

MARÍA JOSEFA ERREGUERENA ALBAITERO  
MARÍA JOSEFA ERREGUERENA ALBAITERO  
EL

# ESPEJO SOCIAL

LAS WEBSERIES EN LA HIPERMODERNIDAD



UNIVERSIDAD Autónoma Metropolitana

Casa abierta al tiempo UNIDAD XOCHIMILCO División de Ciencias Sociales y Humanidades



# EL ESPEJO SOCIAL

LAS WEBSERIES EN LA HIPERMODERNIDAD

Primera edición, noviembre de 2021

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana  
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco  
Calzada del Hueso 1100, Colonia Villa Quietud,  
Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México. C.P. 04960  
Sección de Publicaciones de la División de Ciencias Sociales y Humanidades  
Edificio A, 3er. piso. Teléfono 55-5483-7060  
pubcsh@gmail.com / pubcsh@correo.xoc.uam.mx  
<http://dcsh.xoc.uam.mx/repdig>  
<http://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/index.php/libroelectronico>

ISBN: 978-607-28-2388-4 (ePub)

Impreso en México / *Printed in Mexico*

EL ESPEJO SOCIAL  
LAS WEBSERIES EN LA HIPERMODERNIDAD

*María Josefa Erreguerena Albaitero*



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Rector general, José Antonio de los Reyes Heredia

Secretaria general, Norma Rondero López

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-XOCHIMILCO

Rector de Unidad, Fernando de León González

Secretario de Unidad, Mario Alejandro Carrillo Luvianos

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Directora, Dolly Espínola Frausto

Secretaria académica, Silvia Pomar Fernández

Jefe de la sección de publicaciones, Miguel Ángel Hinojosa Carranza

CONSEJO EDITORIAL

Jerónimo Luis Repoll (presidente)

Aleida Azamar Alonso / Gabriela Dutrénit Bielous

Álvaro Fernando López Lara

Asesor del Consejo Editorial: Miguel Ángel Hinojosa Carranza

COMITÉ EDITORIAL

René David Benítez Rivera (presidente)

María del Pilar Berrios Navarro / Germán A. de la Reza Guardia

Joel Flores Rentería / Abigail Rodríguez Nava / Araceli Soni Soto

Araceli Margarita Reyna Ruiz / Gonzalo Varela Petito

Asistente editorial: Varinia Cortés Rodríguez

Diseño de portada: Leonel Sahagón Campero

# ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN . . . . .  | 11 |
| 1. Las <i>webseries</i> en la hipermodernidad . . . . .               | 21 |
| De la modernidad a la hipermodernidad. . . . .                        | 22 |
| De las teleseries a la hipertelevisión. . . . .                       | 28 |
| Algunas consideraciones . . . . .                                     | 37 |
| 2. <i>Webseries</i> como constructoras de la memoria colectiva.       |    |
| Estudio de caso: <i>Mad Men</i> . . . . .                             | 39 |
| Memoria colectiva. . . . .  | 40 |
| <i>Mad Men</i> . . . . .  | 43 |
| Algunas consideraciones . . . . .                                     | 54 |
| 3. Construcción imaginaria del concepto de <i>familia</i>             |    |
| en el discurso de las <i>webseries</i> . . . . .                      | 57 |
| La familia . . . . .  | 58 |
| Antecedentes y desarrollo de la familia en las <i>webseries</i> . . . | 62 |
| Modelos de familia . . . . .  | 72 |
| El concepto imaginario de familia en las <i>webseries</i> .           |    |
| Estudio de caso: tres <i>webseries</i> estadounidenses . . . . .      | 73 |
| Análisis comparativo de los roles familiares                          |    |
| en las tres series . . . . .  | 96 |
| Algunas consideraciones . . . . .                                     | 99 |

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 4. | Construcción imaginaria del concepto de <i>new adult</i> en la sociedad hipermoderna líquida.                                |     |
|    | Estudio de caso: <i>Por trece razones</i> y <i>El reemplazante</i> . . . . .   | 101 |
|    | <i>New adult</i> . . . . .   | 102 |
|    | Series que construyen el concepto imaginario del <i>new adult</i> . . . . .  | 104 |
|    | <i>Por trece razones</i> . . . . .   | 107 |
|    | <i>El reemplazante</i> . . . . .   | 113 |
|    | Análisis comparativo . . . . .   | 119 |
|    | Algunas consideraciones . . . . .  | 123 |
| 5. | Construcción imaginaria del concepto de <i>muerte excluida</i> en las series <i>web</i> en la sociedad hipermoderna líquida. |     |
|    | Estudio de caso: <i>The OA</i> , <i>Glitch</i> y <i>Russian Doll</i> . . . . .   | 125 |
|    | La muerte en la hipermodernidad. . . . .   | 127 |
|    | Las <i>webseries</i> como relatos para vivir el duelo . . . . .  | 130 |
|    | Personajes que vuelven a la vida después de la muerte . . . . .  | 132 |
|    | Comparación y algunas consideraciones. . . . .   | 141 |
|    | CONCLUSIONES . . . . .   | 145 |
|    | BIBLIOGRAFÍA . . . . .   | 151 |

*A mi querida familia, Joel Ortega E., María Josefa Ortega, Axel Solórzano, María Luisa Erreguerena y María Luisa Ibarra por su apoyo, compañía y solidaridad sin reservas en estos tiempos de Covid-19.*

*A Olga Salazar y Enrique Contreras por su amistad y por las estimulantes charlas que sostuvimos durante los días de confinamiento.*

*A Magda Monroy por su apoyo en la investigación y en la primera corrección de estilo de este libro.*

*A todos los docentes y estudiantes de la licenciatura de Comunicación Social de la UAM-X que me enseñaron a migrar a las plataformas digitales y a salvar todo tipo de obstáculos para mantener una cálida relación humana en tiempos de pandemia.*

*Gracias.*



## INTRODUCCIÓN

*La realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real.  
Esta alineación recíproca constituye la esencia y el sostén de  
la sociedad existente.*

(DEBORD, 1976: 8)

CON LA PANDEMIA originada por el virus Covid-19 el “destino nos alcanzó”, a semejanza de la película de Richard Fleischer (1973). Y viendo las calles desiertas de Londres, como en el film *V de venganza* de James McTeigue (2006), nos encontramos reclusos en casa, enfrentando un enemigo invisible que nos detiene en el marco de la puerta al estilo también de *El ángel exterminador* de Luis Buñuel (1962); por si esto fuera poco, nos la pasamos en videoconferencias por las redes sociales como en la novela *La posibilidad de una isla* de Michel Houellebecq: relaciones humanas mediadas por pantallas. El miedo une, pero también separa.

¿Qué hacer ante el encierro? Algunos (privilegiados) trabajan en línea, otros buscan leer, ver cine y, por supuesto, tener maratones de series que se transmiten en Netflix, Amazon o cualquier otra plataforma que dé una ventana hacia otros mundos, otras sociedades, otros seres humanos que nos cuenten historias. En este punto, y según una encuesta de finales de 2020 del Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), en México, Netflix es el rey del *streaming* al concentrar 84% de los usuarios en el país. Entre los tipos de contenido que los encuestados comenzaron a ver durante el confinamiento, 67% prefiere las películas, 49% tutoriales de belleza, cocina y salud, entre otros, y 43% optó por las series (Alfaro, 2021).

El uso del *streaming* ha crecido en lo que va de este siglo XXI, pero con el encierro nos hemos visto obligados a consumir series producidas en años anteriores y resulta más relevante entender cuál es la importancia de las *webseries*, qué imaginario proponen y cómo construyen diversos conceptos que nos dan una orientación de sentido.

Desde que la Organización Mundial de Salud (OMS) declaró la pandemia del coronavirus, el 11 de marzo de 2020, Netflix sumó siete millones de usuarios nuevos tan sólo en el primer trimestre de 2020, lo que llevó a la plataforma a contar hoy con 183 millones de suscriptores de pago a escala mundial. En 2020, durante el confinamiento a causa de la pandemia del coronavirus, los servicios de *streaming* en México han aumentado hasta en 60%, mientras que en Estados Unidos y en Europa llegaron a 30% (Mancuso, 2020: 1).

Sin duda, uno de los fenómenos más importantes de la segunda década el siglo XXI son las *webseries*. Se han convertido en tema de conservación y en uso de tiempo libre en estudiantes, trabajadores, jubilados y desempleados; y, por supuesto, los confinados en casa cumpliendo la cuarentena, se pueden pasar noches de desvelo o fines de semana completos mirando un capítulo tras otro, en verdaderos “atracones” televisivos. Las *webseries* son una de las instituciones del imaginario social de gran influencia en la sociedad actual. Un espejo de la sociedad en el sentido que define Cornelius Castoriadis: “lo imaginario no es lo ‘especular’, imagen de imagen reflejada, reflejo. Lo imaginario no es a partir de la imagen en el espejo o en la mirada del otro. Más bien, el ‘espejo’ mismo y su posibilidad, y el otro como espejo, son obras del imaginario, que es creación *ex nihilo*” (Castoriadis, 1993: 10). El imaginario del que habla Castoriadis no es imagen, es creación incesante y esencialmente indeterminada (social-histórica y psíquica) de figuras/formas/imágenes, a partir de las cuales solamente puede tratarse de “alguna cosa”. Lo que llamamos “realidad” y “racionalidad” son obras suyas (Castoriadis, 1993: 10). Así, las *webseries*, mediante las ficciones, presentan un reflejo de la sociedad que conforma en la persona una idea de quién es y qué puede esperar de la sociedad o de sí misma. Nos orientan a interpretar el mundo y sus conceptos – como la historia, la belleza, el amor, la familia, la juventud, la vida o la muerte– que nos hacen interpretar la realidad en un momento histórico-social determinado.

Esto se debe a múltiples factores: a la gran audiencia alcanzada a escala mundial; a que grandes directores, productores, actores y guionistas han migrado del cine a las *webseries*; así como a la calidad que alcanzan por la variedad de paisajes y temas pero sobre todo por la profundidad de sus historias y personajes. De manera paralela, reciben premios tanto en guiones como en escenarios, música, actuación, efectos especiales, etc., de diversas organizaciones como los Emmy y Globos de Oro. Baste recordar las nominaciones de 2018 de la película *Roma* de Cuarón, *El irlandés* de Scorsese en 2019 y la multipremiada *Ya no estoy aquí* de Fernando Frías de la Parra en 2020.

El objetivo de este libro es develar cuál es el imaginario social que han conformado las *webseries*, en particular en el tiempo prepandemia, para poder ver cómo, por un lado, refuerzan el imaginario instituido, pero por otro, cuestionan nuestra forma de ver el mundo. ¿Seguirá esta tendencia durante y después de la pandemia? No lo sabemos, pero es importante entender el fenómeno de las *webseries* en el momento que llegó el virus de SARS-COV-2 para posteriormente encontrar continuidad o rupturas en el imaginario social.

Partimos del siguiente presupuesto: las *webseries* son un producto hipermoderno por su forma, contenido y consumo tanto como porque conforman la memoria colectiva y construyen diversos conceptos como la familia, los jóvenes y la muerte con los valores y la visión de la hipermodernidad.

Las series ofrecen universos simbólicos completos, narraciones de cien horas, dependiendo del número de temporadas, que permiten al prosumidor profundizar en situaciones y tramas muy complejas. Definimos a las *webseries* como una producción audiovisual creada para ser distribuida a través de internet y que forma parte del nuevo medio llamado *hipertelevisión*. Utilizan guiones y están estructuradas en temporadas divididas en episodios, los que pueden recibir el nombre de *webisodios*. Pueden ser distribuidas de manera gratuita por plataformas como YouTube o Vimeo o mediante una suscripción en Netflix, Amazon Prime Video u otras. Se conforman plataformas multimedia y pueden ser consumidas por televisión abierta, televisión por cable, DVD e internet, cadenas que ofrecen a los internautas los episodios completos así como páginas y blogs favoreciendo la creación de comunidades.

Por otra parte, hoy la vida cotidiana ha cambiado como consecuencia del uso de los teléfonos celulares, las tabletas y porque las personas pueden seleccionar la música, el programa de televisión, la película o la serie de su gusto para escuchar o ver su propia selección. Esto cuestiona a los medios de comunicación masiva y a las teorías que los explicaban, si bien la gente sigue consumiendo telenovelas, fútbol y música en los medios tradicionales.

Además, se da un proceso de personalización cada vez más intenso, con el cual ya no podremos comentar al día siguiente un programa, y el mercado está fragmentándose. Cada vez hay más monitores en los hogares donde cada quien mira los productos de su interés.

Este trabajo es resultado del análisis realizado en la última década (2010 a 2019), antes de la pandemia, sobre las *webseries*. La información se ha reformulado y actualizado y cada capítulo explica un fenómeno particular, pero vistos los capítulos en conjunto intentan dar una visión global de los diferentes aspectos que abordan las *webseries*; sin embargo, cabe aclarar que día a día aparecen nuevos temas y nichos de mercado, y como sería imposible intentar abordarlos todos, hemos delimitado la obra en la segunda década del siglo XXI, es decir, en la prepandemia. Como las *webseries* son una mercancía con propuestas ubicadas en las modas y en los gustos sociales, en los imaginarios de cada momento histórico, esta recopilación consiste, de alguna manera, en dejar de ver los árboles y mirar el bosque.

Partimos de que el imaginario social representa la concepción de figuras/formas/imágenes de aquello que las personas llaman “realidad”, “sentido común” o “racionalidad” en una sociedad. Esta “realidad” es construida, interpretada o leída por el individuo en un momento histórico-social determinado (Castoriadis, 1993).

Los sujetos, que forman parte de las instituciones sociales, encuentran sentido a la realidad social a partir de la comprensión y propuesta de estereotipos, roles y valores que conforman una visión del mundo, a veces instituida, cuando refuerzan el *statu quo* y otras, instituyentes que, mediante la imaginación creadora, cuestionan y transforman esa realidad.

La percepción de la realidad es al mismo tiempo una y diversa. De hecho, los marcos de significado específicos, son esencialmente con-

tradictorios. Para evitar una ruptura cognoscitiva, las distintas percepciones de la realidad deben conectarse a unos marcos de referencia que se encuentran en la vivencia social, un “mundo instituido de significado” que opera como marco interpretativo. La misma sociedad humana puede ser entendida como un sistema de interpretación del mundo, de hecho, Castoriadis (1975) llama la atención sobre la institucionalización de un *magma de significaciones imaginarias* que garantiza la inteligibilidad y solidifica un sentido de realidad. Cada visión del mundo está configurada por patrones de entendimiento (*patterns of meaning*) de dimensión imaginaria e identitaria (Geertz, Berger, Castoriadis), que incluyen modos de clasificación, representación y fabricación (Randazzo, 2012).

Pero ¿qué es la realidad? Según Guy Debord en su libro *La sociedad del espectáculo* (1976), vivimos el espectáculo como la realidad cotidiana. El autor afirma que lo que alguna vez fue vivido directamente, hoy se ha transformado en una banal representación. Por ello, sostiene, el espectáculo es la imagen invertida de la sociedad.

Para Debord, la sociedad en su condición más íntima es el resultado de la omnipresencia del espectáculo: “la realidad surge en el espectáculo, y el espectáculo es real. Esta alineación recíproca constituye la esencia y el sostén de la sociedad existente” (en Riffo, 2016: 7). En tanto que el espectáculo es el proceso y el resultado del modo de producción presente en las sociedades modernas.

Con base en esta interpretación, las *webseries* son la imagen invertida de la sociedad. Y el sujeto interpreta esa realidad construida mediante la ficción e incorpora el espectáculo como institución del imaginario social dando orientación de sentido sobre quiénes somos y qué papel debemos desempeñar en la sociedad.

Sobre esta visión del espectáculo como institución del imaginario social, se señalan algunos aspectos metodológicos. El presente libro se divide en dos partes: la primera consiste en un marco teórico general; en la segunda se dan ejemplos concretos y se tratan diversos temas; cada capítulo analiza un concepto conformado en el imaginario social y tiene su propia muestra y categorías de análisis porque el tratamiento de los temas o conceptos es una investigación total que da cuenta de cómo, mediante la ficción, las *webseries* refuerzan o cuestionan con-

ceptos como joven, familia o muerte como parte del imaginario social. Cabe señalar que estos temas no agotan la diversidad del discurso de las *webseries* sino al contrario: día a día surgen nuevos conflictos y nuevas perspectivas dependiendo del país de origen y el momento histórico en que se producen.

En el capítulo uno, “Las *webseries* en la hipermodernidad”, abordamos los conceptos de *hipermodernidad* e *hipermodernidad líquida*, explicamos qué es la *hipertelevisión* y, en específico, las características en cuanto a estructura y contenido de las *webseries*; finalmente, explicamos éstas como actualizadoras de los mitos mediante sus héroes. En tanto consumo, exponemos qué es el *streaming* y cuáles son las plataformas en que se consumen las *webseries* en México.

Definimos cuatro criterios para la selección de la muestra:

- 1) *Webseries* que mediante su discurso tratan temas relevantes en la hipermodernidad.
- 2) Transmitidas por una plataforma digital.
- 3) Exhibidas de 2010 a 2019.
- 4) Que puedan verse en México.

El análisis inicia en el capítulo dos titulado “*Webseries* como constructoras de la memoria colectiva. Estudio de caso: *Mad Men*”. Aquí, se expone esta serie como reconstructora de memoria colectiva que cuestiona y propone nuevas significaciones sociales sobre el proceso democratizador vivido en la década de los sesenta en Estados Unidos.

*Memoria colectiva* es un término acuñado por Maurice Halbwachs y se refiere a los recuerdos y las memorias que posee la sociedad en su conjunto. La memoria colectiva es compartida, transmitida y construida por un grupo o una sociedad. Las *webseries* o las películas ofrecen la experiencia colectiva de la reconstrucción del pasado y por tanto de memoria colectiva.

En este apartado se plantea como objetivo central explicar cómo las *webseries* son reconstructoras de la memoria colectiva que cuestiona y propone nuevas significaciones sociales. Para tal fin, tomamos como ejemplo la serie de televisión creada por Matthew Weiner y protagonizada por Jon Hamm titulada *Mad Men* (EE.UU., AMC, 2007-2013).

Los capítulos de la serie fueron filmados en Los Ángeles y su temática gira en torno del mundo de los publicistas.

Para continuar con el análisis, se definieron las siguientes categorías:

- El mundo de la publicidad. *Mad Men* es el nombre que se da a los publicistas que trabajan en la calle Madison Avenue en Nueva York. Los protagonistas de la serie trabajan en la agencia de publicidad Sterling Cooper, representación de algunas agencias de esos años como Leo Burnett, Ogilvy & Mather o DDB Worldwid.
- Los hombres, roles. El papel del sujeto por las relaciones y funciones que cumple en un grupo social. En *Mad Men* el hombre, como marido y padre, es un proveedor, se enfrenta a la lucha constante de poder, no muestra debilidad, su relación con la mujer y los hijos es muy distante.
- Las mujeres, roles. El papel femenino cambia de manera radical en esta década, compiten con los hombres en el mundo profesional.
- La homosexualidad. Movimiento social. Paralelamente a la lucha por los derechos civiles, se da la reivindicación de los derechos de los homosexuales.
- Población afroamericana. Movimiento social. Se plantea ya la incursión de la población afroamericana como iguales en la sociedad.
- La vida cotidiana. Cómo se vive el día a día, en la oficina, en la familia, etcétera.

El capítulo tres, “Construcción imaginaria del concepto de *familia* en el discurso de las *webseries*”, revisa las transformaciones de los modelos de familia en las series estadounidenses de televisión; este capítulo inicia con una definición de qué es la familia y cuáles son las causas de su transformación, para posteriormente revisar las series de los cincuenta a la fecha y cuáles son los modelos de familia que proponen.

La familia es la institución más importantes de la sociedad, todos crecimos, nos formamos y tomamos una visión del mundo en ella; el discurso de las *webseries* nos ofrece un concepto de familia que confronta nuestra realidad. Este discurso imaginario sobre la familia nos conforma como sujetos ofreciendo valores, modelos e imágenes que pueden mostrar quiénes somos y qué esperamos de la sociedad. Las

*webseries* reproducen modelos familiares tomados de la sociedad en el momento histórico de la producción.

En el siguiente apartado del mismo capítulo se analizan tres series estadounidenses cuyo protagonista central es la familia, representada en diversas épocas históricas.

Nuestro análisis se centra en explicar los antecedentes del concepto de familia y los diversos modelos planteados en la series estadounidenses de televisión y las *webseries* de los años cincuenta a la fecha. Asimismo, comprobar que no importa que época histórica se represente en las hiperseries: todas tienen una visión del presente y nos ofrecen modelos de familias hipermodernos. Como ejemplos de lo anterior, podemos mencionar los siguientes:

- 1) Premodernidad: *Game of Thrones*, producida por HBO de 2011 a 2018, seis temporadas.
- 2) Modernidad: *Modern Family*, producida por la ABC de 2009 a 2020, once temporadas.
- 3) Posmodernidad: *Breaking Bad*, producida por Sony Pictures Television de 2008 a 2013, cinco temporadas.

Dentro de lo que definimos como categorías de análisis tenemos:

- Roles. El papel del sujeto por las relaciones y las funciones que cumple en un grupo social. De éstos analizamos: *a)* personaje, *b)* función, *c)* motivación y *d)* valores.
- Visión del mundo. Sintetiza las creencias, ideas y explicaciones que tienen los personajes y la hiperserie.

En el capítulo cuatro, “Construcción imaginaria del concepto de *new adult* en la sociedad hipermoderna líquida. Estudio de caso: *Por trece razones* y *El reemplazante*”, vemos cómo el término *new adult* ha surgido con fuerza para referirse a los jóvenes entre 14 y 20 años. Describimos el *new adult* por el gran éxito comercial que tiene y porque propone diversas identidades y valores a los jóvenes.

Definir el concepto de joven (*new adult*) propuesto por las *webseries* refuerza los valores de la sociedad hipermoderna líquida.

Como se mencionó, el análisis se centra en los siguientes estudios de caso:

- 1) *Por trece razones* (2017), serie de Estados Unidos que cuestiona la vida de una preparatoria de la clase media en ese país.
- 2) *El reemplazante* (2012-2017), producción chilena que narra la vida de una preparatoria en un suburbio de Santiago de Chile.

Como categorías de análisis se presentan:

- Estereotipos. Entendidos como una imagen, idea o noción inmutable que tiene un grupo social sobre otro, al que le son atribuidos de forma generalizada conductas, cualidades, habilidades o rasgos distintivos.
- Instituciones. El concepto de *institución* significa “normas, valores, lenguaje, herramientas, procedimientos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas y, desde luego, al individuo mismo” (Castoriadis, 1994: 67). Para Castoriadis las instituciones se imponen sólo en algunos casos mediante la cohesión y las sanciones; pero, finalmente, tanto las instituciones como sus “mecanismos” de continuidad se incorporan en el sujeto mediante la producción de subjetividades.
- Valores. Los hemos definido como el imaginario social del actor o grupo social, su visión del mundo, su sentido de la vida y sus motivaciones.

En el capítulo cinco, titulado “Construcción imaginaria del concepto de *muerte excluida* en las series *web* en la sociedad hipermoderna líquida. Estudio de caso: *The OA*, *Glitch* y *Russian Doll*”, explicamos el concepto de la muerte y cómo se ha modificado en el imaginario social según el momento histórico que lo produce. Todas las sociedades y religiones han abordado de alguna manera a la muerte mediante rituales en los cuales se la representa después de la vida, en la reencarnación o en la eternidad. Las hiperseries utilizan la fantasía para contarnos relatos que ayuden a elaborar, mediante símbolos, la aceptación de la propia muerte y la pérdida de los otros. En este sentido, los relatos de ficción de las *webseries* cumplen la función de los cuentos y las leyen-

das que nos explican qué es la muerte y cómo podemos enfrentar el proceso de duelo.

El objetivo es definir cómo se construye el concepto de *muerte*, excluida en las hiperseries.

En estos ejemplos, la historia gira en torno a la muerte del personaje central, que cuenta su propia experiencia o qué pasa después de ésta.

- 1) *The OA* (2016-2019), serie estadounidense de misterio y drama con elementos de ciencia ficción, sobrenaturales y fantasía, Netflix, dos temporadas.
- 2) *Glitch* (2015-2019), ABC, temporada 1 y 2, y Netflix, temporada 3; drama de televisión australiano.
- 3) *Russian Doll* (2019), Netflix; miniserie de televisión estadounidense de comedia, ocho capítulos.

