Mr. Robot* responds to those criticisms of exaggeration and erroneous representation of a social group that has gained importance over the years.

Keywords: fiction, *hackers*, narrative, representation, television.



El 22 de diciembre de 2019, la serie de televisión *Mr. Robot*, producida para *USA Network* llegó a su fin después de cuatro temporadas. Durante su transmisión obtuvo popularidad con las audiencias y también reconocimiento por parte de la crítica, ganando en el proceso varios *Globos de Oro*, incluyendo mejor drama televisivo, varios premios *Emmy*, otros de la *Critics Choice Television Awards* entre otros. La trama de la serie siguió las aventuras de un joven *hacker* llamado Elliot Alderson, afectado por varios desórdenes mentales y de personalidad, al ser reclutado por una misteriosa organización secreta de nombre *Mr. Robot* que buscaba la justicia social a través del activismo ilegal utilizando medios electrónicos.

Uno de los aspectos destacados en reseñas y en comentarios desde el interior de la comunidad *hacker*, es que se trata de una de las representaciones más realistas de *hackers* en televisión (Boboltz, 2015; Giles, 2015). Esta observación es comprensible a la luz de las exageraciones e invenciones irreales que se han presentado históricamente en las ficciones sobre hackers, desde el cine, la literatura, el periodismo y la televisión. El presente artículo rastrea los orígenes y cambios de tales representaciones, para comprender el camino recorrido para obtener un personaje tan fiel a la realidad dentro de la ficción televisiva como Elliot Alderson.

Para esto emplearé una perspectiva intertextual (Barthes, 2009), la cual toma en cuenta el análisis de una trama tomando referentes externos a la misma que ayuden a su interpretación y descripción cultural (Lembo, 2000; Zavala, 2015). Este término fue introducido por la teórica Julia Kristeva, quien afirmó que cada texto en realidad “es una permutación de textos, una intertextualidad: en el espacio de un texto dado, varios enunciados, tomados de otros textos, se cruzan y neutralizan entre sí”¹ (1980, p. 36). Esto parte del supuesto de que una serie de televisión y un cine pueden ser leídos como un texto, y contrastados contra diversas fuentes.

Por otra parte, para conocer los elementos constitutivos del *hacker* de ficción, es necesario conocer también su cultura real. Ésta ha sido descrita por múltiples autores anteriormente (Levy, 1994; Taylor, 1999; Thomas, 2002; Coleman, 2012; Lozano, 2017) y los valores y costumbres de los *hackers* se reflejan en las ficciones acerca de ellos. El análisis de las ficciones sobre *hackers* también se ha realizado con frecuencia (Jecan, 2011; Stańczyk, 2017). La premisa es que, para la creación de la ficción televisiva, múltiples fuentes tanto ficticias como de no ficción interactúan y alteran su significado mutuo (Lembo, 2000). Por ello, a continuación, se presentan los elementos esenciales para comprender este fenómeno.

¹ Las traducciones desde textos originalmente en inglés son propias.

Los primeros *hackers* de ficción

Es difícil determinar el origen exacto del fenómeno *hacker*, pero algunos autores lo sitúan en el contexto de la guerra fría (Thomas, 2002). Durante los años sesenta, el gobierno norteamericano invirtió mucho dinero para el desarrollo de la informática en universidades, con la intención de utilizar nuevas tecnologías en la guerra. Por ello, muchos jóvenes universitarios por primera vez lograron acceder a costosas computadoras, aunque de manera limitada ya que los verdaderos operadores eran técnicos especializados (Levy, 1984). Alrededor de estas computadoras se gestó una nueva cultura en las universidades y el término *hacker* se utilizó para aquel individuo que sabía dar soluciones ingeniosas a problemas informáticos.

A lo largo de las décadas, diversos autores han descrito esta cultura en detalle y, en ocasiones, también los mismos *hackers* han ofrecido respuestas e información al respecto. Aun así, no existe un consenso generalizado por lo que cada quien genera definiciones un tanto diferentes. La informalidad y secreto de muchas prácticas *hacker* dificulta darles definición precisa, pero existen varios principios generales en los que coinciden la mayor parte de los autores. Afirman que se trata de una cultura basada en la exploración de sistemas electrónicos (Taylor, 1999), que posee un fuerte componente lúdico en sus actividades (Himanen, 2001), que promueve la compartición de conocimiento (Lizama, 2005) y que la cultura *hacker* contiene también un fuerte componente de “cultura varonil” basada en los retos y la agresión ritualizada (Thomas, 2002).

Una de las primeras representaciones mediáticas conocidas de la cultura *hacker* es el artículo “*Secrets of the little blue box*” (Rosenbaum, 1971), publicado en octubre de 1971 por la revista *Esquire*. En el artículo, el periodista describe el mundo de los *phone phreaks*: aficionados a la exploración del sistema telefónico norteamericano en búsqueda de fallas y agujeros. Un personaje entrevistado para el artículo bajo el seudónimo de *Captain Crunch* se convertiría en una figura icónica del movimiento *hacker*. Obtuvo este sobrenombre al descubrir que un silbato que se incluía como regalo en el cereal del mismo nombre servía como herramienta para hacer llamadas gratis en teléfonos públicos.

Aunque no se utilizó la palabra *hacker* explícitamente en este artículo de Ron Rosenbaum, el *phreaking* también es una de las prácticas de la comunidad, en el texto se describe una cultura apenas en gestación. Con los años se revelaría que *Captain Crunch* era el sobrenombre del programador John Draper, quien aún hoy es más conocido por su sobrenombre original. En una parte del artículo, Draper explica su motivación para sus exploraciones telefónicas:

Estoy aprendiendo sobre un sistema. La compañía telefónica es un sistema. Una computadora es un sistema, ¿entiendes? Si hago lo que hago es solo para explorar un sistema. Computadoras, sistemas, es lo mío. La compañía telefónica no es más que una computadora (Rosenbaum, 1971: 120).

Esta justificación coincide con los principios mencionados anteriormente: la principal motivación del *hacker* es la exploración de sistemas. Creo que es importante destacar que, a pesar de su estatus icónico dentro de la comunidad *hacker*, en años recientes la imagen de John Draper se ha deteriorado, específicamente tras denuncias de acoso sexual en su contra que orillaron a convenciones *hacker* a prohibirle el acceso (Collier, 2017). Dentro de la comunidad *hacker*, en años recientes ha sucedido lo mismo con algunas de las figuras más conocidas como Richard Stallman y Jacob Appelbaum (Greenberg, 2016; Lawler 2019), por lo que podrían ser indicios de una cultura que se encuentra en cambio actualmente y los moldes del pasado no operan de la misma forma el día de hoy.

Los años ochenta

Sería hasta los años ochenta cuando los primeros *hackers* aparecerían en el cine de Hollywood. Es importante mencionar las representaciones más importantes del cine ya que éstas nutren directamente el contenido de la televisión. La primera es la de Kevin Flynn, el protagonista de la película *Tron* (Lisberger, 1982). En el filme, un programador experto en computadoras, interpretado por Jeff Bridges, lucha contra una mega corporación cuando repentinamente es digitalizado e insertado en el mundo interno de la computadora, donde convive con

piezas de software con forma humana y debe luchar por salir de nuevo hacia el mundo real. Esta distinción entre un mundo real y otro virtual sentaría el precedente a ficciones que vendrían posteriormente.

El siguiente año Richard Pryor interpretó a un *hacker* asistente de los villanos en *Superman 3* (Lester, 1983), una gran producción de Hollywood. El incluir a un *hacker* en una película tan comercial es señal de que los *hackers* comenzaban a posicionarse en el imaginario popular y su poder sobre las computadoras era un elemento atractivo para el público. La participación de este personaje en el filme era menor, el verdadero villano era el millonario Ross Webster, pero la inclusión de un *hacker* agregaba novedad a una fórmula tan repetida como la de *Superman*.

En el mismo año se estrenaría otra película que masificaría aún más la imagen del *hacker* y la llevaría a la conciencia colectiva: *Wargames* (Badham, 1983). En ella, un joven estudiante de preparatoria accede por accidente a un sistema informático de defensa militar norteamericano. Su intrusión causa un disturbio que casi desencadena en una guerra nuclear contra la Unión Soviética, lo cual podría significar el fin de la raza humana. La película está claramente inspirada en la cinta *Dr. Strangelove or: how I learned to stop worrying and love the bomb* (1964) de Stanley Kubrick, donde se describe un escenario similar y que también se filmó en el contexto de la guerra fría.

Sin embargo, lo llamativo de *Wargames* fue la presentación de un joven con capacidad de alterar el mundo entero utilizando tan solo una computadora y una línea telefónica. No se trataba de alguien socialmente poderoso o importante, más bien era un joven promedio a quien no le iba bien en la escuela. En la película de Kubrick, en cambio, los protagonistas son en su mayoría altos mandos de Estados Unidos y la Unión Soviética. La imagen presentada por *Wargames* fue tan poderosa, que el presidente Ronald Reagan, meses después de ver la película y motivado por ella, redactó la primera directiva presidencial sobre seguridad de telecomunicaciones y computadoras (Kaplan, 2016).

En 1984 aparecieron dos obras que marcarían un parteaguas en la representación sobre los *hackers*. Por una parte, el libro periodístico *Hackers, heroes of the computer revolution* de Steven Levy (1994) resultó la descripción más fiel y pormenorizada del movimiento hasta el momento. El libro rastrea el origen del fenómeno al Instituto Tecnológico de Massachusetts y relata las historias de múltiples *hackers*. El aporte más significativo del libro es ofrecer una lista de puntos que el autor denominó “La ética del *hacker*”, que desde su publicación se citan con frecuencia, incluso por los mismos *hackers*, para ilustrar los ideales de su movimiento:

1. Toda la información debe ser de libre acceso.
2. El acceso a los ordenadores (y a todo aquello que nos pueda enseñar algo acerca de cómo funciona el mundo) debe ser ilimitado y total.
3. Desconfía de la autoridad. Promueve la descentralización.
4. Un *hacker* debe ser valorado por sus “*hacks*”. Es decir, por la calidad de sus diseños y programas, no por criterios falsos y postizos como las titulaciones académicas, la raza o la posición social.
5. Un *hacker* puede crear arte y belleza con un ordenador.
6. Los ordenadores pueden mejorar nuestras vidas (Contreras, 2004; Levy, 1994: 33).

A pesar de que son puntos bien definidos, el mismo Levy aclara al final de su libro que no todos los *hackers* seguían esta ética al pie de la letra. Puntos de vista contradictorios creaban rupturas en la comunidad, entrando en disputa incluso el verdadero significado del término. Cierta facción de *hackers* se oponía a las actividades ilegales, como el acceso no autorizado a sistemas. En cambio, algunos estaban a favor y las defendían. ¿Quién merecía la etiqueta de *hacker*? ¿Ambos? ¿Sólo una facción?

La disputa continúa hasta el día de hoy y se han intentado varias maneras de diferenciarlos. Por ejemplo, nombrar “*hackers* de sombrero blanco” a aquellos en contra de la ilegalidad y “*hackers* de sombrero negro” a aquellos a favor. Esto como analogía del *western* cinematográfico, donde los héroes tenían sombrero blanco y los villanos sombrero negro (Lozano, 2017). Sin embargo, no todos dentro de la comunidad aceptan esta distinción y el problema de definición continúa vigente.

La publicación de la novela *Neuromancer* (Gibson, 1984) también introdujo cambios en la representación del hacker. Esta futurista ficción describe un mundo virtual conocido como la “Matriz”, que está ubicada en el “ciberespacio”, una especie de alucinación colectiva donde interactúan millones de personas. Esta novela cimentó el género de literatura “ciberpunk”, que retoma convenciones de novelas distópicas como *1984* de George Orwell o *Brave new world* de Aldous Huxley (Cavallaro, 2001, p. 8), pero también desarrolla sus propios temas permeados por la ansiedad social acerca de las nuevas tecnologías y el autoritarismo.

Esta novela establecería el tono y convenciones de mucha de la ficción sobre hackers por venir. Para citar dos ejemplos, tenemos la novela *Snow crash*, de Neal Stephenson (1992), el cual también introduce un mundo virtual llamado “Metaverso”, paralelo al “ciberespacio” de *Neuromancer*. Un ejemplo similar sería la película *The matrix* (Wachowsky & Wachowski, 1999), donde se introduce otro mundo virtual también llamado la “Matriz” y un joven hacker elegido para luchar contra un poder totalitario. Estas ficciones tienen su origen en *Neuromancer* y no tanto en investigación de campo con hackers reales.

Eric S. Raymond, un reconocido hacker y autor de varios libros sobre esta cultura, escribió lo siguiente sobre *Neuromancer* en su libro *The new hacker's dictionary*: “La ignorancia casi total de Gibson sobre computadoras y la cultura hacker actual le permitió especular acerca del rol futuro de los hackers en maneras que los hackers consideran al mismo tiempo irritantemente ingenuas y tremendamente estimulantes” (Raymond, 1999, p. 138). La descripción del mundo futurista fue tan vívida y seductora que con frecuencia los artículos periodísticos que trataban sobre hackers se referían al vocabulario o imágenes que nos remiten a *Neuromancer*.

Kevin Mitnick

Para ejemplificar cómo la ficción moldea nuestra percepción de la realidad, es indispensable hablar del caso de Kevin Mitnick, un hacker norteamericano que permaneció prófugo de la justicia por crímenes informáticos durante los años noventa. Mientras se encontraba desaparecido fue objeto de varios artículos periodísticos y libros sobre él, muchas veces basados en fuentes inconfiables y sin tomar en cuenta la perspectiva del hacker. El detonador del interés en su figura fue un artículo del periodista John Markoff que apareció en la primera plana del *New York Times* con el título “*Cyberspace's most wanted: hacker eludes F.B.I. pursuit*” (Markoff, 1994), en español la traducción sería “*El más buscado del ciberespacio: hacker elude la búsqueda del F.B.I.*”.

Desde el título de este artículo se utiliza el término “ciberespacio” para referirse a Internet, aunque no era la intención original de William Gibson, el autor de *Neuromancer*. Se habla de Kevin Mitnick como un peligroso pero retraído genio, cuyas habilidades logran burlar a las autoridades una y otra vez: “El Sr. Mitnick creció como un tímido solitario que encontró deleite y una sensación de poder a través de su computadora” (Markoff, 1994, p. 1).

A este artículo siguió una avalancha de notas periodísticas, reportajes televisivos y libros de múltiples autores que trataron sobre el tema, incluyendo los libros “*Cyberpunk: outlaws and hackers on the computer frontier*” de Katie Hafner con John Markoff (1995); “*The fugitive game: online with Kevin Mitnick*” de Jonathan Littman (1996) y “*Takedown: the pursuit and capture of Kevin Mitnick, America's most wanted computer outlaw - by the man who did*” de Tsutomu Shimomura con John Markoff (1996). Muchos de los textos etiquetaron a Mitnick con múltiples términos que enfatizaban su estatus de peligroso criminal como “chacal”, “superhacker”, “hacker del lado oscuro”, como si se tratara del villano en una novela ciberpunk (Taylor, 1999).

Mitnick fue arrestado el 15 de febrero de 1995, y en 1999 se declaró culpable de varios cargos (Newton, 2003, p. 205). Su proceso legal estuvo plagado de irregularidades y las autoridades lo mantuvieron encarcelado durante cuatro años sin juicio ni derecho a fianza, y ocho meses fueron en aislamiento total (Mitnick y Simon, 2010; Thomas, 2002). El aislamiento fue recomendado por el juez debido a la “peligrosidad” del prisionero, de quien se temía que pudiera realizar algún acto malévolo a través de la línea telefónica y el único lugar donde los prisioneros no tenían derecho a llamadas era en aislamiento total (Goldstein, 2008).

El hecho de que la productora cinematográfica *Miramax* decidiera convertir al libro *Takedown* de Shimomura y Markoff (1996) en una película, desencadenó una serie de protestas por parte de la comunidad

hacker, quienes crearon el movimiento “Free Kevin” (Libraren a Kevin). Los *hackers* criticaban las exageraciones e inexactitudes del libro original y el borrador del libreto, temiendo que esta representación negativa afectara las posibilidades de un juicio justo para Mitnick (Goldstein, 2008; Thomas, 2002).

Un grupo de *hackers*, encabezados por el editor de la revista newyorkina *2600: the hacker quarterly*, se dieron a la tarea de crear un documental independiente de nombre *Freedom downtime* (Goldstein, 2001). Su objetivo fue documentar las irregularidades en el proceso legal de Mitnick, pero además luchar contra los estereotipos sobre *hackers* mostrados en los medios de comunicación. La protesta tuvo resultados parciales, ya que la producción siguió adelante bajo el nombre *Takedown* (Chappelle, 200), aunque el borrador del libreto se cambió para reflejar de manera más fiel la realidad. Esta batalla marcó también una lucha de la comunidad de ser retratados con exactitud.

Mitnick salió de la cárcel en 2000 y estableció una empresa de consultoría informática donde asesora a corporaciones para evitar ataques por parte de *hackers* y otros intrusos. El caso de Kevin Mitnick ha servido de base para múltiples representaciones de *hackers* en ficción, donde los personajes cometen crímenes en su juventud y posteriormente ayudan a la justicia en la trama. Por ejemplo, el personaje de Rat en *The core* (Amiel, 2003). En esta película, un *hacker* ayuda a salvar el mundo. Esta idea se contrapone a las tramas donde los *hackers* ayudan a los villanos, por ejemplo, el personaje de Boris en la película de *James Bond Goldeneye* (Campbell, 1995) o Stanley en *Swordfish* (Sena, 2001). De esta forma, los *hackers* en cine suelen ser representados como potenciales destructores del mundo, pero con la misma facilidad como salvadores, creando una moralidad ambigua sobre esta figura del cine.

Parte de la sentencia de Kevin Mitnick le prohibió lucrar con la historia de su vida durante siete años. De esta forma, la prensa especuló sin que él pudiera dar su versión de los hechos. Esto creó una imagen exagerada de sus crímenes y habilidades, que se desmitificó con la publicación de su autobiografía *Ghost in the wires* (Mitnick & Simon, 2010), cuando se cumplió el plazo ordenado por la corte.

El libro pinta una imagen que difiere drásticamente de muchas de las noticias anteriores sobre él, las cuales se basaban en entrevistas de testigos indirectos e información aislada. El mismo *hacker* declara que la mayor parte de sus intrusiones no fueron tecnológicas, más bien fueron imposturas. Es decir, Mitnick mentó sobre su identidad para conseguir lo que buscaba, y esto en ocasiones era mucho más sencillo que penetrar los sistemas informáticos de las empresas a las que quería acceder. De manera que su pericia tecnológica fue exagerada en las notas periodísticas por falta de información, pero durante todo el tiempo que persistió ese mito, la percepción del *hacker* se nutrió de estas ideas.

La entrada del nuevo milenio

Un elemento recurrente en las ficciones sobre *hackers* es la tecnología. Aunque las novelas y películas ciberpunk muchas veces ocurren en futuros con tecnología aún inexistente, algunas de estas historias transcurren en el presente. Aun así, era muy común encontrarse con situaciones tecnológicamente implausibles en el cine con *hackers*. Para poner un ejemplo, me remito a una escena de *Independence day* (Emmerich, 1994), donde los personajes logran infectar una nave extraterrestre con un virus informático.

Esta es, por supuesto, una película de ciencia ficción que no busca tomarse a sí misma muy en serio: muchísimas de las situaciones son exageradas o imposibles. Sin embargo, cualquier persona familiarizada con los virus informáticos puede intuir que no funcionarían en arquitecturas computacionales desconocidas. Que un virus informático terrestre infecte tecnología extraterrestre lo aproxima más al territorio de la magia y hechicería que a la tecnología. Pero estas secuencias funcionaban durante los años noventa porque, en general, el público no estaba todavía muy alfabetizado tecnológicamente: era fácil que creyeran este tipo de fantasías.

Otra escena similar se encuentra en la película *The core* (Amiel, 2003), donde el *hacker* Rat toma un envoltorio laminado de goma de mascar y, silbando a través de él, desbloquea llamadas gratis en un teléfono celular a perpetuidad. Esta imagen tiene sus orígenes en el silbato encontrado por *Captain Crunch*, que le

permitía llamar gratis desde teléfonos públicos, pero llega a la hipérbole. Lo que se muestra en pantalla nunca pudo suceder en la vida real.

La popularización de las computadoras y otros dispositivos electrónicos como los teléfonos celulares logró que los usuarios se concientizaran sobre qué es posible e imposible tecnológicamente. La informática con el paso de los años se ha hecho cotidiana para gran parte de la población. Esto ha obligado a los guionistas de cine y televisión en ser más precisos sobre la representación de la tecnología en pantalla, dando pie a situaciones más plausibles, ya que el público no es engañado con tanta facilidad como antes.

Además, el trabajo académico sobre *hackers* ha crecido exponencialmente en las últimas dos décadas. Dando pie a libros fundamentales como “*La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*” (Himanen, 2001) que es una interpretación filosófica muy compleja de la ética del *hacker*. Antropólogos como Gabriella Coleman y Andrew Shrock publican un flujo constante de estudios etnográficos sobre el mundo de los *hackers*, de forma que cada vez tenemos un panorama más claro de sus ideales y comportamientos. Pero no sólo ellos: los artículos, tesis y libros siguen multiplicándose, ampliando nuestra comprensión y conocimiento.

Por otra parte, individuos provenientes del mundo *hacker* se han catapultado a la fama mediática por su activismo como Julian Assange con su proyecto *Wikileaks* y Edward Snowden mediante sus filtraciones de información secreta de la CIA (Greenberg, 2012; Greenwald, 2014). Estos eventos han transformado la percepción sobre los *hackers*, de manera que con mayor frecuencia podemos encontrarlos ya como héroes con más frecuencia que como villanos. Además, el *hacker* ha ganado protagonismo en las tramas donde aparece. Tanto Assange como Snowden sirvieron de inspiración, por ejemplo, para personajes como Sam Flynn en la película *Tron: Legacy* (Kosinski, 2010).

Mientras que en sus primeras representaciones se exageraba el poder destructivo de los *hackers*, hoy en día se exagera su heroísmo. Los *hackers* se muestran como personajes capaces de luchar contra el capitalismo o la corrupción mediante sus habilidades, y dispuestos a hacerlo, aunque mediante estrategias cuestionables. Esto coloca al *hacker* en una posición ambivalente, como justiciero o vigilante que rompe la ley para impartir justicia, un tropo sumamente común en televisión.

Para ejemplificar este énfasis en el heroísmo, es importante revisar la película *Blackhat* (Mann, 2015), donde un musculoso Chris Hemsworth no solo es un *hacker* experto en informática, también es experto en manejo de armas y combate cuerpo a cuerpo. Además, en esta ocasión, el *hacker* es el personaje principal y no solo un ayudante del protagonista. Notablemente, en esta película se utiliza un término más específico: “*black hat*”, o sombrero negro, para denominar al *hacker*, distinguiéndolo de los ya mencionados *hackers* de sombrero blanco. Esta es una señal de que los autores sobre *hackers* intentan representar correctamente esta cultura.

Hackers en la televisión

Al igual que en el cine, los *hackers* en televisión con frecuencia son personajes secundarios que asisten a los protagonistas a resolver un caso o una situación problemática. Por ejemplo, el *hacker* Ringo Langly en la serie *The X-Files*, que trata sobre dos agentes dedicados a resolver misterios paranormales y que fue producida durante los años noventa. Otro ejemplo similar sería Cindy Mackenzie, que aparece en varios episodios en la serie detectivesca *Veronica Mars*.

Aunque en esos dos ejemplos muestran *hackers* estereotípicos, existen también episodios televisivos que han sido ridiculizados por lo absurdo de sus imágenes. Por ejemplo, un episodio de la serie *NCIS* donde dos personas intentan combatir a un hacker escribiendo en el mismo teclado simultáneamente. Estos tropos son totalmente risibles hoy en día por el motivo ya mencionado: la cantidad de personas que están familiarizadas con la tecnología se ha incrementado drásticamente.

Pero en fechas recientes se han creado retratos más fidedignos que rompen con los tropos desarrollados durante los noventa. Ejemplos claros serían Walter O'Brien de la serie *Scorpion*, quien lidera un grupo de personas para defender a Estados Unidos de amenazas informáticas; y Cameron Howe, una *hacker* que aparece

en la serie *Halt and catch fire*, que se transmitió de 2014 al 2017, serie que contó la historia de una empresa ficticia que tenía como objetivo desarrollar una nueva computadora personal durante los años ochenta.

En el terreno de la comedia tenemos también la serie cómica *Silicon Valley* de HBO, que retrata a un grupo de programadores que intentan una y otra vez, sin éxito, iniciar una empresa tecnológica que revolucione el campo. Particularmente el personaje de Bertram Gilfoyle es el que más se apega a los ideales clásicos del *hacker* de sombrero blanco, pero rasgos de la cultura también se encuentran en otros personajes dentro de la misma serie.

Por último, es imposible no mencionar a Elliot Alderson, el personaje principal de *Mr. Robot*, serie que inició en 2015 y terminó en 2019. Todos estos personajes poseen desarrollo más complejo y su personalidad no se limita a comprender únicamente su pasión por las computadoras: también conocemos sus vidas familiares y múltiples detalles que les dan vida más allá de lo indispensable para la trama.

El creador de *Mr. Robot*, Sam Esmail, ha declarado que buscaba realismo al representar el *hacking* en su serie televisiva, ya que otras series no lo lograron antes (Giles, 2015). Por tanto, dejó atrás convenciones como el ciberespacio y la especulación tecnológica y planteó problemas más aterrizados en la realidad contemporánea y que atendieran a problemáticas sociales palpables. Por otra parte, la iconografía también es distinta, ya que por lo general en la televisión sobre *hackers* es común observar monitores repletos de información que cambia en milisegundos, imágenes tridimensionales y ventanas que se abren y cierran en un parpadeo. *Mr. Robot* prefiere mostrar pantallas realistas, línea de comandos y software que un *hacker* en la vida real utilizaría. Además, un personaje con idiosincrasia apegada a la ética *hacker* tradicional.