Las categorías de análisis son:

- Protagonista. Persona que desempeña el papel principal en una obra, un hecho o un acontecimiento.
- Relación con la muerte de los protagonistas.
- Existencia de universos paralelos.
- Regresar a la vida para realizar aquello que quedó inconcluso.
- Morir repetidas veces hasta que los personajes aprenden el sentido de la vida.

Por último, se presentan las consideraciones finales y se intenta dar un panorama general relacionando el marco teórico con los ejemplos analizados; comprobamos cómo las *webseries*, como espejo de la sociedad, nos presentan una cosmovisión con base en símbolos que conforman el imaginario social hipermoderno de la segunda década del siglo XXI; sin embargo, quedan abiertas algunas preguntas para futuras investigaciones sobre este fenómeno.

2021, Ciudad de México

## 1. LAS *WEBSERIES* EN LA HIPERMODERNIDAD

*En todas partes encontramos la soledad, el vacío, la dificultad de sentir, de ser transportado fuera de sí; de ahí la huida hacia delante en las “experiencias” que no hace más que traducir esa búsqueda de una “experiencia” emocional fuerte.*

(Lipovetsky, 2008: 78)

PARA AUTORES COMO Lipovetsky (2002) el advenimiento de la nueva etapa de hipermodernismo ha llevado al individuo a transformarse y pasar poco a poco de una sociedad que subordina lo individual a las reglas racionales colectivas, a una que promueve y encarna masivamente el valor de la realización personal y el respeto a la singularidad subjetiva, cualesquiera que sean las nuevas formas de control y homogeneización simultáneas (Lipovetsky, 2002: 28). De ahí surge lo que el propio autor llama “sociedad hipermoderna”, donde el término *hiper* representa aquello que pretendió explicar de las sociedades excesivas en la década de 1970. Lipovetsky le da a la modernidad un lugar privilegiado al estar las sociedades fundadas sobre los grandes principios de ésta, como los derechos del hombre, el mercado y la tecnociencia. Sin embargo, insiste en los términos de *neoindividualismo* o *neonarcisismo* (León, 2008).

La idea central de este capítulo es que la hipertelevisión, mediante “el proceso de personalización” propuesto por Lipovetsky (2006), se perfila hacia un nuevo tipo de consumo caracterizado por una recepción fragmentada. Por otra parte, se explica qué son las *webseries* tanto

en su estructura como en su contenido, con énfasis en dos aspectos: los microrrelatos y los protagonistas como antihéroes; finalmente, se perfila cómo mediante el consumo el espectador se transforma en consumidor, explicando el *streaming* y su uso en México.

## DE LA MODERNIDAD A LA HIPERMODERNIDAD

Para entender la hipermodernidad es necesario exponer de manera breve la transformación de la sociedad en las últimas décadas. La modernidad del siglo XVIII, la posmodernidad de 1970 a 2001 y la hipermodernidad de 2001 a la fecha (Pereyra, 2020).

Para Habermas la modernidad es un proyecto inacabado que comenzó en el Renacimiento (siglo XV) cristalizándose en el siglo XVIII. Berman (1995) deja claro el concepto de modernidad:

Hay una forma de experiencia vital —la experiencia del tiempo y el espacio, de uno mismo y de los demás, de las posibilidades y los peligros de la vida— que comparten los hombres y las mujeres de todo el mundo de hoy. Llamaré a ese conjunto de experiencias la “modernidad... Ser modernos es encontrarnos en un entorno que nos promete aventuras, poder, alegría, crecimiento, transformación de nosotros y del mundo y que, al mismo tiempo, amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que sabemos, todo lo que somos. Los entornos y las experiencias modernos atraviesan todas las fronteras de la geografía y la etnia, de la clase y la nacionalidad, de la religión y la ideología: se puede decir que en este sentido la modernidad une a toda la humanidad” (Berman, 1995: 1).

Perrés (1997) sintetiza así las principales características de la modernidad: *a)* el culto a la razón; *b)* creencia desmedida en la ciencia, portadora de verdad y disipadora de todas las falsas ilusiones; *c)* proyecto de emancipación humana, individual y social; *d)* convicción evolucionista de la historia: la civilización supone siempre un progreso racional, una evolución; y *e)* clara y expectante preeminencia del futuro, de lo nuevo sobre el pasado y lo viejo que podría sintetizarse en la idea de que *todo tiempo futuro será mejor*.

No obstante, el fracaso de esta razón del Estado burgués se ha puesto de manifiesto en los siglos XIX y XX a partir de todos los aspectos deshumanizadores y alienantes de la sociedad capitalista, que dio pie a la economía política de Marx y a la reivindicación hegeliana del Estado moderno como la manifestación más alta de la razón –y habría que agregar de una nueva estructura político-administrativa–. El fin del modelo feudal trajo consigo una nueva forma de división político-territorial propuesta por la modernidad: los Estados-nación (Erreguerena, 2007).

Diversos autores han caracterizado la llamada “posmodernidad” como la “nueva sociedad” o el “posfordismo”. Esa sociedad emergente del capitalismo tardío, llamada también “sociedad tecnotrónica”, se caracteriza por un notable desarrollo de las fuerzas productivas cuyo sustento se encuentra en la adopción de nuevas tecnologías electrónicas que transformaron las economías mundiales y las relaciones de trabajo: “La revolución de tecnología producida en el campo de la información llevó a la aparición del llamado ‘informacionalismo’ como cimiento material de la nueva sociedad. Los tiempos y las distancias se acotaron, la distribución y formas de trabajo también” (Castells, 2000: 188).

Para Lipovetsky, en el posmodernismo, el individualismo es el nuevo Estado histórico, propio de las sociedades democráticas avanzadas.

La globalización avanza de forma selectiva, incluyendo o excluyendo a segmentos de las economías y sociedades dentro y fuera de las redes de la información, la riqueza y el poder que caracterizan al nuevo sistema dominante (ver Lipovetsky, 2000, 2008 y 2014).

El periodo posmoderno señala el advenimiento de una temporalidad social inédita, caracterizada por la primacía del aquí y el ahora, abandonando lo social en beneficio de lo privado. Así, la fiebre consumista de satisfacciones inmediatas se acrecienta. El derrumbe del optimismo ingenuo en el progreso indefinido y de las utopías sociales en mundos paradisiacos (*v. gr.*, Campanella, Bacon, Morris y H. G. Wells) dieron paso a los escepticismos más radicales (Pereyra, 2020).

Así, las características de la posmodernidad surgen de la crítica a la modernidad: se rechaza y cuestiona a los medios de comunicación como ejes del poder, a las formas de consumo, a la pérdida de privacidad, la religión, la política, y el sistema económico y las dinámicas sociales son cuestionadas de manera permanente en un intento de buscar

respuestas que permitan encontrar nuevas vías de progreso y avance. También hay una preocupación por el medio ambiente.

Lipovetsky (2009) describe a la sociedad hipermoderna como una sociedad carente de sentido, donde las instituciones sociales están regidas por el consumo, el cinismo, la esquizofrenia y, sobre todo, por el hiperindividualismo.

En trabajos posteriores, el filósofo francés analiza cómo se da la personalización de los procesos de socialización, donde el sujeto selecciona su forma de vida, de relaciones sociales, de educación, salud, etc. Esta visión plantea un neindividualismo. Lipovetsky va más lejos y conforma una nueva categoría: la de hipermodernidad. Esta categoría es una forma de hablar de la posmodernidad llevada al límite. Define a las sociedades liberales por un hiperindividualismo, sin sistemas alternativos ni opuestos, sin marcos regulatorios y regido por las leyes del mercado global.

Lipovetsky presenta un mundo caracterizado por la invasión de las nuevas tecnologías y la modificación del concepto de cultura. En esta hipermodernidad se ha puesto el acento en el capitalismo, el hiperindividualismo y la tecnocracia. Para el autor, la cultura del siglo XXI no puede separarse de la industria cultural, está basada en el acceso a las redes sociales e informáticas, siempre buscando la novedad en los medios de comunicación a la carta en el capitalismo global.

El proceso de personalización debe entenderse como un proceso que nace en la modernidad, como una nueva lógica. Mientras la modernidad se caracteriza por la disciplina, el ahorro y la represión:

La posmodernidad afirma haber eliminado la represión en tanto que el individuo se configura según su libertad, sus inclinaciones y elecciones [...] Tenemos así una sociedad contemporánea regulada por las relaciones de seducción contrapuestas a las relaciones de producción privilegiadas en la modernidad. La seducción al liberarse de la superestructura social y de la ideología se vendrá a convertir en principio de organización global de las sociedades de la abundancia. La sociedad posmoderna es una sociedad que generaliza una de las tendencias de la modernidad inicialmente minoritaria; el individualismo hedonista y personalizado es legítimo y no encuentra oposición (Lipovetsky, 2000: 15).

La realización del individuo se ha convertido en el pilar fundamental de los valores de la hipermodernidad. Su autonomía se da en sus decisiones sobre la vida social, la búsqueda de su propia identidad, sus valores y convicciones, pero sobre todo por la libertad de consumir. El mercado muestra sus diferentes mercancías mediante lo que el autor llama la “seducción”: “proceso general que tiende a regular el consumo, las organizaciones, la información, la educación, las costumbres” (Lipovetsky, 2008: 17).

“Por proceso de personalización se entiende una lógica nueva de remodelación de los diversos sectores de la vida social, que surge en el desarrollo de las sociedades democráticas avanzadas” (Lipovetsky, 2000: 6). Basada en la estimulación de las necesidades, la seducción con un mínimo de coacción, tenemos una sociedad que busca el mínimo de austeridad, el máximo de deseo, la menor represión posible y la mayor comprensión posible.

El hombre del siglo XXI se encuentra alienado por diversos elementos seductores de la sociedad, por ejemplo, las seducciones de la mercadotecnia, la seducción de una vida placentera, la seducción del tener, la seducción del ser y, sin duda, por la personalización de todos los ámbitos de la vida. Cada uno tiene que ser como uno mismo quiere, pero he ahí donde se encuentra lo fatalista del asunto: el individuo asegura ser uno mismo, íntegro y diferente a los demás, sin embargo, al voltear a ver al otro se da cuenta de que éste es idéntico a él. Tenemos pues una clara alienación y uniformidad del individuo maquillada bajo el nombre de libertad.

Lipovetsky (en Chaparro, 2004) señala que en la hipermodernidad se da un valor al narcisismo:

El narcisismo posmoderno o neonarcisismo tiene sus matices propios: es un narcisismo colectivo en tanto se reivindica una solidaridad de grupos o microgrupos, intereses microscópicos, hiperespecializados (agrupaciones de viudos, padres de homosexuales, de alcohólicos, de tartamudos...), confirman la tendencia narcisista, pero en la que hay la necesidad de agruparse con seres idénticos, de reconocerse en una vida asociativa. El interés aquí es entender esas expresiones del neoindividualismo en el marco de la democracia y sociedad posmoderna, de la legitimidad, del “yo” como instrumento social y político. Esto se

hará desde la perspectiva de lo social y las manifestaciones políticas, en: 1) el desierto como la figura que representa la indiferencia individualista; 2) Narciso, el personaje clásico de la contemporaneidad; y 3) el individualismo, la modernidad y la posmodernidad.

Así, para Lipovetsky, en la hipermodernidad

[...] el sujeto es transformado por el hiperconsumo, se vuelve fragmentado, voluble y desregulado. Se amplía la esfera individual, las diferencias individuales, la pérdida de transcendencia de los principios reguladores sociales y la disolución de la unidad de los modos de vida: los individuos se liberan de la esfera a la que pertenecen sin necesidad de tener que seguir un camino preestablecido [...] el individuo busca la autorrealización personal, el bienestar, el placer, la gente quiere vivir en seguida, aquí y ahora, sin ideales ni tradiciones, el objetivo es conservarse joven, consumir, disfrutar [...] en definitiva, la afirmación individual (Lipovetsky y Charles, 2014: 38).

En su libro *Modernidad líquida*, Bauman (2002) explica las características de la sociedad actual. Individualismo que marca las relaciones sociales, transformándolas en transitorias y volátiles. La modernidad líquida es una figura del cambio y de la transitoriedad: “los sólidos conservan su forma y persisten en el tiempo: duran, mientras que los líquidos son informes y se transforman constantemente: fluyen. Como la desregulación, la flexibilización o la liberalización de los mercados” (Bauman, 2002: 37).

Para Bauman (2002), vivimos una especie de prolongación de la época moderna, en lo que ésta tiene de proyección hacia el futuro, pero puntualiza dos diferencias fundamentales: en primer lugar, el avance hacia el futuro carece hoy de una orientación teleológica, lo cual puede relacionarse con los grandes discursos mencionados anteriormente; en segundo lugar, ya no hay dispositivos sociales que regulen la vida de los individuos, lo cual se vincula, sin lugar a dudas, con la caída del poder del Estado. Vamos en un barco sin timonel.

Mónica Redondo (2017) resume en cinco ideas principales las características de la sociedad líquida de Bauman. Para ella, la sociedad actual se basa en el individualismo y en una forma de vida cambiante y

effímera, y la realidad líquida de Bauman consiste en una ruptura con las instituciones y las estructuras fijadas, cuando las personas ya han conseguido desprenderse de los patrones y las estructuras, y cada uno crea su propio molde para determinar sus decisiones y forma de vida. He aquí estas ideas resumidas:

- 1) El amor líquido en Tinder. Miedo al compromiso. Para Bauman, estas relaciones son las que dan nombre a su concepto de amor líquido. Según su patrón, el miedo al compromiso y a las cosas a las que hay que renunciar, como la libertad, son la razón principal por la cual existe este miedo a comprometerse y a darlo todo por una pareja. “La vida líquida es una sucesión de nuevos comienzos con breves e indoloros finales” (Redondo, 2017: 1).
- 2) Ciudadanos del mundo. La realidad líquida de Bauman describe precisamente este escenario, que invita al movimiento, al flujo y a la búsqueda de nuevas experiencias, pero sin echar raíces en ningún lugar. Son ciudadanos del mundo, pero de ningún lugar al mismo tiempo (Redondo, 2017: 2).
- 3) No más trabajos para toda la vida. Esta filosofía, basada en la búsqueda de nuevas experiencias y ser ciudadano del mundo, también se ve reflejada en el ámbito laboral dentro de la sociedad líquida. Las empresas buscan a personas volubles, con capacidad de reinventarse y que puedan viajar a otra ciudad cuando sea necesario. Personas que lo den todo en el trabajo aun sabiendo que pueden ser reemplazadas en cualquier momento si no cumplen con las expectativas (Redondo, 2017: 3).
- 4) El reto de la educación en un mundo líquido. La crisis económica que azotó a las instituciones financieras y economías de medio mundo en 2008 cambió la forma de pensar de los jóvenes (Redondo, 2017: 3). Vivimos en tiempos de acelerados cambios socioculturales provocados en parte por el impacto transformador de las tecnologías digitales. En el libro *Los retos de la educación en la modernidad líquida*, Bauman parte de lo que llama el “síndrome de la impaciencia”, un estado de ánimo que considera como abominable el gasto del tiempo. El consumismo característico de estos tiempos no se define por la acumulación de cosas, sino por el breve goce de éstas. Desde esta visión se ve a la educación como un producto,

más que como un proceso. Así, la educación parece abandonar la noción del conocimiento útil para toda la vida, para sustituirla por la noción del conocimiento de “usar y tirar” (Joraperi, 2013: 1).

- 5) En la era del consumismo, lo importante no es conservar objetos, sino renovarlos constantemente. En la actualidad, el que conserve un iPhone 3G no podrá ni hablar por WhatsApp. Más de ocho modelos han actualizado la primera versión de los teléfonos de Apple. El consumismo no gira en torno a la satisfacción de deseos, sino a la incitación de deseos siempre nuevos (Redondo, 2017: 5).

## DE LAS TELESERIES A LA HIPERTELEVISIÓN

Actualmente el discurso de la televisión forma parte de la vida cotidiana con películas, telenovelas, publicidad, información, series, debates, etc.; la televisión como institución del imaginario social nos ofrece modelos y estilos de vida que conforman en el imaginario social la memoria colectiva y el sentido de identidad. Las series televisivas, que iniciaron a finales de los cincuenta, se han transformado y hoy se han convertido en *webseries* o hipertelevisión. Cabe señalar que no hay nada nuevo bajo el sol, es decir, las *webseries* son resultado de la evolución en el discurso televisivo y cinematográfico, mezcla de diferentes formatos, lenguajes y formas de consumo. Metodológicamente, las series pueden compararse con las *webseries* porque parten del mismo principio: contar una historia que refuerce o cuestione el imaginario social.

Las *webseries* o hiperseries son universos simbólicos completos, narraciones de cien horas –dependiendo del número de temporadas– que permiten al televidente profundizar en situaciones y tramas muy complejas. Los protagonistas de estas series son personajes conflictivos y contradictorios que ya no ofrecen modelos ejemplares, ni son representantes del bien.

La televisión fue un producto de la modernidad en el siglo xx, en el siglo xxi es un producto hipermoderno. En 2003, cuando aparece el artículo “L’Âge d’Or de la série américaine”, en la revista *Cahiers du Cinéma*, críticos y teóricos toman a las series de televisión como objeto de estudio para analizar tanto su desarrollo como sus planteamientos y

lenguaje. Paralelamente, reciben premios en guiones, escenarios, efectos especiales, música, actuación, etc., de diversas organizaciones como los Emmy y Globos de Oro.

Con el eslogan “No es televisión, es HBO”, esta empresa inicia la producción de un nuevo modelo de series, donde cada una debía romper algún tipo de convencionalismo tanto en estilos como en temáticas. Después entran en el mercado de las series las cadenas FOX y CW. Es una lucha por la audiencia, para poder ofrecer algo “diferente” y que llame la atención. Aumentan los presupuestos de producción, se contrata a guionistas, productores y actores de prestigio que provienen del cine. Y al conformarse plataformas multimedia, las teleseries pueden ser consumidas por televisión abierta, televisión por cable, DVD, internet, que ofrecen a los internautas los episodios completos, así como páginas y *blogs*. En suma, favorecen la creación de comunidades.

En el libro *La estrategia de la ilusión* (1986), Umberto Eco marca la diferencia entre la *paleotelevisión* y la *neotelevisión*. La primera, ubicada en las décadas de 1950 y 1960, ocultaba las cámaras, los micrófonos y los propios estudios, escondiendo la manera en que se producía, e intentando dar la imagen de objetividad, evitaban alusiones a la misma cadena de televisión. Los géneros eran claros y nítidamente definidos. Los comentaristas o líderes electrónicos se presentaban como maestros y poseedores de los conocimientos. El acto de mirar la televisión era un factor de integración social, por ejemplo, en la familia.

Por su parte, la neotelevisión muestra la maquinaria televisiva con orgullo y manifiesta una mezcla cada vez más fuerte entre información y entretenimiento. Los distintos formatos de *reality show*, los programas que hablan de otros programas y los periodistas que hablan de otros periodistas son un ejemplo de esta neotv que se instaló en la década de 1990 para no irse. Como señala Eco (1986), la televisión habla cada vez menos del mundo exterior y cada vez más de sí misma y de ese contacto que se establece en ese preciso instante con el público.

En la neotelevisión, según estos autores, el acto de mirar televisión ya no es un acto de socialización, sino un acto fundamentalmente individualista. También se establece un vínculo entre protagonistas y espectadores, los géneros se mezclan (Albarello, 2010). Scolari (2008) define el término de *hipertelevisión* “a partir de las experiencias hipertextuales, los medios tradicionales deben adaptar su producción a estos

nuevos perfiles de espectadores” (Scolari, 2008: 132). El lenguaje de la hipertelevisión ha incorporado aspectos propios de la interactividad de las redes digitales y es por eso que propone un concepto superador de la divisoria paleo/neoTV, y propone el término *hipertelevisión* para definir este momento de evolución mediática.

Francisco Albarello (2010) enumera las características de la hipertelevisión:

- Multiplicidad de programas narrativos. A diferencia de las viejas series basadas en relatos lineales y unitarios, en la ficción hipertelevisiva las historias se multiplican y las aventuras de sus personajes se entrecruzan formando una compleja trama argumental.
- Fragmentación de la pantalla. Con este recurso, que se utiliza para presentar varios programas narrativos en forma simultánea, la televisión busca parecerse a la pantalla de la computadora. En muchos programas periodísticos, el uso del *videograph* o zócalo (texto que aparece en la parte inferior de la pantalla) se ha vuelto una práctica editorial más que informativa.
- Ritmo acelerado. El montaje se acelera para dar cabida a todos los programas narrativos, series, comedias o noticiarios, que no dan respiro al espectador por la sucesión rápida e implacable de planos, historias y movimientos de cámara.
- Intertextualidad desenfrenada. La cita constante a otros programas o producciones es una de las características de la estética posmoderna, en virtud de la cual la televisión se canibaliza y autoconsume, dando lugar a la llamada “metatelevisión”.
- Extensión narrativa. Los relatos de la hipertelevisión no se agotan en un capítulo ni en una temporada, sino que se extienden a lo largo de los años, no sólo en la “pantalla chica” sino en otras interfaces como los videojuegos o cómics, integrando así un relato transmediático que los coloca dentro de un universo mayor que los contiene (Albarello, 2010).

Para Scolari estas características provienen de experiencias de consumo hipertextual, como la navegación en internet, los videojuegos o el trabajo *multitasking* con diferentes ventanas-aplicaciones al mismo tiempo. De esta manera, adoptan la perspectiva de la ecología de los

medios la cual implica que éstos no se reemplazan entre sí sino que se influyen de manera mutua provocando reposicionamientos y mutaciones en sus formas de construir y comunicar los mensajes; esta convergencia mediática y cultural que vivimos, con su característica fundamental de interactividad gracias a la digitalización de la información, requiere de nuevos modos de uso y recepción, transformaciones que ejercen su influencia sobre las formas de transmisión y construcción de la cultura (Albarello, 2010). Así, en la hipermodernidad por la personalización el sujeto se ha convertido en hiperconsumidor, de ahí que la hipertelevisión sea una forma de consumo que refuerza al individuo.

Como hemos explicado, en la evolución del discurso televisivo nos encontramos en la hipertelevisión cuya gran cantidad de los productos que ofrece tienen origen en los llamados “medios tradicionales”. Así, las *webseries* son consecuencia del desarrollo del discurso del cine y la televisión. Para el análisis de éstas es indispensable tomar en cuenta los tratamientos de las series televisivas. Para Sclaris, para entender la hipertelevisión no debe dejarse de lado la paleo/neotv.

Cuando vemos la introducción de *Los Simpson* observamos a una familia acomodándose en un sillón para ver un programa de televisión, esa es la principal diferencia entre las series y las *webseries*. Las primeras se ven en una hora determinada ya programada, las segundas se ven en cualquier momento, cada persona selecciona su horario. Las series tienen cortes publicitarios, las *webs* no tienen publicidad. Pero en términos narrativos, no tienen diferencias significativas. Sin embargo, por el Covid-19 han disminuido las producciones en las plataformas *streaming*, por lo que se han incluido en sus catálogos telenovelas, programas y películas que cambian fundamentalmente la forma de consumo.

Entendemos por serie *web* o *hiperserie* una producción audiovisual creada para ser distribuida a través de internet y formando parte del medio llamado *televisión web*. Utilizan guiones y están estructuradas en temporadas divididas en episodios, los que pueden recibir el nombre de *webisodios*.

Productores, directores y actores se han volcado a las hiperseries ofreciendo gran cantidad de géneros y diversidad de temas. Las hiperseries, hoy, son una institución del imaginario social que nos indican quiénes somos, qué expectativas tenemos frente a la vida, a la sociedad y ante nosotros mismos.

### *Características de las webseries*

Las *webseries* son un híbrido de diferentes géneros, tramas y formatos. Los capítulos son independientes pero no se entienden sin la secuencia. Recordemos que *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, escrito por Miguel de Cervantes Saavedra en 1605 (y la segunda parte en 1615), es considerada la primera novela moderna, y las teleseries siguen su estructura en cuanto a que las historias se van sucediendo unas tras otras entrelazándose y retomándose de manera continua. La *webserie* presenta un conflicto, y cuando parece que ya se resolvió, introduce otro, el cual nos mantiene atentos a la narración. Encontramos entonces dos unidades narrativas: el capítulo y la temporada. Ésta es presentada de forma independiente, pero incorpora la resolución de las principales tramas.