Conclusión

Como propuse al principio de este artículo, llegar a este tipo de representación en televisión no fue rápido. Desde sus misteriosos orígenes hasta hoy, hay un largo camino para comprender al *hacker*, alimentado por libros, noticias, academia, películas y en ocasiones la voz de los mismos *hackers* manifestándose públicamente. Todas estas fuentes han contribuido a una comprensión de este fenómeno, de manera que hoy en día poseemos retratos complejos y sutiles de la vida de *hackers* de carne y hueso que han proporcionado material a los personajes ficticios.

A la luz de estas comprensiones más recientes, es interesante comprender de dónde vienen los primeros estereotipos, que combinan a jóvenes impopulares, tímidos y sin mucha fuerza física con un malvado genio capaz de crear destrucción masiva desde sus sótanos. Esta percepción de desconfianza es lo que Douglas Thomas (2002) llamó el “complejo de Frankenstein”: el miedo de que nuestra creación se volviera contra nosotros. En este caso, las computadoras e Internet.

Un complejo entramado de textos nos ha traído a donde estamos hoy. *Mr. Robot* responde, en parte, a aquellas críticas de exageración y representación errónea de un grupo social que ha cobrado importancia con el paso de los años y que monitorea su representación mediática constantemente. Mediante su agencia, son también capaces de alterar el curso de este imaginario o retomar los símbolos con los que se identifican o les resultan útiles.

Cabe destacar que los *hackers* también están al tanto de los trabajos académicos que reflexionan sobre ellos. Esto crea una interesante retroalimentación que incide en la identidad de estos individuos y también en su recepción del contenido mediático. Todavía está por verse el futuro de la representación televisiva del *hacker*, pero se trata de un campo en constante cambio y que cuenta con nuevas noticias, personajes y sucesos cada año, por lo que al menos no se detendrá por falta de material.

Referencias

AMIEL, Jon
2003 *The core*. Paramount Pictures.

BADHAM, John

1983 *Wargames*. Metro-Goldwin-Mayer.

BARTHES, Roland

2009 *El susurro del lenguaje más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona: Paidós.

BOBOLTZ, Sara

2015, "Mr. Robot' creator also thinks it's weird that things in the show keep coming true" en *Huffpost*.
<https://bit.ly/3lsvPAv>

CAMPBELL, Martin

1995 *007: GoldenEye*. United Artists.

CAVALLARO, Dani

2001 *Cyberpunk & cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*. Londres: The Athlone Press.

CHAPELLE, Joe

2000 *Takedown*. Dimension Films.

COLEMAN, Gabriella

2012 *Coding freedom: the ethics and aesthetics of hacking*. Princeton: Princeton University Press.

COLLIER, Kevin

2017 "More men accuse proto-hacker "Cap'n Crunch" of inappropriate sexual contact en *BuzzFeed News*.
<https://bit.ly/34IfWQv>

CONTRERAS, Pau

2004 *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: Una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa.

DRAPER, John

2018 *Beyond the little blue box: the biographical adventures of John T. Draper (aka Captain Crunch)*. FriesenPress.

EMMERICH, Roland

1996 *Independence day*. Twentieth Century Fox.

GIBSON, William

1984 *Neuromancer*. New York: Penguin books.

GILES, Matthew

2015 "The unusually accurate portrait of hacking on USA's Mr. Robot" en *Vulture*. <https://bit.ly/3jo0Svp>

GOLDSTEIN, Emmanuel

2001 *Freedom downtime*. 2600 Films.

2008. *The best of 2600: a hacker odyssey*. Nueva York: Wiley publishing.

GREENBERG, Andy

2012 *This machine kills secrets: how wikiLeakers, hacktivists, and cypherpunks are freeing the world's information*. Nueva York: Random House.

GREENBERG, Andy

2016 "Tor developer Jacob Appelbaum resigns amid sex abuse claims" en *Wired*. <https://bit.ly/2G97akj>

GREENWALD, Glenn

2014 *No place to hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. surveillance State*. Nueva York: Henry Holt and Company.

HIMANEN, Pekka

2001 *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino Libro.

JECAN, Vlad

2011 "Hacking Hollywood: discussing hackers' reactions to three popular films", en *Journal of Media Research*, no. 10, vol. 2: 95-114.

KOSINSKI, Joseph

2010 *Tron: legacy*. Walt Disney Pictures.

KRISTEVA, Julia

1980 *Desire in language: a semiotic approach to literature and art*. Nueva York: Columbia University Press.

LAWLER, Richard

2019. "GNU founder Richard Stallman resigns from MIT, Free Software Foundation" en *Engadget*. <https://engt.co/3hF6ctR>

LEMBO, Rom

2000 *Thinking through television*. Cambridge: Cambridge University Press.

LESTER, Richard

1983 *Superman III*. Dovemead Films.

LEVY, Steven

1994 *Hackers: heroes of the computer revolution*. Nueva York: Penguin books.

LISBERGER, Steven

1982 *Tron*. Walt Disney Productions.

LITTMAN, Jonathan

1996 *The fugitive game: online with Kevin Mitnick*. Nueva York: Little, Brown and Company.

LIZAMA, Jorge

2005 *Hackers en el contexto de la era de la información* [Tesis doctoral]. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.

LOZANO, Miguel

2017, *Sombreros blancos: tres hackers programan un mundo mejor*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.

2019 "J. Random Hacker: sociedad y representación del hacker en el cine de Hollywood", en Díaz, Álvaro (coord.) *Visiones amorfas: aproximaciones al arte desde el siglo XXI*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.

MANN, Michael

2015 *Blackhat*. Universal Pictures.

MARKOFF, John

1994 "Cyberspace's most wanted: hacker eludes F.B.I. pursuit" en *The New York Times*: 1-1.

MITNICK, Kevin y SIMON, William

2012 *Ghost in the wires: my adventures as the world's most wanted hacker*. Nueva York: Little, Brown and company.

MORLEY, David

1996 *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Madrid: Amorrortu.

NEWTON, Michael

2003 *The encyclopedia of high-tech crime and crime-fighting*. Nueva York: Infobase Publishing.

PALACIO, Manuel

2007 "Estudios culturales y cine en España", en *Comunicar*

ROSENBAUM, Ron

1971 "Secrets of the little blue box" en *Esquire* ejemplar de octubre de 1971: 117-226.

SENA, Dominic

2001 *Swordfish*. Village Roadshow Pictures.

SOFTLEY, Iain

1995 *Hackers*. United Artists.

STAŃCZYK, Marta

2017 "Unseen war? Hackers, tactical media, and their depiction in Hollywood cinema", en *TransMissions* no. 1, vol. 2: 62-77.

STEPHENSON, Neal

1992 *Snow crash*. New York: Bantam Books.

THOMAS, Douglas

2002 *Hacker culture*. Minneapolis,: University of Minnesota Press.

WACHOUSKI, Lana y WACHOUSKI, Lilly

1999 *The matrix*. Warner Brothers.

ZAVALA, Lauro

2015 *Posibilidades del análisis cinematográfico*. México: Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de México.

Miguel Ángel Lozano Chairez: Ingeniero en Sistemas Computacionales por parte del Instituto Tecnológico de Mexicali y Maestro en Estudios Socioculturales por parte del Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC). Autor de *"Sombreros blancos: tres hackers programan un mundo mejor"* (2017, UABC) y coautor de *"Fuera de la caja: galerías independientes de Baja California"* (2018, Inycre). Doctorando en Arte por parte del Instituto Nacional de Bellas Artes y la Universidad Autónoma de Baja California.

Bolívar Multipantallas

Bolívar Multiscreen

Carlos Delgado Flores (Venezuela)
Universidad Católica Andrés Bello
cardelf@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Bolívar Multipantallas

Carlos Delgado Flores

Universidad Católica Andrés Bello

<https://orcid.org/0000-0002-6150-0856>

Resumen:

La teleserie Bolívar, una lucha admirable, producida por Caracol televisión y distribuida por señal abierta, cable y Netflix, constituye una interesante apuesta por la renovación de los relatos de la telenovela y por la revalorización de su impacto cultural en las sociedades contemporáneas, sin descuidar su rentabilidad como producto de industria cultural: tres dimensiones que enmarcan una lectura crítica, en las líneas que siguen.

Descriptor: historia, mito, propaganda, telenovela, televisión digital.

Abstract:

The Bolívar television series, an admirable struggle, produced by Caracol television and distributed by open signal, cable and Netflix, constitutes an interesting commitment to the renewal of the soap opera stories and to the revaluation of its cultural impact on contemporary societies, without disregard its profitability as a product of the cultural industry: three dimensions that frame a critical reading, in the lines that follow.

Keywords: history, myth, propaganda, soap opera, digital television.



El 21 de junio de 2019, la empresa colombiana de televisión Caracol estrenó para pantalla abierta la serie de televisión *Bolívar una lucha admirable*, escrita por Juana Uribe y dirigida por Luis Alberto Restrepo, Andrés Beltrán y Jaime Rayo: 60 capítulos dedicados a mostrar una imagen del héroe histórico distinta a la consagrada por la historiografía tradicional: una *biopic* seriada que no ofrece una revisión del personaje sino más bien, un relato audiovisual cuya actualidad parece dictarla el contexto actual de las relaciones colombo venezolanas. Posteriormente, la plataforma de *streaming* digital Netflix la estrenó en octubre.

“Es cuento, no historia”, sentenció la historiadora y presidenta de la Academia Venezolana de la Historia, Inés Quintero, para resumir las faltas de rigor y los sesgos de interpretación que, a su juicio, le hacen perder valor como documento a la serie:

La construcción de los personajes, sus características personales, los detalles de sus vidas privadas, sus emociones, afectos o dilemas, así como las maneras de desenvolverse son invenciones de quienes escriben y dirigen la serie, a fin de darle sentido al relato, al hilo dramático que les sirve de guía. No tienen nada que ver con la historia. Lo mismo ocurre con los hechos, éstos son presentados de forma tal que sirvan de sustento a la narrativa dispuesta y construida por quienes elaboran los contenidos, en función de los propósitos de la serie, y no con la finalidad de ofrecer una lectura que permita reconstruir el pasado, tal como ocurrió. Ambos propósitos son incompatibles (Quintero, 2019, s.f).

Advertidos de la postura de la historiadora y de la noble corporación que dirige, las líneas que siguen no valorarán la serie como interpretación histórica, sino como relato de una industria cultural audiovisual, esto es: en su estructura y significación interna y de cara a la opinión pública, en el contexto particular que la diáspora venezolana ofrece, especialmente en Colombia.

***Bolívar* es una telenovela, no es un documento histórico**

La telenovela como género narrativo audiovisual permite combinar en un formato de entretenimiento seriado arquetipos y estereotipos, su consumo obedece al gusto desarrollado a partir de la existencia de matrices culturales (Barbero, 1990). Género híbrido de alta cultura, cultura popular y cultura de masas, su desarrollo en Latinoamérica coincide -y responde- a los procesos de modernización nacional, desarrollados en toda la región, más de la mano de la oralidad secundaria de la televisión (Ong, 1997) que llevados por la cultura ilustrada del sistema de auctoritas de las repúblicas (academia, universidades, sociedades intermedias, gremios, sindicatos, sociedad civil).

Documentar a *Bolívar* pasa por entrar o salir de una tradición de la interpretación histórica que lo valora como mito fundacional, en acuerdo con la tradición filosófica que lo identifica como encarnación del “genio”¹ de las naciones bolivarianas. Pasa por entrar o salir de su deificación en el marco de una religión de estado: el bolivarianismo. La teleserie no toma partido en este debate, pero deconstruye parte de los argumentos y los plasma en algunos momentos de la trama: son las razones de los conspiradores y del atentado en Bogotá en septiembre de 1828, son las objeciones de Santander y los argumentos de sus partidarios en la convención de Ocaña, son los argumentos de la dictadura de Bolívar, que posiblemente hayan quedado estereotipados, perdidos ante la primacía de la historia de amor del genio, que es heroica en tanto presenta el rasgo más trágico del héroe; el amor antagonista del destino.

¹ La idea del genio es una tradición dentro de la filosofía occidental, con implicaciones en la psicología, la historia y la estética, principalmente. Desde Platón, los neoplatónicos, el enciclopedismo, el trascendentalismo kantiano, la filosofía romántica o el existencialismo, el genio alude a la aristocracia del espíritu. Christoph Wieland, representante del Sturm & Drang, afirma en Consideraciones sobre el hombre (1755) que, lejos de ser una cualidad inherente a todo ser humano, el genio es una colosal dimensión del espíritu que poseen seres excepcionales que se encuentran a mitad de camino entre la humanidad y los ángeles. “El genio tiene una misión divina que cumplir, vive de acuerdo a una ley interior que le permite vencer obstáculos que para los demás son insuperables; su cualidad innata puede desarrollarse mediante la educación y empujarlo a realizar tanto acciones heroicas como acciones pletóricas de crueldad (Wieland en Brugger, 1976, p. 7).

El Bolívar de la teleserie es mito fundacional de las naciones, la opción narrativa seguida parece haber sido la de reencantar el mundo mediante un héroe con el cual pueda el espectador medirse, identificarse, calibrar según sus costumbres: el héroe ancestro. Pero además Bolívar es la personificación del otro: un inmigrante que se adapta, un paisano oriundo de otras tierras, a quien se le acoge y el cual, en agradecimiento, accionará la gesta de la independencia, restaurará la humanidad de las buenas gentes, pero también el temor a la ley, personificadas ambas en un irónico esperpento: el carnicero, que es maestro en una escuela lancasteriana² y es, como otrora, el verdugo, ejecutor de la sentencia. Ideas clásicas de ciudadanía y estado, de democracia liberal y republicano actualizadas, en formato de mito.

El mito Bolívar en la teleserie está preñado de buenas intenciones, la manifestación del genio vendrá en su destino superior: llevar la libertad a los pueblos, no como Prometeo, sino como un Mesías davídico cuyo viaje se gesta en la ascesis de la pérdida del amor, tanto en los casos de su madre y su esposa, como el de Pepita Machado, su amante, hasta la aparición de Manuela Sáenz, heroína cuya historia se relata en paralelo hasta que se entrelazan en una historia de amor imposible.

El relato del mito tiene estructura de tragedia: un temprano encuentro con el destino (el juego de pelota con el príncipe Fernando), la ascesis (la muerte de María Teresa), el viaje del héroe (Paris, Roma), el rito de pasaje (de los muladares de París al juramento en el Monte Sacro), el eterno retorno de lo idéntico (las iteraciones del ciclo), las misiones con sus idas y venidas (las guerras entre 1812 y 1819), la consagración (el paso de los Andes y la liberación de Nueva Granada), el clímax (la independencia de Perú, el romance con Manuela Sáenz y el inicio de la enfermedad), el anticlímax (la dictadura, el atentado de septiembre de 1828) y el final (la renuncia a la presidencia, el viaje a Cartagena y Santa Marta y la muerte). Estructuras similares serán seguidas por casi todos los personajes que desarrollarán tramas paralelas a lo largo de la teleserie, por cuanto son mitos heroicos: hombres y mujeres que luchan contra el destino, transformándose, moldeándose con una voluntad entusiasta, sustrayéndose de la determinación.

Igualmente, el dispositivo escénico se basa en la tragedia clásica: las escenas centrales de cada capítulo generalmente son advertidas por gente del pueblo (coro), presenciadas por el público y comentadas por el coro con coda en el corifeo que está representado en el personaje del sereno de Santa Fe de Bogotá. El dispositivo permitirá variar los arquetipos, avanzar las escenas con interpolación progresiva de otras, construir una narración polifónica rica en registros: una telenovela construida con rigor, lo cual permite ampliar el registro dramático de la tragedia hacia el retrato de costumbres, el melodrama, el esperpento, entre otros.

La teleserie *Bolívar* es una brillante pieza de propaganda política

Es sabido que la producción simbólica de las industrias culturales aspira a cumplir un rol dentro de los instrumentos de control social, bien alimentando el imaginario social, la construcción de identidades y la escenificación de las dinámicas desde el consumo; bien aspirando a generar influencia en los miembros de una sociedad, performatizando roles y contribuyendo con sus contenidos a “setear” (*setting*) el sistema social. A partir de estas premisas, se puede valorar la teleserie *Bolívar* como una pieza de propaganda política excepcional dedicada a revisar las relaciones colombo venezolanas.

La serie apuesta a novelar cómo el debate de las razones relativiza la voluntad del héroe. Hay un intento por bajar a Bolívar del pedestal, y la dirección exige al actor (Luis Gerónimo Abreu) crear un personaje verosímil con abundante dinámica psíquica; surge así un Bolívar empático, apasionado, enfocado en sus objetivos, con numerosos registros y tesituras. Este Bolívar humanizado gestionará las tensiones con la cohorte de

² La escuela lancasteriana es un método educativo que debe su nombre a su creador, Joseph Lancaster, un maestro británico que recogió el sistema anteriormente inventado por Andrew Bell y lo reformó ligeramente para adaptarlo a su filosofía educativa. Las primeras experiencias se realizaron en Inglaterra, pero su influencia llegó pronto a Latinoamérica, con bastante éxito a lo largo del siglo XIX. En las escuelas lancasterianas, los docentes se ocupaban primero de los alumnos más listos y con más facilidad para aprender y estos, a su vez, atendían a los niños más pequeños o menos avanzados, conformando una pirámide de conocimientos, con cada fila ayudando a la inferior a aprender, sin necesidad de que hubiera un maestro controlando; existía además un sistema de premios y castigos que excluían el castigo corporal, aun cuando podían resultar severos. En Colombia se pusieron en servicio durante la Vicepresidencia de Francisco de Paula Santander, en Venezuela, el intento de incorporarlas durante la administración de José Antonio Páez fue duramente criticada por la iglesia católica.

Libertadores con los cuales estableció relación, tensiones que irán de lo interpersonal a lo étnico, de lo intersubjetivo a los conflictos “de clase”: actuaciones de los distintos actores sociales.

Cuatro alegatos le sirven a los autores y productores de la serie para fijar una postura en el presente a partir de la recreación del pasado, a modo de alegoría:

a) **La “hermandad” colombo-venezolana.** El paso de los Andes es el episodio crucial que justifica el *flashback* hasta el inicio de la historia de Bolívar, para traer al presente contingente de la audiencia, el paralelismo entre los soldados del ejército libertador que en 1819 cruzaron casi desnudos el páramo de Pisba durante la campaña de liberación de la Nueva Granada, con los caminantes del forzado exilio en búsqueda de una vida mejor. Pisba o Berlín, la referencia abre espacio para un alegato contra la xenofobia que se verá reforzado en la frase repetida como *leitmotiv*: “ellos son nuestros hermanos y así como ellos nos ayudaron con la independencia, nosotros los ayudaremos cuando sea necesario”; sin dejar de señalar las diferencias de carácter entre colombianos y venezolanos, frente a temas de remarcada vigencia como el respeto a las instituciones, la sujeción al imperio de la ley, los límites al poder y las tensiones que el personalismo político genera.

b) **Continuidades y rupturas.** La continuidad en cargos de algunos funcionarios del Virreinato en la naciente República obedece más a la necesidad que a la voluntad, pero revela la dinámica de las transiciones políticas, donde se combinan preservaciones y rupturas del *statu quo*. Las continuidades y las rupturas se articularán en la continuidad de los bandos en conflicto y en la sucesión de sus oposiciones, en la continuidad de las élites y en la denuncia de las promesas incumplidas de la emancipación.

c) **El valor de la guerra.** La guerra y sus crueldades son males necesarios, si se quiere la libertad. Las crueldades ejercidas por el ejército español durante el proceso de Pacificación llevado a cabo por el General Pablo Morillo (el régimen del terror) o la exhibición pública de los ajusticiados de Quito registrados en el cuadro guardado por Manuela Sáenz recuerdan qué ocurre cuando los conflictos políticos dejan de ser agonísticos para volverse luchas existenciales: qué justifica la guerra como acción destinada a un fin superior y qué implica intentar no perder la humanidad ante la gesta.

d) **El gendarme necesario.** La dictadura de Bolívar es justificable por sus buenas intenciones, como expresión de la voluntad popular y como toma de posición dentro de un conflicto de bandos que enfrentan centralismo y federalismo, liberalismo y conservadurismo, tutela y libre albedrío. Pero la tiranía supone un abandono de la ley por la voluntad soberana que por esa acción queda consagrada (sacer), al igual que el derecho a rebelión (Agamben, 2003).

¿A quién le llega *Bolívar*?

La teleserie se estrenó en junio de 2019 en señal abierta en Colombia. Dago García, vicepresidente de Producción y Contenido de Caracol Televisión, en información suministrada por el portal colombiano kienyke.com en octubre de 2019, asegura que esta serie es un proyecto bastante ambicioso con el que esperan obtener buenos resultados, pero que los datos de *rating* ya van siendo favorables; según los más recientes informes de Kantar Ibope Media, compañía encargada de medir y analizar el *rating* en Latinoamérica, esta producción supera por amplio margen a sus competidores de otros medios y es líder en su franja logrando una diferencia vs. su enfrentado de más de 70% (11,7 vs 6,7 en *rating*). La serie a la fecha ya tiene un alcance del 56.1% de los colombianos, un promedio diario de más de cinco millones de televidentes (kienyke.com, 2019, s.f).

No obstante, para ese mismo mes, una nota de *Las dos orillas* señalaba su bajo *rating*:

Las expectativas que se tenían para la serie del Canal Caracol eran bastante altas. Primero, por tratarse de un personaje emblemático de la historia nacional. Segundo, por tratarse de la producción más costosa y ambiciosa realizada por el Canal Caracol en su historia (así tal cual era promocionada de forma masiva por el canal y por los medios de comunicación). Sin embargo, la serie definitivamente no llamó la atención de los televidentes, cosa que se pudo ver desde el

momento en que se estrenó. Se esperaba que la nueva edición de *Yo me llamo*, con sus elevadas cifras de rating, le diera el impulso a la serie, pero siguió estancada en sus números decepcionantes. Apenas acaba el concurso de imitación, la gente huye despavorida de la serie. De hecho, de 19 puntos que ha llegado a marcar el concurso, el seriado los baja a 11. Aunque ciertamente si no fuese por el arrastre del reality el desempeño de la serie sería aún peor, difícilmente podría llegar siquiera a 10 puntos por méritos propios (Gutiérrez, 2019, s.f).

Más allá de esta discrepancia sobre los datos de recepción en señal abierta, está el hecho de que *Bolívar* lo distribuye Netflix desde septiembre 2019, pero también los distribuyen canales de Tv por suscripción, mercado que, de acuerdo a proyecciones de la firma consultoría Dataxis, constituye un mercado que en Latinoamérica alcanzará 79,3 millones de hogares en 2023, con lo cual, se ubica en una escala de crecimiento conservador, que no abarca más allá del 40% del total de hogares con televisor.

Netflix lidera en el mercado de televisión digital, el de las plataformas de *Streaming de Video On Demand* (SVOD) en la región, con una penetración de 36% que podrá convertirse en 91% cuando se combine con Amazon Prime Video, a finales de 2023. De 2017 a 2019 pasó de 19,7 a 29,4 millones de suscriptores, lo cual multiplica exponencialmente el acceso de los contenidos de señal abierta en una industria con una estructura de costos marginales tendiente a cero.

El 15 de octubre fue el estreno de *Bolívar* en Netflix, como parte de un acuerdo firmado entre la plataforma y Caracol para producir nueve series, de las cuales ya se han producido *Siempre bruja*, *Sobreviviendo a Pablo Escobar*, *La niña* y *La ley secreta*. Por *Bolívar*, Netflix pagó 35 millones de dólares con lo cual, el canal colombiano recupera los costos de producción, de aproximadamente 30 millones de dólares, 500 mil por capítulo.

En conclusión

Así pues, un relato audiovisual de épocas pasadas se vuelve alegoría del presente, rentable en capital y en construir control social frente a un conflicto: tres dimensiones que pudieran resultar de interés o bien para la historia de las mentalidades, o para la historia de la economía política de la comunicación o para la historia cultural más contemporánea, si se llegan a desarrollar líneas de investigación a este respecto, permitiendo que el cuento se vuelva historia.

Referencias

AGAMBEN, Giorgio

2003 *Homo Sacer, el poder soberano y la nuda vida*. Barcelona: Pre-textos.

MARTÍN-BARBERO, Jesús

1990 *Procesos de comunicación y matrices de cultura: itinerario para salir de la razón dualista*. España: FELAFACS – Gustavo Gili.

BLANCO, Miguel

2019 “Bolívar, el héroe de Netflix”, en Revista Producto, 18 de octubre de 2019. <http://www.producto.com.ve/pro/zona-lounge/bol-var-h-roe-netflix>

GUTIÉRREZ, Sebastián

2019 “Bolívar, el costoso fracaso de Caracol que nunca despegó” en Las2orillas, 23 de octubre de 2019. <https://www.las2orillas.co/bolivar-el-costoso-fracaso-de-caracol-que-nunca-despego/>

KIENYKE.COM

2019 “Las sorprendentes cifras de Bolívar en rating”, en kienyke.com, 8 de octubre de 2019. <https://www.kienyke.com/entretenimiento/las-sorprendentes-cifras-de-bolivar-en-rating>

ONG, Walter

1997 *Oralidad y escritura, tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica.

PANORAMA AUDIOVISUAL

2019 “Netflix desglosa por vez primera el número de suscriptores por regiones”, en Panoramaaudiovisual.com, 18 de diciembre de 2019. <https://www.panoramaaudiovisual.com/2019/12/18/netflix-desglosa-suscriptores-regiones/>.

PLATAFORMAS

2019 “Las realidades del video streaming en América Latina”, en plataformas.news, 16 de julio de 2019. <https://plataformas.news/ott/nota/las-realidades-del-video-streaming-en-america-latina>.

QUINTERO, Inés

2019 “Sobre la serie Bolívar de Netflix: es cuento, no es historia”, en Prodavinci.com, 17 de julio de 2019. <https://prodavinci.com/sobre-la-serie-bolivar-de-netflix-es-cuento-no-es-historia/>

WIELAND, Christoph

1755 “Consideraciones sobre el hombre”, en Brugger (comp). *La rebelión de los jóvenes escritores alemanes en el siglo XVIII. Textos críticos del Sturm und Drang*. Gerstenberg, Hamann, Herder, Goethe, Stolberg, Lavater y otros. 1976. Buenos Aires: Nova.

Carlos Delgado Flores: Periodista, Magíster en Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) y candidato a Doctor en Historia (UCAB). Investigador de la comunicación. Exdirector del Centro de Investigación de la Comunicación (UCAB) y Coordinador académico del postgrado en Comunicación Social (UCAB).

Reflexiones sobre el acceso digital y el espacio audiovisual latinoamericano

Reflections on Digital Access and the Latin American Audiovisual Space

Luisela Alvaray (Estados Unidos)
DePaul University
lalvaray@depaul.edu

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Reflexiones sobre el acceso digital y el espacio audiovisual latinoamericano¹

Luisela Alvaray

DePaul University

<https://orcid.org/0000-0001-5474-0141>

Resumen:

El rápido flujo de las tecnologías digitales nos lleva a considerar cómo éstas están modificando las prácticas de producción y distribución de cine y televisión, cómo los formatos audiovisuales se están transformando y qué tipos de contextos puede crear esto para los espectadores. Usando el ejemplo de Netflix en América Latina, este breve ensayo reflexiona sobre las formas en que las plataformas digitales, tanto a través de sus prácticas de distribución en línea como a través de su rol más reciente de productor, están esencialmente cambiando el entorno de los medios de comunicación locales y regionales y las formas en que nos relacionamos con ellos.

Descriptor: Cine y televisión, distribución en línea, Latinoamérica, Netflix, plataformas digitales.

Abstract:

The rapid flow of digital technologies propels us to consider how they may be modifying film and television production and distribution practices, how media formats are transforming and what kinds of contexts of viewership this may be creating. Using the example of Netflix in Latin America, this essay reflects upon the ways the companies, through their online distribution practices, as much as through its newer role as producers, are fundamentally changing local and regional media environments and the ways we relate to them.

Keywords: Film and television, online distribution, Latin America, Netflix, Digital platforms.

¹ Este artículo está basado en una publicación anterior: ALVARAY, Luisela 2019 "Digital access, genre bending: *Four Seasons in Havana* (Viscarret, 2016) and the Ibero-American audio-visual space", en *Studies in Spanish & Latin American Cinemas*, V. 16, n° 2: 155-175.



Como resultado de la aceleración global de las tecnologías de la información, las plataformas en línea como Netflix y sus nuevas prácticas de producción, distribución y consumo están dislocando y transformando nuestro sentido de lo que constituye la producción nacional de cine y televisión de un país. Como afirma Marvin Kraidy,

Las redes globales de información han mitigado las restricciones de espacio y tiempo... nuevas tecnologías de información y transporte más rápidas, menos costosas y más eficientes han facilitado que compañías y gobiernos separados por océanos o por grandes territorios cooperen en emprendimientos mediáticos. (2006, p. 98).

Las plataformas en línea están compensando la falta de redes de distribución cinematográfica que hasta ahora han limitado la circulación de películas y, por lo tanto, están creando disyuntivas claras en el ámbito de la industria cinematográfica y televisiva latinoamericana. Pantallas personales alrededor del mundo están plagadas de contenidos internacionales y, esto es, sin duda, una manera en que nuestra experiencia de lo global está transformando rápidamente nuestro propio sentido de lo local.

Adicionalmente, los cambios en el ámbito mediático que promueven las plataformas en línea están progresivamente disolviendo los aspectos que típicamente diferenciaban los productos cinematográficos de los televisivos, así como la relación que tienen los espectadores con dichos productos. La diversificación de plataformas ha generado más variación de la programación audiovisual. Pero a su vez, en vista del innegable éxito de Netflix, las corporaciones como Disney, Amazon, Apple TV, Paramount y muchas otras, han decidido producir contenidos exclusivos para lanzarlos en sus propias plataformas. Esto hace que, aunque los programas son múltiples y diversos, el acceso es cada vez más difícil para los usuarios pues hoy en día cada plataforma tiene su costo particular.

En efecto, los servicios de transmisión en línea y sus programaciones originales han producido múltiples cambios en los ámbitos audiovisuales nacionales e internacionales. En breve:

- a) Promueven alianzas transnacionales en cuanto a producción y distribución de productos audiovisuales. Estas alianzas entre países de la región latinoamericana e interregionales (con Estados Unidos y Europa) ya existían, pero se intensificaron en los años noventa y, más recientemente, con la proliferación de las plataformas en línea.
- b) Esto se refleja en las narrativas de los programas, con lo cual se desvanecen los formatos de los programas tal como los conocemos.
- c) A su vez, se transforman las maneras en que consumimos los productos audiovisuales.
- d) Se transforman los patrones culturales y, por lo tanto, los imaginarios nacionales/transnacionales.

Este artículo es una primera aproximación a estos temas. Lo haré enfocándome en el caso de Netflix en Latinoamérica y sus ramificaciones.

El uso de medios digitales que inauguró Netflix revolucionó la industria del entretenimiento desde 2007, que fue cuando empezó a transmitir películas, programas y series por internet. Para 2016, ya había 10% menos de demanda de DVDs y 23% más de demanda del servicio de transmisión digital en los Estados Unidos (Faughnder, 2017). En 2013, Wheeler Dixon ya decía que “después de acabar con las tiendas de DVD, CD y de libros, Amazon y Netflix parecen preparados para acabar con todos los vestigios de lo real y entrar en el dominio digital exclusivamente” (2013, p. 6). La frase fue profética. Ambas compañías han liderado la transformación de la infraestructura del mundo audiovisual en la segunda década del siglo veintiuno.

En agosto de 2017, Ted Sarandos, el encargado de contenidos de Netflix decía: “Latinoamérica ha sido un cohete para nosotros... Es la región más importante y dinámica, después de Estados Unidos” (Setoodeh, 2017; Horbuz, 2017). Se refería al enorme éxito de la plataforma digital en el subcontinente. Todo había empezado en el 2011, cuando Netflix lanzó su plataforma en cuarenta y tres países de Latinoamérica y el Caribe. Con una suscripción paga, la gente podría tener acceso a programas en español, portugués e inglés y tendría una gran selección de películas y programas locales e internacionales. La decisión de Netflix de expandir su mercado a Latinoamérica sorprendió a algunos críticos. Después de todo, otras regiones del mundo, como Europa y Asia, tenían más usuarios de internet. Sin embargo, los ejecutivos de Netflix habían detectado una tendencia. En 2013, Latinoamérica tenía la tasa de crecimiento de usuarios de internet más alta del mundo (Llenas, 2013; Khon, 2013). Para 2017, el 67% de la población en Latinoamérica ya utilizaba internet. La cantidad de usuarios en línea sobrepasaba a la cantidad combinada entre Estados Unidos y Canadá (Sonneland, 2017). Aparte de la mejora de la infraestructura tecnológica en varios países de América Latina, los ejecutivos de Netflix citaron el “amor [de los latinoamericanos] por las películas y programas de televisión” como otra razón para promover su negocio al sur de la frontera de los Estados Unidos (Netflix, Comunicado de prensa, 2011). Esto, sin duda, sigue una estrategia que las empresas de Hollywood han empleado históricamente en América Latina. A principios del siglo veinte, la industria de Hollywood se aprovechó del subdesarrollo de la industria cinematográfica latinoamericana y de las tasas relativamente altas de asistencia a teatros de cine para establecer las redes de distribución y exhibición que han dominado la circulación de películas en Latinoamérica desde entonces (Donoghue, 2017).

Pronto otras compañías como Hulu, Amazon, YouTube y Apple TV amplificaron las posibilidades de distribución digital. Estos servicios abrieron un abanico de posibilidades de selección sin precedentes, lejos de la participación de las televisoras y de las compañías de distribución y exhibición de cine, las cuales tradicionalmente regulaban los contenidos y los horarios de programación. Hoy en día, con acceso a internet, la gente puede escoger lo que quiere ver en cualquier lugar, a cualquier hora y en la pantalla que desee. La atracción hacia las grandes pantallas de los teatros de cine ha sido suplantada por flexibilidad y movilidad.

Además, en Latinoamérica, Netflix ha incluido también alguna programación regional después de firmar acuerdos con Televisa, TV Azteca, Telemundo, TV Globo, TV Bandeirantes, Caracol, Telefe y RCTV (Netflix, Comunicado de prensa, 2011). De esta manera, la compañía atiende a los gustos locales y a las diferencias culturales. Conjuntamente, Netflix trajo a Latinoamérica inversiones para crear programación original. Y esto, a su vez, trajo una diversificación de voces y perspectivas que nunca antes habían sido tan accesibles en el mundo de la imagen. De acuerdo con Dixon “con una producción de películas, videos, [y] programas de televisión sin precedentes, y con las fronteras de la imagen derrumbándose gracias al World Wide Web, los años venideros traerán una explosión de voces alrededor del mundo” (2013, p.13).

La producción ha sido vasta. Podemos mencionar series que han sido inmensamente populares como *Narcos*, *Ingovernable*, *3%*, *Club de Cuervos*, *La casa de las flores*, *Historia de un clan*, *Estocolmo*, *El mecanismo* y muchas más. Con esta producción tan diversificada, Netflix ha logrado atender a los mercados locales, a la vez que internacionaliza los productos regionales. Estos productos originales son híbridos de varias maneras. Primero, son típicamente coproducciones transnacionales que involucran equipos humanos y técnicos de dos o más países. Inevitablemente, influyen en su producción imaginarios culturales e intercambios humanos distintos, en unas dimensiones que no se habían visto en el pasado. Luego, estas coproducciones han incentivado la

innovación a tal punto que lo que hace una década categorizábamos como un producto cinematográfico o como un producto televisivo, ya dejan de ser categorías marcadas. Al contrario, sus bordes se desvanecen. Si la calidad de la imagen o la complejidad de las narrativas eran marcadamente distintas entre uno y otro medio, la producción de películas y de series para las plataformas digitales ha diluido tales categorizaciones. Estas nuevas ambivalencias se verifican, por ejemplo, en el caso de la exclusión de la película *Roma* (2018), de Alfonso Cuarón, la cual fue distribuida por Netflix, del festival de cine de Cannes en 2018. Tal exclusión puede verse como un ritual de iniciación de un mundo ajustándose a un paisaje de medios de comunicación aún intransitado. Los géneros y formatos tradicionales se han ido transformando. Neil Landau sugiere que los nuevos productos audiovisuales están “dando un giro a los géneros y formatos clásicos; removiendo el *statu quo*; abrazando la diversidad; enfrentando la controversia; desacreditando estereotipos; trascendiendo fórmulas; y abriendo oportunidades de expresión a voces nuevas y perspectivas que hasta ahora han sido marginadas socialmente” (2016, p. xiii). Esta declaración apunta a terrenos emergentes en el espacio audiovisual.

Las plataformas digitales han cambiado también cómo consumimos lo audiovisual y cómo éste se comercializa. El hecho de que Netflix esté distribuyendo tantas series latinoamericanas dentro y fuera de la región marca un cambio fundamental en el espacio audiovisual latinoamericano. Evidencia cómo, montados en la ola global, ciertos productos audiovisuales latinoamericanos se internacionalizan con una fluidez que las distribuidoras de cine nunca consiguieron. De la misma manera, las plataformas digitales audiovisuales dejan entrar contenidos de otras latitudes a Latinoamérica con la misma fluidez. Las imágenes y la imaginación son ahora más que nunca multidireccionales. Y con ello, hoy en día las alternativas a las televisoras tradicionales han creado comunidades de espectadores que atraviesan diferencias nacionales y culturales. Esto nos lleva a repensar el espacio audiovisual iberoamericano. Con nuevos incentivos para desarrollar la creatividad, diferentes tipos de productos, múltiples alianzas transnacionales y nuevas formas de consumo, necesitamos nociones más abiertas para hablar del cine y la televisión en Latinoamérica y su relación con culturas y sociedades cada vez más heterogéneas.

Con la globalización de las plataformas digitales la producción de lo local está en un cambio permanente, es interactiva y contextual. Los productos iberoamericanos coexisten en un espacio digital donde lo global y lo local confluyen y se tropiezan. Las historias locales toman forma con materiales de otras historias contadas alrededor del mundo. Cineastas y productores están sumergidos en un espacio híbrido en donde se conectan diversos intereses, tomando materiales tanto personales como sociales de distintas fuentes multiculturales. Ya decía Appadurai en el 2000 que “la imaginación como fuerza social atraviesa fronteras nacionales para producir la localidad como un hecho y una sensibilidad particular” (2000, p. 6). Las plataformas en línea contribuyen a “desterritorializar” a los usuarios, quienes, en consecuencia, participan de esferas públicas globalizadas. El estudio de los medios de comunicación pertenece a estos nuevos procesos culturales globalizados. Este trabajo es tan sólo un intento de seguir la conversación y entender sus ramificaciones.

Referencias

APPADURAI, Arjun

2000 “Grassroots, globalization and the research imagination”, in *Public Culture*, V. 12, n° 1: 1-19.

DIXON, Wheeler

2013 *Streaming: Movies, Media, and Instant Access*, Lexington, KY: The University Press of Kentucky.

Donoghue, Courtney Brannon

2017 *Localising Hollywood*, London: BFI.

HOPEWELL, John

2015 “Mipcom: Wild Bunch, Tornasol, Nadermann, Constantin, TVE team on ‘Four Seasons In Havana’”, *Variety*, 28 septiembre, <http://variety.com/2015/tv/global/mipcom-wild-bunch-tornasol-nadermannconstantin-tve-four-seasons-in-havana-1201603749/>.

HOPEWELL, John

2016 "Wild Bunch, Tornasol, Padura, Viscarret unveil 'Four Seasons in Havana'", *Variety*, 19 abril, <http://variety.com/2016/film/festivals/wildbunch-tornasol-padura-viscarret-four-seasons-in-havana-1201756424/>.

HORBUZ, Anabelia

2017 "Netflix expands investments and orders new original series in Latin America", NexTV News, 4 agosto, <http://nextvnews.com/netflix-expands-investments-orders-new-original-series-latin-america/>.

KRAIDY, Marwan

2006 "The cultural and political economics of hybrid media texts", en Marwan Kraidy, *Hybridity, or the Cultural Logic of Globalization*, Philadelphia: Temple University Press, pp. 97-115.

KHON, Jason

2013 "The internet is booming in Latin America", Cisco Blogs, 7 octubre, <https://blogs.cisco.com/cle/the-internet-is-booming-in-latinamerica-especially-among-younger-users>.

LANDAU, Neil

2016 *TV Outside the Box: Trailblazing in the Digital Television Revolution*, New York: Taylor and Francis.

LLENAS, Brian

2013 "Latin America is home to the world fastest growing internet market", Fox News Channel, 5 junio, <http://www.foxnews.com/world/2013/06/05/latin-america-home-to-fastest-growing-internetmarket.html>.

NETFLIX

2011 "Netflix arrives in Mexico, Central America and the Caribbean", 12 septiembre, <https://media.netflix.com/en/press-releases/netflix-arrives-in-mexico-central-america-and-the-caribbean-migration-1>.

SETOODEH, Ramin

2017 "Has Netflix's Ted Sarandos rescued (or ruined) Hollywood?", *Variety*, 15 agosto, <http://variety.com/2017/digital/features/ted-sarandos-netflix-original-movies-shonda-rhimes-1202527321/>.

SONNELAND, Holly K.

2017 "Weekly chart: Where Latin Americans are on social media", 2 noviembre, <https://www.as-coa.org/articles/weekly-chart-where-latin-americans-are-social-media>

Luisela Alvaray: Profesora asociada del departamento de Estudios de Medios y Cine de la Universidad de DePaul. Como becaria de Fulbright y de la OEA, asistió a la Universidad de California, Los Ángeles, donde completó su maestría y doctorado en Estudios Críticos en Cine y Televisión. Se especializa en cine latinoamericano, cines transnacionales, estudios culturales y estudios documentales. Otros temas que explora a través de su docencia e investigación son la historia del cine y la globalización y los medios. También, participa activamente en dos organizaciones profesionales: la Society for Cinema and Media Studies (SCMS), donde fue secretaria y copresidenta del Caucus Latino (entre 2013 y 2016) y la Asociación de Estudios Latinoamericanos (LASA), donde es miembro activo de la sección de Estudios Cinematográficos.

Los nuevos malos o ¿dónde están los buenos?

The new bad guys, or where are the good guys?

Nancy Urosa Salazar (Venezuela)
Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Núcleo de Investigación de Artes y Dibujo Técnico
nusarte@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Los nuevos malos o ¿dónde están los buenos?¹

Nancy Urosa Salazar

Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Núcleo de Investigación de Artes y Dibujo Técnico
<https://orcid.org/0000-0001-5624-4758>

Resumen:

El presente artículo es el resultado de la ponencia realizada en el 3er encuentro Obitel. Una investigación hermenéutica de carácter exploratorio dentro del paradigma cualitativo, sobre las narrativas seriadas contemporáneas. Reflexiona, empleando una interpretación semiológica desde la estética de la recepción, en el mito fáustico sobre la exposición de la maldad, a través de los personajes protagónicos en cuatro series: *Mad Men*, *Breaking Bad*, *The Blacklist*, y *Peaky Blinders*, destacadas producciones por el consumo de las audiencias y por los premios recibidos de la crítica especializada. Se evidencia la caracterización de estos “nuevos malos”, como personajes que poseen rasgos complejos y multidimensionales, lo cual en cierta medida promueve su comprensión e incluso la admiración, a pesar de su inherente condición perversa. La directriz ética y moral como razonamientos y actos que devienen de una semiótica interpretativa de situaciones, toma el enfoque de Ayn Rand sobre el altruismo. En la realidad que soporta los discursos ficcionales ¿Dónde están los buenos? es una de las posibles preguntas conclusivas.

Descriptor: estética de la recepción, malvados, mito fáustico, narrativas seriadas, persuasión moral.

Abstract:

This article is the result of the presentation made at the 3rd Obitel meeting. An exploratory hermeneutical investigation within the qualitative paradigm, on contemporary serial narratives. It reflects, using a semiological interpretation from the aesthetics of reception, in the exposure of evil on the faustian myth, through the main characters in four series: *Mad Men*, *Breaking Bad*, *The Blacklist* and *Peaky Blinders*, notable productions by the audience consumption and the awards received from specialized critics. The characterization of these “new bad guys” can be evidenced in characters who possess complex and multidimensional traits, which, to a certain extent, promotes their understanding and even admiration, despite their inherent perverse condition. The ethical and moral guideline as reasoning and acts that come from a semiotics interpretive of situations, takes Ayn Rand's approach to altruism. In the reality that supports fictional discourses, where are the good ones? Is one of the possible conclusive questions.

Keywords: reception aesthetics, wicked, faustic myth, serial narratives, moral persuasion.

¹ El presente artículo es el resultado de la ponencia presentada en el 3er Seminario Nacional OBITEL Nuevas Narrativas Audiovisuales: Seriadados Televisivos.

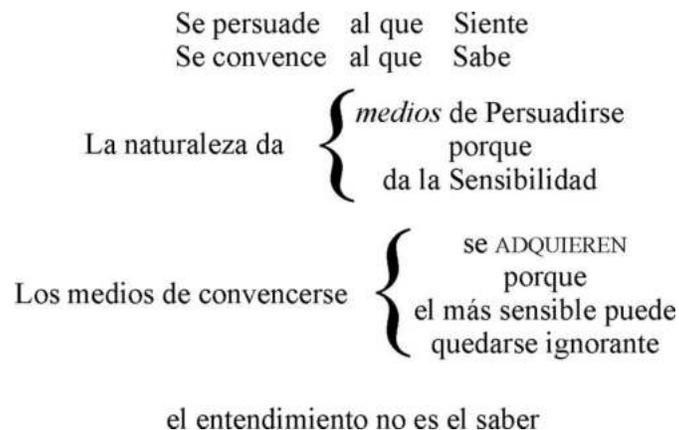
¿Qué puede considerarse moralmente aceptable?, se preguntó la *Motion Picture Association of America* (MPAA) y en respuesta se generó una normativa que controlaba los contenidos de: violencia, uso del lenguaje, abuso de sustancias, desnudez y contenido sexual; coincidiendo con el llamado código Hays.

La preocupación principal, era que la gente copiase los comportamientos delincuenciales de los personajes. Esta censura funcionó desde su creación en 1930 hasta 1960, cuando se cambió a un sistema de clasificación basado en la edad del receptor.

Una encuesta en 2013 del *Pew Research Center* sobre la moralidad realizada a 40.117 personas en cuarenta países, demuestra la contradicción entre lo que se dice de cara a la opinión pública y lo que realmente se hace culturalmente, evidenciándose en el uso y consumo realizado a través de los diferentes medios. A 78% de los encuestados les pareció moralmente inaceptable tener una aventura amorosa (*affaire*), 62% condenan el juego de azar, 59% la homosexualidad, 56% el aborto, 46% el sexo premarital, 42% el consumo de alcohol, 24% el divorcio y 14% el uso de anticonceptivos.

La condición del lector de contenidos, en cualquier tipo de expresión (sonora, lingüística, icónica o proxémica), atendiendo a los sistemas y dispositivos de poder, siempre ha confrontado algún tipo de regulación. Los condicionamientos culturales se manifiestan a través de estas normativas que funcionan bajo las consideraciones o categorías de lo que es o no moral o políticamente correctos.

Aplico el término persuasión moral, a la estética de la recepción en la acción lectora, entendiéndolo bajo la definición de Simón Rodríguez (1975, TII, p. 153)²



Este discurso que va a los sentidos puede afectar nuestros valores sin que medie el razonamiento, es la manera como operan la publicidad y la propaganda, que crean falsas necesidades e informaciones. Se produce un primer nivel interpretativo que asumimos como entendimiento; el convencimiento puede venir luego y ser adquirido bajo una persuasión constante, que se asume como experiencia o conocimiento; pero solo el discernimiento, el pensamiento crítico, la conciencia del tipo de mensaje que estamos recibiendo nos permitirá alcanzar el saber.

En el discurso audiovisual se pueden representar todos los actos ilícitos y atrocidades imaginables ficcionalmente, que son obviamente penalizados en la vida real. Una de las hipótesis que han argumentado los que plantea restricciones en la forma y el contenido de los mensajes es que a través de los medios podemos potenciar conductas desde la niñez, como por ejemplo gozar sádicamente de las torpezas de El Coyote (un malo fracasado) o de las acciones delictivas de Robín Hood.

² Según la forma escrita por Simón Rodríguez.

El altruismo visto desde el enfoque ofrecido por Ayn Rand³, cuestiona que el beneficiario de la acción sea el único criterio de valor moral: realizada en beneficio de otros es buena y en beneficio propio es mala; nos remite a la figura de héroes (como Robín Hood) que justifican el delito, siempre y cuando sea para hacer el bien al necesitado.

¿Por qué es moralmente aceptable servir a la felicidad ajena y no a la propia? ¿Es el objetivo moral de los que son buenos su auto-inmolación en beneficio de los malos? Dentro de este enfoque del mártir, el altruismo considera la muerte como un objetivo final y es su criterio de valor, es decir, se justifican acciones autodestructivas.

Los estudios sobre los efectos psicológicos del cine son abordados tempranamente por los soviéticos. En 1926 Vsevolodov Pudovkin dirige el documental *Mecánicas del Cerebro* que preconiza el dominio del comunismo con el empleo del conductismo de Pavlov, a través del uso del condicionamiento de los reflejos nerviosos. La psicología experimental de finales del siglo XIX con las experiencias de Wundt tendrá en Estados Unidos un fuerte desarrollo en las corrientes funcionalista, conductista y en la psicología aplicada.

Resulta notoria la desarticulación de los estudios y las tardías conexiones entre psicología y cine en relación con el espectador, particularmente en Hispanoamérica, para muestra la falta de traducción de múltiples trabajos, que hasta la fecha se encuentran en sus lenguas originales (alemán, inglés, ruso, principalmente). Un caso relevante es Hugo Münsterberger quien escribió *The photoplay: A Psychological Study* (Nueva York y Londres, Appleton & Co, 1916) última obra publicada antes de su repentina muerte el 16 de diciembre de 1916; ha sido traducido al castellano cien años después con el título *El Cine* (Ediciones del Lunar de Jaen, con traducción, introducción y notas del profesor Angel Caggias, 2017).

Las apreciaciones de Münsterberger (1916, p. 228)⁴:

La verdadera influencia moral debe provenir del espíritu positivo de la obra misma. Incluso las lecciones photodramáticas de temperancia y piedad no reconstruirán una comunidad frívola, corrupta o perversa. La obra verdaderamente edificante no es un sermón dramatizado en moralidad y religión. Debe haber una sana moral en todo el entorno, una atmósfera moral que se toma como una cuestión de aire, como el aire fresco y la luz solar. ¡Un entusiasmo por los nobles y las acciones edificantes, una creencia en el deber y la disciplina de la mente, una fe en ideales trascendentales! Los valores deben impregnar el mundo de la pantalla. Si lo hacen, no hay crímenes, ni atrocidad.

Esta perspectiva es amplia y nos deja ver que tales efectos conductuales atribuibles a la imagen audiovisual se harían efectivos también para transformar una sociedad o comunidad corrupta con mensajes aleccionadores y esto no ocurre. El descubrimiento de las neuronas espejos a finales el siglo XX⁵ nos permiten dimensionar los aspectos miméticos y empáticos ante la imagen; ciertamente los humanos replicamos gestos y conductas ante lo que visualizamos y esto tiene que ver también con los procesos de identificación a niveles inconscientes, mas los experimentos han dejado claro que su repercusión cognitiva solo está presente mientras los sujetos están expuestos al estímulo.