En las hiperseries predomina el drama, aunque con una buena dosis de humor, generando un híbrido de diferentes géneros retomados del cine y la literatura. Los relatos en las series están plagados de referencias intertextuales: *Los soprano* recuerda a *El padrino*; Draper, de *Mad Men*, va al cine a ver *El planeta de los simios*; En *Big Bang* los personajes son fanáticos de películas como *Star Trek* y *Star Wars*, a series de televisión como *Viaje a las estrellas*, a videojuegos como *Dungeons & Dragons*, pero sobre todo, a historietas como *Batman*, *Superman*, *Spider-Man*. También hay referencias a redes sociales como Facebook o Twitter.

En cuanto a su estructura, la principal característica es la multiplicidad de programas narrativos: en las *webseries* las historias se multiplican y las aventuras de sus personajes se entrecruzan formando una compleja trama argumental; por ejemplo, *Game of Thrones* relata la historia de siete familias adentrándose en las vidas de cada uno de sus integrantes, sumando la cantidad de lugares en los cuales sabemos qué está pasando de forma simultánea.

En cuanto a su contenido encontramos:

- 1) Intertextualidad. Cita constante a otros textos del cine o la televisión; por ejemplo, en *Modern Family* los personajes comentan la serie *Breaking Bad*. También las hijas de los Dunphy se llaman Alex y Haley en honor del autor de *Raíces*, Alex Haley. La escuela de Lily se

llama Watson Elementary en referencia a la famosa frase de Sherlock Holmes “Elemental, querido Watson” (Domínguez, 2016).

- 2) Parodia. El humor y la burla están presentes en todos los capítulos; en su libro *Crítica de la razón cínica*, Sloterdijk (2004) lo explica como razón cínica. En *Game of Thrones* es Tyrion el que explícitamente se ríe de las instituciones mediante comentarios sarcásticos. Pero el que es abiertamente cínico es Walter Withe/Heisenberg en *Breaking Bad*; por ejemplo, su actitud con los narcotraficantes.
- 3) Una fuerte hibridación, ya que la realidad y la ficción están mezcladas, hacen uso de una trama fragmentada y del microrrelato (cada capítulo comienza y acaba una pequeña historia), así como una metanarratividad (reflexión que hace el texto sobre sí mismo). Como ejemplo tenemos que *Modern Family* está hecho como un falso documental: los personajes responden a la cámara alguna pregunta.
- 4) El pastiche como reciclaje, la revisión de un texto anterior a través de la imitación del estilo del autor original sin que, generalmente, exista deseo de parodiar y sí un franco deseo de homenajear a un texto: *Doctor House* es una nueva versión, y hasta un homenaje, a *Sherlock Holmes*.
- 5) El microrrelato; para Vázquez (2011) el microrrelato tiene una diferencia de dimensión respecto del metarrelato, pero esta diferencia es fundamental ya que sólo pretende dar sentido a una parte delimitada de la realidad y de la existencia. Cada uno de nosotros tiene diferentes microrrelatos, probablemente desgajados de metarrelatos, que entre ellos pueden ser contradictorios, pero el ser humano posmoderno no vive esta contradicción porque él mismo ha deslindado cada una de estas esferas hasta convertirlas en fragmentos. El hombre posmoderno vive la vida como un conjunto de fragmentos independientes entre sí, pasando de unas posiciones a otras sin ningún sentimiento de contradicción interna, puesto que entiende que no tiene nada que ver una cosa con la otra. La posmodernidad, como proceso de descubrimiento, supone un giro de la conciencia, la cual debe adoptar otro modo de ver, de sentir, de constituirse, ya no de ser, sino de sentir, de hacer. Descubrir la dimensión de la pluralidad supone descubrir también la propia inmersión en lo múltiple. Vázquez (2011) plantea cómo en la posmodernidad ya no funcionan los metarrelatos y el sujeto posmo-

dero busca pequeños relatos que expliquen su vida. Ya no existe una narrativa de totalidad y la persona busca historias, o fragmentos de historias, independientes entre sí que expliquen los diferentes aspectos de su existencia. Las hiperseries televisivas cumplen la función de los microrrelatos.

- 6) Los protagonistas de las *webseries* son presentados como héroes, si bien se han transformado a lo largo de las décadas; en los cincuenta eran personajes incorruptibles y representantes del *statu quo*, defensores del estilo de vida americano, como por ejemplo Eliot Ness en *The Untouchables* (ABC, 1959-1963) o el abogado *Perry Mason* (CBS, 1957-1966). Ya en los sesenta y setenta, los personajes se hacen más complejos y vemos cómo las series nos presentan una red de protagonistas; por ejemplo, en *Dallas* (CBS, 1978-1991) se relata la vida de cada uno de los miembros de la familia. Ya en los noventa, las series introducen aspectos psicológicos, sueños y hasta elementos mágicos, combinan diferentes géneros y, aunque predomina el drama, vemos la comedia y el misterio, además de personajes contradictorios y bastante complejos; por ejemplo, *Doctor en Alaska* (CBS, 1990-1995) y *Twin Peaks* (CBS, 1990-1991), dirigida por el prestigiado cineasta David Lynch (Cascajosa, 2007). En la segunda década del siglo XXI encontramos dos tipos de héroes en las *webseries*; los antihéroes, como en *Doctor House* (Universal Television, 2014-2012) y *Breaking Bad* (Sony Pictures Television, 2008-2013), y el héroe que emprende la búsqueda de sí mismo como en *Por trece Razones* (Netflix, 2017-2020) o *Muñeca rusa* (Netflix, 2019).

Como vemos, los protagonistas han cambiado a lo largo del tiempo, y si en el inicio fueron personajes planos y defensores del *American way of life*, con el paso de los años se han hecho más complejos: hoy, no son personajes ejemplares y no intentan cambiar su sociedad.

Tanto el cine como la televisión son actualizadores de los mitos y de los héroes, el caso de los superhéroes es claro en tanto nos presenta a héroes culturales que responden al sentido de la existencia que propone el mito. Sin embargo, algunas hiperseries nos presentan protagonistas opuestos al héroe: no luchan por el mal, pero podemos definirlos como antihéroes o como “idiotas morales” (Erreguerena, 2014).

Cuando decimos “antihéroe” hacemos referencia a un personaje cuyas circunstancias lo llevaron a tomar determinadas decisiones, a pensar de una manera particular, a adoptar actitudes frente a la vida que lo alejaron del concepto altruista que propone la noción de “héroe”. El antihéroe no cree en utopías, ni en el futuro, está atrapado en el presente. En su horizonte no están los valores sociales y sus métodos sólo responden a sus propios intereses y fines.

### *Formas de consumo*

El consumo de las *websites* no puede entenderse sin el concepto de *streaming*, definido como una tecnología que permite ver un archivo de audio o video directamente desde una página de internet o una aplicación móvil, sin descargarlo completamente en nuestro dispositivo. Es decir, lo visualizamos a medida que se va descargando a la *smart TV*, computadora, tableta o teléfono. En México hoy hay más de doscientos servicios de *streaming*, y aunque Amazon Prime Video, HBO GO, Blim y Claro Video tienen importante preferencia, Netflix se lleva el primer lugar.

De acuerdo con The Competitive Intelligence Unit, en México las suscripciones a servicios de este tipo aumentaron 10.5% en 2019, 83% de los mexicanos tiene una suscripción, 17% más de dos, 49% comparte cuenta, y 51% cuenta con la propia. Además, según datos de Financiera Coru, 31.4 millones de usuarios gastan en promedio 10% de su salario mensual en estos servicios.

El 2020 anticipó que la competencia entre estas plataformas no pintaba para descansar pronto. Apple TV+, Disney+ y ahora hasta The Weather Channel continúan explorando nichos del negocio en los cuales entrar y aprovechar. Mientras tanto, el público tendrá que visualizar aún mucho más contenido.

El *streaming* ha permitido la transformación del telespectador en usuario en un nuevo acuerdo comunicativo llamado “cultura de la convergencia”. Como apunta Jenkins, se trata de una nueva relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público que altera tanto la lógica con que operan los productores como la dinámica de los consumidores para procesar la información y el entretenimiento (Albarello, 2010).

En la convergencia, el flujo de contenidos es a través de múltiples plataformas, de ahí que los relatos consumidos en este tiempo hayan dejado de ser simplemente enunciaciones narrativas para convertirse en mundos complejos, en relaciones colaborativas, transmidiáticas. La convergencia representa un cambio crucial para la narrativa audiovisual, toda vez que obliga a pensar el relato como un producto que se consolida no a partir de los efectos hipermodernos en ciertos sectores de la creación, la producción, la promoción, la distribución, el consumo, sino en todos a la vez (Cappello, 2014).

Las tecnologías posibilitan al usuario, por un lado, consumir las hiperseries en diferentes plataformas y en el horario que considere conveniente, y por otro, producir mensaje en diferentes páginas *web*, *blogs* o redes sociales para influir en el desarrollo de la serie o en la comunidad interesada en la serie.

Las nuevas formas de consumo, siguiendo a Scolari, “proviene de experiencias de consumo hipertextual como la navegación en internet, los videojuegos o el trabajo *multitasking* con diferentes ventanas-aplicaciones al mismo tiempo” (Albarello, 2010). Las series inician en el monitor de la televisión, pasan al de la computadora para convertirse en *blogs* de comunidades que comentan, juzgan u opinan sobre los capítulos para luego transformarse en videojuegos o productos de consumo que hacen referencia a la serie.

El fenómeno llamado “atracción televisivo” es nuevo y se refiere a la conducta de una persona que se dedica a mirar durante un día o dos, todos los capítulos de una serie, uno tras otro.

Resulta interesante observar que ya existen investigaciones psicológicas sobre esta conducta. Por ejemplo, un estudio intentó determinar los efectos en los sujetos cuando son invitados a mirar *Game of Thrones* durante horas. Así pudieron verificar que con el correr de las horas el cerebro comienza a producir ondas alfa (estado hipnoide), se activa el hemisferio izquierdo (emocional) y aumenta la secreción de endorfinas (Assef, 2014: 3).

## ALGUNAS CONSIDERACIONES

Para Lipovetsky (en León, 2008), la sociedad se ha transformado y ahora encarna de manera masiva el valor de la realización personal, el respeto a la singularidad subjetiva; es una sociedad hipermoderna fundada en los principios de la modernidad, como los derechos del hombre, el mercado y la tecnociencia.

Entendemos por *hipermodernidad* a la posmodernidad llevada al límite, es decir, sociedades liberales, sin sistemas alternativos ni opuestos, sin marcos regulatorios y regidas por las leyes del mercado global. Aquí, el término *hiper* explica las sociedades excesivas ya desde la década de 1970. El neoconsumismo o hiperconsumo define al sujeto que busca su propia identidad, sus valores y convicciones, pero sobre todo, la libertad de consumir. Con el neoconsumismo aparece la hipertelevisión que ofrece diversas alternativas para el consumidor conforme su propia televisión o televisión “a la carta”.

Scolari (2008) define el término *hipertelevisión* “a partir de las experiencias hipertextuales [y] los medios tradicionales deben adaptar su producción a estos nuevos perfiles de espectadores”, y propone un concepto superador de la divisoria paleo/neo TV, *hipertelevisión*, para definir este momento de evolución mediática.

El *streaming* permite transformar al telespectador en usuario dándose una convergencia mediática. Las plataformas con *streaming* y que transmiten *webseries* propician el consumo hiperindividualista donde cada usuario selecciona sus contenidos y horarios.

El consumo personalizado es uno de los pilares de la hipermodernidad; es por ello que, con el sistema de video bajo demanda, Netflix ha perfeccionado la opción para que el cliente seleccione los contenidos, horarios y tiempos de transmisión, y con la publicidad personalizada precisar lo que desea consumir según los programas vistos con anterioridad.



## 2. *WEBSERIES* COMO CONSTRUCTORAS DE LA MEMORIA COLECTIVA. ESTUDIO DE CASO: *MAD MEN*

LAS *WEBSERIES* NORTEAMERICANAS tienen cada vez más audiencia en México; como institución del imaginario social ofrecen un imaginario instituyente donde de manera constante interpretan y reinterpretan los hechos sociales, tanto del presente como del pasado. En este sentido, las *webseries* están reconstruyendo la memoria colectiva, la comprensión que como personas tenemos de los hechos sociales dentro de una sociedad.

La década de los sesenta es sin duda la década de la democratización en Estados Unidos: se transforma la familia, irrumpen en la escena social grupos civiles como los afroamericanos, las mujeres y los homosexuales, y los avances tecnológicos, en particular la hipertelevisión con su publicidad, democratizan la sociedad. Se da, por un lado, la igualdad en todos los ciudadanos, pero por otro, se “crean” necesidades consumistas y se refuerza el *american way of life* (estilo de vida americano).

Las *webseries* conforman una memoria colectiva que nos da una visión de hechos históricos y explica cómo ha cambiado la vida cotidiana, cómo era entonces y cómo es ahora; por otra parte, la democracia no sólo es una forma de organización del Estado en la cual las decisiones colectivas son adoptadas por el pueblo mediante mecanismos de participación directa o indirecta que confieren legitimidad a sus representantes (González, 2013). En un sentido amplio, democracia

es una forma de convivencia social en la que los miembros son libres e iguales y las relaciones sociales se establecen de acuerdo a mecanismos contractuales.

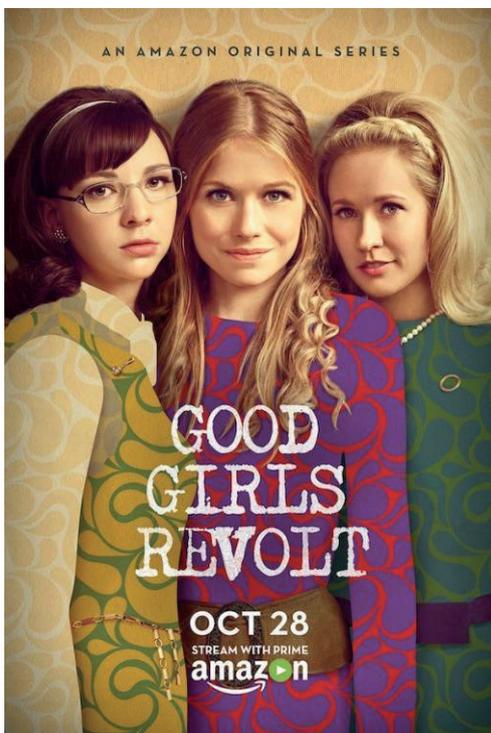
En este capítulo revisamos la *webserie Mad Men* (producida y creada por Matthew Weiner) como reconstructora de una memoria colectiva que cuestiona y propone nuevas significaciones sociales sobre el proceso democratizador de la década de los sesenta en Estados Unidos. *Mad Men* narra el mundo de los publicistas profundizando en los hechos democratizantes de la sociedad estadounidense: la publicidad, el papel del hombre y de la mujer, la transformación de la familia, los movimientos en defensa de los derechos civiles, la contracultura, los asesinatos del presidente Kennedy y de Martin Luther King, la guerra de Vietnam, etcétera. Cabe señalar que no presentamos una confrontación entre los hechos históricos con la ficción construida por un grupo de producción, nos interesa analizar esa orientación del sentido para mirar ese momento histórico en la reconstrucción de la memoria colectiva.

Basada en la novela homónima de Lynn Povich, en 2016 se estrena *Good Girls Revolt* (Amazon, 2016). Con base en hechos reales, la *webserie* se ubica en 1969 y cuenta la historia de un grupo de jóvenes mujeres periodistas del *Newsweek* que luchan por la igualdad de género en el trabajo; se denuncia que ellas ganaban menos en relación con los hombres, hacían todo el trabajo de investigación y no se les permitía firmar los artículos.

La *webserie* es una recreación de la época de los sesenta y, al igual que *Mad Men*, reconstruye la memoria colectiva al reflejar la lucha de las minorías por democratizar a la sociedad (Morillo, 2017).

## MEMORIA COLECTIVA

*Memoria colectiva* es un término acuñado por Maurice Halbwachs, se refiere a los recuerdos y las memorias que posee la sociedad en su conjunto. La memoria colectiva es compartida, transmitida y construida por un grupo o una sociedad.

Figura 1. *Good Girls Revolt* (2016)

Fuente: [https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03XlJkDHGqdRilJ-4RQd-G0RZNVxeQ:1590165499956&source=univ&tbm=isch&q=Good+Girls+revolt+\(Amazon,+2016\)&sa=X&](https://www.google.com/search?sxsrf=ALeKk03XlJkDHGqdRilJ-4RQd-G0RZNVxeQ:1590165499956&source=univ&tbm=isch&q=Good+Girls+revolt+(Amazon,+2016)&sa=X&)

En el texto *Emociones y memoria colectiva. El recuerdo de acontecimientos públicos*, Bellelli, Leone y Curci (1999) explican con datos duros cómo se construye una memoria colectiva a través de las noticias, y cómo las emociones tienen que ver con los recuerdos. Definen *memoria colectiva* como “la acumulación de las representaciones del pasado que un grupo produce, mantiene, elabora y transmite a través de la interacción entre sus miembros” (Bellelli, Leone y Curci, 1999: 102). Señalan además que la memoria colectiva es más que las memorias compartidas de acontecimientos específicos: “Es una aproximación sistemática al pasado, que implica distintos niveles explicativos, que tiene en cuenta tanto procesos de grupo y dinámicas sociales genera-

les como procesos interindividuales. Dentro de ella, ciertos acontecimientos tienen un papel estructurante alrededor del cual se organiza la representación” (Bellelli, Leone y Curci, 1999: 102). Las *webseries* o las películas ofrecen la experiencia colectiva de la reconstrucción del pasado y por tanto de memoria colectiva:

Está organizada por una lógica social de significación y de evaluación que relaciona los recuerdos. Su característica esencial consiste en ser normativa. No proporciona solamente imágenes del pasado; actúa, a la vez, como ejemplo y como enseñanza, como memoria ejemplar para el propio grupo portador. Y, aunque integrada por hechos datados y por experiencias vividas, su condición de normativa y simbólica la sitúan fuera del tiempo. No sólo se limita a experiencias, constituye y utiliza símbolos que remiten a un significado (Bayona, 2002: 5).

Así, un grupo de producción reinterpreta una época de la historia con un relato de ficción, y el telespectador conformará su memoria o sus olvidos según sus propias condiciones y su propio momento histórico:

Se pueden distinguir entre los caracteres de la memoria al menos dos mecanismos. Uno el proceso de globalización que, mediante la fijación selectiva de los recuerdos, realiza la construcción de una imagen genérica. Imagen que llevará aparejada una noción. Un mecanismo subsiguiente es el de la simbolización, por el que una imagen determinada permite invocar un juicio. Mediante estos mecanismos, la memoria colectiva es evocación y conmemoración de hechos (Bayona, 2002: 7).

Las *webseries*, como institución del imaginario social, construye-reconstruye, desde el momento histórico en que se produce, una orientación de sentido sobre los hechos históricos del pasado. La interpretación que el grupo de producción hace de esos hechos es lo que conformará la memoria colectiva de los telespectadores; así, la memoria colectiva está siempre en proceso de construcción-transformación. La televisión es una institución del imaginario y aunque es muy importante no es la única en conformar la memoria colectiva: todas

las instituciones, mediante sus discursos, nos dan una interpretación de los hechos históricos. Un ejemplo de lo anterior sería el *Vuelo del águila*, telenovela histórica producida por Televisa que narra la vida de Porfirio Díaz; el libro de texto de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y la maestra en la escuela, cada uno, producen un discurso con su propia interpretación, pero es el individuo el que tendrá una idea de quién fue Porfirio Díaz y qué consecuencias tuvo su gobierno para México.

Finalmente, las instituciones sociales, desde el presente y mediante sus discursos, imponen una orientación de sentido sobre los hechos históricos. Pero las instituciones conforman una red infinita llamada *magma*. Y sus producciones de sentido son múltiples y a menudo contradictorias.

## MAD MEN

Las *webseries* son programas de ficción donde cada capítulo tiene un argumento en sí mismo pero mantienen la continuidad entre un capítulo y otro conservando el tema, los personajes y el argumento. A partir de *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), los directores, productores, escenógrafos, músicos y actores han emigrado del cine a la televisión, logrando productos de alta calidad. Onandia Garate (2012) analiza las series de televisión como obras de arte, con la ventaja de poder desarrollar personajes y situaciones en cien horas de producción.

*Mad Men* (AMC) es una serie de televisión cuyo costo de producción por capítulo fue de 2 320 000 euros. Esta *webserie* se destaca por la investigación histórica en que se sustenta, su estilo visual, su guion y sus actuaciones. Ha ganado cuatro Globos de Oro y quince Emmys, siendo la segunda serie emitida por cable en Estados Unidos ganadora de este último premio a la mejor serie dramática. Por dos años consecutivos, logró diecisiete nominaciones Emmy, convirtiéndose así en la serie más nominada de 2010. La primera temporada inició el 19 de julio de 2007 y la sexta temporada finalizó el 23 de julio de 2013. Hay que destacar que Matthew Weiner, creador y productor ejecutivo de la serie, fue también el escritor de la quinta y sexta temporada de *Los Soprano*.

*El mundo de la publicidad*

*Mad Men* inicia en 1960, cuando nace la publicidad tal como la conocemos hoy. La publicidad de esos años vincula la creatividad y las técnicas de investigación de mercados a los medios audiovisuales; plantea, además, la creación de necesidades, modelos de hombres y mujeres inalcanzables, en fin, de los valores modernos, y una sociedad consumista, individualista, sexista, discriminatoria, con un modelo específico de belleza: el *american way of life* como forma ideal de vida.

Figura 2. *Mad Men* (2007)



Fuente: [www.imdb.com/title/tr0804503/](http://www.imdb.com/title/tr0804503/)

*Mad Men* es el nombre que se da a los publicistas de la calle Madison Avenue en la ciudad de Nueva York. Los protagonistas de la serie trabajan en la agencia de publicidad Sterling Cooper, que es una representación de las agencias de esos años, como Leo Burnett, Ogilvy & Mather y DDB Worldwide.

En la serie, Sterling Cooper fue fundada en 1923 por Bertram Cooper y Roger Sterling padre. En el otoño de 1962, la empresa se fusionó con la firma británica Puttnam, Powell y Lowe. Debido a la inminente venta de ésta a McCann Erickson, uno de los primeros cambios es la forma de la relación laboral: los publicistas se vuelven socios de las empresas publicitarias. En la segunda temporada, Lane Pryce y Roger Sterling ofrecen a Don Draper liberarlo de su contrato anual para hacerlo socio y conformar la nueva agencia Sterling, Cooper, Draper & Pryce.

Conocemos la compañía desde el inicio de la serie en 1960, los personajes hacen referencia a campañas del pasado, como la de Lucky Strike, en 1960, cuya publicidad está basada en la teoría del publicista Reeves, cuya técnica se basa en el concepto de USP (*Unique Selling Proposition* o Propuesta Única de Ventas). Las USP marcaban por medio de un anuncio cuál era la diferencia de cada producto en relación con el de la competencia. Una vez que el espacio existente en la mente del potencial consumidor para determinada categoría de producto se hubiera “rellenado” con la marca anunciada, los productos de la competencia serían eliminados. En síntesis, los consumidores debían ser condicionados para elegir los productos publicitados.

Mediante transcurre la serie las campañas van cambiando. La creatividad llega a la publicidad como signo de diferenciación frente a la competencia. De este modo, cambia el enfoque tradicional de la publicidad tal como se utilizaba en la década anterior, ya que dejaba de ser articulada racionalmente para apelar a mensajes divertidos o sorprendentes.

El principal exponente de la “corriente creativa” fue el publicista Bill Bernbach, que utilizó como inspiración una dimensión humorística sobre las características del propio producto. Así, el público era sorprendido mediante un mensaje “honesto” que no pretendía exagerar los beneficios del producto. Sumado esto al humor subyacente, el vínculo de simpatía entre el consumidor y el producto estaba asegurado.

Ejemplo tradicional de esta técnica lo fue la campaña ideada para el automóvil clásico de Volkswagen conocido como “escarabajo”. El público estadounidense prefería vehículos ostentosos y vinculaba la marca alemana al régimen nacionalsocialista. La solución fue vincular el producto a una imagen simpática que reconocía las limitaciones del automóvil. La perspectiva humorística permitía otorgarle simpatía al producto, la cual borraría toda connotación negativa.

Por otra parte, la publicidad incursiona en la política y el Partido Republicano contrata a la agencia Sterling Cooper para llevar la campaña publicitaria de Richard Nixon en Nueva York. En la noche electoral del 8 de noviembre de 1960, todo el personal se reúne en torno a la televisión para seguir los resultados. La victoria es de los demócratas, liderados por John F. Kennedy.