El problema de los valores, la descomposición y disfunción del grupo familiar, por ejemplo, no ha sido producido por el consumo de contenidos audiovisuales. Estas producciones sí dan cuenta de tales modificaciones y reflejan nuestras conductas a través del tiempo. Pero, sus efectos en el proceso de identificación individual y colectivo poseen otras variables culturales, donde sin duda hay que tomar en cuenta el consumo audiovisual como ingrediente, mas no como determinante de situaciones sociales; en todo caso la

³ Seudónimo de Alisa Zinóvieva Rosenbaum, fue una filósofa y escritora ruso-estadounidense, que desarrolló un sistema filosófico conocido como «objetivismo».

⁴ Traducción de la autora.

⁵ Giacomo Rizzolatti, el neurocientífico italiano que descubrió las neuronas espejo en 1996, señala que este sistema cableado es lo que nos permite “captar las mentes de los demás no a través de un razonamiento conceptual sino a través de una estimulación directa de los sentimientos”.

repercusión no es imputable al mensaje audiovisual en sí mismo, sino al nivel y continuidad de exposición en el receptor.

Como un ejercicio de mapeo quisimos averiguar quiénes eran los malos (villanos), asumidos socialmente en la historia del cine. Se encontró una propuesta en la web de Alejandra Reynoso, producto de una encuesta online realizada en 2007, donde empleó dos categorías: los clásicos y los contemporáneos. La lista de “los malos clásicos” quedó en:

- Peter Lorre (**Hans Beckert** en *M* de Fritz Lang, 1931).
- Boris Karloff (**Frankenstein** en *Frankenstein* de James Whale, 1931).
- Judith Anderson (**Sra. Danvers** en *Rebecca* novela Daphne du Maurier de Alfred Hitchcock, 1940).
- Clifton Webb (**Waldo Lydecker** en *Laura* de Otto Preminger en 1944).
- Barbara Stanwyck (**Phyllis Dietrichson** en *Perdición* de Billy Wilder, 1944).
- Orson Welles (**Harry Lime**, en *El Tercer Hombre* de Carol Reed, 1949).
- Bette Davis (**Rosa Moline** en *Perfidia de Mujer* de Kin Vidor, 1949).
- James Cagney (**Ralph Cotter** en *Corazón de Hielo* de Gordon Douglas, 1950).
- Vincent Price (**Prof. Henry Jarrod** en *Los crímenes del museo de cera* de André De Toth, 1953).
- Robert Mitchum (**Harry Powell** en *La noche del cazador* de Charles Laughton, 1955).

Y la de los “malvados contemporáneos” es la siguiente:

- Malcolm McDowell (**Alex** en *La Naranja Mecánica* novela de Anthony Burgess de Stanley Kubrick, 1971).
- Jack Nicholson (**Randle Patrick** en *Alguien voló sobre el nido del cuco* novela de Ken Kesey de Milos Forman, 1975; **El Guason** en *Batman* de Tim Burton, 1989).
- Al Pacino (**Tony Montana** en *Scarface* de Brian De Palma, 1983).
- Glenn Close (**Alex Forrest** en *Atracción fatal* de Adrian Lyne, 1987).
- Kathy Bates (**Annie Wilkes** en *Misery* de Rob Reiner, 1990).
- Robert De Niro (**Max Cady** en *El cabo del miedo* de Martin Scorsese, 1991).
- Anthony Hopkins (**Hannibal Lecter** en *El silencio de los corderos* de Jonathan Demme, 1991 y en *Hannibal* dirigida por Ridley Scott, 2001).
- Michelle Pfeiffer (**Gatubela** en *Batman regresa* de Tim Burton, 1992; **Lamia** en *Stardust novella* Neil Gaiman de Matthew Vaughn, 2007).
- John Malkovich (**Mitch Leary** en *La línea de fuego* de Wolfgang Petersen, 1993).
- Gary Oldman (**Norman Stansfield** en *The Professional* de Luc Besson, 1994).

También podríamos establecer una categoría intrínseca con la maldad, que es el terror, donde deberíamos incluir no sólo a los monstruos antropomórficos, sino también a los que no lo son: animales, plantas, entes, máquinas, robots:

- **Jason Voorhees** en *Viernes 13* de Victor Miller, con contribuciones de Ron Kurz, Sean S. Cunningham y Tom Savini 1980 / *Viernes 13 parte X*, 2010.
- **Michael Myers** en *Halloween* de Debra Hill y John Carpenter. 1978 / 2009/2018.
- **Pennywise** en *It* Stephen King 1990/2017/ 2019.
- **Conde Drácula** de Bram Stoker (1897) en *Dracula* 2014 (Van Helsing) (Vela Lugosi) (Cristopher Lee) en *Nosferatus* 1922 de Friedrich Wilhelm Murnau / 1979 Werner Herzog (Klaus Kinski).
- **Freddy Krueger** en *A Nightmare on Elm Street* de Wes Craven 1984 / 2010.
- **Candyman** de Clive Barker / Bernard Rose 1992.
- **Leatherface** de Kim Henke / Tobe Hooper 1974.
- **Frankenstein** de Mary Shelley 1831 en *Frankenstein* de 1910 (Boris Karloff) de James Whale, 1931 / versiones hasta 2015.
- **Joker** de Bill Finger, Bob Kane y Jerry Robinson, *comic book Batman*, en abril de 1940 / (Cesar Romero) en *Batman*, 1966, (Jack Nicholson) en *Batman* de Tim Burton, 1989. (Heath Ledger) en *The*

Dark Knight de Christopher Nolan, 2008, (Jared Leto) en *Escuadrón suicida* de David Ayer, 2016. (Joaquin Phoenix) en *Joker* de Todd Phillips, 2019.

- **The blob** *La masa que devora* de Irvin Yeaworth, Russell S. Doughten, 1958.
- **Gizmo** *The Gremlin Rag* de Joe Dante, 1984.
- **Hal 9000** en *2001 Odisea del espacio* de Stanley Kubrick, 1968.

Este breve panorama nos sirve de contexto para hablar de *los nuevos malos*, estos personajes que son los protagonistas de las narrativas seriadas contemporáneas y que hallamos como antecedentes en películas donde sus personajes protagónicos salen del anonimato y consiguen una justificación, una lógica, a su comportamiento violento como William Foster (Michael Douglas) en *Un día de Furia* (*Falling Down*) de Joel Schumacher (1993) o los personajes de *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (1994), que quizás es el film que marca una pauta en este sentido, de lo que podría ser una ética de la maldad.



Fig. 1⁶

La maldad como argumento, desde la mordida de la manzana del pecado original de la mitología judeocristiana, lleva consigo el dilema entre el conocimiento y la libertad y es objeto de estudio, entre otras disciplinas, de la filosofía moral y de la teoría política. Como en toda acción, hay quien ejecuta (agente), sobre quien se ejecuta (paciente) y eventualmente quien observa la acción (espectador).

La acción malvada resulta indiscutible cuando sin lugar a dudas ha sido realizada por una voluntad expresa de hacer daño, pero a la luz de todo el conocimiento sobre la conducta humana, hoy entendemos que tal voluntad puede responder a muchas variables del condicionamiento social al cual están sometidos ciertos grupos o individuos, cuyas respuestas no podríamos evaluar solamente como un acto aislado.

Desde el campo del arte, específicamente desde la creación de narrativas, hay mucho ya desarrollado del tema y, pendiente por analizar puntualmente desde la perspectiva del lector-espectador en la contemplación de la maldad, lo cual nos lleva a plantear cuestionamientos, en cuanto a la responsabilidad por la impunidad reinante.

⁶ Fig. 1 - Imágenes de los carteles de los films: *Falling Down* (Un Día de Furia) tomado de <https://bit.ly/2EsdHWV> y el poster de *Pulp Ficción* de <https://bit.ly/32uc2YA>

El mito fáustico responde a la relación del género humano con el conocimiento, en momentos diferentes de la historia (Suarez La Fuente, 2010). Es una razón desesperada de supervivencia ante nuestra finitud del *tempus fugit* de nuestra existencia y la justificación de un pacto con el mal. Desde su aparición en la narrativa en 1587 con la publicación de *Historia de D. Juan Fausto* de Johann Spiess, son muchos los autores que han versionado este relato.

En el *Fausto de Goethe* (1832) Mephistófeles dice: “Soy una parte de esa fuerza que quiere el mal y hace el bien” (Goethe, 2003, p. 18); mas si aplicamos el espejo para invertirla: “Soy una parte de esa fuerza que quiere el bien y hace el mal” este recurso nos permite conseguir un sustrato del pacto con las sombras en las que se desarrollan estas series que comentaremos: *Mad Men*, *Breaking Bad*, *The Black List* y *Peaky Blinders*, transmitidas todas a través de la plataforma de visualización *streaming* por suscripción Netflix.

Se pueden precisar en ellas ciertos rasgos comunes en la caracterización de sus personajes protagónicos, “estos malos” son: seductores, mentirosos, megalómanos, pero con sensibilidad social, adoran a los niños, mantener cohesionada a sus familias es una de sus prioridades y expresan ese sentido del altruismo autodestructivo antes mencionado.

La complejidad del desarrollo de estos personajes, coloca al espectador ante la dilemática ética de la posible admiración del *héroe malvado* en estas antiépicas en tiempos de la postverdad.

Un héroe malvado y no un antihéroe, aludiendo a la explicación realizada por Fraçoise Jost en su libro “*Los nuevos malos*” que constituye un antecedente relevante y un estudio más extenso sobre el tema.

En los años sesenta, los teóricos de la literatura moderna popularizaron el término “antihéroe”, en oposición a la definición precedente, para designar a un personaje insulso, de nombre a veces reducido a una inicial (K en *El castillo*, de Kafka; A en *La celosía*, de Robbe-Grillet), un “hombre sin atributos”, para tomar prestado el título de la novela de Robert Musil. Los antihéroes tienen pocos rasgos físicos distintivos y no brillan por sus acciones notables (Jost, 2015: 82).



Fig. 2⁷

⁷ Fig. 2 - Imágenes publicitarias de las 4 series comentadas, tomadas de las páginas oficiales.

Mad Men

Es una serie estadounidense creada por Matthew Weiner con 7 temporadas en 92 capítulos de 47 minutos. Inició el 19 de julio de 2007 y culminó el 17 de mayo de 2015. Retrata, con su impecable dirección de arte, la vida en el entorno publicitario del New York de los años 60. El protagonista es un desertor de la guerra de Corea que robó la personalidad del difunto Don Draper (Jon Hamm) y se inventó luego como publicista, uno de los mejores y más cotizados creativos, alcanzando a ser el socio de una de las más prestigiosas agencias. La narrativa construida como un rompecabezas, da vida a una obra coral, donde los diferentes personajes van colocando las piezas que se ensamblan en el panorama por alcanzar el éxito del eterno sueño americano. Cada uno de ellos va a enfatizar en aspectos de las diferentes temáticas: sexismo, racismo, homofobia, alcoholismo, tabaquismo, la guerra y la deserción.

Quizás el sexismo sea uno de los ejes temáticos más importantes: el inminente ascenso femenino en las áreas productivas hasta el momento desempeñada sólo por hombres, representada en la figura de Peggy Olson (Elisabeth Moss), quien, a pesar de todos sus esfuerzos y talento, sabe que tiene el límite de ser mujer en una sociedad a la medida del género masculino; la esposa trofeo, el ama de casa perfecta, personificada en la primera esposa de Draper, Elizabeth "Betty" Francis (January Jones), ahoga sus frustraciones en alcohol y cigarrillo, para postreramente morir de cáncer. Cabe destacar, en el caso de este personaje, cómo el uso mediático del alcohol y el cigarrillo en la filmografía de la época se ve reflejado en la serie, en la cual, por ende, se promueve el consumo de los mismos; así, resulta muy simbólico que la enfermedad recaiga sobre este personaje.

Estas series poseen un carácter didáctico de las diferentes facetas de la maldad, esta nos enseña los procesos del engaño en la creación publicitaria, la falta de escrúpulos y el arribismo implacable para ascender y mantenerse en los puestos de trabajo.

Quizás la maldad de Don Draper pasa desapercibida, por el contrapunto de las triquiñuelas entre los otros personajes, pero es terrible justamente por eso, por su descaro, su imperturbabilidad para mentir y que al final impunemente, al parecer, casi como en un viaje iniciático, encuentra la libertad y el sosiego al deshacerse de la falsedad de su vida o para iniciar una nueva ¿con otra mascarada? En palabras del personaje: ¿Quieres respeto? Entonces sal y consíguelo por ti mismo.

Breaking Bad

Un seriado estadounidense ambientado en Albuquerque, Nuevo México, con cinco temporadas, emitidas desde enero de 2008 hasta septiembre de 2013 en 62 capítulos; creada y producida por Vince Gilligan quien la tipificó como un drama seriado neo western. El título alude a una expresión coloquial que quiere decir malograrse, volverse malo.

El protagonista, un sobrecalificado profesor de química, Walter White (Bryan Cranston), imparte clases en una escuela secundaria, debe además realizar otro trabajo en un autolavado para -a duras penas- solventar los gastos del presupuesto familiar; tiene un hijo discapacitado y su esposa se encuentra embarazada. Inesperadamente recibe un diagnóstico de cáncer en etapa crítica.

Por invitación de su cuñado, Hank Schrader (Dean Norris), un agente de la DEA, presencia un allanamiento a un laboratorio de metanfetamina y, en el operativo, reconoce a uno de sus ex alumnos, Jesse Pinkman (Aaron Paul), quien logra escapar.

Este acontecimiento le dará la idea para resolver su problemática, generar rápidamente los ingresos necesarios para pagar los gastos de su tratamiento y solventar la vida familiar por varios años en caso de fallecer.

Es así como se pone en contacto con Jesse para elaborar metanfetamina y comienza su transformación, afectando a todos los que lo rodean, tal cual como una reacción química, que corroe y daña lo que toca.

El tema del cáncer como metáfora de visibilización de la crisis, en este caso del sistema de salud pública (norteamericano), es el desencadenante principal de toda la trama. Éste tema será nuevamente reforzado ante el accidente (laboral) del agente de la DEA, ya que, al ser abaleado por los sicarios, su esposa, Marie Schrader (Betsy Brandt), tendrá que enfrentar la realidad de un empleado público cuyo seguro no alcanza para cubrir los daños causados en el cumplimiento de sus funciones al servicio de la sociedad, solventando la situación con el dinero que le ofrece su cuñado, sin saber que es producto de la venta de drogas.

Una estética tarantinesca, por momentos gore, juega con una cinematografía sarcástica por sus encuadres y acontecimientos; la articulación con planos detalle, (el ojo del peluche que cayó en la piscina) a manera de un *leitmotiv*, empleando también efectos de animación, haciendo alusión a la mirada de la conciencia, que aparece inesperada pero constantemente.

Es ejemplar el altruismo autodestructivo de Walter White y fascinantes los juegos inteligentes de la trama donde Skyler (Anna Gunn), la esposa, queda atrapada en la ficción dentro de la ficción que ella misma ha organizado para establecer la coherencia de las mentiras.

Víctimas todos de la mala decisión de un resentido, la mentira se va volviendo una gran bola, que los termina aplastando. El efecto de corrosión del engaño, va tocando capítulo a capítulo a cada uno de los personajes: paradójicamente el personaje de Jesse, que inicialmente se nos muestra como carente de valores, es quien de alguna manera se reivindica.

La película "El Camino" producida posteriormente en 2019, estrenada en Netflix, dirigida también por Vincen Gilligan, da cuenta de la redención de este personaje.

El mito fáustico aparece cuando a White le anuncian con su diagnóstico su muerte inminente y él encuentra, a través del laboratorio de metanfetaminas, su realización como químico, lo que implica volver a la vida. Su rutinaria y mediocre existencia fue lo que lo llevó al cáncer. Su nueva vida, a pesar de estar entre sustancias tóxicas, es mucho más interesante y energizante, tanto así que supera la enfermedad, más no el destino de su muerte.

Esta serie se filmó en 35 mm y tuvo un coste aproximado por capítulo de 3 millones de dólares. Al igual que *Mad Men* fue premiada con varios Globos de Oro y varios Emmy durante todas las temporadas. Ambas series son consideradas de culto dentro de la reciente historia de las narrativas seriadas de la TV VOD.

El tema de la familia, por cuyo fin altruista se justifica realizar toda acción delictiva para salvarla o para mantenerla unida, paradójicamente es lo que determina su destrucción o la reconsideración de los valores del grupo familiar.

Una saga en este sentido es la serie *Osark*, creada por Bill Dubuque con dos temporadas en 20 episodios entre 2017 y 2018. En ella, el personaje del hijo, Jonah Byrde (Skylar Gaertner), en una actividad escolar debe hacer manifiesto por escrito su rechazo a las drogas, y no lo hace por encontrarse en una disyuntiva. Los docentes le increpan por no encontrar sentido en su actitud y él les responde que no está seguro de ir en contra del comercio de estupefacientes, siendo que, en los actuales momentos, sin duda, constituye parte importante de la actividad económica de su país.

Breking Bad abre así el escrutinio a ese diagnóstico cancerígeno que es la economía ilícita, de caras adentro del país por excelencia ejecutor de la vigilancia al narcotráfico, haciendo evidente la convivencia del delincuente dentro de la familia y lo difícil e inesperado que resulta ver lo más próximo e inmediato.

Como dato curioso de los juegos entre la realidad y la ficción, el Clarin.com (2019) con información de AP y AFP reporta que "dos profesores de química fueron arrestados y acusados de "cocinar" metanfetamina en el campus de una Universidad de Arkansas, Estados Unidos. Rowland (uno de los implicados) había confesado ser fanático de la serie en un artículo titulado "Heisenberg de Henderson", publicado en el diario estudiantil de la universidad".

The Blacklist

Una serie también estadounidense -thriller de acción- creado por Jon Bokenkamp. Hasta la fecha tiene 7 temporadas en 143 episodios de 42 minutos y recientemente –en 2020- se ha anunciado una octava temporada. Comenzó el 23 de septiembre de 2013.

Se estructura en pequeñas historias independientes dentro de un relato principal que las atraviesa y entrelaza. Reddinton (James Spader), un millonario excéntrico y refinado, es un criminal de los más buscados que decide reunirse y pactar con el FBI, negociando su libertad, por cooperar delatando a delincuentes terribles, los cuales se encuentran en la “lista negra” de sus enemigos. Él establece que tal colaboración sólo puede darse con la condición de tener como intermediaria y colaboradora a la agente Elizabeth Keen (Megan Boone), así pone al FBI a su favor, al tiempo que este servicio de inteligencia se favorece por la efectividad que puede demostrar y por tener una fuente de información fiable de la cual termina siendo dependiente.

De esta manera quedan homologados los procedimientos delictivos y corruptos entre los criminales y las “fuerzas del orden”. Todo esto, atravesado por la línea narrativa de la vida personal de los protagonistas, abultada de mentiras y secretos, moverá la trama del pasado al presente, ligada a la guerra fría y al espionaje ruso.

Esta oficina encubierta del FBI es controlada, a su vez, por una comisión especial del ministerio de la defensa, la cual opera con tal discrecionalidad en diversos asuntos, que termina siendo otro frente delictivo con el cual hay que luchar.

Reddington es un malo amoroso y sensible, el cual ofrece siempre cuentos de su cosmopolita experiencia, amenizando el trasfondo de las atrocidades que se suceden.

La trama va evidenciando realidades socio-políticas, de una red delincencial mundial, que permite todo tipo de tráfico de influencias y donde todos tienen un precio.

La intransigencia de Reddington ante cualquier desobediencia de sus órdenes, pone en entredicho la confianza de sus más cercanos colaboradores, volviendo la situación un pandemónium de incertidumbre, a lo interno del relato y ante los espectadores.

El sitio AXN.com dice “A veces, cuando tu país es mencionado en una serie te emocionas, pero cuando sale en “La Lista Negra” (*The Blacklist*) nunca es motivo de alegría” ... “Dijeron su nombre y brincas de alegría, hasta que te das cuenta que no es por los hermosos paisajes, sino por sus grandes conexiones con el narcotráfico” ... “Llaman al Ministro de Relaciones Exteriores de tu país y te sientes importante, pero todo eso se esfuma cuando te das cuenta que solo es un corrupto más de “la Lista Negra” y ciertamente entristece oír que el país en cuestión es Venezuela” (*The Blacklist* en AXN, s.f, s.p).

“El crimen organizado no vive dentro de una pantalla de cine, sino a nuestro lado y afecta a nuestra vida cotidiana; sus actividades tienen repercusiones sociales” (Joan Queralt, 2011). Todas estas series audiovisuales se nutren de la inmensa y prolija realidad de eventos delictivos, constituyéndose más allá de la visión moralista del discurso persuasivo en una didáctica para afrontar nuestras vivencias, para identificar situaciones y detonar nuestros estados de alerta.

Peaky Blinders

Es una serie inglesa, tipificada como drama histórico, creada por Steven Knight con 5 temporadas en 30 episodios, comenzó en septiembre de 2013 y culminó en agosto de 2019. Relata la historia de una familia de gánsters-gitanos, en Birmingham, en la época de entre guerra de 1919 a 1939, y del ascenso al poder político de su líder, Thomas Shelby (Cillian Murphy), quien llega al parlamento.

Podemos ver el paso de la mafia clásica violenta, a la sofisticación de la misma bajo el filtro del poder político y económico dentro de los espacios institucionales del Estado.

Thomas Shelby es un prototipo de malo obsesionado por su trabajo, que delinque oficiosamente, de manera perfeccionista. El crimen organizado genera la profesionalización y la especialización delictiva desarrollada contemporáneamente capítulo a capítulo en *The Black List*.

De alguna forma, todos estos personajes malvados poseen un *background* personal tortuoso que se nos irá mostrando dosificadamente, al cual se sobreponen, exhibiendo su faz exitosamente cruel.

Esta serie se hizo acreedora del premio de la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión al mejor director y mejor fotografía y el premio de la Academia Irlandesa de Cine y Televisión al mejor actor principal.



Fig. 3⁸

Así el arquetipo del villano ha pasado de ser antagonico para convertirse en protagonista de los relatos contemporáneos, particularmente de la narrativa seriada de ficción y no ficción.

De la res pública a la Cosa Nostra

En este nuevo escenario, el sistema financiero y la criminalidad organizada, partidarios ambos de la desregulación a ultranza y de la supresión de los controles del Estado en la actividad económica, acabaron por reforzarse y sustentarse mutuamente. El resultado ha sido el que todos podemos ver: un profundo proceso de degradación política y moral, el aumento del nivel de la criminalidad de los potentes, la creciente desatención de los ciudadanos hacia los temas de interés público y su aún más profunda desconfianza hacia los partidos políticos. Un cuadro en el que parte de la economía legal y buena parte de la democracia aparecen como víctimas más destacadas (Queralt, 2012, s.p).

¿Dónde están los buenos? ¿No resulta interesante desarrollar personajes bondadosos?

⁸ Fig. 3 - Fotografía de archivo del museo de la policía de West Midlands Birmingham, Inglaterra.

¿La maldad se mercadea mejor? ¿Es lo que el público prefiere o es el deseo que conductistamente se ha generado? ¿Es el gran pretexto para criticar desde lo moralmente correcto? y descalificar conductas indeseables, perversas, las cuales nos encanta ver y disfrutar cómodamente, contemplando la maldad en la pantalla.

La circunstancia *orteguiana* es determinante: ¡humanos, ni héroes ni villanos, solo humanos!



Fig. 4⁹

Referencias

ARTETA, Aureliano

s.f. "Cómplices del mal". <http://www.proyectos.cchs.csic.es/fdh/sites/default/files/arteta.pdf>

BLACKLIST,

s.f. NBC. <https://www.nbc.com/the-blacklist>

s.f. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt2741602/>

BLANCO, Desiderio

2003 "Semiótica del texto fílmico". Perú: Fondo de desarrollo editorial de la Universidad de Lima.

BREAKING BAD

s.f. AMC. <https://www.amc.com/shows/breaking-bad>

s.f. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0903747/>

⁹ Fig. 4 - Fotograma de la serie *Breaking Bad*.

ERROTETA, Perú

2012 "Joan Queralt: En algunas realidades, la connivencia entre clase dirigente y economía criminal es muy clara" entrevista 2 febrero, 2012, España: Crónica Popular.

GOETHE, Wolfgang

2003 "Fausto". Biblioteca Virtual. <https://www.biblioteca.org.ar/libros/8141.pdf>

JOST, François

2015 "Los nuevos malos". Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Librería.

MAD MEN

s.f. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0804503/>

s.f. AMC. <https://www.amc.com/shows/mad-men>

MEJIA, Carolina

2020 "La verdadera historia de los Peaky Blinders que inspiraron la historia". En *De10.mx*, 11 de enero de 2020, El Universal. <https://bit.ly/32AbhgN>

MÜNSTENBERGER, Hugo

1916 "The Photoplay. A Psychological Study", New York London, D. Appleton And Company. <https://bit.ly/2QC5gdP>

OLSON, Gary

2008 "De las neuronas espejo a la neuropolítica moral". Revista Polis, Vol 7 , N° 20, Chile: Editorial de la Universidad Bolivariana de Chile.

POUSHTER, Jacob

2014 "What's morally acceptable? It depends on where in the world you live" en *Factank news in the numbers*, 15 de abril de 2014, Pew Research Center. <https://pewrsr.ch/34FuTTv>

RAND, Ayn

1964 "La virtud del egoísmo". Argentina: Grito Sagrado.

MAD MEN

s.f. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0804503/>

S.A

s.f. "Maldad. Introducción: Del mal moral a la maldad total". <https://bit.ly/31BP6HK>

PEAKY BLINDER

s.f. BBC One. <https://www.bbc.co.uk/programmes/p01fj945>

s.f. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt2442560/>

QUELART, Raquel

2011 "Joan Queralt: Los delitos económicos han perdido la etiqueta criminal". Entrevista publicada el 02 de diciembre de 2011. España: La Vanguardia.

REYNOSO, Alejandra

2007 "Final de villanos clásicos". La Lectora Provisoria. <https://bit.ly/34K2mfi>

2007 "Final de villanos contemporáneos". La Lectora Provisoria. <https://bit.ly/34Jei19>

RODRÍGUEZ, Simón

1875 "Obras Completas". Tomo II. Caracas: Universidad Simón Rodríguez

SUÁREZ LAFUENTE, M. S.

2010 "Versiones cinematográficas del tema fáustico". ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura, CLXXXVI 741 enero-febrero (2010), Universidad de Oviedo.

THE BLACKLIST

s.f. "Reacciones que tienes cuando tu país sale en una serie y no es para alabarlo". AXN *Sony Network*. <https://bit.ly/2D9GcYJ>

VERÓN, Eliseo

1993 "La semiosis Social". España: Gedisa.

VILCHES, Lorenzo

1997 "La lectura de la imagen". España: Gedisa.

2019 "Estados Unidos. Como en Breaking Bad: detuvieron a dos profesores de química por presuntamente "cocinar" metanfetamina". *Viste*. Buenos Aires: El Clarin. <https://bit.ly/3hFC0yS>

Nancy Urosa Salazar: Artista Multidisciplinaria, docente e investigadora. Licenciada en Cinematografía, egresada de la Universidad Central de Venezuela (UCV), Magíster en Artes Plásticas y Doctora en Cultura y Arte para América Latina y el Caribe de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL). Coordinadora de la Maestría en Artes Plásticas, del Núcleo de Investigación NIADT y de la línea de investigación Prácticas Artísticas Contemporáneas del Departamento de Arte UPEL-IPC. Investigadora y profesora invitada del ININCO - UCV y del Diplomado de Arte Contemporáneo UNIMET. Productora audiovisual, curadora de arte, artista de performance y arte público, conferencista y blogfesora.

El posterror y otras ideas sobre el cine de género: Unas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad

*The post-terror and other ideas about genre cinema:
Some reflections on the macabre today*

Aglaia Berlutti (Venezuela)
Escuela Foto Arte (EFA)
astor.blutti78@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

El posterror y otras ideas sobre el cine de género: Unas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad¹

Aglaiia Berlutti
Escuela Foto Arte (EFA)



Hace unos años, hubo un debate muy extendido sobre los motivos por los que el cine de terror continúa sobreviviendo, a pesar de sus momentos más bajos, el cinismo cultural y toda una nueva generación de espectadores educada por internet y, de alguna forma, insensibilizada para el miedo. La gran conclusión de un grupo de expertos -entre quienes se contaban el director John Carpenter y el escritor Stephen King- fue que el terror apela a un sentimiento primitivo de fascinación y curiosidad destinado a prevalecer a pesar de cualquier sofisticación técnica e intelectual. Como si se tratara de una herencia antigua e inclasificable, las películas de terror no sólo reflejan nuestra identidad más violenta sino también, una definición inquietante sobre lo instintivo y lo misterioso, que aún se oculta en la psiquis colectiva. De la misma manera en que lo hacían las historias alrededor del fuego, el terror esencial apela a una noción de tribu y de masa anónima -unida por un hilo conductor por completo visceral- de enorme poder de evocación.

Pero, ¿qué hace que nos atraiga la violencia, el horror y el desenfreno que rechazaríamos en la vida real? Se trata de un fenómeno bien conocido que se relaciona con la simulación, la máscara rota del inconsciente y la búsqueda de símbolos y análisis específicos sobre la identidad del hombre como individuo. Los psicoanalistas sostienen que las películas y la literatura de terror apelan a instintos reprimidos y, también, a la percepción de una dimensión mucho más profunda -y peligrosa- sobre nuestra manera de comprender la agresión y el desenfreno. Como si se tratara de un espejo distorsionado, las películas de terror no sólo reflejan la oscuridad interior sino también sus implicaciones. O eso parece sugerir la evidencia.

Por supuesto, nada es tan sencillo. La mente humana y, sobre todo, la herencia cognoscitiva que nos define y construye nuestra percepción de la realidad, está más relacionada con la alegoría y la metáfora que con cualquier idea concreta. Las películas de terror son una fábula consciente de lo que tememos, pero también lo que nos atrae y nos seduce desde la oscuridad. El terror es el límite entre lo desconocido y la incertidumbre que

¹ Este artículo es la actualización de una publicación anterior: BERLUTTI, Aglaiia, 2017. El posterror y otras ideas sobre el cine de género. Unas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad: Parte I, The Aglaworld <https://bit.ly/3rHroWU>. También es el resultado de la ponencia presentada en el 3er Seminario Nacional OBITEL Nuevas Narrativas Audiovisuales: Seriados Televisivos.

se extiende más allá y las películas de este género reflexionan no sólo sobre esa identidad oculta y conjuntiva, sino también acerca de las infinitas variaciones de las sombras interiores que representan.

Entre ambas cosas, el género se convierte en una herramienta poderosa para analizar la violencia como un síntoma social pero también, como expresión del yo íntimo. Después de todo, una buena película puede provocar el mismo horror que una tragedia o un hecho de violencia real, pero dentro de un parámetro muy específico que permite mirar las causas sin sufrir las inmediatas consecuencias. Como si de una caja de resonancia se tratara, las películas de terror se asumen a sí mismas como un concepto retorcido sobre la especulación, el deseo e incluso lo erótico. Una reacción psíquica y física que se mezcla para dotar de significado a los elementos más simples de lo que asumimos como terrorífico.

Pero hay algo más intrigante: la mezcla de repulsión, miedo, angustia y dolor en una película de terror provoca una reacción casi religiosa. Una experiencia cognoscitiva muy cerca del éxtasis frenético. Una pulsión violenta equiparable al orgasmo o una reacción física puramente sensorial, que coloca a las películas de terror en una línea muy específica sobre el impulso, el anhelo y una mezcla de satisfacción en estado puro. El resultado es una necesidad concreta y una reacción que sólo toma sentido a través de las emociones que despierta. Una sed atávica de emociones relacionadas con el antiquísimo instinto por la cacería y la violencia audaz que aún prevalecen en alguna parte del cerebro límbico. Como si se tratara de una frontera entre lo racional y algo más turbulento y duro de asimilar, el terror es una visión modulada sobre lo que se esconde debajo de la sofisticación de la mente moderna.

Una película es información pura. Una gratificación inmediata de los sentidos y del instinto básicos a través de todo tipo de estímulos y percepciones sobre lo que tememos, pero a la vez nos atrae y nos subyuga. Se trata de una experiencia controlada en un contexto lo suficientemente seguro como para que podamos paladear el terror como experiencia sin sufrir sus consecuencias. El estímulo a espacios mentales ancestrales que reproducen situaciones límites sin que el peligro sea real. La combinación de ese juego tramposo y sofisticado, es una comprensión del miedo mucho más cercana a la realidad y mucho más visceral que cualquier otra experiencia. Una reinención de la fantasía del superviviente y, sobre todo, una meditada reflexión sobre el peligro. El terror es real pero no lo que lo causa y ese límite hace que los libros y películas de terror, sean un caleidoscopio de la naturaleza humana en estado puro.



**“...las películas
y la literatura
de **terror** apelan
a instintos
reprimidos”**

Fotograma de *Midssommar* (2019)

Claro está, todo lo anterior hace que las reflexiones sobre el cine de terror aumenten en profundidad y en su capacidad para la alegoría, década tras década, lo que equivale a decir que lo que nos asusta se hace más complejo o, en el peor de los casos, más cercano a una línea de pensamiento definida. ¿Han sido explorados todos los temores posibles en libros y películas? ¿O aún hay un espacio muy concreto hacia dónde explorar la oscuridad interior que las sostiene? Quizás se trate de un mecanismo más complejo, sin duda, que apenas

comenzamos a explorar pero que tiene una serie de especulaciones anecdóticas de enorme importancia. Una mirada al individuo desde las sombras y la violencia.

El terror entre las sombras: lo que somos a través de la puerta abierta al caos

El escritor Stephen King suele decir que el terror es un esfuerzo de imaginación “pleno, saludable y también doloroso”. Toda una declaración de intenciones sobre la posibilidad del terror como ejercicio catártico, pero también como elemento simbólico cultural. El escritor insiste en que el miedo es una manifestación fundamental sobre la individualidad, pero también una mirada consecuente y efectiva sobre lo que somos y más importante aún, lo que deseamos ser. “Lo que nos provoca miedo es algo personal, relacionado con lo que deseamos y evade toda explicación” dijo en una oportunidad, cuando un periodista le preguntó sobre cómo concebía los miedos personales. “Tememos lo que nos refleja y nos construye como individuos” añadió el escritor de terror más célebre de nuestros tiempos.

Una premisa sobre la cual se basa la mayoría de sus historias, pero también esa percepción suya sobre la tragedia privada que suele ser el trasfondo de su visión sobre el bien y el mal. Además de todo lo anterior, King escribe sobre el terror como una manifestación emocional. Lo desmenuza y reflexiona sobre su importancia desde la concepción de lo temible y lo imposible que suele sostener la premisa sobre lo que nos aterroriza. Porque para King, el miedo no es sólo una reacción, una mezcla confusa entre una percepción física y emocional, sino algo más intrincado e inquietante. Para el escritor el terror es una idea sugerida, a la que el lector da forma y construye. Brinda rostro. Una perspectiva que revolucionó no sólo la manera de concebir el terror sino también de cómo asumirlo como una idea literaria por derecho propio. De pronto, el terror no era sólo imágenes fantásticas, escalofriantes, un poco absurdas. Tampoco la provocación, la sangre, incluso la repugnancia, sino algo más. Un planteamiento tan profundo que parecía abarcar no sólo lo que tememos sino por qué nos produce temor. Cuando en 2003 King ganó la medalla National Book Foundation por su contribución a las letras americanas, el crítico Walter Mosley describió su talento como una noción “casi instintiva sobre los miedos que forman la psique de la clase trabajadora estadounidense”. Una reflexión que transforma el terror en parte de lo cotidiano, de lo que consideramos natural. “Conoce el miedo y, no solo el miedo de las fuerzas diabólicas, sino el de la soledad y la pobreza, del hambre y de lo desconocido” añadió.

El autor, célebre por sus novelas de terror, siempre ha insistido en que el miedo real poco tiene que ver con la sangre o monstruos asesinos. El escritor invoca ese temor referencial, esa sensación de vulnerabilidad que nos hace a todos creadores de la verdadera escena de terror: la que ocurre una vez que leemos la última palabra del libro. Es nuestra imaginación, ese recinto de luces y sombras, la que parece mezclarse con las palabras, con la historia que se cuenta para crear algo más retorcido, inquietante y sin duda espeluznante. Y quizás es ese juego entre lo imaginario, lo que se cuenta y lo que no es evidente, lo que hace que King sea capaz de transformar lo cotidiano en una escena de terror inquietante y que provoca no sólo miedo sino la inequívoca sensación de que hay algo más que lo que podemos ver, acechando, provocando temor. En sus palabras, King comprende el miedo primitivo como una idea que nace y se debate más allá de toda evidencia, un instinto primitivo del temor real: “Lo que hago es atacar las emociones de los lectores. Se me considera un escritor de horror, pero soy básicamente un doctor en emociones. Si apagan las luces y tienen miedo, entonces he ganado.”

En una visión muy semejante de esa percepción sobre el miedo, pero llevado al terreno del imaginario cinematográfico colectivo, está la obra del director Roman Polanski, que basa su propuesta en la percepción del miedo y el horror en raíces conjuntivas relacionadas con lo íntimo y lo atávico. Para Polanski, el terror es una aseveración, personalísima, que aborda el espacio y el tiempo desde una comprensión elemental sobre el ser humano como individuo.

El director, pionero en una reflexión sobre el terror basada en fábulas macabras, desmenuzó el terror desde sus piezas constitutivas básicas. ¿Qué nos produce temor? ¿Qué nos provoca la necesidad de asumir la existencia de lo desconocido? En su película “*El Bebé De Rosemary*” (1969) el autor crea una obra de arte desde lo mínimo y justo, utilizando el elemento de lo invisible como parte de la obra. Mientras Stephen King muestra y disecciona el horror, Polanski lo analiza como una serie de graduaciones abstractas de la identidad individual. Expresiones del yo que se contraponen unas a otras para brindar sustancia a un elemento tan abstracto como carente de

verdadero significado. Al fin y al cabo, el Polanski artista intenta concebir el miedo -lo que tememos, lo que nos produce terror- como especulaciones formales sobre nuestra naturaleza y los límites que construimos para delimitarla. Una y otra vez, Polanski se arriesga en elucubrar sobre esa individualidad frágil, quebradiza que define al hombre y más allá, le brinda esa vulnerabilidad inmediata y casi esencial a su manera de ver el mundo. Por ese motivo, el director insiste en la posibilidad del miedo informe -que no existe más allá de quien lo mira- de una reflexión sobre lo que asumimos como real y que, tal vez, sólo es una distorsión de la realidad. Es justamente esa predilección por lo que no se muestra, lo que se oculta en sutilezas, lo que hace del cine de Polanski un reflejo ambiguo de esa percepción del mundo fragmentada, casi incomprensible. Una visión subjetiva de quienes somos y más allá, de lo que comprendemos como real.

En una ocasión, Polanski intentó resumir su interpretación sobre el cine de género en una frase elocuente “nada es seguro”. Cuando se le preguntó cuál era el elemento predominante en su planteamiento cinematográfico sobre el terror, no intentó disimular esa borrosa percepción sobre la imagen y lo que cuenta, que constantemente se le atribuye a su propuesta y el triunfo argumental de su visión sobre el miedo como parte de un sistema de símbolos concretos. “Yo no quiero que el espectador piense ‘esto’ o ‘aquello’, quiero simplemente que no esté seguro de nada. Esto es lo más interesante: la incertidumbre”. Porque para Polanski, lo que asume real es mucho menos importante que la realidad en sí misma, y es de esa dualidad que surge esa fractura de su cinematografía con el cine tradicional. Polanski forzó las líneas de la construcción narrativa hasta lograr una profunda y sentida subjetividad, una reconstrucción del cine que analiza y se muestra como reflejo de lo que mira, antes que brindar una opinión.

“La mezcla de
**repulsión, miedo,
angustia y dolor** en
una película de terror
**provoca una reacción
casi religiosa”**

Arte promocional de *The Nun* (2018)



Claro está, no es una idea novedosa y el cine, la televisión y la literatura la explora en cada oportunidad posible. Quizás por ese motivo, en una ocasión Polanski comentó que su escena favorita, en cualquiera de sus películas, es la última del “*Bebé de Rosemary*”. Una jovencísima Mia Farrow, temblorosa y confusa, se inclina sobre una cuna oculta a la vista del espectador. En su rostro hay algo inquietante mientras mira la prueba definitiva de que sus temores no eran infundados: un bebé monstruoso que nunca llegamos a ver. Polanski utiliza con maestría esa visión del miedo primitivo y esencial, toma el final evidente y muy directo de la novela en la cual se basó en film y lo transforma en un monumento al miedo. Una insinuación inquietante sobre algo tan espantoso como inenarrable que no llega a mostrarse nunca. Pero el público puede imaginarlo: es esa visión personal del posible rostro del bebé monstruoso lo que le brinda un brillante *leitmotiv* al metraje, una visión tan amplia como desconcertante del miedo que habita en la mente del espectador. Muchos años después, cuando se le preguntó al director si alguna vez pensó en mostrar al Bebé Maligno, comentó: “habría destruido por completo la película”. Para Polanski, la cosa está muy clara: el miedo es un secreto, un código misterioso entre lo que lo produce y la mente que lo construye o traduce su significado.

Desde ambas perspectivas, el miedo es una construcción de la memoria que nos une de una manera u otra. No hay explicación única sobre la forma de comprender lo que nos atemoriza y tampoco sobre la manera en que analizamos los terrores primarios y esenciales. El cine y la literatura avanzan en direcciones distintas, pero también asumen la carga simbólica del terror como una idea que subyace a un nivel profundamente humano y ecléctico. Desde los pesares existencialistas -el terror a los misterios y enigmas- hasta la comprensión de la mente humana como último bastión del concepto del miedo (paranoias, psicosis y percepciones de la identidad), el reflejo de miedo parece cambiar época con época para transformarse en algo por completo nuevo.

El horror como bandera: ¿Quiénes somos más allá de la oscuridad?

Durante buena parte de la historia occidental, el miedo ha tenido rostro y motivo. Por más de cinco siglos, el diablo fue la personificación del miedo para luego convertirse en un instinto primigenio del mal esencial en cada uno de nosotros. Como si la madurez cultural correspondiera a un cierto crecimiento intelectual y cognoscitivo, el miedo evoluciona y se hace más profundo -simbólico- a medida que la psiquis colectiva madura en consonancia. Quizás por ese motivo, ciertas teorías psiquiátricas insisten en que el terror proviene de los personajes de cuentos de hadas que provocan miedo en los niños. Es decir, que el miedo -como emoción e idea- tiene mucho más que ver con lo que recordamos nos produce temor, que con el miedo mismo. Una idea curiosa: es inevitable cuestionarse si todos nuestros temores a la oscuridad y lo aparentemente peligroso no tendrán una relación directa con un eco en nuestra consciencia, más allá de lo que somos capaces de recordar. Tenemos miedo porque recordamos haberlo tenido y más allá, somos niños al momento de temer: el miedo desencadena esa necesidad de gritar, de protegernos, de mirar el mundo con recelo. Es allí, probablemente, donde surge el recurso más evidente de toda idea y creación literaria y visual: el temor a algo se puede aprender, imitar, puede provocarse a través de la palabra o el testimonio de otros, sin que necesariamente lo hayas experimentado personalmente.

Todos hemos tenido miedo alguna vez. Quizás a lo desconocido, o a lo que no podemos explicar. Es una idea que tiene mucho que ver con la supervivencia o, incluso, a la idea de asumir el peligro como parte de lo cotidiano. Y es justamente en esa grieta entre lo normal y lo inquietante, esa predilección por intentar explicarnos por qué sentimos miedo -o que nos lo provoca- lo que hace que nadie sepa muy bien a que teme, pero sabe que lo experimenta. No es casual, por tanto, que oír relatos de miedo o ver películas de terror desate los mismos efectos físicos que el peligro real: se acelera el ritmo cardíaco, aumenta la presión arterial y la respiración se acelera. La adrenalina nos prepara para enfrentarnos a ese miedo invisible, a ese terror oculto que parece sobrevivir a la racionalidad. Una idea tan infantil como quizás inexplicable.

De manera que ese gusto por las películas de terror, tiene mucho que ver con nuestra manera de manejar nuestra propia visión del mundo: el temor como emblema y símbolo, el temor como metalenguaje de nuestra visión del mundo. Es de hecho, bastante probable que lo que tememos no tenga que ver con el monstruo de la pantalla o la escena de nuestro libro favorito, sino con ese terror en sombras de nuestra imaginación.

Aglaiá Berlutti: Abogada, fotógrafa y escritora. Ha dedicado buena parte de su trabajo profesional a profundizar en la iconografía femenina, con especial énfasis en la mujer que crea y la divinidad femenina. Fotógrafa independiente y editora en la revista *Penumbria* (México), dedicada a la temática del horror. En el año 2016 publica su primer libro *"Bruja urbana"*, con la editorial FB Libros de Caracas y en el año 2019 publica su segundo libro *"Ophelia ignota"*, con la editorial El Taller Blanco Ediciones. También, es colaborada frecuente para las revistas *Clímax* (Venezuela), *Vanidades* (México) y *Huffpost* (España), entre muchas otras, en las que desarrolla y analiza el papel de la mujer en la sociedad moderna, así como temas relacionados con la cultura pop contemporánea. Actualmente se desempeña como profesora de Autorretrato, Fotografía en film, e Historia de la fotografía en la Escuela Foto Arte.

Almas en Pena

La primera serie *streaming* hecha en Venezuela

Almas en Pena. The first streaming series made in Venezuela

Martin Hahn (Venezuela)
Universidad Central de Venezuela
martinhahn2002@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Almas en Pena La primera serie streaming hecha en Venezuela

Martín Hahn
Universidad Central de Venezuela



La productora de contenidos audiovisuales, RCTV Internacional, bajo la égida de José Simón Escalona, emprendió lo que se convertiría en la primera serie *streaming* venezolana: *Almas en Pena*. La concepción de la serie estuvo a cargo de mi persona (Martín Hahn) y José Simón Escalona, quienes partimos de la idea de Escalona de hacer una serie con los espantos de las leyendas latinoamericanas. El primer paso fue buscar una manera creativa y original de hacer la serie; después de semanas de trabajo, se concibió una estructura dramática que uniera todas las ideas en un solo producto. Se habló en su momento de un crimen irresuelto, de jóvenes *influencers*, de una casa en la mitad del bosque, de leyendas fantásticas con espantos que helaran la sangre. También se manejaron otras ideas como una mujer policía dura, un policía escéptico, aparecidos, espectros, portales, universos paralelos, pasado, presente y futuro. Había mucho material por mezclar para obtener de allí un contenido interesante y coherente para la demanda del público actual nacional e internacional. Es muy difícil concebir una serie en un mundo donde todos los días salen al mercado series hechas en países con mejores y mayores capacidades de producción. Pero esto no amilanó el deseo de hacer el proyecto y las ganas de llevarlo a cabo.

Después de varias semanas de trabajo se llegó a la propuesta final que se presentó a RCTV Internacional a finales de 2018. El proyecto siempre llevó por nombre *Almas en Pena*, estuvo pensado para tener una duración de 13 episodios de una hora y ser de bajo presupuesto. Había sido enmarcado en el género de thriller de terror, con un subgénero de realismo mágico. Era una miniserie que buscaba en los jóvenes espectadores de la generación digital la posibilidad de experimentar el miedo con los cuentos de la abuela. Se buscó que el producto se diferenciara de los demás de su tipo basando su concepción en la latinoamericanidad. Era una historia con tres niveles de narración: el primero estaba centrado en una investigación policial, el segundo cobraba más fuerza con la historia de diez jóvenes *influencers* que se enfrentaban a hechos sobrenaturales; y el tercer nivel, el más fuerte de todos y con más presencia, lo conformaban las doce leyendas populares latinoamericanas.

De esta manera, con la finalidad de presentar un producto atractivo, el *Logline* que describe a *Almas en Pena* fue: “Un grupo de jóvenes aficionados a las historias de terror se concentra en una apartada casa para ver una serie de espeluznantes videos que los llevarán hasta la muerte”; el *Tagline* que vende la serie decía: “Surgieron en el pasado, pero aterrizan en el presente”; el *Storyline* de la serie exponía: “Hay doce leyendas sobre muertos o entes sobrenaturales que sirven de partida para llamar la atención de diez jóvenes *influencers* que buscan desesperadamente aumentar sus seguidores”.

Cada historia narra una experiencia aterradora que sucede a gente común hoy en día. Sin embargo, la vivencia trasciende cobrando la vida de los *influencers* y dando pie a uno de los casos policiales más extraños.

Así, la historia central se presentó de la siguiente manera: “Un misterioso productor ha hecho una serie de videos aterradores con el propósito de colgarlos en las redes. Escogió doce leyendas latinoamericanas sobre almas que penan y convocó a varios *influencers* para colgar los videos en las redes. Una a una, cada historia es más espeluznante que la otra y como el miedo es libre, las leyendas harán que todo aquel que hurgue demasiado o invoque a los espantos, corra el riesgo de caer en shock y hasta de morir”. La segunda historia era: “En una casa apartada de la ciudad, diez jóvenes *influencers* se han dado cita para visualizar varios videos sobre historias aterradoras. Todos están entusiasmados con aumentar el número de seguidores, pero lo que no saben, es que han abierto un canal que permite sentir las incidencias de los espantos en carne propia. Una vez que ellos abren ese portal, no encuentran como cerrarlo y misteriosamente mueren siete de ellos al mismo tiempo y tres desaparecen sin dejar rastro”. La otra historia que complementó el proyecto era: “Un grupo de investigación policial se encuentra ante un caso insólito. Siete jóvenes han muerto al mismo tiempo y el asesino no ha dejado marcas de ningún tipo; nace entonces, una investigación para desentrañar el misterio que envuelve al múltiple asesinato. El detective jefe y su compañera comienzan a experimentar sucesos sobrenaturales que los llevan a comprender que el asesino no es convencional, sino que viene del más allá”.

Por su parte, la sinopsis que dio a conocer por primera vez el contenido de este proyecto decía: “Un *Youtuber* con mucho dinero ha grabado 12 videos con historias espeluznantes basadas en leyendas latinoamericanas. Cada historia es más aterradora que la anterior. Estos videos no son colgados en las redes hasta que no cumplen un propósito macabro. Historias como la de un ánima sola que vaga por las carreteras solitarias asustando a los hombres infieles, o el relato de una niña con los ojos de fuego que surge de un bosque para secuestrar niños, o una monja que camina por los pasillos de un hospital cazando moribundos, etc. son todas leyendas aterradoras que no se quedan en su época, sino que trascienden hasta el presente, para matar del susto a gente de hoy en día y en contextos comunes y corrientes. Cada historia tiene un alma en pena que para muchos es un mito y para otros una experiencia vívida. Como el debate se ha dado con éxito en la generación actual, este *youtuber* convoca a diez jóvenes *influencers* para mostrarles los videos y maravillarlos para que ellos los cuelguen en sus canales. En la medida en que estos muchachos se dejan encantar por cada historia, van abriendo una puerta hacia lo sobrenatural que permite la entrada de los espantos en sus vidas. Lo que era un juego inocente, muy parecido a agarrar un tablero de la *ouija*, hace que estos diez jóvenes se lancen a experimentar lo que hay más allá, cayendo en las garras de situaciones incontrolables. Al principio la mayoría son escépticos, pero con cada manifestación sobrenatural van cayendo en un territorio donde el miedo es la única emoción. Unos pueden huir, otros quedan atrapados en la casa y mueren todos al mismo tiempo en extrañas circunstancias. Nace allí, un caso policial extraordinario que pasa de lo tradicional a lo sobrenatural. La única pregunta es: ¿Qué tienen que ver cada una de las leyendas con la muerte de los jóvenes *influencers*? La respuesta se va develando en el transcurso de los 13 episodios que componen la primera temporada de *Almas en Pena*”.