La serie plantea que uno de los tantos cambios en la década de los sesenta fue en la publicidad, cuando las campañas pasan de realzar las características del producto a campañas de imagen de los productos, ya sea por confiabilidad o por prestigio. Las campañas cambian la visión que se tiene del consumidor, ya no está atrapado, puede seleccionar entre diversas marcas y su consumo depende de la campaña publicitaria que recuerde. Los anuncios en la década de los sesenta reflejaban valores tradicionales. En la serie se presentan las campañas publicitarias para productos como los cigarrillos *Lucky Strike*; alimentos *ketchup*, los hoteles Hilton y coches como el *Jaguar* y el *Chevy*. También se presentó como productos a los candidatos políticos, en particular a Richard Nixon.

### *Los hombres*

Uno de los hechos democratizantes más importantes de la década de los sesenta es la transformación de la familia (Hobsbawm, 1998). Las familias están sustentadas en valores protestantes tradicionales, los roles y las reglas son muy claros. En tan sólo diez años, el patrón de las familias cambia: cuando la mujer toma una actitud de independencia y de autonomía los privilegios masculinos se ven cuestionados. En *Mad Men* el hombre como marido y padre es un proveedor, se enfrenta a la lucha constante de poder, no muestra debilidad y su relación con la mujer y los hijos es muy distante. A continuación se muestran algunos ejemplos.

El personaje central es Donald Draper (Jon Hamm), director creativo y socio de Sterling, Cooper, Draper & Pryce. En realidad se llama Dick Whitman, y como muchos de los héroes modernos estadounidenses tiene doble personalidad (Erreguerena, 2011b): en la guerra de Corea, su nombre, Dick Whitman, cambia por el de un soldado muerto llamado Don Draper.

Inicia como un hombre tradicional, casado con Betty Francis con quien tiene tres hijos; posteriormente se casa con Megan Calvet, su secretaria. Tiene varias relaciones extramaritales. Su relación con las mujeres se explica dentro de la serie por las dificultades en su infancia: hijo de una prostituta que muere en su nacimiento y criado por

su madrastra. La relación con su padre, su hermano y su hijo es también conflictiva; en la sexta temporada se desploma y se pregunta qué siente por su hijo Bobby y si su padre sentía la misma contradicción emocional frente a él.

Don teme que su mundo desaparezca ya en la llamada “crisis de los misiles” de Cuba (octubre de 1962) e incluso llega a pensar en la amenaza de una guerra nuclear inminente.

Pete Dyckman Campbell (Vincent Kartheiser) es un ejecutivo de cuenta que compite con Don, es ambicioso, está casado con Trudy, y no tiene reparos ni conciencia moral. Sabemos que su padre muere en el accidente del Boeing 707 de la compañía American Airlines que se estrelló poco después de despegar de Nueva York el 1 de marzo de 1962. Ya en la sexta temporada, Pete Campbell escucha a su madre decir que Kennedy ha muerto, y piensa que habla del presidente y no del senador.

Roger Sterling (John Slattery), socio fundador de Sterling & Cooper, se divorcia para casarse con Jane, secretaria de Don. Tiene una relación con Joan por mucho tiempo. Es amigo de Don.

Figura 3. *Mad Men* (2007)



Fuente: <http://www.seriesdebolsillo.com/2013/04/mad-men-el-rol-de-las-mujeres-en-la-serie.html>

Estos personajes se presentan como republicanos, fuman y beben alcohol todo el día. Se trata de una sociedad WASP (*White Anglo Saxon Protestant*). En la presentación de la serie, vemos en dibujos animados a un hombre que cae al vacío entre edificios y publicidad, y de alguna manera representa lo que la serie explica. Estos publicistas, íconos del sistema de vida norteamericano, vieron en los años sesenta –con la incorporación de la mujer y de los afroamericanos al trabajo– la caída de su mundo. *Mad Men* refleja una cultura sexista, racista, militarista, alcohólica, elitista, religiosa e imperialista.

### *Las mujeres*

El rol femenino cambia radicalmente en esta década, describiremos algunos personajes para explicar cuáles son los tipos más significativos en *Mad Men*. Peggy Olson (Elisabeth Moss) inicia la serie como secretaria de Don, su familia es católica, asciende de ser secretaria a ser creativa en Sterling, Cooper, Draper & Pryce, en un mundo de hombres.

Tras una aventura pasajera con su compañero Pete Campbell, tiene un hijo. Toma una dura decisión frente al rechazo de la familia: tener una vida profesional o ser madre. Decide dar al niño en adopción y a partir de allí hace lo necesario para tener éxito.

Joan Holloway (Christina Hendrick), jefa de secretarías y antigua amante de Roger, del que tiene un hijo, se casó con un cirujano que se marcha a la guerra de Vietnam al que le hace creer que el hijo es suyo. Joan es el paradigma de mujer atractiva para cualquier hombre. Además de destacar por su belleza, es una eficiente organizadora del trabajo en la agencia y la mayoría de los asuntos delicados pasan por su discreto criterio para ser resueltos. En la quinta temporada comenta con amargura que tras llevar trabajando 15 años le siguen tratando como secretaria.

En la misma temporada, Joan tiene relaciones con un cliente como precio por ser socia de la compañía Sterling, Cooper, Draper & Pryce. Joan utiliza su atractivo y feminidad. Betty Francis (January Jones), esposa de Don Draper y madre de Sally, Bobby y Eugene Scott, conoce a Don trabajando como modelo y poco después se divorcia de él.

Cuando está a punto de terminar su matrimonio con Don, ven en la televisión el asesinato del presidente John F. Kennedy en Dallas el 22 de noviembre de 1963. El asesinato del presunto responsable de la muerte del presidente, Lee Harvey Oswald, precipita la ruptura.

Betty Francis es aficionada a la equitación y acaba siendo infiel con un político local llamado Henry Francis, con quien posteriormente se casa. La relación entre Betty y sus hijos es bastante complicada, sobre todo con Sally. Betty representa a la esposa educada para ser mantenida por su marido y cuidar a los hijos, y repite el patrón al casarse con Francis; sin embargo, a lo largo de la serie será cuestionada por diversos personajes, pero sobre todo por su hija Sally.

Megan Calvet (Jessica Paré), secretaria de Don, de origen franco-canadiense y su segunda mujer, con 26 años de edad, es una mujer apasionada, sencilla y algo ingenua. Su verdadera vocación es ser actriz, y como es liberal, no está dispuesta a dejar su profesión.

En *Mad Men* la familia ha cambiado de 1960 a 1968, las esposas piden el divorcio a causa de las infidelidades, y personajes como Peggy, Joan y Megan compiten con los hombres en el mundo profesional.

### *La homosexualidad*

A la par de la lucha por los derechos civiles, se da la reivindicación de los derechos de los homosexuales. Vemos dos casos: Salvatore Romano (Bryan Batt), es director de arte, homosexual, y para evitar ser despedido de la agencia, se casa con Kitty (Sara Drew), telefonista de la empresa. Un cliente importante pide abiertamente a los socios de Sterling & Cooper terminar la relación laboral con Romano por su homosexualidad. Los socios acatan el requerimiento. En el primer capítulo de la tercera temporada, la homosexualidad sale a la luz, vemos la relación de Romano con su esposa, nunca se atreve a asumir su preferencia sexual y ella vive en la insatisfacción. Por otra parte, Don sabe de sus preferencias, pero calla. Romano vive la homosexualidad como algo vergonzoso y las consecuencias son el despido y, seguramente, el divorcio.

Sin embargo, emerge Joyce Ramsay, asistente de edición de fotografía de la revista *Life*, quien también es homosexual e introduce a

Peggy Olson en la contracultura de los sesenta; habla abiertamente de su preferencia sexual y lucha por la igualdad en una sociedad que se niega a cambiar.

### *Población afroamericana*

*Mad Men* refleja cómo el movimiento de los derechos civiles progresa rápidamente en la década de 1960. En las tres primeras temporadas, en el mundo laboral predominan los hombres blancos. Por otra parte, se encuentra el personaje de Carla (Deborah Lacey), empleada doméstica y niñera de los niños Draper. Betty y Carla tienen una relación de patrón-trabajador en el ámbito privado del hogar.

Cuando Betty ya se ha divorciado de Don, en la cuarta temporada, despide a Carla sin explicación y tomando como excusa que Carla permitió la entrada de un amigo de Sally.

Figura 4. *Mad Men* (2007)



Fuente: <http://fuertecito.groarl.com/2013/04/23/mad-men-6-04-to-have-and-to-hold/>

La quinta temporada plantea ya la incursión de la población afroamericana como igual en la sociedad. Vemos un ejemplo cuando un grupo de personas protesta en la calle por los derechos civiles; a los publicistas les parece gracioso echarles agua desde las ventanas de

Sterling, Cooper, Draper & Pryce, los manifestantes, en su mayoría de raza negra, suben a protestar y los publicistas aceptan que su actitud fue incorrecta. En la misma temporada vemos a los ejecutivos de la agencia publicitaria sorprenderse al ver a varias mujeres afroamericanas esperando para una entrevista de trabajo. Es la primera vez que en la compañía se contrata a una secretaria de raza negra, Dawn.

Dawn, como secretaria de Don, adquiere cada vez más importancia en el relato; al principio está totalmente marginada, pero al interactuar con sus compañeras secretarías al final de la temporada Joan le otorga nuevas responsabilidades, lo cual interpretamos como su integración al mundo de los publicistas.

El anuncio de la muerte de Martin Luther King, en marzo 1968, marca un giro en los personajes de *Mad Men*: Peggy fracasa en su intento por comprar un departamento, Henry, el esposo de Betty, analiza las nuevas condiciones políticas para replantear su carrera política; Randall Walsh intenta convencer a Draper y a sus creativos de hacer una campaña para su aseguradora, basada en el miedo a las protestas. Pete Campbell, solo en un departamento por sus infidelidades, intenta regresar al hogar; y Don, que va en el coche con sus tres hijos, se ve rodeado por las protestas y los incendios.

### *La vida cotidiana*

La vida cotidiana en *Mad Men* está llena de alcohol y tabaco, la secretaria lo primero que hace al iniciar el día es ofrecer un whisky a su jefe, y fuman en todos los espacios posibles sin ninguna restricción. Vemos en pantalla fumar a embarazadas y adolescentes. De acuerdo con un estudio sobre el tema, en las primeras cinco temporadas se fumaron 1 194 cigarrillos, 421 en boca de mujeres y 773 en hombres (Capelo, 2013). Varios de los personajes son alcohólicos y la campaña publicitaria que la compañía realiza para *Lucky Strike* tiene problemas. Los médicos han comenzado a señalar que fumar perjudica la salud.

Las drogas hacen su aparición en la primera temporada, cuando Don está con su amante Midge Daniels en una reunión y todos fuman marihuana. Don se integra y fuma junto a ellos. Hay que señalar que Midge es la presentación en la serie de la contracultura y del

movimiento *hippie* con sus flores y su propuesta de amor libre. En la quinta temporada aparecen otras drogas como el LSD, cuando Roger y su entonces esposa Jane lo consumen. Roger describe la experiencia como muy placentera y que le abrió las puertas de la percepción. Finalmente, en la sexta temporada un doctor ofrece a los empleados que se quedarán a trabajar por la noche en la campaña de Chevrolet una inyección de vitamina B.

Figura 5. Cartel de la 5ª temporada de *Mad Men*



Fuente: <http://pildorasdecomunicacion.wordpress.com/2012/02/08/mad-men-5-mash-ups-del-cartel-en-el-metro-de-ny/>

La sensibilidad artística va cambiando en los personajes: Roger Cooper cuelga un cuadro de Rothko en su oficina, y decide que lo abstracto es interesante. Mientras Don trata de convencer a los Rolling Stones para realizar un *spot* para las latas de alubias *Heinz* y rechaza a

The Beatles después de verlos en el Shea Stadium con su hija Sally. Por su parte, Megan, su esposa, compra el disco llamado *Revolver* e insiste en que escuche la canción *Tomorrow Never Knows*.

El cine tiene una presencia constante en *Mad Men*; la serie narra cómo durante la mañana del 5 de agosto de 1962, poco antes de que varios de los empleados comiencen sus vacaciones, Marilyn Monroe es encontrada muerta en su domicilio de Los Ángeles. O cuando Don y su hijo Bobby van al cine a ver *El planeta de los simios*, Don comenta con Megan, su esposa, la angustia que le produce no saber qué siente por su hijo; la escena final de la película explica que la desaparición de Nueva York representa el fin del mundo tal como Don lo conoce.

La televisión, la telefonía y los aviones también tienen un impacto importante en la creación de una sociedad de masas cohesionada y homogénea como nunca antes en su historia. Los personajes ven en la televisión lo que pasa en el mundo y en su país: la muerte del presidente Kennedy, el asesinato de Martin Luther King, la guerra de Vietnam, así como los diferentes disturbios en Estados Unidos.

Figura 6. *Mad Men* (2007)



Fuente: <http://blogs.infobae.com/series-de-tv/2013/04/29/mad-men-5-razones-para-no-perdersela/>

La cotidianidad de los publicistas de Madison Avenue resulta creíble por la ambientación realizada por Claudette Didul-Mann. Las modificaciones en la decoración de los cincuenta a los sesenta resultan reflejados en la serie, tanto en las calles como en los interiores; los muebles, los cuadros, las cocinas, las oficinas, las habitaciones, las casas, todos los detalles están planeados y resultan ser uno de los mejores atractivos de la serie.

En *Mad Men*, John Dunn y Janie Bryant fueron los expertos encargados del vestuario de la serie; se muestra especial cuidado también en el maquillaje, los accesorios, los peinados y la ropa. Se reconstruye con materiales originales la moda de la época. Cabe señalar que la sociedad se va transformando y democratizando en la medida en que se transforman los escenarios y la moda.

#### ALGUNAS CONSIDERACIONES

La serie *Mad Men* construye-reconstruye la memoria colectiva. Las *web-series* como instituciones del imaginario social construyen-reconstruyen, desde el momento histórico en que se producen, una orientación de sentido sobre los hechos históricos del pasado. La interpretación que el grupo de producción hace de esos hechos es lo que conforma la memoria colectiva de los telespectadores; así, la memoria colectiva está siempre en proceso de construcción-transformación. La serie muestra los hechos históricos que son base de la democracia estadounidense actual. Explicamos las modificaciones de 1960 a 1968 en:

- La publicidad crea necesidades a partir de la imagen.
- Los hombres de ser sólo proveedores sin ninguna debilidad, se hacen más humanos y vulnerables.
- Las mujeres se incorporan al trabajo, se hacen sujetos de su historia y luchan por su autonomía.
- Los homosexuales, de vivir discriminados, pueden manifestar públicamente sus preferencias sexuales.
- Los afroamericanos, por las luchas sociales ganan la igualdad social y jurídica.

- Vida cotidiana: no hay conciencia frente al tabaco y el alcohol, se utilizan drogas, se busca la libertad en el individualismo y el consumo. Llega la contracultura mediante el jipismo, la pintura y la música, asimismo, el cambio estético tanto en la moda como en la decoración.



### 3. CONSTRUCCIÓN IMAGINARIA DEL CONCEPTO DE *FAMILIA* EN EL DISCURSO DE LAS *WEBSERIES*

EN LAS *WEBSERIES* la familia sigue siendo el núcleo de la base social, una de las instituciones más importantes en el imaginario social al reproducir una visión del mundo. La familia se ha transformado a lo largo del tiempo; para Castells (2000), el cambio más importante del siglo *XX* fue el de la mujer y por tanto el de la familia. Por su parte, las *websites* han retomado estas transformaciones y construido, mediante su discurso, nuevos conceptos de familia: reproducen modelos familiares tomados de la sociedad en el momento histórico de la producción.

El discurso de las *websites* nos ofrece un concepto de familia que confronta nuestra realidad. Este discurso imaginario nos conforma como sujetos ofreciendo valores, modelos e imágenes que muestran quiénes somos y qué esperamos de la sociedad. Todo discurso, siempre, se escribe en el presente, tanto guionistas, escritores y equipos de producción trabajan en el momento histórico de la producción; así, sin importar qué época histórica veamos representada en la pantalla televisiva, ésta es construida en el presente.

Si bien las *websites* son el nuevo cine del siglo *XXI* y nos presentan diversas épocas históricas que conforman un concepto de familia en el imaginario social, la pregunta que nos planteamos es si estos modelos familiares son diferentes según el momento histórico en el que están ubicados, y si es así, cuáles son estas diferencias. Partimos del presu-

puesto de que las *webseries* refuerzan en el imaginario social un único modelo de familia hipermoderna.

En su texto *El fin del patriarcado: movimientos sociales, familia y sexualidad en la era de la información* (2000: 159-271), Castells sostiene que la familia representa una de las grandes transformaciones del siglo XX, y con ella han cambiado los roles del hombre, la mujer, los jóvenes, los niños y las niñas en el seno de la sociedad.

## LA FAMILIA

Podemos definir a la familia como un grupo social unido por relaciones de parentesco tanto por vía sanguínea como por relaciones afectivas. Como institución del imaginario social es una de las instituciones más importantes al proveer a la persona de identidad y ofrecer herramientas, como el lenguaje, para que encuentre su lugar dentro de la sociedad.

Para Castoriadis, por institución se entienden las “normas, valores, lenguaje, herramientas, procedimientos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas y, desde luego, al individuo mismo” (Castoriadis, 1993: 67). Las instituciones se imponen sólo en algunos casos mediante la cohesión y las sanciones; pero, finalmente, tanto las instituciones como sus “mecanismos” de continuidad se incorporan en el sujeto mediante la producción de subjetividades.

Los individuos son fragmentos ambulantes de la institución llamada sociedad, por un lado, reproducen sus discursos, imágenes, mitos y prácticas, y por el otro, tienen la capacidad creativa de leer o interpretar a la sociedad.

En este sentido, la representación de la familia en las series nos ofrece un modelo que reproduce valores y estereotipos y propone al sujeto la continuidad social, aunque también ofrece información crítica sobre esos modelos promoviendo la imaginación creadora para que la persona pueda leer su realidad y avanzar en su autonomía.

La familia es una institución del imaginario social que responde a un momento histórico determinado, y como institución, conforma al sujeto que, al mismo tiempo, la transforma. Por su parte, las series de televisión representan a las familias en la sociedad y proyectan en el relato las transformaciones, generalmente tarde, que se dan en esa

sociedad; así, la televisión como institución del imaginario social interpreta las transformaciones sociales. Los cambios en los modelos familiares son una reconstrucción de lo que pasa en la sociedad. Castells menciona que “el patriarcado es una estructura básica de todas las sociedades contemporáneas. Se caracteriza por la autoridad, impuesta desde las instituciones, de los hombres sobre las mujeres y sus hijos en la unidad familiar” (Castells, 2000: 163).

La transformación –en menos de tres décadas– en la conciencia de la mujer y en los valores sociales en la mayoría de las sociedades es asombrosa y tiene consecuencias fundamentales para la experiencia humana, desde poder político a la estructura de la personalidad. Todo esto hace evidente un declive sustancial de las formas tradicionales de la familia patriarcal.

Para el propio autor, las razones para la transformación de la familia se encuentran en cuatro elementos:

- Primero, la transformación de la economía y del mercado laboral, asociada con las aperturas educativas para las mujeres.
- Segundo, la transformación tecnológica de la biología, la farmacología y la medicina que ha permitido un control creciente sobre el embarazo y la reproducción de la especie humana.
- Tercero, en este contexto de transformación económica y tecnológica, el patriarcado ha sufrido el impacto del desarrollo del movimiento feminista, en el periodo subsiguiente a los movimientos sociales de la década de los sesenta que destacó “lo personal como lo político” y presentó temas multidimensionales.
- El cuarto elemento inductor del desafío al patriarcado es la rápida difusión de las ideas en una cultura globalizada y en un mundo interrelacionado, donde la gente y la experiencia viajan y se mezclan tejiendo un hipertapiz de voces de mujeres a lo largo de la mayor parte del planeta (Castells, 2000, pp. 161-162).

Para Castells, “en conjunto, estas tendencias, al reforzarse unas a otras, ponen en tela de juicio la estructura y los valores de la familia patriarcal, y permiten la aparición de nuevos modelos de familia” (2000: 164). Las razones de la crisis del modelo nuclear, según Castells (2000), son las siguientes:

- 1) La disolución de los hogares de las parejas casadas, por divorcio o separación, es un primer indicador de desafección a un modelo de familia que se basaba en el compromiso, a largo plazo, de sus miembros.
- 2) La frecuencia creciente de las crisis matrimoniales y la dificultad cada vez mayor para hacer compatibles matrimonio, trabajo y vida parecen asociarse con otras dos fuertes tendencias: el retraso de la formación de parejas y la vida en común sin matrimonio. De nuevo, la falta de sanción legal debilita la autoridad patriarcal, tanto desde el punto de vista institucional como psicológico.
- 3) Como resultado de estas diferentes tendencias, junto con factores demográficos como el envejecimiento de la población y las tasas de mortalidad diferentes según el sexo, surge una variedad creciente de estructuras de hogares, con lo que se diluye el predominio del modelo clásico de la familia nuclear tradicional (parejas casadas en primeras nupcias y sus hijos) y se debilita su reproducción social. Proliferan los hogares unipersonales y los de un solo progenitor.
- 4) En las condiciones de inestabilidad familiar y con una autonomía cada vez mayor de las mujeres en su conducta reproductiva, la crisis de la familia patriarcal se extiende a la crisis de los patrones sociales de reemplazo generacional. Por una parte, cada vez nacen más niños fuera del matrimonio y suelen quedarse con sus madres (aunque hay una proporción creciente de parejas no casadas que se ocupan de forma conjunta de un hijo). Así pues, está asegurada la reproducción biológica, pero fuera de la estructura familiar tradicional. Por otra parte, las mujeres, con mayor conciencia y frente a tiempos duros, limitan el número de hijos y retrasan el primero. Por último, en algunos círculos reducidos, cuyo tamaño parece estar aumentando, las mujeres dan a luz hijos sólo para ellas o adoptan niños ellas solas.
- 5) El trabajo, la familia y los mercados laborales han sufrido una profunda transformación en el último cuarto de este siglo debido a la incorporación masiva de las mujeres al trabajo remunerado, en la mayoría de los casos fuera de su hogar.
- 6) Desarrollo en el mundo de movimientos sociales en defensa de los derechos de los gays y las lesbianas (LGBTI) y afirmando la libertad sexual (Castells, 2000: 230).

- 7) Para Kammerath, las transformaciones sociales inician con “las tecnologías electrónicas, la interconexión, la velocidad de los cambios y la instauración del paradigma de la multitarea, debido a que introdujeron transformaciones sustanciales en el concepto de familia, así como en la constitución de las relaciones interpersonales” (Kammerath, 2014: 51).

Así, la familia es un núcleo compuesto por personas unidas por parentesco o relaciones de afecto. Como institución, ésta refuerza o cuestiona el imaginario de una sociedad en un momento histórico determinado. La familia como institución social o como la representación que hacen de ella los medios, reproduce valores, imágenes, visión del mundo, expectativas o sueños de los sujetos que la conforman en el momento histórico que se producen. El *Diccionario de la Real Academia Española* define a la familia como “un grupo de personas emparentadas entre sí que viven juntas; es un conjunto de ascendientes, descendientes, colaterales y afines de un linaje; o un conjunto de personas que tienen alguna condición, opinión o tendencia común. Es decir, personas que comparten un lazo de sangre, que viven juntas y tienen alguna condición en común” (*Real Academia Española*, 2017: 1).

En este sentido, encontramos dos instituciones del imaginario social fundamentales para la conformación del sujeto dentro de la sociedad: la televisión y la familia. La representación de ésta en las series nos ofrece un modelo que reproduce valores y estereotipos y propone al sujeto la continuidad social.

Siguiendo a Castells, la familia patriarcal es la estructura básica en la sociedad y al mismo tiempo el gran cambio del siglo xx; al modificar su estructura, se transforma toda la sociedad, y en el siglo xxi lo que vemos reflejado en las series de televisión es una caída estrepitosa de este modelo patriarcal:

El patriarcado es una estructura básica de todas las sociedades contemporáneas. Se caracteriza por la autoridad, impuesta desde las instituciones, de los hombres sobre las mujeres y sus hijos en la unidad familiar. Para que se ejerza esta autoridad, el patriarcado debe dominar toda la organización de la sociedad, de la producción y el consumo a la política, el derecho y la cultura. Las relaciones interper-

sonales, y por tanto la personalidad, están también marcadas por la dominación y la violencia que se originan en la cultura y las instituciones del patriarcado (Castells, 2000: 164).