Diez jóvenes
se lanzarán a
experimentar
lo que hay **más allá**,
cayendo en las **garras**
de **situaciones**
incontrolables

Todo el material anterior era lo que precisaba la empresa para evaluar la posibilidad de enrumbarse por un camino completamente diferente a lo que había venido haciendo. No fue fácil que RCTV Internacional accediera a hacer un cambio tan profundo en su línea de producción. Esa fue la primera gran barrera que había que superar, pero para eso se escribió el primer capítulo y se presentó como piloto. No solo fue evaluado como guion, sino que también se midió la factibilidad de la producción. El primer episodio trató sobre la leyenda venezolana de la Sayona. Como se había previsto, comenzó con un caso de 7 jóvenes muertos en extrañas circunstancias, reunidos alrededor de una fogata de cruces y en medio de la sala de una casa. Ahí se unieron los niveles narrativos, solo quedaba contar la historia del espanto. Y como se prometió, la Sayona apareció en la casa del bosque, salida del mismo video, espantando a los 10 jóvenes que habitaban el lugar. Nadie se explicaba cómo sucedían las cosas; estrategia usada por los creadores para despertar la intriga hasta el capítulo final.

Uno a uno se fue escribiendo cada episodio sin la certeza de que fueran a producirse. Sin embargo, después de analizar seis episodios y tener una proyección clara del costo de la serie, se aprobó su realización con un presupuesto muy ajustado y un cronograma de trabajo muy rígido. A la altura del capítulo siete, comenzaron las reuniones de producción. Se contrató el personal para la preproducción del proyecto. Directores, productores, directores de arte, director de fotografía, escenógrafos, vestuaristas, maquilladores especializados, y personal técnico en postproducción, etc. Toda una plantilla que fue leyendo los primeros episodios entre el encanto y el temor de hacer la primera serie *streaming* venezolana y, además, de terror. Cada uno comenzó a plantear las dificultades propias de su área. Los pasillos se llenaron de un personal especializado preguntándose cómo se materializarían esos guiones en un producto de calidad internacional. Lo más próximo que la empresa y su equipo humano habían hecho de ese estilo era *La Mujer de Judas*, en el año 2002 y habían pasado ya 17 años de esto. A pesar de la crisis país, los equipos técnicos se adquirieron de acuerdo a los estándares internacionales. Ahora, había que buscar a los técnicos que supieran operarlos.

El capital humano de RCTV Internacional tiene un *Know How* en la producción de telenovelas, pero este producto era ajeno cien por ciento a ese conocimiento. Los guiones describían más imágenes que diálogos. La estructura narrativa no tradicional sacó de sus parámetros a empleados con más de 25 años en la planta. “Eso no se puede hacer” era la frase más pronunciada en los estudios de la casa productora. Los más antiguos empleados fueron lo que mayor resistencia pusieron. Se hizo mucho trabajo de mesa donde los creadores de la serie explicaban, junto al productor, cómo estaba concebida la obra, qué tipo de actuaciones necesitaba, qué tipo de fotografía, qué tipo de lenguaje cinematográfico, qué tipo de efectos especiales, etc. Era todo nuevo, era un camino escarpado para una productora que se había destacado por más de 50 años en la producción de telenovelas.

En la medida que surgían las propuestas de las distintas áreas, éstas iban materializándose en problemas más que en soluciones. Cada propuesta comenzaba diciendo lo que se quería hacer y ellos mismos daban el veredicto de que eso era muy difícil de llevar a cabo. Además, no conforme con la actitud derrotista, las propuestas estaban alejadas de la concepción original de la serie. Así, se experimentó con una suerte de *teaser* y fue insuficiente, distante al concepto concebido en todos los sentidos: las actuaciones eran teatrales, la fotografía era plana, los movimientos de cámara eran poco atractivos; lo cierto es que el producto final era tan deficiente que atrajo la preocupación de los ejecutivos. Sin embargo, la plantilla de trabajadores se comprometió a hacerlo mejor y el entusiasmo comenzó a crecer con fuerza. Se hicieron más trabajos de mesa con cada área y pruebas de cámara de cada elemento que jugaría en la serie. Nadie quería desistir. El reto fue de todos.

El conocimiento empírico, unido a la investigación sobre otras series del mismo corte, fue un paso fundamental para el arranque de la serie. Por supuesto, cada especialista tenía su propia manera de hacer las cosas, aunque las mismas fueran en discordancia con la de los otros especialistas. Las mesas de trabajo se subdividieron por especialidades antes de comenzar las grabaciones. Los creadores de la serie eran los que mayor conocimiento tenían del producto. Se entendió que el camino se haría más lento porque se estaba aprendiendo en la medida en que se hacía la serie. Si para una telenovela, el escritor estaba en la capacidad de hacer guiones de una hora en un día, para la serie se llevaba tres semanas por episodio. Si el director de fotografía iluminaba un set de telenovela en media hora, en la serie se tomaba hasta tres horas. No había instructores, ni expertos que vinieran a orientar el proceso; pero había un equipo humano que investigaba y venía día a día con ideas y soluciones. Los directores analizaron todas las series de Netflix que les fue posible.

Había miedo, pero también capacidad de riesgo. Todas las áreas partieron de su experiencia haciendo telenovelas, pero con la consciencia de que la serie era diferente.

En un principio, como escritor de los capítulos, también me costó encajar en el concepto de la serie. Los primeros guiones eran de telenovelas, su estructura dramática, la concepción de los personajes, los diálogos y la diagramación eran propios de un melodrama novelado y no de una serie como las que transmiten las plataformas digitales. Los mismos personajes estaban concebidos como seres impolutos, incapaces de transgredir porque tenían que ser políticamente correctos. De allí partió el primer germen: la construcción de los personajes tenía que romper con los parámetros de las telenovelas. Ya la chica hermosa de 25 años no era la protagonista; ahora se trataba de una mujer policía de 35, ojerosa, con el cabello agarrado con una liga, de pantalones y camisas que se pueden tildar como masculinas, parca al hablar y sin sonrisas. El galán pasó a ser un policía, bien vestido, pero escéptico y sarcástico que trabajaba sin descanso y no tenía interés en vivir un romance con la mujer policía, eran simples compañeros que se agradaban y listo. Ya no se hablaba solo de sentimientos, también había un caso policial que resolver y pistas que seguir y evidencias que evaluar. El guion tenía que plagarse de terminología criminalística, de procedimientos policiales, pero también del argot de los brujos, espiritistas y seguidores de la teoría de las dimensiones paralelas. Así que el trabajo del escritor tenía que basarse en una amplia investigación para cada episodio. No era solamente leer sobre leyendas latinoamericanas, sino saberlas contar de otra manera, consiguiendo una perspectiva diferente a como se pudieron contar antes o a cómo ya estaban contadas en Internet.

El guion tenía una primera línea narrativa, conformada por el policial, que ocurría en el presente; una segunda línea narrativa, conformada por los 10 jóvenes, que se reflejaba en un flashback que cruzaba toda la historia. Este enorme flashback tenía la atenuante de que no estaba contado en orden cronológico y se alternaba con el presente sin previo aviso al espectador y un tercer nivel narrativo referente a las leyendas. Generalmente, este nivel se mezclaba con los otros dos, pero nunca de la misma manera en los 13 episodios. La armonía de compaginar las tres líneas narrativas era un desafío en cada capítulo. Esta concepción del guion descalabró a muchos que aseguraban que de esta manera la historia no se entendería, pero después, ellos mismos esperaban ansiosos la salida de un nuevo episodio, porque estaban enganchados con la trama.

Los **espantos** y **aparecidos** **latinoamericanos** serán los protagonistas en estas historias **sobrenaturales**



Los personajes ya no eran acartonados, a pesar de las excentricidades de algunos; los personajes -ahora- eran realistas. Los 10 jóvenes eran muy dispares, desde la niña hermosa, hasta la chica “poco agraciada”, pasada de peso y simplona. Los personajes eran un abanico de diferentes razas. Estereotipos como el del galán acuerpado quedaron en el pasado, dando paso a un chico delgado y desgarbado, que no se afeitaba todos los días ni se peinaba con frecuencia. Se buscaba el realismo, “gente común”; se crearon personajes vestidos como se ve a los jóvenes en la calle. Los personajes satélites tenían distintas construcciones, había brujas con patas de palo, pero también espectros demoníacos, seres etéreos o asesinos de carne y hueso. La mezcla de los

distintos personajes era una constante en todos los episodios. La interacción de un personaje realista con uno no realista tenía que ser natural y verosímil dentro de la historia. Cada guion tenía su propia alma en pena o espanto o demonio. En la interrelación de los distintos tipos de personajes era donde estaban las claves para el esclarecimiento del caso policial. Mientras más personajes extraños aparecían, más se complicaba la investigación. La tridimensionalidad de los personajes estaba salpicada por la actitud que tuvieran ante las manifestaciones sobrenaturales.

La historia policial tenía un carácter distintivo porque la trama hablaba de “investigaciones de casos no convencionales”; esto hizo que no se viera una oficina de policía abarrotada de gente que camina de un lado para el otro en un mar de escritorios. Era una oficina con menos personas y más tecnología. Esto llevó a la creación de decorados más acordes al proyecto. La historia exigía realismo a pesar de que el ingrediente de lo fantástico pululaba en todos los capítulos. Al principio se construyeron sets propios de una telenovela donde todo era perfectamente armónico como si fuera una vitrina decorada de una tienda por departamentos. Lo que antes eran decorados maravillosos, ahora eran obsoletos y demasiado falsos. Se replantearon los diseños, se cambió la paleta de colores, se buscaron muebles roídos, alfombras gastadas y mucha utilería aporreada. Las ollas estaban maltrechas, la vajilla incompleta, los vasos plásticos y los cubiertos se tiraban en el medio del mesón. Todo era completamente distante a la telenovela. La búsqueda del realismo en la vida cotidiana marcó la dirección de arte, la fotografía, la dirección de actores y los movimientos de cámara.

Finalmente, después de tanto andar, la producción tomó la decisión de que cada episodio tenía que asumirse como un medimetraje. Se trabajaría con dos cámaras en un decorado de 360 grados. Esto permitiría a los directores grabar con mayor libertad y desde los diversos puntos de vista que ofrecía el decorado. Era cine, no televisión. Las pautas fueron de menos escenas, los recursos técnicos más acordes a lo exigido. Ahora, desde la producción, se concientizó que el producto ganaba mucho más al ser asumido como 13 películas concatenadas. El resultado fue maravilloso, cada episodio fue dirigido por un director diferente que le dio su propio punto de vista. Fue realmente loable hacer la serie, fue un acto heroico. Se hizo con talento nacional, pero sobre todo con la valentía de un equipo de gente que puso más de lo que debía para llegar a la meta: producir la primera serie *streaming* venezolana.

Martín Hahn: Licenciado en Artes, mención Cine y Magister en Teatro Latinoamericano Contemporáneo de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Profesor de pregrado y postgrado de la misma Universidad. Además, se desempeña como escritor y dramaturgo de importantes obras. Sus primeros pasos como escritor fueron escribiendo películas para TV en Radio Caracas Televisión (RCTV). Allí escribió el largometraje *Incriminada*, el cual recibió el premio Meridiano de Oro. Luego pasaría a escribir telenovelas con la misma casa productora, convirtiéndose en un escritor con sello personal, éxitos como *Angélica Pecado* y *Estrambótica Anastasia* le valieron el premio Dos de Oro como mejor escritor. Asimismo, sus telenovelas *La Mujer de Judas*, *Nadie me dirá como quererte*, *La Viuda Joven*, entre otras tantas, han sido merecedoras de muchos premios y aclamadas por el público.

Óscar Lucien: a veinticuatro cuadros por segundo

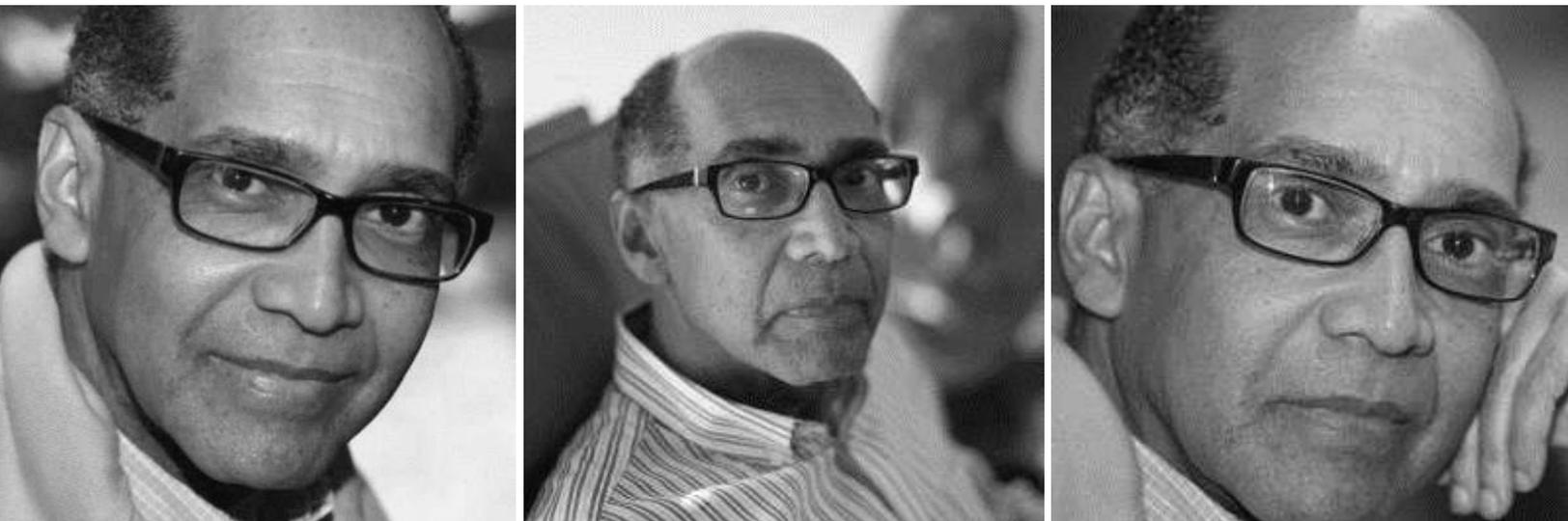
Oscar Lucien: at twenty-four frames per second

Gustavo Hernández Díaz (Venezuela)
Universidad Central de Venezuela
Universidad Católica Andrés Bello
ghdgustavo@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Óscar Lucien: a veinticuatro cuadros por segundo¹

Gustavo Hernández Díaz
 Universidad Central de Venezuela
 Universidad Católica Andrés Bello



Secuencia 1: El hombre y su X-vocación

Óscar Lucien nace en Caracas el 18 de abril de 1952. De reconocida y amplia trayectoria intelectual, este sociólogo venezolano ha dedicado su vida a comprender y “hacer comprender” los problemas emergentes que afectan a nuestro país desde su vocación de cineasta, fotógrafo, ensayista y docente asociado de la Universidad Central de Venezuela. Aunque está jubilado, sus ideas permanecen en constante ebullición. Se doctoró en Ciencias de la Comunicación y de la Información en la Universidad de París 7-Tours, Francia. Cineasta formado en el Conservatoire Libre de Cinéma Français. Ha sido director del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (2000-2005), de la Fundación Cinemateca Nacional (1991-1994) y Presidente de la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos (1989-1991). En los cargos públicos que le ha tocado desempeñar ha dejado su impronta, la “marca Lucien”. Siendo director del ININCO creó la Especialización en Educación para el uso creativo de la Televisión y en su gestión en la Cinemateca Nacional internacionalizó la filmografía del país. Óscar Lucien fue condecorado con la Ordre des Arts et de Lettres, en el grado de oficial, de la República Francesa (1994) y ha sido finalista del Concurso Beca Senior 25 años del EFTI (Escuela de Fotografía Centro de Imagen, Madrid, España, 2012). Actualmente, el profesor Lucien se desempeña como docente en la Escuela de Fotografía RMTF (Roberto Mata Taller de Fotografía).

Secuencia 2: El cine es un ensayo

La filmografía de Óscar Lucien ha transitado el largometraje y el cortometraje, la ficción y el documental, con temas de profunda densidad sociológica y antropológica como *Un sueño en el abismo* (1991), *Piel* (1998), *Reportaje especial* (1988), *X-Vocación* (1985) y *Memorias* (1983). Ha llevado a la pantalla el arte y la poesía en obras como *Relevé* (1987), *Retrato del poeta desnudo* (1982), *El espacio interior de Carlos Raúl Villanueva* (2000),

¹ El presente artículo fue publicado originalmente en el diario El Nacional, el 19 de enero de 2018. <https://bit.ly/2XugRQm>

Luis Guillermo Villegas Blanco: Un hombre de película (2002) y *Carlos Cruz-Diez. La vida en el color* (2006). El cineasta Lucien ha pensado a Venezuela desde la mirada de *Mariano Picón Salas. Buscando el camino* (2001) y desde la óptica de *Jóvito Villalba, el verbo hecho política* (2008). Me atrevería a afirmar que cada una de las creaciones filmográficas de Óscar Lucien es una suerte de “ensayo audiovisual” que nos invita a meditar sobre la condición humana en su amplio registro de complejidad, en donde la libertad, la pluralidad y la diversidad cultural solo son posibles en sociedades democráticas.

Secuencia 3: La universidad en sintonía con la sociedad

Los temas fundamentales de Óscar Lucien son el cine, la investigación en comunicación y la situación política de Venezuela, sobre todo, de estos últimos dieciocho años. Siento en su pensamiento las influencias de Mariano Picón Salas y de Oswaldo Capriles Arias. Cito algunas de sus obras: *Fiebre, una historia sin tiempo: proposición metodológica para el estudio del film* (1985); *Cine venezolano: ¿una quimera?* (1989); *El cortometraje en la encrucijada* (1990); *Diccionario de cineastas venezolanos: directores de largometraje 1970/2000* (2001). En sus estudios de comunicación destacan estos trabajos: *“Democracia o telecracia: That is the question”* (1994); *“Debemos rechazar el proyecto de ley sobre la responsabilidad social en radio y televisión: propuesta política destinada a ejercer control gubernamental”* (2003) y su libro *Cerco rojo a la libertad de expresión* (2011).

En ocasiones he conversado con Óscar Lucien sobre la relación que debe establecer la universidad venezolana con la sociedad y, en tal sentido, me apremia la necesidad de subrayar dos ideas esenciales que siempre me reitera: que el pensamiento académico debe difundirse, esto es, alcanzar al mayor público posible para fortalecer los valores ciudadanos y democráticos; y que la universidad debe movilizar a la sociedad con sus propuestas humanísticas y científicas con el fin de emprender la urgente reconstrucción de la democracia en Venezuela.

Secuencia 4: El cortometraje en la encrucijada

Óscar Lucien reflexiona sobre la historia del cortometraje en Venezuela a partir de su propia experiencia como cineasta e investigador en comunicaciones. Según Lucien el cortometraje en nuestro país “refiere a ese tipo de cine que arranca a fines de los años sesenta y que, de alguna manera, inaugura la tradición predominante dentro de la producción del corto nacional, aunque es justo reconocer que, en la época actual, finales de los ochenta, el peso de esa tradición comienza a ceder”.

Señala también que “Lo más visible del cortometraje venezolano es el documental. Y esta visibilidad se fundamenta, esencialmente, es sus impactos temáticos, en su vocación comprometida, más que en sus propuestas estéticas. Digamos, entonces, que el cortometraje venezolano ha sido mayoritariamente documental, en menor medida de ficción y excepcionalmente de animación, las tres categorías que engloban la gama de nuestras producciones”.

Y sobre el compromiso social del cortometraje nos indica: “Debemos recordar que no podemos divorciar su aparición del contexto nacional e internacional que envuelve su desarrollo. La emergencia de este cine ocurre en momentos de una altísima beligerancia social y política no solo en nuestro país sino en todo el continente. El intelectual latinoamericano que hace cine se siente llamado a participar directamente con su cámara, a tomar partido en lo que acontece en la realidad social y, en definitiva, es una suerte de ética de compromiso, ligada desde sus orígenes al desarrollo del documental, lo que va a caracterizar al cine que se realiza en este país”.

Secuencia 5: Sin comunicaciones libres no es posible la democracia ni el progreso

Y para culminar esta breve aproximación a la obra de Óscar Lucien, subrayaré algunas de sus ideas fuerza que giran en torno a los medios, la ciudadanía y el poder político en sistemas totalitarios:

Sobre el rol de los medios masivos en la sociedad democrática, es taxativo: “Los medios tienen una enorme potencialidad para promover la participación ciudadana. La democracia requiere de ciudadanos informados, atentos, críticos, responsables a la conducción política del país, responsabilidad que no puede agotarse el día del sufragio”.

El totalitarismo impone una sola la voz

“Con frecuencia los medios de comunicación son colocados en la plataforma de chivos expiatorios de los males de la sociedad. Desde el incremento de la violencia callejera, la caída de la bolsa, las dificultades diplomáticas, la inestabilidad política, aparecen como responsabilidades casi exclusivas de los medios. Por otro lado, al proclamar el valor universal de la libertad de expresión, otro sector afirma que en definitiva los medios no son sino espejos de cuanto ocurre en la sociedad. Que es preferible mostrar que callar, difundir que silenciar. Este dilema es propio de las sociedades democráticas, pues en los sistemas totalitarios no existe sino una voz única”.

¿Existe libertad de expresión en Venezuela?

“Creemos haber demostrado, o al menos expuesto, pertinente información para responder negativamente esa interrogante: acoso tributario y fiscalización, agresiones físicas, intimidación, autocensura, uso discrecional de la pauta de propaganda del Gobierno, cierre de fuentes de información, cierre de medios, abusivas cadenas, resaltan en el panorama comunicacional venezolano”.

Democracia, medios y representación

“Cuando votamos, derecho esencial de una democracia, cumplimos con un deber primordial, pero sobre todo ejercemos el derecho ciudadano de la participación. Escogemos a profesionales de la vida pública, miembros de los partidos o de otras agrupaciones políticas para que nos representen en el Parlamento, y en otros ámbitos institucionales de ejercicio del poder. En esta escogencia el manejo de información es esencial. Y cada vez más el ciudadano recibe la información a través de los medios de comunicación. Si solamente tomáramos en consideración el descalabro de la educación formal, el analfabetismo funcional, los mínimos niveles de cultura, tendríamos elementos suficientes para valorar con inquietud el papel que juegan los medios, y en particular la televisión, en la información de los ciudadanos. A lo largo del proceso de elección de nuestros representantes los medios son determinantes”.

Cierro con esta idea de Óscar Lucien sobre la recuperación de la democracia en Venezuela y que suscribo plenamente:

Confío, no obstante, en que el ADN democrático de los venezolanos contenga suficiente fortaleza para resistir estos embates dictatoriales y que en Venezuela podamos recuperar más temprano que tarde las condiciones propicias para la libre expresión del pensamiento, de las garantías para el derecho a la información para, en definitiva, vivir y progresar en paz.

P.D. Recuerdo la vida del poeta y pintor Luis Luksic, hago *Memoria* de los habitantes del pueblo de Campoma, Estado Sucre, aún escucho la voz de los bachilleres en *X-Vocación*, me viene a la mente Alexandra, la bella periodista que hace un *Reportaje especial* sobre el valor de la democracia, todo esto es Óscar Lucien “a veinticuatro cuadros por segundo”.

Gustavo Hernández Díaz: Profesor Titular de la Universidad Central de Venezuela (UCV). Doctor en Ciencias Sociales de la UCV. Investigador del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO-UCV). Director de El Centro de Investigación de la Comunicación de la Universidad Católica Andrés Bello (CIC-UCAB) y miembro de la revista Comunicación del Centro Gumilla desde 1987.

Series web en la Argentina: Un nuevo clásico para el corpus analítico del lenguaje audiovisual

*Series web en la Argentina: a new classic for the analytical
corpus of audiovisual language*

Ignacio Del Pizzo (Argentina)
Universidad Nacional de Quilmes
ecamediax@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Series web en la Argentina

Un nuevo clásico para el corpus analítico del lenguaje audiovisual

Ignacio Del Pizzo

Universidad Nacional de Quilmes
<https://orcid.org/0000-0002-6935-5331>

La presente reseña analiza *Series Web en la Argentina*, primer libro del Doctor en Comunicación Leonardo Murolo. Este intelectual argentino, que actualmente se desempeña como director de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ) y del proyecto de investigación *Tecnologías, política, cultura popular y masiva. Usos y narrativas de la comunicación en redes*, es un docente que ha impartido cursos de grado y posgrado en numerosas universidades de Argentina. Referente ineludible en el estudio de las tecnologías de la comunicación desde los usos, tiene una prolífica obra en múltiples medios y formatos, tanto académicos como de divulgación científica.

Es menester destacar esta tríada intelectualidad-docencia-divulgación característica del autor como primer acercamiento a una crítica cultural sobre la obra que aquí nos convoca: *Series Web en la Argentina* resume este acervo profesional, se constituye como un material que sin dudas formará parte de la bibliografía ineludible del campo y comparte generosamente profundos conocimientos con lectores que pueden no ser expertos en la temática, sin que esto los aleje de la gran posibilidad de aprendizaje que representa el material. Esta decisión autoral queda clara desde el índice del libro, con una introducción que propone dialogar con conceptos amplios, tales como: lenguaje audiovisual, historia y definiciones, seguida de cinco capítulos: *El surgimiento, La consolidación, Las pantallas que las programan, Las convocatorias que las financian y Los eventos que las reconocen*.

La introducción se titula *Ni cine ni televisión*, rotunda negación familiar para los que siguen al autor desde hace años, quien no titubea en escoger dos palabras clave en la primera oración del cuerpo del texto: apuesta y universo. La primera hace referencia a la audacia característica que tienen -o, mejor dicho, frente a la presencia de corrientes de pensamiento aún aferradas a vetustos determinismos tecnológicos, deberían tener- quienes investigan procesos comunicacionales modernos, que por definición propia son dinámicos y con alcances muchas veces inciertos. Claro que, para reconocer eso, es condición necesaria trabajar partiendo de la humildad y la apertura a la construcción colectiva del conocimiento.