## ANTECEDENTES Y DESARROLLO DE LA FAMILIA EN LAS WEBSERIES

La familia se ha transformado en la televisión, aunque los cambios se den en la sociedad, su representación no es inmediata; aquí sólo tomamos algunos ejemplos para describir estas transformaciones en los modelos familiares que presentan las series de televisión estadounidenses y posteriormente en las *webséries*.

Figura 7. *I Love Lucy* (1951-1957)



Fuente: <https://www.google.com/search?tbs=simg:CAQStgIJVtyr-H76btYaqgILE-KjU2AQaAghCDAsQsIynCBpiCmAIAxIotxC5ELgQuhCYBZYFlwWSBKEFn-QXF0uM5xjqkLrw5qC7-lqM>

En los años cincuenta, las series familiares presentaban como “normal” un modelo de familia nuclear de un matrimonio sin hijos; en la representación de la familia el imaginario refuerza un modelo donde el padre es la autoridad y como tal toma las decisiones; la mujer, esposa, tiene contradicciones entre su rol como ama de casa y la integración al

mercado laboral, tal es el caso de *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957: cuatro temporadas). Este programa de televisión fue el primero en haber sido grabado en estudio en película de 35 mm frente a una audiencia, ganando cinco premios Emmy. La serie narra la vida cotidiana de una pareja: Lucy (Lucille Ball), una esposa estadounidense, y Ricky Ricardo (Desi Arnaz), su marido, cubano. Ellos se interrelacionan con otras parejas vecinas, todas tradicionales, con amor incondicional y roles marcados. El humor se plantea a partir de las situaciones contradictorias entre la incursión de las mujeres en el mundo laboral, y situaciones chuscas por las diferencias culturales de los protagonistas.

El mismo modelo de familia nuclear de matrimonios sin hijos, pero incluyendo un elemento fantástico, vemos *Hechizada* (1964); Endora (Agnes Moorehead) deja de ser una bruja metafórica para convertirse en una real, lo que resulta una entretenida caricatura de las conflictivas relaciones entre el esposo y la familia política de la bruja. Asimismo, *Mi bella genio* (1965), que fusiona el tan político tema de la carrera espacial.

Con el modelo de familia nuclear pero ahora con hijos, aparecen series como *Bonanza* (1959-1973) y *The High Chaparral* (1967-1971). Contaban la historia de dos familias en los orígenes de Estados Unidos. Ambas familias tradicionales con el mensaje de “primero es la familia y debe estar unida frente a las amenazas del exterior” (Nicolás, 2014). La autoridad del padre no se cuestiona, tampoco el rol de la mujer como ama de casa, y los hijos crecen con un sentimiento de identidad pero sin problemas aparentes de rebeldía frente a la autoridad.

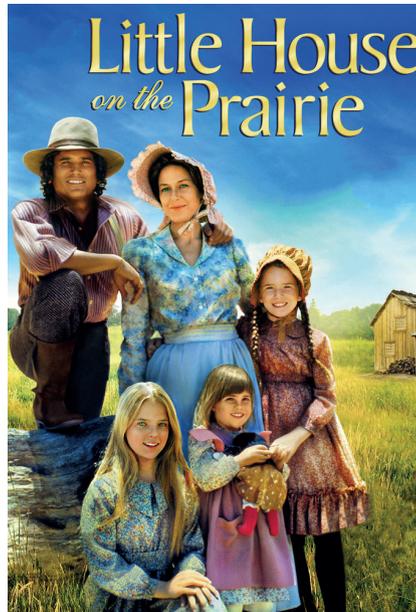
La misma estructura familiar, y con la temática de los orígenes del país, se transmite en los setenta *Little House on the Prairie* (1974-1983) de la NBC; ambientada en la Minnesota rural de finales del siglo XIX, la serie gira en torno a la familia Ingalls, encabezada por el matrimonio de Charles Ingalls (Michael Landon) y su esposa Caroline, además de sus hijas Laura, Melissa y Carrie.

Figura 8. *Mi bella genio* (1965)



Fuente: <https://www.google.com/search?tbs=simg:CAQSpGIJ5Nw20SwOWRcamgI-LELCMpwgaYgpgCAMSKKYF-hD4EK8cqwnhA4YR8hD7EKUFICzdJPIk-y2S-LK8tmC6XLrQtlywaMG>

Figura 9. *Little House on the Prairie* (1974-1983)



Fuente: [https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNQEo4xTqb4Igy\\_cR-pR13w80ptLn6w:1579373537774&q=peque%C3%B1a+casa+de+la+pradera+serie&tbm=isch&source=iu&tict](https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNQEo4xTqb4Igy_cR-pR13w80ptLn6w:1579373537774&q=peque%C3%B1a+casa+de+la+pradera+serie&tbm=isch&source=iu&tict)

Es una serie paradigmática sobre el ideal de familia estadounidense: familia nuclear donde los problemas vienen de la sociedad y los lazos familiares son indestructibles y permanentes.

Ya en los ochenta aparece el modelo de familia monoparental con un solo cónyuge y con hijos biológicos o adoptados, lidiando en la vida cotidiana con el desarrollo de los mismos. En *Different Strokes* (1978-1988) se narra la historia del millonario Phillip Drummond, quien tiene una hija propia, Kimberly, dos pequeños afroamericanos adoptados: Arnold y Willis Jackson. Juntos viven en un *penthouse* en Park Avenue, Nueva York, pero se filtra la problemática racial.

A su vez, se encuentra el modelo de familia nuclear vista con humor y con una visión crítica de sí misma y del mundo que la rodea, como *Married with Children Growing Pains* (1985), *Alf* (1986), *Full House* (1987) y *The Wonder Years* (1988).

Figura 10. *Married with Children Growing Pains* (1985)



Fuente: <https://www.google.com/search?tbs=simg:CAQSsAIJOHhKcjrSKEQapALEKjU2AQaBAhCCEMMcxCwjKclGmIKYAgDEijSH7cb0x-iEPka1x-5G8EbqB-vRH507mDucO8gv0S-UM>

Las críticas al modelo nuclear se hacen cada vez más violentas, utilizando la ironía, la parodia y la hibridación con familias disfuncionales y decadentes, inmersas en sociedades cada vez más irracionales e injustas. La serie *Matrimonio con hijos* (1987-1997) describe la vida de los Bundy, familia disfuncional de Chicago conformada por un marido al que poco le importa su familia; la esposa compradora compulsiva; la hija, estereotipo de la rubia “sexy y tonta”; y el hijo, un perdedor

que busca ser atractivo. Sin ninguna esperanza en el futuro y cada vez más apáticos. Esta visión posmoderna de la familia y la sociedad sube de tono con series más exitosas como *Los Simpson* (1989).

*Los Simpson* es una comedia en formato de animación que narra la vida de una familia de clase media en un pueblo llamado Springfield. Cada uno de los personajes enfrenta de manera individual sus problemas.

También *South Park* (1997) y *Padre de familia* (1999) son series que presentan la temática de la ruptura generacional en familias nucleares, donde los hijos presentan un frente que se opone a la autoridad y los modos de ver de los padres.

*Family Ties* (1982) representa el modelo de familia nuclear en el momento de ruptura, mostrando cómo se vive el divorcio desde el punto de vista de los diferentes miembros de la familia.

Figura 11. *Family Ties* (1982)



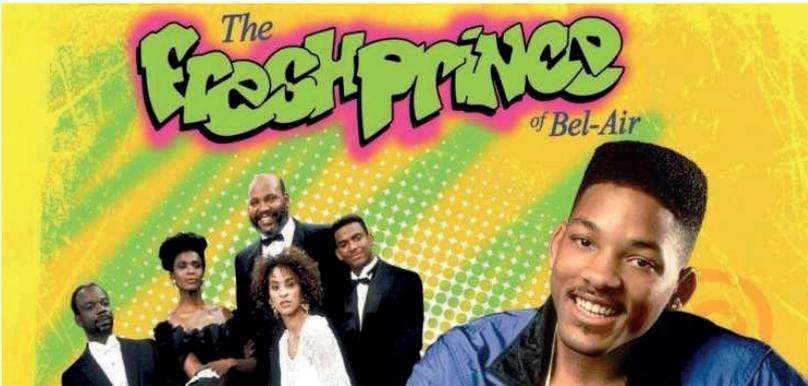
Fuente: <https://malditosnerds.com/Las-100-mejores-comedias-de-TV-de-la-historia-100-91-t201608160003.html>

Con el modelo de familia ensamblada tenemos a *¿Quién manda a quién?* (1984), que presenta la historia de un padre viudo, Ton Danza, quien es contratado en el hogar de Ángela Bower (Judith Light), una joven, bella y exitosa mujer de negocios y de clase alta que pretende

hacer lo mejor para su hijo Jonathan. Asimismo, *Tres por tres* (1987), ambientada en San Francisco, California, muestra las crónicas de un padre viudo, Danny Tanner, quien, después de la muerte de su esposa Pam, reúne a su mejor amigo Joey Gladstone y su cuñado Jesse Katsopolis para ayudar a criar a sus tres hijas (Pimentel, 2013).

En los noventa, el modelo de familia nuclear que muestra conflictos de clase es cada vez más individualista, y cada miembro de la familia verá su propio beneficio y cómo salir adelante en una sociedad injusta, consumista, hedonista, competitiva y caótica. Podemos encontrar como ejemplo de esto a *The Fresh Prince of Bel Air*, y *The Nanny*, donde se denota violencia, lenguaje y conflictos morales, mezclados muchas veces con un tono humorístico (Fernández, 2015).

Figura 12. *The Fresh Prince of Bel Air* (1990)



Fuente: <https://www.optimagazine.com/2015/09/11/willy-il-principe-di-bel-air-compie-25-anni-5-curiosita-sulla-serie/219596>

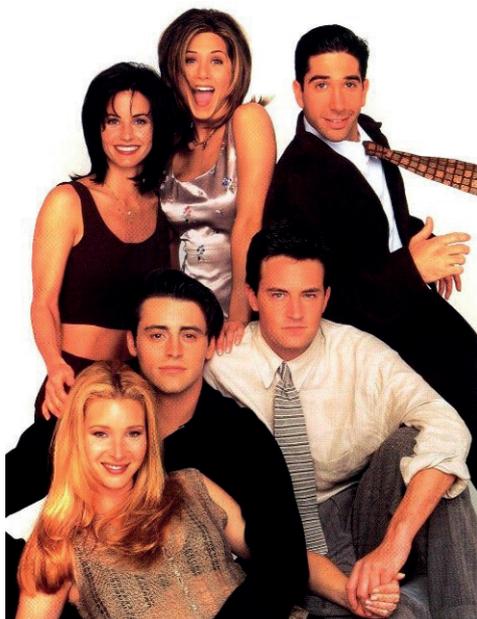
A partir del año 2000 proliferan las series de familias con el modelo nuclear, abordando diferentes preocupaciones del momento en que se producen: *Malcolm in the Middle* tiene como narrador a un niño superdotado que cuenta la historia de su peculiar familia; *Smallville* cuenta la vida de Clark Kent como superhéroe planteando la lucha entre el bien y el mal (Erreguerena, 2011b); *Six Feet Under* (2001) revela cómo la familia Fisher, propietaria de una funeraria, sigue viviendo bajo la tutela del padre de familia a pesar de que éste ya ha muerto (Fernández, 2015).

Figura 13. *Six Feet Under* (2001)

Fuente: <http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?article=4256>

Aparece el modelo monoparental con las series *Gilmore Girls* (2000-2007) que narra la vida de una madre soltera (Lauren Graham) y su hija (Alexis Bledel), en un pueblo de Estados Unidos (Nicolás, 2014); *The Good Wife* (2009) cuenta cómo una pareja de abogados, tras su divorcio, se ve involucrada en diversos casos judiciales; *Two and a Half Man* (2003-2015) presenta la historia de Alan Harper, soltero y con un hijo que se muda con su hermano para educar entre los dos a su hijo; Y *Weeds* (2005), ambientada en Agrestic, ciudad californiana de ficción; la serie narra cómo Nancy Botwin (Mary-Louise Parker), madre de familia cuyo marido Judah (Jeffrey Dean Morgan) fallece repentinamente, termina vendiendo marihuana a sus vecinos del barrio residencial donde vive para poder mantener el nivel de vida de clase alta al que está acostumbrada y a sus dos hijos.

En el concepto de modelo de familia ensamblada incorporamos a familias cuyos miembros no tienen que ver con parentescos de consanguinidad, sino, sobre todo, con lazos afectivos, sentimientos, convivencia y solidaridad, quienes viven juntos en el mismo espacio; como ejemplo está *Friends* (1994-2004), comedia basada en la amistad, los triunfos y caídas, el amor, el pasado y futuro de un grupo de amigos en la ciudad de Nueva York.

Figura 14. *Friends* (1994-2004)

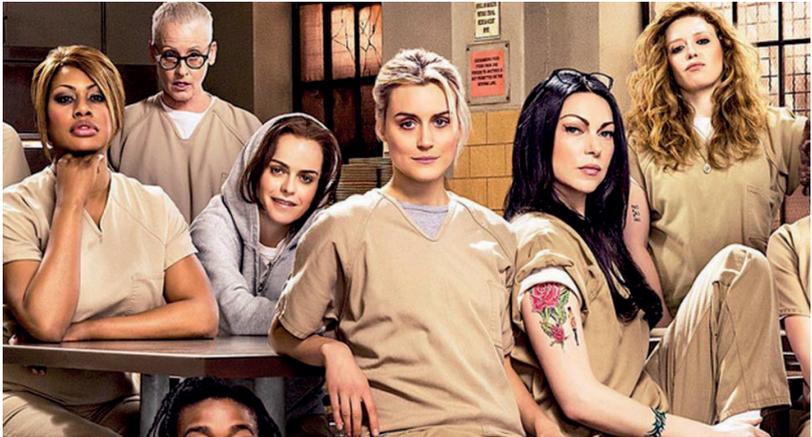
Fuente: <https://cinemania.20minutos.es/blog/friends-1994-2004-los-mejores-momentos-de-la-serie>

*The Big Bang Theory* es una comedia de situación estadounidense estrenada el 24 de septiembre de 2007 y finalizada el 16 de mayo de 2019 de la cadena CBS. La serie inicia con la llegada de Penny, aspirante a actriz, al apartamento vecino, que comparten Sheldon y Leonard, dos físicos del Instituto Tecnológico de California (Caltech). Leonard y Sheldon son intelectuales brillantes en su trabajo, amigos a su vez de Howard y Raj, quienes son presentados como unos completos *geeks*, muy alejados de las inquietudes y los problemas de la gente común. En el curso de la serie se muestra la dificultad de los protagonistas masculinos para relacionarse con personas fuera de su entorno, principalmente del sexo femenino.

La *webserie* contiene referencias a principios y teorías físicas auténticas, aunque son simplificadas al máximo. También aparecen referencias cómicas a series de culto como *Star Wars* o *X-Files*, a videojuegos, cómics y sistemas operativos.

Otra serie que presenta el modelo de familia ensamblada es *Orange is the New Black* (2013-2019); basada en un libro autobiográfico de Piper Kerman, la serie narra la experiencia en prisión de mujeres en Litchfield, Nueva York. Asimismo, aborda temas como el sistema penitenciario estadounidense, el lesbianismo, la represión sexual, el abuso de poder y la corrupción policial. Explica la cárcel como institución total donde las reclusas conviven no voluntariamente, pero cubren las necesidades de grupo familiar.

Figura 15. *Orange is the New Black* (2013-2019)



Fuente: <https://elcomercio.pe/tvmas/series/orange-is-the-new-black-resumen-serie-momento-fotos-noticia-659071-noticia/?foto=6>

Retomando la serie *Mad Men* (2007-2015), ésta también muestra las transformaciones de estos modelos familiares: inicia como una familia nuclear, que se transforma en monoparental y finaliza como una familia ensamblada.

*Modern Family* (2009-2020), de la ABC, es una *sitcom* sobre tres familias actuales. Por un lado, el modelo de familia homoparental: Cameron (Eric Stonestreet) y Mitchell (Jesse Tyler Ferguson), una pareja gay con una hija bebé adoptada en Vietnam; por otro, el modelo de familia ensamblada: la de Jay (Ed O'Neill), un hombre mayor casado con Gloria (Sofía Vergara), una treintañera colombiana madre de un niño de 11 años; por último, el modelo de familia nuclear: la de Claire

(Julie Bowen), Phil (Ty Burrell) y sus tres hijos, que sería la más cercana a la familia representativa del *american dream*. Cada capítulo trata distintas cuestiones cotidianas que involucran a una de estas familias (Gogetalife, 2011).

Figura 16. *Modern Family* (2009-2015)

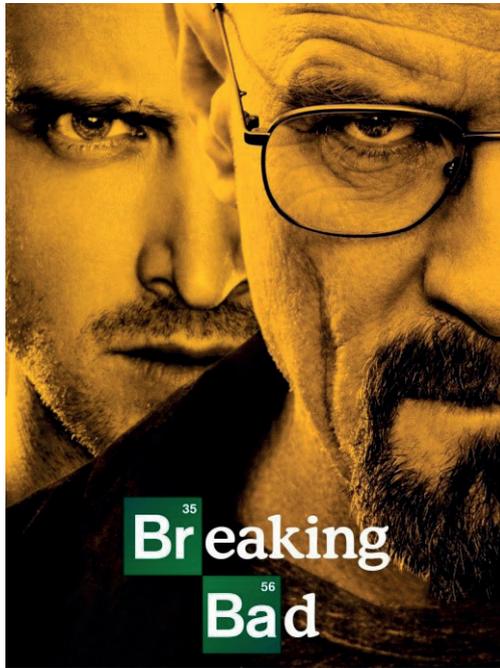


Fuente: [https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-modern-family-fotografia-desde-la-diez-anos-pasado-desde-estreno-modern-family-201908021442\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-modern-family-fotografia-desde-la-diez-anos-pasado-desde-estreno-modern-family-201908021442_noticia.html)

El individualismo está en el centro, el sujeto lucha por sus sueños y los demás miembros de la familia terminan por aceptarlo e incluso apoyarlo (Freyman, 2014).

En *Breaking Bad* (2008-2013) el modelo de familia se va transformando: inicia con el modelo nuclear y representa el fin del patriarcado, como analizaremos más adelante. El protagonista, transgresor y anti-héroe, nos muestra la cara humana del “mal”, y como espectadores lo comprendemos. Es una visión posmoderna donde el bien y el mal se mezclan, todo es relativo y circunstancial. Como secuelas de esta serie aparecen *Better Call Saul* en 2015, y en octubre de 2019 la película *El Camino: A Breaking Bad Movie*, que explica lo que pasó con Jesse, el compañero de Walter en la producción y venta de anfetaminas.

Figura 17. *Breaking Bad* (2008-2013)



Fuente: <https://www.google.com/search?tbs=simg:CAQSogIJRfEOG5AJz0YalgI-LELCMpwwaYgpgCAMSKLkctxyyDroc3xbpFqYRpxGmDrEOsC3FJLQtxCSvLc-Mksi2zLcYkrC4aMEFvzkC>

## MODELOS DE FAMILIA

Podemos afirmar que:

- 1) El desarrollo del modelo familiar representado en las series de televisión y en las *webseries* no es cronológico, conviven en diferentes décadas los mismos modelos y temáticas.
- 2) Los modelos de familias que encontramos son:
  - a) Familia nuclear matrimonio: parejas casadas sin hijos.
  - b) Familia nuclear: padre, madre e hijos.
  - c) Familia homoparental: formada por una pareja homosexual (hombres o mujeres) y sus hijos biológicos o adoptados.

- d) Familia nuclear: divorcio o viudez, en el proceso de divorcio o ya divorciados en busca de nuevas vidas o conformar nuevas familias.
- e) Familia monoparental: formada por uno solo de los padres (la mayoría de las veces la madre) y sus hijos. Puede tener diversos orígenes: padres separados o divorciados donde los hijos quedan viviendo con uno de ellos, por un embarazo precoz donde se constituye la familia de madre soltera y, por último, por el fallecimiento de uno de los cónyuges.
- f) Familia ensamblada: está formada por agregados de dos o más familias (ejemplo: madre sola con hijos se junta con padre viudo con hijos). En este tipo también se incluyen aquellas familias conformadas solamente por hermanos, o por amigos, donde el sentido de la palabra “familia” no tiene que ver con parentesco de consanguinidad, sino sobre todo con sentimientos, convivencia y solidaridad, quienes viven juntos en el mismo espacio.

Los miembros de la familia viven en un desencanto por la sociedad y el futuro. Se privilegia el individualismo y no una visión colectiva. Hay desconfianza de las instituciones y corrupción en todos los niveles.

Como Berman (1995) menciona, “todo lo sólido se desvanece en el aire” y la familia se desintegra, queda fragmentada en personas aisladas cada una luchando por su autonomía.

## EL CONCEPTO IMAGINARIO DE FAMILIA EN LAS *WEBSERIES*. ESTUDIO DE CASO: TRES *WEBSERIES* ESTADOUNIDENSES

Para Castells (2000) la familia representa una de las grandes transformaciones del siglo XX, y con ella han cambiado también los roles del hombre, la mujer, los jóvenes, los niños y las niñas. Las series de televisión que representan familias reproducen diversos modelos dependiendo del momento histórico en que se producen las series. Para confirmar nuestra visión hemos tomado tres series televisivas como ejemplo:

- 1) Premodernidad: *Game of Thrones*, producida por HBO de 2011 a 2018, seis temporadas.
- 2) Modernidad: *Modern Family*, producida por ABC de 2009 a 2020, once temporadas.
- 3) Posmodernidad: *Breaking Bad*, producida por Sony Pictures Television de 2008 a 2013, cinco temporadas.

Los criterios de selección han sido los siguientes:

- 1) Son producciones de 2010 a 2017.
- 2) Presentan un momento histórico determinado: la premodernidad, la modernidad y la posmodernidad.
- 3) Tratan a la familia como un tema central del personaje.
- 4) Son producciones estadounidenses, y aunque existen series de diferentes países como *Cuéntame cómo pasó* (española), *Downton Abbey* (británica) o *Los vikingos* (Canadá e Irlanda), nos han parecido adecuadas para unificar la muestra.

Para el análisis tomamos las siguientes categorías:

- 1) Roles en la familia: *a)* padre, *b)* madre, y *c)* hijos e hijas. Del rol se analiza la función, la motivación y los valores.
- 2) Visión del mundo.

### *Familia premoderna: Game of Thrones*

*Game of Thrones* (2011-2019) es producida y creada por David Benioff y D. B. Weiss (HBO). Basada en las novelas de George R. R. Martin llamadas *Canción de hielo y fuego*, la serie transmitió ocho temporadas y fue ganadora de varios Globos de Oro, 26 Emmys y en 2015 considerada la mejor serie dramática –además de ser una de las series más costosas con cien millones de dólares invertidos en una sola temporada.

La historia se desarrolla en un mundo ficticio de carácter medieval. Tres historias paralelas:

- Poniente: Guerra civil entre las familias nobles que luchan por conquistar el Trono de Hierro.
- Norte: Un muro de hielo con la Guardia de la Noche mantiene afuera a los bárbaros salvajes y a los seudozombies caminantes blancos.
- Este: La princesa Daenerys, exiliada, madre de los dragones, organiza un ejército de esclavos libres para recuperar el trono (Filmaffinity, 2016).

Cabe señalar que el propio George R. R. Martin acepta que *Canción de hielo y fuego* fue inspirada, entre otras obras, por *Les rois maudits*, saga escrita por Maurice Druon entre los años cincuenta y setenta que registra la lucha dinástica por el trono francés a comienzos del siglo XIV culminando con la Guerra de los Cien Años entre Inglaterra y Francia (Milne, 2014).

Figura 18. *Game of Thrones* (2011-2019)



Fuente: <http://www.sensacine.com/series/serie-7157/foto-detalle/?cmediafile=19692838>

La sociedad en *Game of Thrones* está situada en la Edad Media: aunque es un mundo ficticio, las características corresponden a ese periodo. Así, sería una etapa de retroceso cultural, social y económico; un mundo fragmentado y caótico, motivado por la lucha de poder, con referencias que mezclan épocas históricas y diferentes espacios, pero en el mismo tiempo. Esta serie es muy compleja y sería imposible comprenderla si no se hace referencia a algunas similitudes con personajes y hechos históricos como los que se describen a continuación:

- 1) Para algunos autores esta lucha por el poder está basada en la Guerra de las Dos Rosas, guerra civil entre los miembros y partidarios de la Casa de Lancaster (Lannister) y la Casa de York (Stark) (Cornejo, 2016). En 1399 alcanza el trono de Inglaterra Enrique IV, el primero de la dinastía Lancaster. A este monarca lo sucederían su hijo Enrique V (1413) y su nieto Enrique VI (1422). Ricardo Plantagenet, Duque de York y Lord Protector del Reino, inicia una pugna por deponer al rey y devenir su sucesor. A partir de aquí, da inicio un complejo periodo de guerra civil en la que la Casa de York termina finalmente por suceder a los Lancaster, pasando éstos a ejercer una fuerte oposición armada y estratégica que termina involucrando a los reinos vecinos de Escocia y Francia (Martín, 2011).
- 2) La Iglesia católica con La Fe de los Siete. En lo religioso fue una época con un concepto teocéntrico del mundo, debido a la gran influencia del cristianismo; en la serie se trata de la influencia de El Septón Supremo, la máxima autoridad de la Fe de los Siete (Martín, 2011).
- 3) Destaca la similitud de los guerreros del hierro con los vikingos; los hombres del hierro son considerados personas independientes y feroces hombres de mar. Su supremacía naval fue hace tiempo incomparable, dejando un oscuro legado de incursiones y saqueos en sus zonas de influencia en las regiones occidentales y meridionales, otorgándoles una temible reputación como terror de los mares.
- 4) Los Dothrakis con el pueblo mongol que era un conglomerado de tribus nómadas establecidas a lo largo de un vasto territorio asiático. En los dos supuestos se trata de nómadas que circulan libremente a caballo por extensas llanuras, organizados en tribus

alrededor de un líder (*Kan/Khal*) y con los equinos como principal nexo cultural y fuente de sustento. Además, los Dothrakis, al igual que los mongoles se nos presentan como diestros arqueros e incansables jinetes; tan modestos artesanos como excelentes cazadores y vigorosos combatientes (Martín, 2011).

- 5) Norte y el muro de Westeros es alusivo al muro de Adriano en el norte de Gran Bretaña.
- 6) La Guardia de la Noche con los Caballeros Templarios. En 1118 se crea una orden medieval denominada Los Pobres Caballeros de Cristo, aunque fueron más célebres como la orden del Temple o los Templarios, ambas órdenes guerreras movilizadas lejos para proteger ciertos lugares importantes. En uno y otro caso, se trata de comunidades herméticas y donde se impone el voto de austeridad y castidad a sus miembros; los Templarios estaban constituidos en jerarquías (sirvientes, mozos de almacén, guerreros) muy bien establecidas. Finalmente, los dos grupos coinciden nuevamente en su fama de neutralidad política además de por ser grandes constructores, dado que se atribuye a los conocimientos templarios la edificación de las catedrales góticas europeas de la Edad Media (Martín, 2011).

## Roles en la familia

La serie *Game of Thrones* representa a las familias en el medievo, en las cuales el padre o el rey tienen el poder que proviene de Dios; las siete familias protagonistas están bajo el dominio absoluto del padre e integradas por el núcleo matrimonial (esposos e hijos, naturales o bastardos) y un grupo de parientes lejanos, viudas, jóvenes huérfanos, sobrinos y siervos o esclavos.

### a) Padre

Robert Baratheon/Enrique VIII. No hay mucho que decir de ambos, más que tienen las mismas características físicas y el mismo gusto por la cacería y la infidelidad a sus esposas. Ubicados en la Edad Media, aceptan por buenas y malas razones el mandato de los padres. Joffrey

Baratheon acepta ser rey. Jaime Lannister se asume como comandante de la Guardia Real. Cersei y Tyrion Lannister o Margaery Tyrell aceptan matrimonios arreglados por la familia. Como ejemplo de padre, en el inicio de la serie es Eddard Stark: similitud con Ricardo Plantagenet (1411-1460) (Martín, 2011).

Eddard Stark, Señor de Inverlandia, vive con su esposa Catelyn, sus cinco hijos, Jon Snow hijo bastardo, Theon Greyjoy pupilo, sirvientes y vasallos. Él toma las decisiones importantes como cuando decide viajar junto a la familia para ser la mano del rey Robert Baratheon.

Cuadro 1. Personajes de padres en *Game of Thrones*

| Personaje                            | Función  | Motivación                              | Valores  |
|--------------------------------------|--|---|--|
| Robert Baratheon/<br>Enrique VIII    | Rey patriarca, decide el destino de los demás. | Poder-continuidad de la familia.        | Poder, honor, justicia, el bien del pueblo que gobierna. |
| Eddard Stark/<br>Ricardo Plantagenet | Patriarca, decide el futuro de su familia.     | El bienestar del reino y de su familia. | Poder, lealtad al rey y bienestar de su familia.         |

Fuente: Elaboración propia.

Recordemos que la serie está situada en la Edad Media y que la función principal del padre es ser rey o patriarca, no deja lugar a dudas de que los miembros de la familia son su propiedad y él decidirá sobre sus matrimonios y descendencia; su motivación está centrada en el poder, prueba de ello es que los personajes se mueven alrededor de artilugios y mecanismos que llevan a ganar o perder este poder.

Paralelamente también están motivados a proteger a su familia, y aunque los gobernados o pueblo quedan muy lejos de la nobleza, hay un interés por el bien común. En este universo imaginado en la serie, la gente pasa hambre, son campesinos, pero pagan diezmo a la Iglesia y altos impuestos a la nobleza, también hay prostitutas y mendigos. En este contexto, aunque los valores de los personajes son el honor, la lealtad y el bien del pueblo, en los hechos, en sus actitudes y conductas, resulta un doble discurso puesto que lo que defienden es sólo el bienestar personal.

## b) Madre

El rol de la mujer es de sumisión a la autoridad patriarcal. Sin embargo, encontramos varios tipos de madre, como la reina Cersei, adúltera y ambiciosa; Cateylin, inteligente y capaz de hacer alianzas; o Lady Lisa, madre sobreprotectora y limitada. Son personajes con diversos matices, la mayoría de ellos buscan el poder a través de los hijos o el marido. Daenerys Targaryen (Elizabeth I) es madre de los dragones que a lo largo de la serie conquistara pueblos y reinos para liberar a los esclavos utilizando su inteligencia y magia. Daenerys estuvo casada, y cuando su esposo murió, no buscó reemplazarlo. Melisandre/María I de Inglaterra se deshizo de tres miembros de la Casa de Stannis cuando se negaron a destruir los ídolos de sus dioses y adorar a su dios (Cafran, 2015). Brienne de Tarth y Juana de Arco comparten su lealtad y gran habilidad al ponerse armadura y espada para luchar (Cafran, 2015).

Cuadro 2. Personajes de madres en *Game of Thrones*

| Personaje                       | Función             | Motivación                               | Valores   |
|---------------------------------|---------------------|--|---|
| Cersei/ Cateylin                | Esposa reina.       | El poder para ella y para sus hijos.     | Poder, desleal, ambiciosa, incestuosa e individualista. |
| Daenerys Targaryen/ Elizabeth I | Reina en el exilio. | Conquistar el reino que fue de su padre. | Poder, libertad, justicia e igualdad.                   |

Fuente: Elaboración propia.

Encontramos dos mujeres que cumplen el rol de madre, Cersei y Daenerys; sus circunstancias y personalidades las hacen ser los dos polos del mismo rol: la función de Cersei es la de ser la esposa del rey, lo que le da poder y también obligaciones, mientras que la de Daenerys es ser reina en el exilio, que todo lo que tiene lo consigue por méritos propios. Sin embargo, lo que las une e iguala es su motivación por el poder: son dos caras de la misma moneda, dos polos que representan en este mundo medieval los diversos roles que desempeña la mujer.

## c) Hijos e hijas

Jeoffrey/Calígula. Los dos eran iguales, disfrutaban del dolor y sufrimiento de otros; hacían espectáculos mientras el pueblo sufría y moría de hambre. Las madres de ambos eran muy ambiciosas y los dos jóvenes fueron asesinados violentamente a raíz de ser odiados por su reino. Incluso llevaban el mismo corte de pelo. Robb Stark, el sucesor de Eddard Stark, cuenta con muchos puntos confluyentes en la vida de Eduardo Plantagenet: ambos heredaron muy jóvenes, son grandes luchadores que combatieron a favor del nombre de su familia e implacables al saldar cuentas pendientes con la casa de sus irreconciliables rivales (Martín, 2011).

Como hijo, el personaje de Tyrion representa una rebelión generacional que se opone al orden establecido, rompe las reglas y tal vez es la conciencia de la época, expresa en diálogos los cuestionamientos a la sociedad y lucha por el poder. La relación entre Tywin Lannister y su padre Tytos Lannister es similar a la relación que hubo entre el rey de Inglaterra Enrique III y su hijo Eduardo I. Tywin Lannister, él mismo tiene algún parecido con el escandaloso Papa renacentista. Sin ser mujeriego, pintoresco y parrandero como su contraparte Borgia, Tywin es un cabeza de familia astuto, millonario y colmado de ambiciones para que sus hijos dominen Poniente. Con eso ya tenemos más de la mitad del carácter de Rodrigo Borja, quien adoptó el nombre de Alessandro al ascender al papado (Malena, 2015). Los hijos bastardos son comunes en la nobleza de la Edad Media, desde los Tudor (Enrique VIII intentó declarar a su único hijo varón, aunque bastardo, heredero de la corona de Inglaterra) hasta los Borgia. Por ello el bastardo debería ser mucho más común en las ficciones medievales o en las aventuras heroicas de capa y espada (Martín, 2011). Jon Snow es hijo bastardo de Lord Eddard Stark. Su lobo huargo, *Fantasma*, es albino y mudo. El emblema personal de Jon consiste en los colores de la Casa Stark invertidos: un lobo huargo de plata corriendo sobre un fondo cenizo. Tiene un punto de vista perceptivo y observador, mostrando valentía, ingenio y agilidad de pensamiento durante su tiempo en el Muro, llegando a ser un líder natural y en la Guardia de la Noche.

Cuadro 3. Personajes de hijos en *Game of Thrones*

| Personaje                      | Función  | Motivación  | Valores  |
|--------------------------------|--|---|--|
| Joffrey Baratheon/<br>Calígula | Rey adolescente.                               | Su propio<br>bienestar.   | Poder, es cruel,<br>individualista,<br>la maldad<br>personificada.       |
| Tyrion o Tywin<br>Lannister    | Cerebro de las<br>manipulaciones<br>del poder. | Crear un mundo<br>mejor. Derrotar a<br>la generación de<br>su padre | Poder, honor,<br>justicia y<br>construir un<br>mundo mejor<br>inmediato. |

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a los hijos, se dan dos polos opuestos: en el caso de Joffrey ser hijo de rey lo hace ser un rey adolescente; en el caso de Tyrion ser hijo de su padre lo hace ser el manipulador de la corte, que conoce y manipula los hilos del poder. Las motivaciones de Joffrey son su propia satisfacción y el bienestar personal sin importar a quien pise; en el caso de Tyrion es sobre todo derrotar a su padre, y todo lo que él significa, como la corrupción y la decadencia de la nobleza. Los valores de ambos son el poder para diferentes fines.

### Visión del mundo

*Game of Thrones* resulta un tratado sobre el poder; traiciones, mentiras, alianzas y asesinatos son posibles por el único fin de mantener o conseguir poder, que en la serie gira alrededor de la nobleza de las siete familias.

Si bien la serie está situada en la premodernidad, los valores de la familia son hipermodernos: el individualismo extremo podemos observarlo en las opciones que los personajes toman frente al poder; la familia es determinante para entender la identidad de sus miembros; la sobrevivencia depende de mirar sólo el bienestar individual y no el bien social; se da una unión entre la fe, lo militar y el poder político;

y el futuro es visto de manera inmediata: sobrevivir o invadir, no se ve más allá (Nikythus, 2013).

### *Familia moderna: Modern Family*

En su libro *La era del vacío* (2000), Lipovetsky plantea cómo en la modernidad del siglo xx, de individualismo, ideologías y vanguardias, se creía en el futuro, la ciencia y la técnica, rompiendo con las jerarquías de sangre y la soberanía sagrada. Todo empezó a desquebrajarse, según Lipovetsky, por el fenómeno de la moda, vista como las nuevas valoraciones sociales vinculadas a una renovada posición e imagen del individuo respecto del colectivo; la moda que permitía escapar del mundo de la tradición descalificando el pasado, afirmando lo nuevo, el gusto individual y casi pasajero, efímero. Una moda (y consumismo) que reestructura la sociedad según la lógica de la seducción, la renovación permanente y la diferenciación marginal (Lipovetsky y Charles, 2014). En la modernidad, la identidad se refuerza con el consumo.

Hemos elegido la serie *Modern Family* (2009-2020) porque toma la estructura familiar de padres con hijos y los adultos centran su vida en el futuro, en la reproducción de un sistema y en el compromiso con la pareja y un estilo de vida.

*Modern Family* está realizada en formato de falso documental, en el que los personajes hablan directamente a la cámara durante los acontecimientos que surgen a lo largo de los episodios. Esta serie se puede resumir desde su nombre, ya que es una *sitcom* sobre tres familias actuales: por un lado, la de Cameron y Mitchell, pareja gay con una hija bebé adoptada en Vietnam; por otro, la de Jay, hombre mayor casado con Gloria, treintañera colombiana madre de un niño de 11 años; por último, la de Claire, Phil y sus tres hijos. Los capítulos tratan distintas cuestiones cotidianas que involucran a cada una de estas familias (Gogetalife, 2011).

Figura 19. *Modern Family* (2009-2020)

Fuente: <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a26147435/modern-family-temporada-11-final/>

Los episodios no parecen seguir una línea de tiempo cronológica. Algunos capítulos comienzan con un miembro de la familia contestando una pregunta específica, a partir de la cual se desarrolla la historia. La serie, entonces, sigue las aventuras y desventuras de las tres familias que se enfrentan a los retos de un día en particular. En ocasiones estos hechos ocurren con las tres familias presentes, en otras se van interrelacionando y en otras más no coinciden entre sí. Los capítulos pueden centrarse en el papel del padre, la vida de los niños en las familias, etc. Suelen acabar con la voz en *off* de uno de los personajes, que da su opinión como respuesta a la pregunta inicial. Además, el final casi siempre implica una resolución sobre algún conflicto menor desarrollado en el transcurso del episodio.

Algunas veces se sigue un evento que une a las tres familias, como un cumpleaños. Se han producido dos especiales de Navidad, uno de acción de gracias, de *Halloween*, Día de la Madre y dos del día de San Valentín.

### Roles en la familia

En esta serie encontramos tres familias:

## a) Padre

Los papeles están muy definidos, los tres padres –Jay Pritche, Mitchel y Phil– son los encargados de conseguir el sustento familiar. Jay es fabricante y vendedor de armarios, Mitchel trabaja en un bufete de abogados y Phil es agente inmobiliario. El estereotipo se ha democratizado y el padre termina por aceptar y apoyar a sus hijos; por ejemplo, Jay rechaza a su hijo por ser homosexual, pero en el transcurso de la serie vemos la transformación y tolerancia hacia esta situación, incluso Jay terminará organizando la boda de su hijo.

Cuadro 4. Personajes de padre en *Modern Family*

| Personaje       | Función                       | Motivación  | Valores   |
|-----------------|-------------------------------|---|---|
| Jay Pritche     | Padre, mantener a la familia. | Mantener a la familia unida y la crianza del hijo de su pareja. | Tolerancia y tener dinero para mantener el <i>statu quo</i> . |
| Phil Dunphy     | Padre, mantener a la familia. | Proveedor y crianza de los hijos.                               | Tener dinero, generosidad y hacer todo por los hijos.         |
| Mitchel Pritche | Padre, mantener a la familia. | Tener una pareja y crianza de su hija adoptiva.                 | Tener dinero, generosidad y tolerancia.                       |

Fuente: Elaboración propia.

La función única del padre en *Modern Family* es la de ser proveedor y cuidar la crianza de los hijos, la motivación en las tres familias es únicamente hacerse de los medios necesarios para que su pareja y los hijos puedan seguir con el *statu quo*, ya no es prioritario un desarrollo profesional que los apasione, parecería que el único objetivo es mantener a la pareja y que los hijos sobrevivan. Por supuesto los valores se ven reducidos al ámbito doméstico donde sólo hay que ser tolerante con la familia o cualquiera de los hijos.

## b) Madre

Gloria es colombiana y madre católica que, con la ayuda de Jay, cría a su hijo Manny ya que su padre biológico está ausente, y al pequeño Joe, hijo de ambos. Claire Dunphy trabaja para su padre en una empresa de armarios y está casada con Phil; es madre de tres hijos adolescentes. Cameron ha adoptado a una niña vietnamita. Las tres asumen el papel de madres encargadas de la crianza de los hijos adolescentes y trabajan.

Cuadro 5. Personajes de madre en *Modern Family*

| Personaje     | Función  | Motivación  | Valores  |
|---------------|--|---|--|
| Gloria        | Esposa de Jay, ama de casa.                                  | Estar guapa para mantener la pareja y crianza de sus hijos. | Consumista, culto al cuerpo.                       |
| Claire Dunphy | Ama de casa y administradora de la empresa de su padre.      | Sacar adelante a su marido y sus hijos.                     | Transgresora de las normas en nombre de los hijos. |
| Cameron       | Pareja de Mitchel, ama de casa y madre de una hija adoptiva. | Sacar adelante a su marido y su hija.                       | Tolerancia, generosidad.                           |

Fuente: Elaboración propia.

El caso de las madres –aunque Cameron es hombre tiene el rol de madre– confirma esta reducción cada vez mayor al ambiente cotidiano familiar, su función es que el universo doméstico se conserve y todos los miembros de la familia sean funcionales. La motivación es la misma: mantener a la familia; en ningún momento vemos pasión de los personajes por algo exterior al pequeño mundo familiar. Las tres mujeres son capaces de romper las reglas sociales con tal de mantener unida a la familia. En el caso de Gloria es notable su obsesión por el consumo y el culto al cuerpo.

## c) Hijos e hijas

Manny y Joe son hijos de Gloria, el nombre verdadero de Joe es Fulgencio, pero lo llaman por su segundo nombre, Joseph. Los hijos de Phil y Claire son Haley, la típica adolescente, más preocupada por su estatus social que por sus estudios; Alex, la inteligente hija mediana; y Luke, el hijo pequeño. Lily es hija de Mitchel, adoptada de Vietnam. La vida de las parejas gira alrededor de los hijos, siempre confirmando que mediante la educación el futuro será mejor. El hiperindividualismo queda de manifiesto y cada miembro de la familia lucha por sus propios sueños.

Cuadro 6. Personajes de hijos en *Modern Family*

| Personaje             | Función                                    | Motivación   | Valores   |
|-----------------------|--|--|---|
| Manny                 | Hijo<br>sobrepotejado,<br>migrante latino. | Adaptarse a la<br>cultura de Estados<br>Unidos.                            | Adolescente, leal a<br>su familia.  |
| Pequeño Joe           | Bebé.                                      | No hay<br>información.   | No hay<br>información.  |
| Haley, Alex y<br>Luke | Adolescentes.                              | Mantener un<br>lugar en la familia<br>y adaptarse al<br><i>statu quo</i> . | Consumismo,<br>culto al cuerpo,<br>educación<br>como forma de<br>identidad. |

Fuente: Elaboración propia.

En *Modern Family* la función de los hijos es clara: prolongar el sistema e incorporarse y adaptarse a la familia, sean adolescentes o bebés. En sus motivaciones hay matices; por ejemplo, mientras Haley está preocupada por la moda y el consumo, a Alex le interesa la escuela e incorporarse a la sociedad mediante sus propios medios. También en Manny, colombiano, y Lily, hija adoptiva de un matrimonio de dos hombres, vietnamita que luchara por adaptarse a la sociedad estadounidense. Encontramos tres valores fundamentales: *a)* lealtad a la familia; *b)* buscar la propia identidad, mediante la educación o el consumo; y *c)* los varones, ser aceptados por sus padres.

## Visión del mundo

Los valores de *Modern Family* son centralmente el individualismo, el consumismo, la confianza en el futuro, la crítica a la sociedad y su culto a la razón. La familia sigue siendo nuclear. Presenta una estructura familiar diversa por género (puede ser heterosexual, gay o lesbiana) y por raza (multirraciales).

En la familia, la pareja no es algo inamovible, siempre está la posibilidad de la separación o el divorcio. Los papeles no se han modificado, siguen siendo padre, madre e hijos. Al mismo tiempo, todos los miembros de la familia luchan por su autonomía (Deza, 2006). Y participan tanto en las tareas de la casa como en la aportación de los recursos económicos.

### *Familia posmoderna:*

#### *Breaking Bad o el final de la familia patriarcal*

La representación de la familia hipermoderna puede verse en varias *webseries* como *Orange is the New Black* (2013). Aquí se abordan temas relacionados con la prisión, el lesbianismo, la represión sexual, el abuso de poder y la corrupción policial. En *Better Call Saul* (2015, programada para 2021) se critica el sistema judicial estadounidense, pero hemos seleccionado *Breaking Bad* (2008-2013) porque uno de sus temas principales es la familia. Se compone de cinco temporadas y 62 episodios. Narra la historia de Walter White, profesor de química en un instituto de Albuquerque que se entera de que tiene un cáncer de pulmón incurable. Casado con Skyler y con un hijo discapacitado, la noticia lo impulsa a dar un cambio a su vida, y decide, con la ayuda de un antiguo alumno, fabricar anfetaminas y entrar en este mercado (Palacios, 2006).

Lipovetsky y Charles (2014) plantean que con la difusión de la moda se da la posmodernidad o hipermodernidad:

Se amplía la esfera individual, las diferencias individuales, la pérdida de transcendencia de los principios reguladores sociales y la disolución de la unidad de los modos de vida: los individuos se liberan de la esfera a la que pertenecen sin necesidad de tener que seguir un ca-

mino preestablecido [...] el individuo que busca la autorrealización personal, el bienestar, el placer, la gente quiere vivir en seguida, aquí y ahora, sin ideales ni tradiciones, el objetivo es conservarse joven, consumir, disfrutar [...] en definitiva, la afirmación individual (Lipovetsky y Charles, 2014).

Estamos en la era posmoderna: estallido social, disolución política, el individuo es el rey y maneja su existencia a la carta. La sociedad posmoderna es aquella en la que reina la indiferencia de masas, donde domina el sentimiento de reiteración y estancamiento, donde la autonomía privada no se discute y lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación y el futuro no se asimila ni se tienen ídolos ni tabúes; es el aquí y ahora, el presente, vivir libremente sin represiones, escoger íntegramente el modo de existencia de cada uno (Luraschi, 2009).

Por otra parte, Castells plantea:

El patriarcado es una estructura básica de todas las sociedades contemporáneas. Se caracteriza por la autoridad, impuesta desde las instituciones, de los hombres sobre las mujeres y sus hijos en la unidad familiar. Para que se ejerza esta autoridad, el patriarcado debe dominar toda la organización de la sociedad, de la producción y el consumo a la política, el derecho y la cultura. Las relaciones interpersonales y, por tanto, la personalidad, están también marcadas por la dominación y la violencia que se originan en la cultura y las instituciones del patriarcado (Castells, 2000: 159).

Siguiendo a Castells, la familia patriarcal es la estructura básica en la sociedad contemporánea y el gran cambio del siglo XX se dio en este núcleo: al modificar su estructura, se transforma toda la sociedad en el siglo XXI; así, lo que vemos reflejado en las *webseries* es una caída estrepitosa de este modelo de familia patriarcal. Sus componentes responden a las circunstancias y al transformarse los sujetos también lo hace la institución familiar. Las hiperseries televisivas son una representación construida por guionistas, directores y productores, y reflejan una realidad social en un momento histórico determinado. En este caso, ese momento histórico es de 2008 a 2013: *Breaking Bad* nos permite

sacar conclusiones de la familia representada en las *webséries*, pero no de lo que sucede en la realidad.

*Breaking Bad* narra la historia de Walter White, profesor de química casado con Skyler con quien tiene un hijo discapacitado. Saber que no tiene futuro lo lleva a fabricar metanfetaminas, asociándose con un exalumno llamado Jesse.

En *Breaking Bad* la familia está compuesta por padre, madre e hijo, y posteriormente nacerá Holly. Marie Schrader es la hermana de Skyler y esposa de Hank. Paralelamente aparece Jesse que será el amigo, hijo y cómplice. Los personajes toman sus propias decisiones y con ello transforman a la familia.