La segunda palabra que destacamos, universo, también posee una relevancia fundacional para el texto que le continúa. Los posicionamientos epistemológicos más lúcidos de nuestra contemporaneidad coinciden en que se trata del concepto más adecuado para indagar sobre las dinámicas de la comunicación que fluyen en el lenguaje audiovisual, el lenguaje multimedia y las narrativas transmedia. Los universos son ilimitados, diversos entre sí y al interior de cada uno, dinámicos y complejos. También son desafiantes y apasionantes. Aceptando ese desafío-apuesta, y con una



MUROLO, Leonardo (2019)
 Series web en Argentina.
 1ra Edición.

Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.

pasión al servicio del conocimiento, el libro inicia su recorrido hacia uno de los procesos comunicacionales más interesantes de las últimas décadas.

Este interés se basa en dos pilares fundamentales: las series web en general y el escenario mediático argentino en particular. Muchas obras pioneras en objetos de estudio suelen intentar abarcarlo todo y más allá de sus aportes puntuales, tienden a desconocer las características que resultan de las intersecciones entre territorio, período histórico, legislación y actores. Argentina se caracteriza, entre otras cosas, por ser un país en que los medios de comunicación han tenido un rol central en la construcción de todo tipo de estructuras de poder, tanto material como simbólico. En esta obra, Murolo marida a la perfección ese diálogo establecido entre fenómeno comunicacional y coyuntura social.

El primer capítulo del texto, *El surgimiento*, detalla con precisión lo acaecido con las obras iniciales del género en Argentina y la experimentación que representaban para los productores, que eran empresas que veían en el nuevo formato posibilidades publicitarias, o realizadores de canales televisivos identificados con audiencias jóvenes. Luego de este puntapié inicial, el trabajo se sumerge en un discurrir que resulta nostálgico, algo que merece ser destacado: cuando sentimos algo similar con referencias a cuestiones vinculadas con lo usualmente enmarcado como “lo nuevo” y con fenómenos anteriores, nos vemos obligados a reflexionar acerca de la idea de novedad, por un lado y de la pertinencia de estudio en la que se embarca la obra, por el otro. El surgimiento al que se refiere el nombre del capítulo admite aquí múltiples lecturas: la minuciosa historicidad contemplada por Murolo (que, como queda explícito, comprende a la historia y a la prehistoria), pero también nos posiciona como lectores activos e invita a preguntar(nos) acerca de nuestros propios “surgimientos” en relación con estas producciones de la industria cultural.

En el segundo título, *La consolidación*, el autor se encomienda a un trabajo descriptivo que demuestra profundas averiguaciones acerca de la escena, en la que se intersecan múltiples factores clave. Como ejes transversales del capítulo, encontramos dos cuestiones macro: una, con criterio de enumeración, otra, que podríamos llamar “de pasajes y cruces”. En relación a la primera, accedemos a detallados listados que desmenuzan a las producciones clásicas, teniendo en cuenta sus directores, actores y actrices, productoras y formas de distribución. En cuanto a la segunda, el texto detalla los pasajes de lógicas (de la televisiva a la bajo demanda), de medios de difusión (de las páginas web específicas a las redes sociales virtuales -primero- y portales de series web -después-) y de niveles de producción (de lo amateur a lo profesional), y de cruces (entre producciones de la vieja pantalla televisión y sus producciones tradicionales a la nueva pantalla Internet y sus series web).

Los capítulos tres, cuatro y cinco, *Las pantallas que las programan*, *Las convocatorias que las financian* y *Los eventos que las reconocen* respectivamente, son guías sobre el amplio espectro de las series web en Argentina. Sobre las pantallas, el libro trabaja los conceptos de curaduría, fidelización de audiencias, conocimiento de intereses, roles de universidades públicas, empresas privadas, políticas de Estado en general y la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual en particular. En relación a las convocatorias, el libro realiza una exhaustiva pormenorización de estas instancias, todas experiencias interesantes con características que les son propias y, también, puntos de contacto. Por último, vinculado con los eventos, el autor trabaja no sólo en términos descriptivos (con formato de exacta cartografía), sino que reflexiona acerca de la legitimación de la cultura, desde el mecenazgo hasta la crítica.

Luego de estas lecturas, nos encontramos con *A modo de cierre. Construcción de una identidad audiovisual y constitución de una industria cultural*. Se trata de una invitación a la ampliación del consaber en la materia, en la que el autor plantea desafíos intelectuales y de producción, que versan sobre conceptos tan amplios como complejos: lógicas de decodificación, audiencias, técnica y tecnología, formas culturales e históricas, gusto, educación de la mirada e identidad, entre otros. Las referencias bibliográficas y de portales web, asimismo, demuestran un claro repaso de autores fundantes y, en simultáneo, una destacable actualización en la materia, que robustece lo que planteamos en nuestro título y al comienzo del texto, caratulando a este libro como “nuevo clásico”.

A modo de corolario, sostenemos que *Series Web en la Argentina* constituye una obra fundamental para el campo, que cumple la difícil tarea de estar a la altura de lo que representa Murolo como intelectual, docente,

gestor y divulgador. Repasa la historia y propone una que aún se está escribiendo: si las nuevas pantallas son novedad y reminiscencia, sin duda alguna, este libro también lo es.

Ignacio Del Pizzo: Maestrando y Especialista en Comunicación Digital Audiovisual, Licenciado en Comunicación Social con orientación en Periodismo y Diplomado en Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), donde se desempeña como director de la Tecnicatura Universitaria en Producción Digital (TUPD) de la Escuela Universitaria de Artes (EUDA) desde 2021. Allí es docente del Taller de Introducción al Lenguaje Multimedia desde 2017 y de Nuevas Pantallas y Nuevos Escenarios de la Licenciatura en Artes Digitales (LAD) desde 2021. Como investigador integró el proyecto *“Nuevas pantallas: usos, apropiaciones, narrativas y formas expresivas de las tecnologías de la comunicación”* entre 2015 y 2019, y desde ese año forma parte del proyecto *“Tecnologías, política y cultura popular y masiva. Usos y narrativas de la comunicación en redes”*. Como extensionista, es parte del proyecto *“Cronistas Barriales”* desde 2011. Dictó cursos de posgrado y de extensión en las Universidades Nacionales de Córdoba (UNC), de Salta (UNSa) y de San Luis (UNSL), es el director educativo de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Berazategui, escribe sobre música y cultura popular en el diario Tiempo Argentino y es coautor junto a Leonardo Murolo de *“Cultura Pop: resignificaciones y celebraciones de la industria cultural en el siglo XXI”* (Prometeo, 2021).

Media Education in Latin America: Venezuela presente en el estudio de la Educación Mediática

*Media Education in Latin America: Venezuela present in the
study of Media Education*

Eduardo Caballero Ardila (Venezuela)
Universidad Monteávila
Escuela Audiovisual MEDIAX
ecamediax@gmail.com

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Media Education in Latin America: Venezuela presente en el estudio de la Educación Mediática

Eduardo Caballero Ardila
Universidad Monteávila
Escuela Audiovisual MEDIAX
<https://orcid.org/0000-0003-3034-3357>

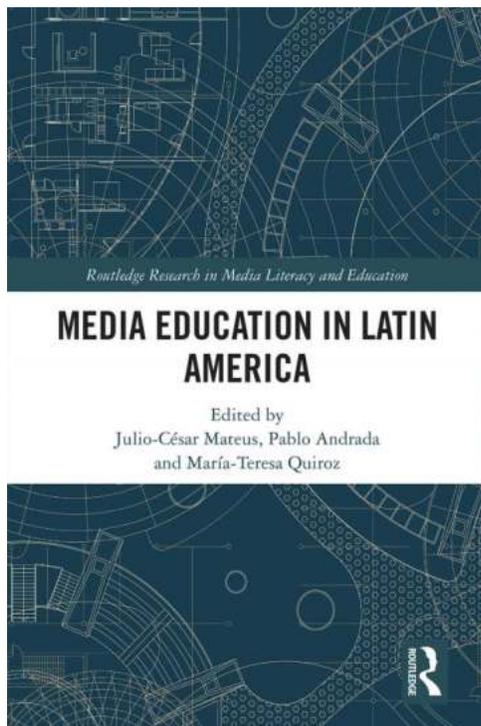
Para comenzar, es necesario decir que *Media Education in Latin America* es un libro que tendrá repercusión en el desarrollo educomunicativo en la región latinoamericana. Hablar de conceptos como educación en medios, alfabetización audiovisual, educomunicación, o *media literacy*, entre otros, en un entorno como el venezolano, donde lo urgente le quita tiempo a lo importante, es un reto que demuestra la terquedad de docentes e investigadores criollos, que pensando en Seneca conocen hacia dónde van y, en consecuencia, saben cuáles son los vientos que les favorecen.

Nos encontramos frente a un trabajo profundo, denso y bastante completo que establece parámetros de educación comparada necesarios para los investigadores educomunicativos. Hablamos de una disciplina reciente en cuanto a su desarrollo, e incipiente en cuanto a su establecimiento. *Media Education in Latin America*, es un libro editado por Routledge en el año 2019, que integra la participación investigativa de un importante grupo de expertos de once países de la región latinoamericana, junto a otros autores de referencia en la educación en medios.

Los coordinadores de la investigación fueron Julio-César Mateus, peruano, profesor e investigador en la Universidad de Lima, y profesor invitado en universidades de Perú, España y Ecuador, cuya tesis doctoral explora la educación en medios en la formación inicial de docentes en Perú; Pablo Andrada, investigador chileno, doctor en comunicación por la Universidad Pompeu Fabra, investigador y académico en el área de las ciencias sociales especializado en el ámbito de la comunicación y la cultura, cuyas líneas de investigación son la educación y la comunicación, los estudios de audiencias y los estudios culturales; y finalmente, destaca María-Teresa Quiróz, doctora en sociología en la Universidad de Lima, Perú, profesora principal e investigadora de la Facultad de Comunicación y directora del Instituto de Investigación Científica (IDIC). A la Doctora Quirós se le conoce en el ámbito académico de la educomunicación por su aporte epistemológico en tres áreas: la relación entre educación y medios, la sobreinformación en los medios, y finalmente, sus aportes en cuanto a la recepción crítica de los mensajes.

En nuestro terreno, el aporte criollo recayó en tres de las más importantes investigadoras educomunicativas de nuestro país, y por qué no decirlo, de nuestra región. Me refiero a Morella Alvarado, Alexandra Ranzolin y Cristina Méndez Pardo. Su aporte se titula *Educación mediática en Venezuela. Del frenesí a las contradicciones*.

La Profesora Alvarado, ampliamente conocida entre los científicos sociales que analizan la comunicación, tiene un doctorado y una maestría en estudios socioculturales del Instituto de Investigación Cultural de la Universidad Autónoma



**MATEUS, Julio-César; ANDRADA, Pablo
y QUIRÓZ, María-Teresa** (Coords.) (2019).
Media Education in Latin America.
Perú: Routledge.

de Baja California (UABC) y una licenciatura en promoción cultural en la Escuela de Artes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela. Es maestra en multimedia educativa en el Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Barcelona, España, y es adicionalmente profesora en la Universidad Central de Venezuela, donde dirige el Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) de la Facultad de Humanidades y Educación. Es miembro del Programa al Estímulo de la Investigación e Innovación (PEII) de Venezuela y coordinadora nacional del Observatorio Iberoamericano de Ficción Televisiva (OBITEL). Sus proyectos de investigación incluyen aprendizaje virtual, herramientas didácticas para la enseñanza de medios, prácticas de enseñanza y aprendizaje en medios y comunicación audiovisual para la convivencia ciudadana.

Por su parte, la profesora Ranzolin, es comunicadora social de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), magister en educación, con especialización en procesos de aprendizaje, y magister en comunicación y educación de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Es investigadora del Instituto de Investigaciones de la Comunicación de la Universidad Central de Venezuela (ININCO-UCV) y profesora visitante en el Instituto Superior de Estudios de Administración (IESA). Actualmente es Decana de la Facultad de Educación de la Universidad Monteávila. Es importante señalar que la profesora Ranzolin ha venido desarrollando su investigación en el área de videojuegos y desarrollo del pensamiento crítico.

Finalmente, Cristina Méndez Pardo es licenciada en Artes y Especialista en Educación para el uso Creativo de la Televisión de la Universidad Central de Venezuela. Desde el año 2007 desarrolla el proyecto E-ducAR en Media Education. Es miembro del equipo de investigadores invitados de la línea "Educación, Comunicación y Medios" del ININCO-UCV. Además, es autora del libro *Contenido básico sobre la formación del niño que mira, dirigido a adultos que trabajan con niños*.

Hablemos del aporte venezolano

A mi entender, uno de los principales aportes de este artículo, es la recopilación de la mayoría de las iniciativas educativas criollas. Este trabajo está redactado en tres vías principales.

Se inicia la investigación delimitando el contexto sociopolítico en el que se analizará posteriormente el tema planteado. Indican las autoras que la crisis, que abusa de Venezuela y las oportunidades para el desarrollo de una educación mediática saludable, tiene más de treinta años y se puede dividir en cuatro etapas (todas denominadas crisis por las investigadoras).

Primera etapa: "crisis del modelo económico, 1983", que se refiere a los cuarenta años posteriores al Pacto de Punto Fijo, la recuperación de la democracia y el enriquecimiento acelerado del Estado por el desarrollo petrolero venezolano. En ella las autoras destacan cómo las distintas instituciones y universidades se encontraban centradas y abocadas en cada uno de los objetivos para los que fueron creadas.

Segunda etapa, "crisis de las instituciones, 1992", que se inicia con los sucesos del Caracazo en febrero del 89, el golpe de estado del 92 y la remoción del presidente Pérez en el 93. Destacan las autoras la crisis económica, que ya en 1993 marcaba una inflación inexcusable de 103%. Sin embargo, también destacan que, en 1998, aparecieron leyes fundamentales de protección infantil que constituyeron avances importantes en el campo de la educación en medios.

Tercera etapa, "crisis de la República, 1999", destacada por el ascenso al poder de Hugo Chávez, que marca el inicio de este período, con un crecimiento increíble del precio del petróleo. En ese entorno las autoras destacan que "las acciones populistas se multiplican en forma de "misiones" y acciones espasmódicas que van desde los programas educativos en los medios promovidos por la Cinemateca Nacional, en las escuelas bolivarianas, hasta la distribución de armas y municiones para la defensa de la "revolución", así como "misiones", con importantes inversiones en el sector de vivienda y de salud. Todo permitido a expensas de tal riqueza exorbitante. Todo el apoyo necesario se compra dentro y fuera del país. Además, la opacidad de los informes de rendición de cuentas crece hasta el punto en que simplemente se detienen".

Cuarta etapa, “crisis humanitaria, 2014-Actual”. La mejor manera que encuentro para explicarla es citando directamente a las autoras: “Cuando Nicolás Maduro asume la presidencia para el período 2013–2019 en abril de 2013, ya ni siquiera se piensa preservar las formas. La falacia y el crimen se convierten en la norma, y la élite revolucionaria actúa”. Las autoras finalizan indicando que “no deja de sorprendernos que, en lugar de resolverse, nuestra crisis empeora”.

Segunda parte: Marco Regulatorio

Las autoras destacan el marco normativo dado por el reconocimiento del papel de los medios y de los mensajes en la formación de la opinión pública en nuestro país. Indican que: “el marco normativo venezolano reconoce el papel de los medios de comunicación en el proceso educativo desde 1980”. En consecuencia, empiezan a desarrollarse un entramado de legislaciones que tienen que ver con este objetivo. Son leyes de doble propósito, ocultan detrás de la sutileza y buenas intenciones un complejo marco normativo de control, pero no por ello deben dejar de reconocerse en cuanto a su existencia.

Las autoras en consecuencia destacan las tres legislaciones que “establecen la base para el establecimiento de una política pública en el área, pero las acciones siguen siendo tímidas”, ellas son: Ley Orgánica de Protección del Niño, Niña y Adolescente (Lopna, 2000-2007), que expone la responsabilidad del Estado venezolano de garantizar a los niños y adolescentes el derecho a la libertad de expresión (Art. 67), el derecho a la información (Art. 68) y el derecho a la educación crítica para los medios de comunicación (Art. 69); la controvertida ley de responsabilidad social en radio y televisión (RESORTE, 2004; RESORTEME, 2011), que prevé la organización de los ciudadanos para el desarrollo de actividades de formación, investigación y difusión dirigidas a la educación para la percepción de la crítica mediática. También aboga por la creación del Fondo de Responsabilidad Social (FRS) como un impulso a las mismas áreas; y la Ley Orgánica de Educación (2009), que destaca la necesidad de crear “condiciones para la articulación entre la educación y los medios de comunicación, con el propósito de desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo, la capacidad de construir una mediación permanente entre la familia, la escuela y la comunidad” (Art. 6, literal G), además, el artículo 9 prevé la incorporación de “unidades de formación para contribuir al conocimiento”.

Continuando con su análisis las investigadoras acotan que en el documento marco de la acción pública del presente Gobierno, el “Plan de la Patria 2013-2019”, establece como prioridad para “continuar construyendo la soberanía y la democratización comunicacional”, el derecho a la información y la garantía al ejercicio de la comunicación. También señala la necesidad de “fortalecer el uso responsable y crítico de los medios públicos, privados y comunitarios como instrumentos para la formación de valores bolivarianos”, aspectos invaluable para el establecimiento de una política de educación en medios. Sin embargo, durante la última década, una de las áreas más atacadas es la comunicación. La asfixia de universidades y escuelas, los actos de censura, el cierre de los medios y los ataques contra periodistas son un claro ejemplo de esto; por lo tanto, las propuestas mencionadas anteriormente del Plan de la Nación son letra muerta.

Tercera parte: Instituciones y actores sociales

Cuatro actores son delineados por Alvarado, Ranzolin y Méndez Pardo como promotores de la educación en medios en el país: las Instituciones públicas, la sociedad civil, la empresa privada y las universidades.

Estos actores han desarrollado sus acciones en cinco áreas: (a) medios y alfabetización digital, con énfasis en lecturas críticas de medios; (b) formación de formadores (de asignaturas, cursos, talleres, seminarios y programas de posgrado); (c) investigación (grupos de trabajo, proyectos y líneas de investigación, artículos, tesis de pregrado y posgrado, trabajos de promoción, libros y capítulos de libros, premios de investigación; blogs y publicaciones digitales); (d) espacios para la difusión de experiencias o exposiciones (festivales, exposiciones, reuniones, seminarios internacionales, foros y coloquios, entre otros); y (e) creación de contenido vinculado a la educación en medios que circula a través de diferentes formatos y medios.

El texto desataca el orgullo de las autoras al mostrar varias líneas de acción que en su concepto se han llevado a cabo en nuestro país para el desarrollo y promoción de la educomunicación. Indican que entre 1974

y 2017 se han desarrollado 65 iniciativas de buenas prácticas. En ellas han participado instituciones estatales, asociaciones civiles y medios de comunicación. Un resumen de cada una de estas iniciativas es analizado en el trabajo de investigación.

Formación de los docentes

En esta sección, Alvarado, Ranzolin y Méndez Pardo indican que "uno de los principales propósitos de la educación en medios es la formación de maestros educadores (profesionales de la educación), promotores culturales, familias, etc., una acción que en Venezuela se lleva a cabo desde diferentes espacios y especialmente desde algunas universidades. Cabe señalar que, aunque existe una legislación que abarca la educación en medios, en la mayoría de las escuelas de educación y en los centros de formación docente, esto no existe. Por lo tanto, la capacitación para la educación en medios es una excepción y no la norma".

Entre las iniciativas positivas en esta área, las autoras destacan la "Especialización en Educación para el uso Creativo de la Televisión", del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO), de la Universidad Central de Venezuela, programa, único en el país, que fue creado en el año 2005 por iniciativa de Oscar Lucien, Gustavo Hernández y Morella Alvarado, miembros de la línea de investigación "educación, comunicación y medios".

En el caso de las universidades en la ciudad capital, las autoras mencionan a la Universidad Monteávila, que incluye la asignatura "educación y comunicación" impartida a los estudiantes de pregrado en educación de las opciones Preescolar e Integral, la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), que en el año 1995 celebró la "II reunión de sociedad civil, medios y responsabilidad ciudadana" y, finalmente, a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL), que en combinación con el Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio (IMPM), incluyó, en 1999, la asignatura "medios de comunicación y educación" como materia no obligatoria dentro de la Especialización en Educación Integral en un curso de entrenamiento a distancia, así como el curso de "idioma español para desarrollar la comprensión crítica".

Por su parte, fuera de la ciudad capital, las autoras destacan a la Universidad de Los Andes (ULA) y la Universidad Bicentennial de Aragua (UBA), donde la educación en medios también forma parte del contenido de algunas materias, e igualmente a la Universidad del Zulia (LUZ), que conjuntamente con el Departamento de Audiovisuales de la Dirección de Cultura, durante más de 50 años ha promovido importantes acciones de alfabetización mediática en el "club de cine universitario de Maracaibo" y, finalmente, a la Universidad Nacional Experimental Rafael María Baralt, que conjuntamente con la Fundación Manuel Trujillo Durán y el "Centro Nacional Autónomo de Cinematografía" (CNAC), creó el diplomado "Cine en el aula", en colaboración con la Escuela de Formación de Cine y la Fundación Festival de Cine Infantil de Ciudad Guayana (FUNDACIN).

Asimismo, la Universidad Bolivariana de Venezuela (UBV), a nivel nacional, propone la realización de proyectos en el área de educación en medios a través del Programa de Formación de Grado en Comunicación Social, producción y recreación del conocimiento y la integración socioeducativa.

Producción académica:

La producción académica en torno a la educación en medios proviene principalmente de universidades y, en menor medida, de otros espacios. Se destacan cinco momentos relevantes:

Primer impulso: que inicia con el trabajo de investigación desarrollado a fines de la década de 1960, por Jesús Rosas Marcano, en la Universidad Central de Venezuela, inspirado por el trabajo de Celestin Freinet. Luego los avances en el área de análisis crítico de medios audiovisuales, realizados por Antonio Pasquali y Ángel Ara, en el departamento audiovisual de la Escuela de Periodismo y adicionalmente el trabajo realizado desde el ININCO por Gustavo Hernández, que ha servido de base a un número importantes de publicaciones y tesis de grado en el país.

Segundo impulso: entre los años 1993 y 2001 se dan dentro del ININCO las discusiones para formalizar la línea de investigación “educación, comunicación y medios”, como base fundamental para la investigación vinculada a la educación en medios en la UCV.

Tercer impulso: “profesionalización (2002–2005)”, que incluye la creación de programas de posgrado, en los que la línea de investigación es fundamental: se refieren al Master en Comunicación Social y la Especialización en educación para el uso creativo de la televisión.

Cuarto impulso: “consolidación (2006–2013)”, desarrollo de nuevos proyectos de investigación “Integración de los medios en la Escuela Básica” (2007) y “Fundamentos teórico-metodológicos de la educación para el uso creativo de los medios desde una perspectiva interdisciplinaria” (2007), desarrollado por Morella Alvarado, ambos con financiación del CDCH-UCV.

Quinto impulso, “integración (2014-actual)”, donde se abren nuevas áreas de interés con la inclusión de los videojuegos como tema, con los proyectos “reproductores de videoexpertos: más allá de las apariencias” y “videojuegos en el aula”.

Finaliza el trabajo con un conjunto de apreciaciones generales donde se destacan la coherencia de las acciones educacionales en el país. Las autoras indican que la situación de la educación en medios en Venezuela no carece de propuestas por parte de los distintos actores, pero sufre de la desarticulación entre quienes deberían elaborar acuerdos para integrar las diversas iniciativas a través de políticas públicas coherentes, sistemáticas e inclusivas, lo que les permite proporcionar estrategias sólidas de financiación, sobre todo, enmarcadas en los principios de libertad y autonomía.

Permítanme un pequeño aporte:

Lo cierto es que el desarrollo de los medios es una rueda que no para de andar. Cuando pensamos que lo hemos visto todo, aparece un nuevo tipo de medio de comunicación dispuesto a cautivar a las audiencias. Nuevas tecnologías nos sorprenden y, esas audiencias, principalmente jóvenes -nativos digitales-, las asimilan de inmediato y las incorporan a sus hábitos de consumo.

Es muy difícil seguirle el paso al desarrollo tecnológico, pero mucho más difícil, en ocasiones, lo es entender el verdadero trasfondo de cada nuevo medio, red social o videojuego, por citar los principales ejemplos. Los educadores, en la mayoría de los casos, somos personas formadas y con vivencias tecnológicas y de contenido que ya no existen y he allí uno de los principales retos a vencer.

Sin embargo, el proceso educacional no es *per se*, la solución ni la panacea. Su desarrollo, su contenido, las personas que lo promueven y lo difunden tienen que ver con el resultado de las acciones que en este frente se desarrollan. En consecuencia, el reto fundamental, es educar en la generalidad y no en la especificidad. Es complicado estar atento a la aparición y en consecuencia evaluando cada nuevo material. A nuestras audiencias se les debe educar para que tomen sus propias decisiones bajo la tutela de una adecuada formación, de un control parental o incluso de un control judicial, pero debemos entender que en muchos casos una o varias de estas patas de la mesa faltan o fallan, por lo que el desarrollo de las políticas públicas debe apuntar a la formación, incorporando la educación dentro de los subsistemas educativos en la región. Los jóvenes latinoamericanos deben ser formados como consumidores responsables del contenido audiovisual que se les presenta sin filtros y en ocasiones sin límites.

Sin embargo, tal y como indican las autoras, estas iniciativas no necesariamente han sido coordinadas. Esfuerzos preñados de buenas intenciones, centrados en experiencias, en conocimiento, en inquietudes, pero que no necesariamente responden a una acción conjunta para la consecución de efectos en la formación de nuestros adultos del futuro.

Vientos favorables soplan en beneficio del desarrollo educomunicativo. Como se indica en la presentación de este documento la denominada “*Media literacy*” o educomunicación, es ahora reconocida por UNESCO como un derecho humano.