Figura 20. *Breaking Bad* (2008-2013)



Fuente: <https://www.sopitas.com/entretenimiento/elenco-breaking-bad-reune-des-pues-10-anos/>

## Roles en la familia

### a) Padre

La serie *Breaking Bad* inicia con la noticia del cáncer terminal de Walter White: no tiene futuro ni esperanza, es maestro y por las tardes lava coches para tener ingresos extras. Decide producir metanfetaminas y venderlas, lo que implica un despertar a una nueva situación, no tiene nada que perder; sin patrimonio y una vida mediocre y vacía, al hacerlo

se siente vivo y transforma todas sus expectativas y relaciones sociales. Walter se transforma en Heisenberg, y con su exalumno Jesse, también llamado *Capitan Cook*, hacen una alianza fuera de la familia, transgrediendo el orden establecido y las instituciones. Al principio de la serie Walter plantea que lo hace por la familia, pero al final confiesa explícitamente que es para sí mismo porque es la única manera de sentirse vivo.

La clave para entender las transformaciones de la familia está en Walter White, en la lucha entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad. La vieja historia del doctor Jekyll y el señor Hyde, la representación de un trastorno psiquiátrico conocido como “trastorno disociativo de la identidad”, donde una persona adquiere dos o más identidades. Walter es un hombre tranquilo y hundido en su cotidianidad en tanto Heisenberg –nombre que adquiere White como productor de metanfetaminas– es un traficante de drogas sin culpa ni remordimientos. La diferencia entre Walter White y Heisenberg es una cuestión ética: mientras Walt es un hombre de familia preocupado por el futuro de su esposa e hijos y respetuoso de las leyes y los valores morales de la sociedad, Heisenberg es un hombre que ya no tiene parámetros éticos y es capaz de mentir o matar con tal de conseguir sus fines. La transformación de Walter en Heisenberg la vemos por primera vez cuando White deja morir a la novia de Jesse ahogada en su propio vómito por una sobredosis. A partir de este momento, Walter es capaz de asesinar y producir la muerte de personas sin asomo de remordimiento (Coyote, 2013). Posteriormente, a Walter lo persigue la culpa.

Cuadro 7. Personajes de padre en *Breaking Bad*

| Personaje                    | Función                  | Motivación                                    | Valores   |
|------------------------------|--------------------------|---|---|
| Walter White/<br>Heisenberg. | Patriarca,<br>proveedor. | Sentirse vivo,<br>dejar bien a la<br>familia. | Individualismo, sentirse<br>vivo, tener dinero y<br>poder. Transgrede las<br>normas, es fabricante de<br>anfetaminas y asesino. |

Fuente: Elaboración propia.

A lo largo de la serie vemos cómo se desmorona la función del patriarca; si al principio pensamos que lo que motiva al personaje es cuidar a su familia, descubrimos que su motivación principal es sentirse vivo. Finalmente, sus valores podríamos calificarlos de antivalores al transgredir las normas sociales y convertirse en narcotraficante y asesino.

## b) Madre

Skyler White es la mujer de Walter White y madre de Walter White Jr. y Holly White. Skyler ha tenido múltiples trabajos o actividades para obtener dinero, escribiendo historias cortas, vendiendo objetos en *eBay*, trabajando como contable en Beneke Fabricators y ayudando a Walt con el local de lavado. Skyler quiere a Walter. Durante la serie, la pareja White tiene un embarazo, según dice Skyler, por accidente. Skyler también se transforma: inicia como compañera y madre, solidaria y en ciertos aspectos cómplice, pero decide que ella y sus hijos no tienen que compartir la culpa con Walter. Skyler es quien rompe la dominación del padre.

Cuadro 8. Personajes de madre en *Breaking Bad*

| Personaje    | Función                   | Motivación                                  | Valores   |
|--------------|---------------------------|---|---|
| Skyler White | Ama de casa y proveedora. | Mantener a la familia a costa de la pareja. | Transgrede todas las normas en nombre del bienestar de los hijos. |

Fuente: Elaboración propia.

En *Breaking Bad*, Skyler, la madre, tiene la función de la continuidad, de lo femenino; el cariño, el apoyo afectivo, el hogar, hacen que los miembros de la familia se sientan bien a pesar de los problemas sociales y de salud. También es proveedora y preocupada por el bienestar económico de todos. A lo largo de la serie vemos cómo su mundo es cada vez es más reducido y en nombre de la familia es capaz de transgredir los valores sociales.

## c) Hijos e hijas

Walter White Jr., de 16 años, nació con parálisis cerebral, lo cual le provoca problemas para hablar y dificultades motrices para vestirse o caminar, por lo que usa muletas. En el inicio es obediente con sus padres y respeta a Walter, pero va tomando sus propias decisiones frente a las circunstancias; lo vemos en el capítulo 10 de la temporada 2 donde Junior, Walter y Hank toman tequila; Walter insiste en que su hijo brinde para festejar que su cáncer está en remisión, Junior mira a Hank con admiración y éste trata de protegerlo pero Walter se siente celoso y se burla de su hijo, quien sigue tomando hasta que empieza a vomitar en la alberca. Posteriormente, Walter le pide disculpas, pero Junior se ufana en que pudo tomar tres tequilas. Cuando posteriormente descubre que su padre es Heisenberg, se desploma la figura del padre y defiende a su madre. Finalmente, Junior rechaza el ofrecimiento de Walter para mandarle dinero, implicando en definitiva la ruptura entre padre e hijo.

Holly, desde su concepción, es la esperanza de que la familia pueda ser un lugar seguro, sin embargo, la aparición de Heisenberg hace que el mundo ya no sea un buen lugar para crecer y vivir: la familia patriarcal se desintegra cuando Walter huye secuestrando a su hija Holly y dejándola al día siguiente con una nota para que la entreguen a su madre, esto representa la rendición como padre de familia.

Cuadro 9. Personajes de hijos e hijas en *Breaking Bad*

| Rol            | Personaje         | Función             | Motivación                         | Valores              |
|----------------|-------------------|---------------------|------------------------------------|----------------------|
| Hijos e hijas. | Walter White, Jr. | Hijo discapacitado. | Crecer, ser aceptado por el padre. | Lealtad, obediencia. |
|                | Holly             | Bebé.               | No hay información.                | No hay información.  |

Fuente: Elaboración propia.

El hecho de que el hijo principal en *Breaking Bad* sea discapacitado determina a los padres centrarse en su desarrollo y en su incorporación a la sociedad. Su función principal es crecer determinado por la

aceptación de su padre quien lo apoya pero marca distancia. A lo largo de la serie Walter hijo tendrá transformaciones, siempre a la sombra del padre. Cuando descubre que es Heisenberg, toma la decisión de romper con él y no acepta su dinero, aunque sigue bajo la protección de la madre.

*Hermana.* Marie Schrader es la hermana de Skyler y esposa de Hank, padece de cleptomanía, lo cual le ha traído problemas con la ley y su familia. Hank Schrader, agente especial a cargo de las oficinas de la DEA en Albuquerque, persigue a su cuñado Walt sin saberlo, pero finalmente descubrirá quién es Heisenberg y actúa en consecuencia.

*Cuñado.* Hank Schrader es agente y persigue a Heisenberg que es Walt. Hank es enérgico y bullicioso. A pesar de que es un agente extremadamente competente y que realmente se preocupa por Marie, Walter, Skyler y Walter Jr., su estilo a menudo acaba aislándole del peligro al que se expone diariamente.

*Amigos.* Jesse Bruce Pinkman es compañero de Walter White en el tráfico de metanfetaminas. En el instituto, Jesse era consumidor, fabricante y traficante de poca monta. Un estudiante que prestaba poca atención a las clases de química de su profesor, el propio Walter. Años después, Jesse se dedica al tráfico de drogas con el pseudónimo de Captain Cook. Al igual que Walt, a Jesse le perturba la brutalidad existente en los altos niveles del tráfico de drogas, pero hace lo que cree ser necesario. A menudo sufre sentimientos de culpa debido a la muerte de personas con la que se ha asociado, todas relacionadas con el negocio. Ocasionalmente va a reuniones de Narcóticos Anónimos para que le ayuden con estos sentimientos. Pero Jesse también toma sus decisiones y asesina a Gale, asistente de laboratorio, y con ello marca su decisión ética: no hay regreso al pasado. Otro elemento interesante dentro de la serie es el tratamiento del narcotráfico y de las adicciones en una sociedad ávida de sentido.

Figura 21. Walter y Jesse en *Breaking Bad* (2008-2012)



Fuente: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/resenas-series-breaking-bad-57377>

## Visión del mundo

Se disuelve la confianza y la fe en el futuro, ya nadie cree en el porvenir y el progreso, la gente quiere vivir, el aquí y el ahora, culto al cuerpo y a la juventud. Se da una transformación del individualismo al individualismo extremo, los valores son relativos, el sujeto lucha por su propia autonomía sin importar la colectividad. Los miembros de la familia viven en desencanto por la sociedad y el futuro. Se privilegia el individualismo y no la visión colectiva.

Los personajes de la familia reaccionan de diferente manera frente a los cambios; se da una reacción subjetiva de los sujetos que no tiene que ver con las decisiones grupales. Los miembros de la familia viven en un desencanto por la sociedad y el futuro. Se privilegia el individualismo y no una visión colectiva. Desconfianza de las instituciones: corrupción a todos los niveles.

“Todo lo sólido se desvanece en el aire” (Bauman, 2002) y la familia se desintegra, queda fragmentada en sujetos aislados, cada uno luchando por su autonomía.

Figura 22. *Breaking Bad* (2008-2013)

Fuente: [https://www.google.com/search?tbs=sbi:AMhZZit52ZXRenpVce2ul8mVs-Brer5JMZvlqV1fDuGigFjCNBC2RYBYFvu9oP4CB76N\\_1k9hbGk2WuuTUZPEJ-gthUO5MLq8LHroLNrU](https://www.google.com/search?tbs=sbi:AMhZZit52ZXRenpVce2ul8mVs-Brer5JMZvlqV1fDuGigFjCNBC2RYBYFvu9oP4CB76N_1k9hbGk2WuuTUZPEJ-gthUO5MLq8LHroLNrU)

La fotografía de Michael Slovis utiliza planos y tomas del lenguaje cinematográfico que nos dejan ver el lado oscuro de los personajes, y los tonos cobres y rojizos nos hacen sentir el ambiente del desierto. La fotografía aporta a la serie un valor extra porque permite sentir a los personajes y su ambiente.

El patriarca ha muerto, Walter White, o Heisenberg, ya no está, lo único que podemos ver son arenas en el desierto como símbolo del tirano vencido. Walter no regresará con la familia, sin embargo, nace una nueva estructura familiar, más democrática, sin él. Skyler toma las riendas de la familia, que todavía tiene futuro; sus hijos Walter Jr. y Holly crecen, mientras Jesse viaja libre cargando con los perversos actos realizados. Como menciona Castells, “es un signo de la intensidad de los desafíos antipatriarcales. Valores que se suponían eternos, naturales e incluso divinos, deben afirmarse ahora por la fuerza, con lo que se atrincheran en sus últimos bastiones defensivos y pierden legitimidad en la mente de la gente” (2000: 159-271).

## ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS ROLES FAMILIARES EN LAS TRES SERIES

Después de analizar *Game of Thrones*, *Modern Family* y *Breaking Bad*, podemos afirmar que estas series proponen un imaginario social hipermoderno.

En las series, los roles de los personajes están determinados por la época que representan. En la premodernidad de *Game of Thrones*, la función de los personajes es el rol que la sociedad les impone dentro de la familia, la motivación es centralmente el poder y sus valores son la lealtad al rey y el mantenimiento del *statu quo*.

La serie representa a la familia premoderna, un tratado sobre el poder, las traiciones, mentiras, asesinatos o alianzas, con el fin de mantener o conseguir el poder; retoma hechos y personajes históricos sobre una interpretación hipermoderna. El individualismo está marcado por sobrevivir para que el clan pueda alcanzar el poder. El futuro es visto de manera muy inmediata, sobrevivir o invadir, no se ve más allá.

Mientras en la modernidad, en la serie *Modern Family*, el mundo se reduce al ámbito familiar; su función dentro de la familia corresponde también a los roles asignados por la sociedad, pero ya no es el patriarca quien decide el destino de los miembros al asumir cada uno su propio destino; los hombres son los principales proveedores, pero las mujeres participan en el mercado de trabajo; se presentan familias diversas y la aparición de latinos y una vietnamita, son familias incluyentes y diversas. Sus valores son la tolerancia y también el mantenimiento del *statu quo*. Los valores son centralmente el individualismo y el consumismo, su confianza en el futuro, la crítica a la sociedad y su culto a la razón. La familia está centrada en el compromiso de la pareja y la crianza de los hijos.

Finalmente, en la posmodernidad representada en *Breaking Bad*, aunque la función de los roles está definida, todo es relativo y se da un doble lenguaje donde todo puede romperse: la relación padre-hijo o esposo-esposa puede terminar en cualquier momento. El patriarca ha muerto, sin embargo, nace una nueva familia como signo de la intensidad de los desafíos antipatriarcales. Valores que se suponían eternos, naturales e incluso divinos, pierden legitimidad; nace un nuevo grupo, una nueva estructura familiar, más democrática, individualizada y corresponsable.

Las motivaciones son el desarrollo personal en diferentes ámbitos, tanto en la familia como en el exterior, en el mundo social, y los valores son el bienestar del sujeto independiente de la familia. En la representación de familia posmoderna se disuelve la confianza y la fe en el futuro, ya nadie cree en el porvenir y el progreso, la gente quiere vivir el aquí y el ahora.

Cuadro 10. Comparación de roles sociales  
en *Game of Thrones*, *Modern Family* y *Breaking Bad*

|              | <i>Game of Thrones</i>  | <i>Modern Family</i>  | <i>Breaking Bad</i>   |
|--------------|---|---|---|
| <b>Padre</b> |   |   |   |
| Función      | Padre, patriarca, decide sobre el destino de los demás.                         | Padre, mantener tanto en lo económico como en lo psicológico a la familia.      | Patriarca, proveedor.   |
| Motivación   | Poder, continuidad de la familia.   | Mantener a la familia unida y la crianza de los hijos.                          | Sentirse vivo, dejar bien a la familia.                           |
| Valores      | Lealtad al rey y bienestar de su familia.                                       | Tolerancia, tener dinero, proveedor, generosidad, hacer todo por los hijos.     | Individualismo, tener dinero y poder.                             |
| <b>Madre</b> |   |   |   |
| Función      | Esposa, madre, reina en el exilio.  | Ama de casa, madre y proveedora.  | Ama de casa y proveedora.   |
| Motivación   | El poder para ella y para sus hijos. Conquistar el reino que fue de su padre.   | Sacar adelante a su marido y sus hijos. La gloria, estar guapa y consumir.      | Mantener a la familia a costa de todo.                            |
| Valores      | Desleal, ambiciosa, incestuosa e individualista. Libertad, justicia e igualdad. | Transgresora de las normas en nombre de los hijos. Consumista, culto al cuerpo. | Transgrede todas las normas en nombre del bienestar de los hijos. |

|            | <i>Game of Thrones</i>   | <i>Modern Family</i>  | <i>Breaking Bad</i>                 |
|------------|--|---|-------------------------------------|
|            | <b>Hijos e hijas</b>   |   |                                     |
| Función    | Rey adolescente. Cerebro de las manipulaciones del poder.                                      | Hijos sobreprotegidos, migrantes y/o adolescentes.                | Crecer y ser aceptado por el padre. |
| Motivación | Su propio bienestar. Crear un mundo mejor. Derrotar a la generación de su padre.               | Mantener un lugar en la familia y adaptarse al <i>statu quo</i> . | Crecer y ser aceptado por el padre. |
| Valores    | Es la maldad personificada, cruel, individualista. Honor, justicia y construir un mundo mejor. | Consumismo, culto al cuerpo, educación como forma de identidad.   | Lealtad, obediencia.                |

Fuente: Elaboración propia.

Recordemos que la etapa posmoderna dura hasta principios de los noventa, dando paso a una nueva época: la hipermodernidad, el hipercapitalismo, el hiperindividualismo, la hiperpotencia, el hiperterrorismo, el hiperrealismo, las hipercomunicaciones, la hiperrentabilidad, el hipermercado, el hiperplacer. Todo en una sociedad basada en el mercado, en la técnica y en el individuo, y donde no hay proyectos alternativos de peso a la escalada del neoliberalismo paroxístico del “siempre más” y siempre “más rápido” (Lipovsky y Charles, 2014).

La hipermodernidad significa hiperindividualidad, el debilitamiento del poder regulador de los grupos, sea familia, religión, o cultura de clase; el individuo parece cada vez más descompartmentado y móvil, fluido y socialmente independiente, una volatilidad y una autonomía extrema que puede significar más una desestabilización del yo que una afirmación triunfante del sujeto dueño de sí mismo.

Para Lipovsky (2000), la sociedad posmoderna es aquella en que reina la indiferencia de la masa, el sentimiento de reiteración y estancamiento, en que la autonomía privada no se discute, donde lo nuevo se acoge como lo antiguo, donde se banaliza la innovación, en la que el

futuro no se asimila ya a un progreso ineluctable, características que propician el individualismo y la soledad. Este tipo de sociedad responde a un modo de producción específico: el capitalismo global.

La globalización ha traído consigo fenómenos específicos que han reestructurado el papel de la familia, el aumento de las interrelaciones entre las sociedades, la existencia de un mercado global, la limitada acción política de los Estados nacionales, las constantes migraciones y el despliegue de las tecnologías de la comunicación y de la información. Asimismo, dado el esquema hegemónico de la economía mundial, nuestras sociedades están regidas por el consumo y el individualismo (Huerta, 2013).

#### ALGUNAS CONSIDERACIONES

La familia sigue siendo el núcleo de la sociedad, aunque más abierta e incluyente, y según las series analizadas, sigue siendo una institución de dominación patriarcal. Se da una ruptura generacional donde lo que se propone es la racionalidad cínica (“sé que está mal lo que hago, pero de todas formas lo hago”). La familia se encierra en un pequeño mundo donde hay caos y violencia, no hay metarrelatos, abren nuevas formas en microrrelatos que explican y refuerzan un modelo agotado.

Finalmente, las diferentes plataformas abren nuevas maneras de consumo, cada vez más individualistas, y el llamado “atracción televisivo” parece irremediable.



#### 4. CONSTRUCCIÓN IMAGINARIA DEL CONCEPTO DE *NEW ADULT* EN LA SOCIEDAD HIPERMODERNA LÍQUIDA. ESTUDIO DE CASO: *POR TRECE RAZONES Y EL REEMPLAZANTE*

*Yo tenía veinte años y no permitiré que nadie diga  
que es la edad más hermosa...*

PAUL NIZAN

EL TÉRMINO *new adult* ha surgido con mucha fuerza en estos tiempos para referirse a los jóvenes entre 14 y 20 años. Describimos el *new adult* como género literario por el gran éxito comercial que tiene y porque propone diversas identidades y valores a los jóvenes. El presupuesto central es que la hipermodernidad líquida, con sus diversas instituciones, propone este concepto que describe al joven en una sociedad cada vez más individualista y sin visión de futuro.

Como estudio de caso hemos tomado *Por trece razones* (2017), serie estadounidense que cuestiona la vida de una preparatoria de la clase media, y *El reemplazante* (2012-2017), producción chilena que narra la vida de una preparatoria en un suburbio de Santiago de Chile. La posibilidad de tomar una serie latinoamericana resulta un privilegio puesto que sale del imaginario social dominante, el estadounidense, y nos muestra una construcción que nos ofrece estereotipos matizados y explicados por su situación económico-social.

Los criterios de selección de la muestra son:

- 1) Las series toman a los *new adults* como eje central para explicar su problemática y sus condiciones sociales.
- 2) Son transmitidas por Netflix, plataforma con grandes audiencias.
- 3) Fueron proyectadas en 2017.
- 4) El país de origen de la primera es Estados Unidos, como país hegemónico, mientras que la segunda es de Chile, como país latinoamericano.

Utilizamos tres categorías de análisis para comparar y encontrar similitudes o diferencias respecto del concepto de joven en la globalización de la hipermodernidad líquida:

- 1) Estereotipos.
- 2) Instituciones.
- 3) Valores.

### *NEW ADULT*

Estamos comenzando la tercera década del siglo XXI y ni en nuestros peores sueños pudimos imaginar cómo sería esta época. La transformación del consumidor al prosumidor, la globalización, las redes sociales en la vida cotidiana, la migración y el cambio climático hacen de este mundo una realidad que se nos escapa. Su “liquidez” hace que nos reinventemos día a día y tratemos de entender diversas instituciones como la familia, el Estado, la educación o el trabajo como algo cambiante. En este contexto, tratamos de explicarnos cómo se construye el concepto de joven en las series de televisión, cómo se propone una identidad, qué estereotipos, qué estilos de vida tanto en los medios de comunicación como en las redes sociales por el internet.

En la construcción del concepto de joven resalta el término de *new adult*, “nuevo adulto”, pero el uso común es en inglés porque surge de una estrategia de mercado y en una época donde el consumismo determina la idea que tenemos de nosotros mismos y de la sociedad, y es la cultura estadounidense hegemónica.

El concepto *new adult* es un subgénero de la literatura que nació como estrategia de *marketing* para acercarse a lectores entre los 15 y 20 años. El concepto como género literario ha sido llamado de diversas maneras: novela juvenil, *teenager* novela, etc. El término *new adult* inicia en 2009, cuando la editorial St. Martin Press acuñó el nombre en un concurso que buscaba manuscritos con características concretas. Engloba las novelas protagonizadas por personajes que transitan de la adolescencia a la juventud, normalmente ambientadas en los últimos años de la preparatoria o bachillerato y primeros años de la universidad. Tratan asuntos como traumas de la infancia, amores, desamores, conflictos familiares, búsqueda de trabajo, la necesidad de independencia, abusos o malos tratos (Galdeano, 2016: 1).

Cabe mencionar que el personaje del *new adult* (el adolescente o joven) ha existido como elemento importante desde hace años tanto en la literatura como en el cine y la televisión; es, en palabras sencillas, un joven, hombre o mujer, de entre 15 y 20 años, que toma una decisión de trascendencia para él mismo y su comunidad, es decir, el efecto mariposa, como definirse homosexual o heterosexual, tener un hijo, seleccionar una profesión, entrar en la universidad, cometer un crimen, suicidarse, etc. Como personaje, toma decisiones que transforman, para bien o para mal, al conjunto de su comunidad.

El término *new adult* está relacionado con el nacimiento de la cultura juvenil. En *Historia del siglo xx* (1998), Hobsbawm describe el nacimiento de la cultura juvenil en los cincuenta, con el surgimiento del *rock and roll* y la industria del disco. Hasta entonces, explica, existía la cultura, la moda y el consumo para los niños y para los adultos, pero con el *rock and roll* se inicia la moda de los *jeans*, las chamarras de cuero y la música específicamente para los jóvenes: “La cultura juvenil se convirtió en la matriz de la revolución cultural del siglo xx” (Hobsbawm, 1998: 331), era populista e iconoclasta, sobre todo en el terreno individual. Su poder adquisitivo facilitó a los jóvenes identidad cultural ya que vivían en sociedades divorciadas de su pasado ya fuera por la revolución o por la liberación del colonialismo. Finalmente, “la nueva cultura juvenil en las sociedades urbanas fue su internacionalización (de hacerse internacional). Los tejanos y el *rock* se convirtieron en las marcas de la juventud moderna [...] El inglés de las letras de *rock* a menudo ni siquiera se traducía, lo que reflejaba la apabullante he-

gemonía cultural de los Estados Unidos en la cultura” (Hobsbawm, 1998: 328-329).

La cultura juvenil del siglo XX es a todas luces diferente de la cultura del *new adult* del siglo XXI. Antes los jóvenes eran rebeldes frente al mundo de los adultos, su problemática consistía en enfrentar el futuro en busca de libertad. Por su parte, los *new adults* tiene que definir su identidad: ¿quién soy?, ¿cuál es mi preferencia sexual?, ¿qué me gusta? o ¿quiénes son mis pares? Son personajes que aparecen en las series como producto de estudios mercadológicos. Los jóvenes ven series televisivas, entonces, ¿qué quieren ver?, ¿de qué quieren hablar?, ¿cuáles son sus preocupaciones, sus sueños?, ¿de qué quieren discutir o sobre qué quieren debatir? Con estos estudios de mercado se crean personajes a modo.

Bastan algunos ejemplos del gran éxito de esta literatura *new adult*, que, por cierto, pasan a diferentes plataformas: inician como un libro, pasan al cine, a las series de televisión, crean comunidades en internet y llegan a ser hasta videojuegos:

La saga de *Harry Potter* (1997- 2007) lleva perdida la cuenta de ejemplares vendidos, sin pensar en las descargas de las traducciones piratas que circularon en internet previas a la edición en otras lenguas. Tras éste, apareció el *best seller* adolescente, la saga de *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, que vendió millones de ejemplares y fue llevada a la pantalla en 2008 al estilo de novela gótica en rosa. Entre la literatura y el cine, estos fenómenos adolescentes audiovisuales no están solos. Han pasado cincuenta años de éxitos adolescentes, nunca como ahora el número de ellos había sido tan alto (Guarinos, 2009: 3).