Solo me resta felicitar el trabajo realizado por las Profesoras Alvarado, Ranzolin y Méndez Pardo destacando no solo la profundidad del mismo, sino, además, su compromiso con el desarrollo de la educación en medios en nuestro país. Esperamos que este trabajo sea la semilla no solo para trabajos similares sino para acciones educomunicativas que ayuden a construir mejores individuos, principalmente entre nuestros adultos del futuro.

Eduardo Caballero Ardila: Contador Público egresado de la Universidad Católica Andrés Bello, Programa Avanzado de Gerencia del Instituto de Estudios Superiores en Administración “IESA”, Magister en Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona y Estudios del Doctorado Latinoamericano en Educación, Políticas Públicas y Profesión Docente (UPEL - UNESCO). También, se desempeña como profesor de las cátedras: “Empresa Informativa”, “Gerencia de Medios de Comunicación” y “Educación y Comunicación”, en la Universidad Monteávila y como presidente del grupo MEDIAX - Gente de Medios, firma consultora e institución educativa para la industria de los medios de comunicación. En el año 2019 publicó el libro *Dirección y Gestión de Medios Audiovisuales* bajo el sello de la editorial Universo de Letras, del Grupo Planeta.

Reseña del 3er Seminario Nacional OBITEL
Nuevas Narrativas Audiovisuales:
Seriados Televisivos

Review of the 3rd OBITEL National Seminar
New Audiovisual Narratives: Television Serials

© Publicación de conformidad con su autor. Esta cesión patrimonial comprende el derecho del Anuario ININCO para comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar los intereses y derechos morales que le corresponden como autora de la obra antes señalada. Prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del autor. Ley de Derecho de Autor. Gaceta oficial N° 4638 extraordinario. 1o octubre de 1993. Las imágenes utilizadas son estrictamente para uso académico y corresponden al archivo del Anuario ININCO-UCV.

Reseña del 3er Seminario Nacional OBITEL **Nuevas Narrativas Audiovisuales: Seriadados Televisivos¹**



El pasado 5 de diciembre se llevó a cabo el Seminario Nacional del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL) que en su tercera edición abordó la temática denominada Narrativas Audiovisuales Contemporáneas: Seriadados Televisivos.

El evento fue organizado por el Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO), de la Universidad Central de Venezuela (UCV), como parte de las actividades del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL) Capítulo Venezuela y la Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la Ciudadanía (ALFAMED).

Desde el año 2005, el Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL) ha realizado y publicado estudios exhaustivos de la producción, exhibición, consumo, recepción, comercialización y temáticas de la ficción para televisión que se transmite en América Latina, España, Portugal y Estados Unidos (población hispana), que son divulgados a través del ANUARIO OBITEL. Dicho anuario, cuenta con la Coordinación General de dos de los más prestigiosos comunicólogos de Latinoamérica: los doctores Maria Immacolata Vassallo de Lopes, de la Universidad de Sao Paulo-Brasil y Guillermo Orozco, de la Universidad de Guadalajara-México. El proyecto OBITEL persigue, entre otros objetivos, la obtención de insumos para

la generación de políticas públicas destinadas a la ficción televisiva, promueve la realización de investigación de calidad, así como la formación de productores y creadores del área de la ficción televisiva.

Diversos temas fueron abordados por múltiples especialistas

A través del 3er Seminario Nacional OBITEL, organizado por el Capítulo Venezuela, se debatió y profundizó sobre diversos temas que se desprenden de las series televisivas, producciones mediáticas que son fuente fundamental para la creación de significados. En este sentido, entre los temas tratados en el seminario por los diversos invitados se encuentran: Las series como estrategia educativa; Posthumanismo en la serialidad televisiva; los Millennials y su reflejo en pantalla; series y representación de imaginarios; series y acontecimientos históricos; el fenómeno de las series malandras; producción de series en tiempos de crisis; el posterror en la serialidad televisiva, entre otros temas que nos permitieron mostrar diversas miradas en relación con el tema central: La Serialidad Televisiva.

¹ Reseña redactada por el departamento de prensa del Observatorio Global de Comunicación y Democracia.

Para tal fin, como ya se mencionó, el evento contó con invitados nacionales e internacionales de diferentes disciplinas: educación, comunicación social, psicología, arte, entre otras –todos ellos investigadores de larga trayectoria- y la metodología del seminario consistió en charlas y paneles de expertos, seguidos de conversatorios para discutir las inquietudes sobre los temas propuestos, todo esto, como parte de las iniciativas del Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva (OBITEL) Capítulo Venezuela, el Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO-UCV) y sus diversos programas de postgrado, así como de la Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la Ciudadanía (ALFAMED).



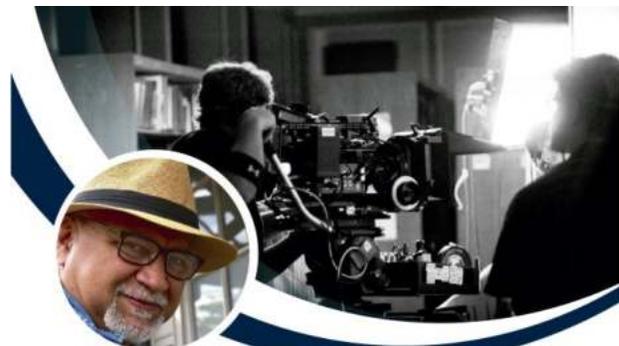
Eduardo Caballero
 MEDIAx: Gente de Medios - Universidad Monteávila

SERIES...
 Una industria muy seria

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativa Audiovisual Contemporánea
Seriados Televisivos

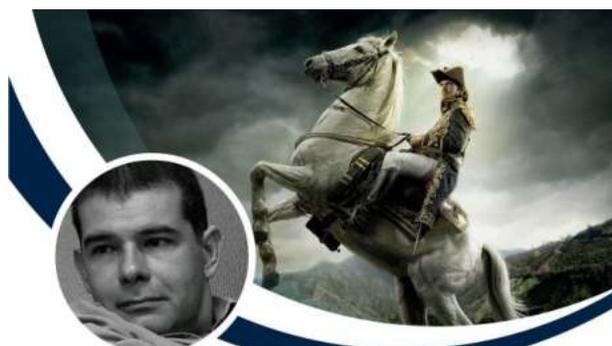
Henry Páez
 Kunaguaro Films

Producción de Series
 En tiempos de CRISIS

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativa Audiovisual Contemporánea
Seriados Televisivos

Carlos Delgado Flores
 Universidad Católica Andrés Bello

Bolívar
 MULTIPANTALLAS

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativa Audiovisual Contemporánea
Seriados Televisivos




María Gabriela Colmenares
 Universidad Central de Venezuela

Espacio, tiempo y paratexto:
 Representando hechos históricos en Chernobyl (2019, HBO)

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativa Audiovisual Contemporánea
Seriados Televisivos





Nancy Urosa
Universidad Pedagógica Experimental Libertador

Los Nuevos Malos
o ¿Quiénes son los buenos?

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos




María Eugenia Orta
Maestría en Comunicación Social (ININCO)

Celebridades y Series:
Biopics que han estado en el Top Ten

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos




Miguel Lozano
Universidad Autónoma de Baja California

El camino hacia Mr. Robot:
La representación del hacker en la TV

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos




Martin Hahn
RCTV - Venevisión - UCV

La complejidad del discurso
Una nueva manera de contar

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •



Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos



Es importante destacar que la iniciativa de este seminario fue apoyada por Obitel, Alfamed, Cultura Chacao y el Observatorio Global de Comunicación y Democracia, en vista de que hoy en día el tema de las series televisivas ha adquirido relevancia como instrumento para comprender los propios cambios comunicacionales y culturales que se están dando en la sociedad. Como afirma Rodrigo Martín Iglesias, “las pantallas son dispositivos casi omnipresentes en nuestro hábitat, las metrópolis en las que vivimos se encuentran cada vez más tapizadas de estos extraños portales dimensionales, nuestras imágenes y textos nos son mostrados por pantallas, el trabajo, el placer, la comunicación, la diversión, mediados por pantallas... pantallas ubicuas, pantallas dentro de pantallas...” En definitiva, la civilización actual se encuentra inmersa en un mundo de multipantallas. De allí que, el estudio de los contenidos que se ofrecen a través éstas son vitales para comprender los cambios comunicacionales y culturales que se están dando en la actualidad.



Fernando Vizcarra
Universidad Autónoma de Baja California

Representación de la frontera Norte
En la Producción Seriada

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Cristina Méndez
E-ducar / ININCO

Arde Madrid
La historia de un amor mediático

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Humberto Valdivieso
Universidad Católica Andrés Bello

The Critics: Videobloggers
Nueva desmaterialización e Imaginary Media

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Aglaia Carolina Bertutti
La Escuela Foto Arte

EL POSTERROR
algunas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •





Sergio Monsalve
Universidad Montevideo

Postcine
y Ficción Seriada

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos



Guillermo Vásquez
Giuliana Cassano y James Dettleff
Observatorio Audiovisual Peruano

PERÚ: Ficción sin rumbo

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos



Juan Piñon
New York University

El efecto estructurador
de la infraestructura de Internet en el contexto de distribución

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos



Luisela Alvaray
DePaul University

Digital Access, Genre Bending:
Four Seasons in Havana and the Ibero-American Audiovisual Space

• 5 de diciembre de 2019 - Sala Cabrujas - 9:00 a 2:00 •




Narrativas Audiovisuales Contemporáneas
Seriados Televisivos

PROGRAMA

3er Seminario Nacional OBITEL

Narrativas Audiovisuales Contemporáneas: Seriados Televisivos

5 de diciembre de 2019

- 8:55**
9:00  **Palabras de bienvenida**
Dra. Morella Alvarado
Directora del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO-UCV).
Coordinadora de la línea de investigación "Educación, comunicación y medios".
- 9:00**
9:15  **Series... Una industria muy seria**
Prof. Eduardo Caballero
Presidente del grupo MEDIAX- Gente de Medios y Director de la Fundación Petipúa.
Profesor en las Cátedras Gerencia de Medios y Empresa Informativa en la Universidad Monteávila.
- 9:15**
9:30  **Producción de Series en tiempos de crisis**
Henry Páez
Guionista, Productor y Director de Cine, Video y Televisión, Fotógrafo.
Director General de Kunaguaro Films.
- 9:30**
9:45  **Bolívar Multipantallas**
Prof. Carlos Delgado Flores
Director de la Fundación Hecho en Venezuela. Coordinador académico de los postgrados
en Comunicación Social de la UCAB e Investigador en el ININCO-UCV.
- 9:45**
10:00  **Espacio, tiempo y paratexto: representando hechos históricos en Chernobyl**
Dra. María Gabriela Colmenares
Profesora en la Escuela de Arte de la Universidad Central de Venezuela

10:00 - 10:10 Preguntas y Respuestas

- 10:10**
10:25  **Los nuevos malos o ¿Quiénes son los buenos?**
Dra. Nancy Urosa
Artista multimedia, investigadora y Profesora de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- 10:25**
10:40  **Celebridades y Series: Biopics que han estado en el Top Ten venezolano**
Esp. María Eugenia Orta
Especialista en Educación para el Uso Creativo de la Televisión, del Instituto de Investigaciones
de la Comunicación (ININCO-UCV).
- 10:40**
10:50  **El camino hacia Mr. Robot: La representación del hacker en la TV**
Prof. Miguel Lozano
Docente e Investigador de la Universidad Autónoma de Baja California.
- 10:50**
11:05  **La complejidad del discurso: Una nueva manera de contar**
Prof. Martin Hahn
Escritor de Telenovelas y dramaturgo.
Profesor de la Universidad Central de Venezuela.



Narrativas Audiovisuales
Contemporáneas
Seriados Televisivos



11:05
11:15  **Representación de la frontera Norte en la producción seriada**
Dr. Fernando Vizcarra
Profesor-investigador del Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California. Docente en diversos programas de licenciatura y posgrado de la UABC.

11:15- 11:30 Preguntas y Respuestas

11:30 - 11:40 Break

11:40
11:55  **Arde Madrid: La historia de un amor mediático**
Esp. Cristina Méndez
Directora de la A.C. E-ducarr e Investigadora asociada al ININCO-UCV

11:55
12:10  **The Critics: Videobloggers, nueva desmaterialización e Imaginary Media**
Dr. Humberto Valdivieso
Investigador del CIFIH de la UCAB. Línea: Cultura digital. Curador de Centro Cultural UCAB. Profesor del Postgrado en Filosofía y la Escuela de Letras de la UCAB.

12:10
12:25  **El Posterror: Algunas reflexiones sobre lo macabro en la actualidad**
Prof. Aglaia Carolina Berlutti
Profesora de La Escuela Foto Arte, Escritora, Fotógrafa e Investigadora sobre la Cultura Pop, en especial el género del terror cinematográfico en el apartado del Horror Folk Inglés.

12:25
12:40  **Postcine y Ficción Seriada**
Prof. Sergio Monsalve
Crítico Cinematográfico y Profesor de la Universidad Monteávila.

12:40
12:50    **Perú: Ficción sin rumbo**
Prof. Guillermo Vásquez, Prof. Giuliana Cassano y Prof. James Dettleff
Investigadores del Observatorio Audiovisual Peruano

12:50
1:00  **El efecto estructurador de la infraestructura de Internet en el contexto de distribución**
Dr. Juan Piñon
Profesor del Departamento de Medios, Comunicación y Cultura de la Universidad de Nueva York.

1:00
1:15  **Digital Access, Genre Bending: Four Seasons in Havana and the Ibero-American Audivisual Space**
Dra. Luisela Alvaray
Profesora de la Universidad DePaul, en Chicago, Estados Unidos.

11:15- 11:25 Preguntas y Cierre

 **MODERADORA**
Prof. Luisa Torrealba
Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO)

 **MODERADORA**
Prof. Verónica Fuenmayor
Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO)



Narrativas Audiovisuales
Contemporáneas
Seriados Televisivos

Normas para la presentación de originales al Anuario ININCO/ Investigaciones de la Comunicación

Esta revista prevé la presentación de manuscritos con un variedad de géneros, tales como: síntesis de proyectos de investigación; avances de resultados o informes de investigación; ensayos y artículos científicos que planteen y/o desarrollen situaciones panorámicas o puntos de discusión teóricos o metodológicos; estudios; revisión de literatura o estado del arte; presentación de documentos de valor histórico; reseña de libros; resúmenes y actualizaciones de tipo bibliográfico, revisión de programas de formación vinculados a las áreas de interés de la revista, de líneas de líneas de investigación y de materiales de apoyo docente.

Las propuestas a ser considerados para su publicación en el Anuario ININCO/Investigaciones de la Comunicación, deben cumplir con las siguientes normas:

1. Propuesta de texto:

Todas las propuestas deben ser inéditas y en ningún caso estar sujetas a proceso de publicación. Es estricta responsabilidad de los autores el cumplir con esta norma. El Consejo Editorial se reserva la decisión de publicar textos ya editados sólo cuando éstos sean relevantes a efectos de los intereses de la revista. En este caso, el autor debe expresar claramente los datos bajo los cuales el texto fue publicado.

2. Presentación:

- **Título del artículo** (claro y breve), en español y en inglés, elaborado con el mayor número de términos significativos posibles. Se recomienda que su extensión no supere los 100 caracteres con espacios. Los títulos son responsabilidad de los autores y de los editores. Por tanto, si éstos no recogen correctamente el sentido del trabajo podrá modificarse, a sugerencia de los árbitros.
- **Nombre y apellidos** completos de cada uno de los autores por orden de prelación. No se aceptan trabajos de más de tres autores. Incluir el grado académico; la categoría profesional y/o académica; el centro de adscripción; correo electrónico de cada autor y el número ORCID. Es obligatorio inscribirse en el Registro Internacional de Investigadores (ORCID) (<https://orcid.org/>).
- **Resumen en español y en inglés** con una extensión entre 100 y 250 palabras. El mismo debe incluir: justificación del tema, objetivos de la investigación, metodología empleada, resultados más destacados y principales conclusiones.
- **Proponer 5 Descriptores** en español / 5 *Keywords* en inglés. Se recomienda utilizar términos reconocidos por el campo de estudio y los ámbitos disciplinares a los que el texto presentado hace referencia.
- **Financiamiento e identificación:** Añadir a pie de página, si el texto es producto de algún proyecto de investigación que ha recibido financiamiento o no, así como la denominación del proyecto, código de identificación, línea de investigación a la que se inscribe, equipo o cuerpo de investigadores.

3. Texto o manuscrito:

Los textos deberán ser presentados en un archivo digital en Word o su equivalente; con interlineado a espacio y medio; párrafos justificados y sin tabuladores. El tipo de letra Times New Roman, tamaño 12 puntos. Bajo ningún concepto se aceptarán textos que superen las 8.000 palabras. En dicha cantidad de palabras se incluyen: título, resumen, descriptores y referencias. De superar dicha cantidad de palabras, el texto será devuelto para realizar los ajustes necesarios, antes de pasar por el proceso de arbitraje.

Las imágenes, tablas, gráficos, figuras y demás, deben estar insertos en el texto, previa identificación de los mismos, esto es: número, título y señalamiento de la fuente. En el caso de las imágenes, deben presentarse con un mínimo de 150ppp de resolución, en formato jpg. La cantidad de imágenes, tablas, gráficos, figuras y demás, no debe superar en ningún caso, la cantidad de seis (06). Sólo cuando la publicación lo amerite, este número podrá aumentarse bajo criterio del Consejo Editorial.

En la medida de lo posible, redactar de manera impersonal: “El presente trabajo analiza...”. Evitar el uso de la primera persona del singular. Los revisores toman en consideración este factor al valorar el trabajo, así como el nivel lingüístico y el estilo de redacción utilizado.

Las referencias bibliográficas se utilizarán según el Sistema Autor-Fecha. Por ejemplo (Pascuali,1990); (Agudo Freitas y Gómez,1980). Para las citas textuales, se señalará el número de página o la referencia a varias páginas, a continuación de la fecha, según los siguientes ejemplos: (Capriles,1985: 98); (Chacón, 1988: 36-44). En caso de nombrarse el autor en el texto, bastará la mención de la fecha y, si es el caso, de las páginas: “En palabras de Klapper (1974: 10) ...”.

Los datos completos de las referencias deben ubicarse al final del texto, en orden alfabético por autor y cronológico en relación con el mismo autor:

ÁLVAREZ, Federico

1990 “Treinta años de periodismo en democracia”, en Anuario ININCO, N° 3: 31-51. Caracas, Instituto de Investigaciones de la Comunicación, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.

PASQUALI, Antonio

1967 El aparato singular: Análisis de un día de TV en Caracas. Caracas, Instituto de Investigación, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad Central de Venezuela

1990 Comprender la comunicación. Caracas, Monte Ávila Editores

SAFAR, Elizabeth

1995 “El nuevo escenario de las comunicaciones”, en VV.AA. Las telecomunicaciones en Venezuela. Caracas, Alfa.

Si necesita citar otros libros u otros artículos del mismo autor publicados de un mismo año se añadirán, al número de la fecha, en letras minúsculas a, b, c, etc.

4. Autores:

Cada autor deberá anexar en un archivo digital aparte, una ficha profesional o mini currículum actualizado con una extensión de seis líneas como máximo y una fotografía digital, que lo identifique, así como el resumen del trabajo presentado.

5. Revisión:

Una vez estimada la pertinencia de los trabajos propuestos, el Consejo Editorial constatará el cumplimiento de las presentes Normas y realizará el arbitraje por medio de especialistas y/ o pares investigadores, dentro de la modalidad, doble ciego. En cada caso, el Consejo Editorial estimará la conveniencia o no de someter un trabajo a más de un arbitraje. A la vista de los informes de los árbitros, se decidirá la aceptación o el rechazo de los textos para su publicación, así como de las modificaciones recomendadas – de ser el caso- en cuanto a extensión, estructura o estilo, sin que ello implique la modificación sustancial del contenido original. El protocolo utilizado por los revisores de la revista es público. El plazo de evaluación científica de trabajos, superados los trámites previos de estimación por el Consejo Editor, es de 150 días como máximo. El tiempo medio de revisión científica es de 60 días y de aceptación final de 90 días.

6. Observaciones:

Las observaciones de los árbitros serán dadas a conocer a cada autor, a fin de que las tome en consideración y, de ser necesario, realice las modificaciones sugeridas. Los colaboradores se comprometen a respetar los lapsos establecidos por el Consejo Editorial en lo referente a entrega de los originales y a la pronta devolución de los textos, cuando estos hubieren sufrido modificaciones.

Equipo Editorial Anuario ININCO
Abril 2017

Normas de Arbitraje

Anuario ININCO/ Investigaciones de la Comunicación

Evaluación del Árbitro

Recomendaciones

A. El proceso de arbitraje ofrece garantías de calidad y compromiso intelectual del Anuario ININCO/Investigaciones de la Comunicación. Esta revista prevé la presentación de manuscritos en dos formatos:

1. Ensayos académicos y artículos científicos que planteen y/o desarrollen situaciones panorámicas o puntos de discusión con valor epistémico, teórico o metodológico.
2. Otras propuestas tales como: síntesis de proyectos de investigación; propuestas; avances de resultados o informes de investigación; estudios; presentación de documentos de valor histórico; reseña de libros; resúmenes y actualizaciones de tipo bibliográfico, revisión de programas de formación vinculados a las áreas de interés de la revista, de líneas de líneas de investigación y de materiales de apoyo docente. Se incluyen también la revisión de literatura y la elaboración de estados del arte.

B. Una vez estimada la pertinencia de los trabajos propuestos, el Consejo Editorial remitirá a los árbitros el manuscrito en cuestión. Corresponde a los árbitros, constatar el cumplimiento de las Normas para la presentación de originales al Anuario ININCO/Investigaciones de la Comunicación. El proceso de arbitraje de realizará por medio de especialistas y/o pares de investigadores, bajo de la modalidad, doble ciego. En cada caso, el Consejo Editorial estimará la conveniencia o no de someter un trabajo a más de un arbitraje. A la vista de los informes de los árbitros, se decidirá la aceptación o el rechazo de los textos para su publicación, así como de las modificaciones recomendadas – de ser el caso- en cuanto a extensión, estructura o estilo, sin que ello implique la modificación sustancial del contenido original. El protocolo utilizado por los revisores de la revista es público.

C. El plazo de evaluación científica de trabajos, superados los trámites previos de estimación por el Consejo Editor, es de 90 días como máximo. El tiempo medio de revisión científica es de 30 días y de aceptación final de 60 días.

D. Las observaciones de los árbitros serán dadas a conocer a cada autor, a fin de que las tome en consideración y, de ser necesario, realice las modificaciones sugeridas. Los colaboradores se comprometen a respetar los lapsos establecidos por el Consejo Editorial en lo referente a entrega de los originales y a la pronta devolución de los textos, cuando estos hubieren sufrido modificaciones.

E. El Consejo Editorial considera que, de acuerdo con el tipo de trabajo, las exigencias cualitativas podrán ser diversas, especialmente por lo que se refiere a exhaustividad, procedimientos metodológicos y estilo. Esta previsión no invalida el mantenimiento de los criterios académicos fundamentales de la evaluación – coherencia, relevancia, precisión, consistencia teórico-metodológica-, en los que se basa también el esquema incluido en la planilla adjunta. Todos los comentarios son obligatorios.

F. Planilla:

Fecha de recepción de la evaluación:	Fecha de devolución de la evaluación:	Código del manuscrito recibido:
TÍTULO DEL TRABAJO A EVALUAR:		
TÍTULO Y RESUMEN (Claridad y estructura) (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 5:	
ESTRUCTURA Y ORGANIZACIÓN (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 5:	
COHERENCIA. (El trabajo debe inscribirse explícita o implícitamente en un conjunto referencial que permita comprobar su sentido unitario, la pertinencia de sus elementos y la convergencia de los temas implicados). (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 5:	
RELEVANCIA. (El trabajo debe ubicarse claramente en el contexto de una materia y una temática que permitan evaluar la importancia de los planteamientos o de las informaciones, o contener una explicación justificativa suficiente. Verificar si se trata de un aporte original al campo de estudio). (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 10:	
PRECISIÓN. (El texto debe presentar una terminología unívoca. Esta precisión debe corresponder a un marco teórico conocido o claramente presentado en el trabajo, a una lógica y a un uso correcto de la lengua. Se incluye aquí la capacidad argumental y la coherencia del lenguaje). (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 5:	
REVISIÓN DE LA LITERATURA (Exhaustividad y actualidad) (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 10:	
CONSISTENCIA TEÓRICO-METODOLÓGICA. (Los planteamientos contenidos en el trabajo deben partir de presupuestos paradigmáticos claramente presentes, y más aún cuando consistan en nuevos desarrollos o en su discusión crítica, en cuyo caso debe estar igualmente presente la referencia clara al paradigma diferente o nuevo que modifica la crítica. Igualmente, la metodología empleada o propuesta debe mantener coherencia con esos presupuestos. Rigor metodológico, Instrumentos de investigación, resultados de la investigación, presentación de los datos, análisis y discusión, resultados, según sea el caso). (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 10:	
USO DE CITAS Y REFERENCIAS. (Rigor, diversidad, actualidad y homogeneidad). (Comentarios obligatorios)		
	Valor de 1 al 5:	
Decisión:		
a. Publicable () b. Publicable con correcciones menores, indicadas en el texto por el árbitro () c. Publicable con modificaciones indispensables, sugeridas por el árbitro () d. No publicable ()		
Justificación de la decisión: (Más detallada si el trabajo no obtiene 45 puntos, para informar al autor o los autores).		

Este texto se remite textualmente al autor o los autores de forma anónima.

Nombre del Árbitro / Documento de identidad
Centro de adscripción / Firma y ORCID / Fecha

Esta publicación se editó durante el segundo semestre del año 2021, como parte de la política de publicaciones del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO) de la Universidad Central de Venezuela, a través del **Laboratorio de Cultura Visual y Digital**



ANUARIO
iNiNCO