#### SERIES QUE CONSTRUYEN EL CONCEPTO IMAGINARIO DEL *NEW ADULT*

En este sentido, mencionamos algunas series que cuestionan el mundo del *new adult*.

- Es mi Vida* (1994-1995) muestra a adolescente creíbles, con problemas familiares y escolares; es de las primeras en presentar personajes LGBTQ. En ella se representa la adolescencia alejada del glamur ficticio y la banalidad de otros productos juveniles de la época (García, 2017).
- Freaks and Geeks* (1999-2000) narra la vida de una adolescente, Lindsay Weir, y de su hermano menor Sam, ambos estudiantes, pero ella pertenece al grupo de los rebeldes y su hermano al de los inteligentes sin vida social (García, 2017).
- Popular* (1999-2001) es la primera serie del Ryan Murphy, productor de *American Horror Story* y *Feud*, entre otras; trata del modo de vida al que tienen que adaptarse dos jóvenes completamente distintas después del casamiento de sus padres.
- Skins* (2007-2013) muestra la historia de un grupo de adolescentes de Bristol, y cómo comienzan sus primeras incursiones en el caótico mundo de los adultos por medio del sexo, las drogas y los trastornos de alimentación, entre otras complejas situaciones.
- Awkward* (2011-2016), serie estadounidense protagonizada por una adolescente popular a raíz de un intento de suicidio que en realidad es un malentendido.
- Misfits* (2009-2013) describe la disparatada e irreverente historia de un grupo de delincentes juveniles que descubren tener superpoderes.
- My Mad Fat Diary* (2013-2015), serie británica ambientada a mediados de los noventa, cuenta la historia de Rae Earl, chica con sobrepeso y problemas mentales que intenta llevar una vida normal tras su paso por un hospital psiquiátrico.
- Making a Murderer* (2015) es un relato documental con la historia de Steven Avery, hombre de Wisconsin arrestado y encerrado bajo los cargos de agresión sexual e intento de asesinato.
- Skam* (2015-2017), serie noruega creada por Julie Andem, representa un fresco de la compleja, moderna y realista adolescencia, mostrando a los jóvenes tal cual son (García, 2017).
- Faking It* (2014-2016) cuenta la historia de dos chicas impopulares que, tras muchos intentos frustrados por ser reconocidas, acaban haciéndose famosas en su colegio después de fingir ser lesbianas, sin embargo, una de ellas pone su orientación sexual en duda (García, 2017).

*Sweet/Vicious* (2016) presenta la historia de una chica que, tras sufrir una violación, decide castigar a aquellas personas que han cometido crímenes sexuales en su colegio y hace justicia por su propia mano.

*The Keepers* (2017) es un relato documental que analiza el homicidio sin resolver de una hermana religiosa y el docente de un colegio; dos exalumnas narran cómo sucede la investigación de los crímenes.

*American Vandal* (2017) aborda temas de actualidad en las instituciones: el abuso de poder de los profesores, la importancia del estatus social y la pérdida de privacidad que conllevan las redes sociales (García, 2017).

*Élite* (2018-2020), serie española que narra la convivencia en Las Encinas, el colegio más exclusivo de España, lugar donde estudian los hijos de la élite y donde acaban de ser admitidos tres jóvenes de clase baja procedentes de un colegio público en ruinas.

*Sex Education* (2019-2020), serie de comedia adolescente centrada en Otis Milburn, joven tímido y virgen cuya madre terapeuta y divorciada lleva una vida sexual muy activa, y sin tabúes sobre el tema.

*Never Have I Ever* (2020) es una *webserie* estadounidense estrenada el 27 de abril de 2020 en la plataforma de *streaming* Netflix. La primera temporada consta de diez episodios. Devi (Maitreyi Ramakrishnan), adolescente india-estadounidense se encuentra en la búsqueda de su identidad personal y cultural. La serie muestra los conflictos familiares, individuales y sociales de la joven migrante en Estados Unidos.

*Control Z* (Netflix, 2020) es una *webserie* mexicana producida por Lemon Studios. La historia se centra en descubrir quién es el *hacker* que revela los secretos de los estudiantes de una preparatoria privada de la élite social. En ocho capítulos toca diversos aspectos que preocupan a los *new adults*; el *bullying*, el suicidio, la diversidad sexual, personas transgénero, la discriminación, la represión, la disfuncionalidad familiar, etc.

Finalmente, cabe mencionar la película mexicana *Ya no estoy aquí*, producida en 2019 y estrenada en Netflix en 2020. Dirigida y escrita por Fernando Frías de la Parra, narra cómo Ulises (Juan Daniel García Treviño, *Derek*), joven de 17 años habitante de un barrio pobre de

Monterrey, Nuevo León, México, tiene un grupo de amigos que disfrutan de la música y el baile de la kumbia rebajada. Asisten a festejos populares con los atuendos identificables de dicha cultura, lo que les da identidad y pertenencia de grupo. Por error, Ulises está presente en un crimen y uno de los integrantes de Los Pelones lo identifica y amenaza de muerte a él y a su familia. Ulises tiene que salir huyendo de su barrio y cruza ilegalmente a Estados Unidos llegando a Nueva York. La película refleja una realidad social poco tratada de estos jóvenes sin oportunidades de estudio ni trabajo en medio de la llamada “guerra contra el narcotráfico” en México.

### *POR TRECE RAZONES*

*¿Qué es el mundo para nuestros corazones cuando no hay amor? Una linterna mágica sin luz.*

GOETHE

En esta línea crítica de series para *new adult*, aparece *Por trece razones* (2017), producida por Netflix (la segunda temporada se estrenó en mayo de 2018, la tercera en agosto de 2019 y la cuarta en junio de 2020).

Clay Jensen, estudiante de bachillerato, encuentra un paquete anónimo en la entrada de su casa. Al abrirlo, descubre una caja con siete cintas de casete, grabadas a ambas caras por Hannah Baker, compañera de clase quien recientemente se había suicidado. En ellas, Hannah expone a trece personas y el papel que desempeñaron cada una de ellas en lo que conllevó a su muerte. En la segunda temporada narra el discurso de los protagonistas en el juicio que establecen los padres de Hannah por el acoso escolar que la llevó al suicidio.

El tema central de la serie es el suicidio de Hannah y las razones que tiene para cometerlo. Resulta cuestionable que una mercancía dirigida a adolescentes presente una visión tan romántica de la muerte: en el primer capítulo, mientras vemos cómo la joven se corta las venas, ella sonríe con dulzura; su presencia en los pasillos de la escuela es una venganza y todos sin excepción viven con culpa. Tras la serie, se incrementó la búsqueda en internet de cómo cometer un suicidio y, lamentablemente, se produjeron varias muertes de jóvenes (Solà, 2017).

Figura 23. *Por trece razones* (2017-2020)

Fuente: [https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT49PPKbN\\_5ztp92JWm-1fWc1Gf0Q:1571078457093&q=por+trece+razones&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwiw](https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT49PPKbN_5ztp92JWm-1fWc1Gf0Q:1571078457093&q=por+trece+razones&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahUKEwiw)

La serie intenta denunciar las condiciones de las preparatorias en Estados Unidos y los diversos problemas a los que se enfrentan los jóvenes; desde la segunda temporada ofrece un teléfono con el que los espectadores de la serie pueden pedir ayuda. En un estudio presentado por *Suicide Awareness Voices of Education* (Redacción ACI Prensa, 2018), se afirma que de las 87 personas encuestadas, 43 de ellas dijeron haber visto al menos un episodio del programa. De éstas, 21 creían que aumentaba el riesgo de suicidio. El estudio mostró que 84% de los que vieron el programa lo vieron solos. Los adolescentes que se identificaron con el personaje de Hanna, eran más propensos a decir que el espectáculo aumentaba el riesgo de intento de suicidio.

El tema del suicidio ha sido tratado en la literatura de diversas maneras, ya en 1597, *Romeo y Julieta* cometen suicidio, y en 1774 Goethe escribe *Las cuitas del joven Werther*, novela romántica sobre cómo el joven Werther se enamora de la persona equivocada, una mujer ya comprometida con otro hombre. Su sufrimiento es tan intolerable que Werther, creyendo que nunca podría olvidar sus sentimientos por Lotte, decide quitarse la vida con una pistola, mientras sonaban las campanadas de medianoche de la iglesia del pueblo de Wahlheim.

Se calcula que la novela inspiró alrededor de cuarenta suicidios entre sus lectores (Solà, 2017).

Figura 24. *Por trece razones* (2017-2020)



Fuente: [https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT49PPKbN\\_5ztp92JWm-1fWc1Gf0Q:1571078457093&q=por+trece+razones&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahU](https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT49PPKbN_5ztp92JWm-1fWc1Gf0Q:1571078457093&q=por+trece+razones&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahU)

### *Estereotipos*

La identidad responde a la pregunta de ¿quién soy? En esta serie vemos a un grupo de adolescentes buscándose a sí mismos. La adolescencia se caracteriza por dejar atrás la infancia, con todas las pérdidas que ello implica, y entrar en el mundo de los adultos; la relación con la autoridad, y sobre todo encontrar a los pares y aceptar las diferencias.

Aquí se explicarán los estereotipos de los *new adults* que nos propone esta serie de televisión:

- Hannah Baker. Estudiante de 17 años, caucásica, joven atractiva, cabello largo, vestida a la moda, estudia segundo año de preparatoria, clase media, vive en los suburbios, busca pareja, no es activa sexualmente. Hannah tiene problemas psicológicos: aparentemente sufre depresión, no puede expresar sus sentimientos y tiene expectativas excesivas sobre los sujetos que la rodean; por ejemplo, que Clay le declare su amor o que el señor Porter adivine que sufrió una violación.

- Clay Jensen. Protagonista masculino y amor profundo de Hannah, tiene 17 años y estudia segundo año de preparatoria. Delgado, atractivo, inteligente y sensible. Pertenece a la clase media y vive en el mismo suburbio que Hannah. Resulta un personaje profundamente romántico. Enamorado desde la infancia de Hannah, no se atreve a declarar sus sentimientos y siempre vive con culpa e incapacidad para entenderse a sí mismo y su entorno. No acaba de adaptarse al entorno escolar.

Los trastornos psicológicos son un tema recurrente en la serie, dado que se reflejan en los personajes adolescentes; por dar algunos ejemplos:

- Alex: problemas de adaptabilidad, tendencias depresivas y falta de asertividad.
- Justin: problemas en casa con su madre y maltrato de su padrastro.
- Zach: baja autoestima y padres restrictivos.
- Bryce: tendencias antisociales.
- Shery: posible estrés postraumático y sentimientos de culpa después de provocar un accidente.
- Tony: problemas en casa, acentuados quizás por su orientación sexual.
- Jessica: problemas con las relaciones interpersonales, emocionales, problemas con el alcohol e impulsividad (Veme, 2018).
- Sr. Kevin Porter: profesor de inglés y consejero de los alumnos. Hannah recurre a él antes de suicidarse en busca de ayuda y le cuenta que Bryce la ha abusado, aunque sin dar el nombre. El consejero le dice que si no tiene suficientes pruebas intente “superarlo” y seguir adelante con su vida. Tiene 43 años aproximadamente, es psicólogo, preocupado por su trabajo, pero superado por el número de estudiantes que tiene que atender. No se sabe mucho de su entorno, sólo que es casado y tiene una hija (Solà, 2017).

Figura 25. *Por trece razones* (2017-2020)

Fuente: [https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT49PPKbN\\_5ztp92JWm-1fWc1Gf0Q:1571078457093&q=por+trece+razones&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahU](https://www.google.com/search?sxsrf=ACYBGNT49PPKbN_5ztp92JWm-1fWc1Gf0Q:1571078457093&q=por+trece+razones&tbm=isch&source=univ&sa=X&ved=2ahU)

### *Instituciones*

#### **Escuela**

Secundaria *Liberty High*, escuela pública, con buenas instalaciones; sin embargo, vemos carencias en el personal, como el orientador Sr. Porter, que tiene demasiados estudiantes y poco tiempo para darles atención psicológica.

Para los adolescentes es el universo de encuentro, con la esperanza de ser aceptados y confirmar su identidad, de ninguna manera es un lugar agradable, sino un sitio hostil donde la competencia hace que las relaciones sean conflictivas.

Encontramos diversos ejemplos de acoso; por un lado, el acoso en las redes sociales, que desencadena la narración cuando a Hannah le toman una inocente fotografía cayendo de una resbaladilla, misma que se hace viral y su reputación queda marcada entre la comunidad estudiantil. Por otra parte, la violación, como una forma extrema de acoso. Jessica es violada por Bryce, quien posteriormente viola a Hannah.

También encontramos abuso físico o *bullying* en el caso de Tyler, que sufre violencia y vejaciones físicas (Veme, 2018).

En la serie hay dos marcadas historias sobre orientación sexual: Tony, que lo oculta hasta el último momento; y la de Courtney, joven asiática de padres gays, que tampoco declara su condición homosexual (Veme, 2018).

Otro aspecto interesante es el fácil acceso a las armas: Jessica sabe la combinación de la caja fuerte de su padre donde guarda armamento; Justin toma un arma escondida en una cacerola antes de irse de casa de su madre; Tyler compra una pistola y la guarda en una maleta; y Alex directamente se dispara a sí mismo con un arma (Veme, 2018).

## Familia

Es difícil definir a las familias porque el punto de vista de la serie siempre es el de los *new adults*, que ven a sus padres como incomprensivos y sin problemas; Hannah los percibe como incapaces de ver lo que ella siente y la dificultad que tiene de comunicarse con ellos y con su grupo escolar.

Los padres de Clay no le permiten cerrar la puerta de su habitación, cancelando un espacio de intimidad indispensable para el crecimiento. Mientras Courtney tiene como padres a una pareja gay incapaz de entender su orientación sexual.

Hay una ruptura generacional, ya no es rebeldía frente a la autoridad de los padres, sino que no se alcanzan las expectativas impuestas por los adultos a los *new adults* para integrarse a la sociedad. Ejemplo de ello es cuando los padres de Hannah cambian el coche por uno mejor para que pueda destacar en el baile del colegio, y le reprocha a su mamá cómo ella sí tuvo éxito entre sus compañeros de la preparatoria.

Por otra parte, vemos que la universidad es muy cara y la familia sólo puede pagarla con muchos sacrificios o con préstamos personales para los estudiantes.

*Valores*

No existen las utopías: mediante microrrelatos nos ubican en la sociedad estadounidense, en la clase media, y se construye un concepto de *new adult* mediante la narración de pequeños mundos con opciones personales individualistas. Su meta es “tener éxito”, ser aceptado por el grupo para cumplir las expectativas de los adultos.

Son decisiones hiperindividualistas, donde el *new adult* se enfrenta a la incomunicación con sus pares y con los adultos. No encontramos ningún compromiso con los demás, por ejemplo, ayudar a Jessica cuando es violada, o tener el valor moral de denunciar el acoso escolar. O comprometerse con la fotografía o la poesía como forma artística de expresión personal.

En la serie *Por trece razones*, el *new adult* se enfrenta a un proceso de personalización en un mundo desestructurado y sin futuro; aspirar a la educación universitaria es aceptar un crédito de años o ser un deportista de alto rendimiento para tener acceso a la universidad. Pensar en incorporarse al mercado de trabajo no es una opción.

La familia, aunque variada y multicultural, ya no representa un espacio de convivencia seguro, el enfrentamiento generacional no se da por valores diferentes sino por falta de comunicación e incomprensión entre una generación hacia la otra. Ninguna cumple con las exigencias del sistema.

El suicidio de la protagonista se presenta como la única solución a un callejón sin salida; fragmentación, falta de futuro, incomprensión y ausencia de oportunidades frente a un micromundo cambiante y despersonalizado e hiperindividualista donde el sujeto sólo busca la autorrealización.

*EL REEMPLAZANTE*

*¡Que vivan los estudiantes, jardín de las alegrías! Son aves que no se asustan de animal ni policía, y no les asustan las balas ni el ladrar de la jauría. Caramba y zamba la cosa, ¡que viva la astronomía!*

VIOLETA PARRA

*El reemplazante* (2012) es una serie chilena bajo la dirección de Nicolás Acuña y Cristián Jiménez, la dirección de arte está a cargo de Piola Ávalos y el montaje de Álvaro Solar, Javier Estévez, Manuela Piña y Tomás Bianchi. Fue financiada por el CNTV, emitida por TVN y en 2017 por Netflix, dos temporadas (Teleseries Chilenas, 2012).

La idea original de la serie surge de las marchas y la movilización estudiantil en Chile de 2006, 2011 y posteriores; denuncia la precariedad del sistema escolar chileno y muestra a los *new adults* en un barrio marginal de Santiago.

En la serie, Carlos Valdivia es un importante ingeniero que trabaja como ejecutivo de una firma de inversiones financieras en Sanhattan. Realiza un fraude y termina en la cárcel de Rosario por tres meses.

Figura 26. *El reemplazante* (2012-2013)



Fuente: [https://www.google.com/search?q=el+reemplazante&xsrf=ACYBGN-Q6wxKXVQ50V5BvwLWiBhhgG\\_bbfw:1571079193198&tbm=isch&source=iu&ic-tx=1&fir=ADdxf4ZGyKA-](https://www.google.com/search?q=el+reemplazante&xsrf=ACYBGN-Q6wxKXVQ50V5BvwLWiBhhgG_bbfw:1571079193198&tbm=isch&source=iu&ic-tx=1&fir=ADdxf4ZGyKA-)

Tras salir de prisión y en la ruina económica, Carlos regresa a la comuna de San Miguel donde vive su padre, un profesor viudo del colegio Príncipe Carlos, y su hermano Pancho, quien también es profesor del colegio; ellos son su familia. Son quienes lo impulsan a rehacer su vida

y tomar como desafío ser el reemplazante del profesor de matemáticas en el mismo colegio donde su padre trabaja. Se enfrenta entonces a un grupo de jóvenes de un suburbio de Santiago de Chile. Los jóvenes: el Maicol, la Flavia y otros, muestran a Carlos un mundo marginal con pocas oportunidades. La segunda temporada incluye el problema de la discriminación y el racismo a estudiantes (González, 2013).

### *Estereotipos*

A diferencia de otras series de *new adult*, aquí el eje de la narración es Carlos Valdivia, el reemplazante de una cátedra de matemáticas que va descubriendo el mundo de sus estudiantes. El profesor cumple el viaje del héroe: tras la separación de su trabajo como financiero, se ve obligado a regresar al mundo de su infancia, tiene la prueba de comprender el mundo de sus alumnos y comprometerse a lograr cambios en sus vidas.

La humanización del profesor Carlos lo hace cometer muchos y graves errores que no necesariamente hacen mejor su entorno. Tiene 33 años y no termina por madurar y asumir su realidad, por ejemplo, no comprende el mundo de su padre o la situación complicada de su hermano.

En *El reemplazante* encontramos dos grupos de personajes: por un lado, los adultos: la comunidad de profesores, tutores de los estudiantes, el sostenedor del colegio, y el narcotraficante; y por otro, el grupo de *new adults*.

De los profesores destacan el padre de Charly y su novia Berta, Francisco y su esposa Ana, profesora de arte, y Lucía, entre otros. Los profesores están mal pagados y a destiempo, sabemos que llevan tres meses sin cobrar o tienen dificultades para jubilarse. Durante las dos temporadas no pasa nada que mejore su condición. El sostenedor, dueño y gestor del colegio financiado por el Estado vía subsidios, Raúl Jorquera, y Claudio, el narcomenudista de la colonia, cumplen con todas las ideas preconcebidas sobre sus relaciones sociales y engancha a los jóvenes como Maicol o Zafrada.

Por otra parte, el grupo de *new adults* que vive en un suburbio marginal de Santiago demuestra carencias y pocas oportunidades (Teleseries Chilenas, 2012).

Entre los *new adults* o jóvenes destaca Maicol Araya, quien tiene una madre alcohólica y una hermana menor llamada Toya, a la cual cuida y por la cual acepta trabajar con Claudio. Aunque el personaje de Maicol resulta un tanto esquemático, lo salva la sensibilidad y la comprensión frente a Flavia, a quien ayuda con su embarazo, y el cuidado de su hermana cuando vemos que no sólo vive para sobrevivir día a día, sino que tiene un compromiso profundo con quienes ama. Maicol es un personaje que nos devela la falta de oportunidades, las carencias y la inequidad en la sociedad chilena.

Toya Araya, niña de nueve años representa el problema de abuso sexual en la serie: en la segunda temporada, la nueva pareja de la mamá de Charly abusa sexualmente de ella.

Otra protagonista es Flavia, joven atractiva de 17 años, hija única, de madre soltera y padre ausente. En la segunda temporada conocerá a su padre y le dará sus ahorros. Flavia hace su presentación acusando a Charly de acoso sexual, más tarde la retira. Ha sido novia de Claudio de quien resulta embarazada y Maicol la ayuda. A pesar de ser la excusa para plantear el problema del embarazo adolescente, es una joven que quiere ir a la universidad y tener un mejor futuro.

Figura 27. *El reemplazante* (2012-2013)



Fuente: [https://www.google.com/search?q=el+reemplazante&sxsrf=ACYBGN-Q6xwKXVQ50V5BvwLWiBhhgG\\_bbfw:1571079193198&ctbm=isch&source=iu&ic-tx=1&fir=ADdxf4ZGyKA](https://www.google.com/search?q=el+reemplazante&sxsrf=ACYBGN-Q6xwKXVQ50V5BvwLWiBhhgG_bbfw:1571079193198&ctbm=isch&source=iu&ic-tx=1&fir=ADdxf4ZGyKA)

También como *new adult* encontramos a Lalo, joven brillante que obtiene premios y becas por ser apto en matemáticas; a Víctor, que su-

fre acoso por ser peruano, y a Gerardo Munizaga, joven racista y acosador (Teleseries Chilenas, 2012).

## *Instituciones*

### **Escuela**

El Príncipe Carlos es una escuela privada con subsidio del Estado a la que asiste la población del barrio, en una situación económica y social crítica.

*El reemplazante* intenta presentar la educación formal como una forma de ascenso social, ubica a la escuela entre los *new adults* preocupados por sobrevivir a situaciones de abandono y pobreza, y saben que juntos pueden luchar por mejorar sus condiciones.

En Chile, hace algunos años, la demanda de educación pública y gratuita se dejó sentir en las calles; por ejemplo, en 2006 con el movimiento de los “pingüinos”, llamado así por el uniforme de los estudiantes de bachillerato; y en 2011 el movimiento universitario, ambos reflejados en *El reemplazante*. Según la serie, la solidaridad y la unión en torno a una lucha pueden cambiar a las instituciones y mejorar las condiciones de vida, por duras que éstas sean.

La escuela El Príncipe Carlos plantea problemas tanto de la vida privada de los *new adults* como de su convivencia en el ámbito escolar: embarazos, abortos, sexualidad, consumo de drogas, *bullying* y racismo. El narcotráfico, como en cualquier barrio humilde latinoamericano, también está presente. Lo que vemos en esta preparatoria es un conjunto de jóvenes en circunstancias difíciles, en una sociedad con instituciones débiles, mucha inequidad y pocas oportunidades. Pero a diferencia de otras series, los jóvenes aquí sí tienen la esperanza de cambiar las cosas; por ejemplo, cuando luchan porque no quiten a su directora o cuando van a las marchas para pedir educación gratuita. Queda esperanza y hay solidaridad.

## Familia

Las familias en *El reemplazante* responden a su entorno socioeconómico. Familias con muchas necesidades económicas y, por lo tanto, sin espacio para hablar de los problemas de los adolescentes.

El modelo de familia donde el padre es la cabeza; un ejemplo de esto es el padre viudo de Charly, Dionisio Valdivia, quien es solidario y encuentra el trabajo de profesor reemplazante para su hijo. También tiene viviendo en su casa a Francisco con su familia. Muestra siempre comprensión para sus hijos y está dispuesto a sacrificarse por el bien del otro.

Otra forma de familia es la de madre soltera, el caso de Flavia, la estudiante *new adult* con un hijo.

También hay varias familias de parejas tradicionales con padre, madre e hijos obreros o trabajadores de la construcción. Interesante es la ausencia de familias compuestas por parejas gays.

Figura 28. *El reemplazante* (2012-2013)



Fuente: [https://www.google.com/search?q=el+reemplazante&sxsrf=ACYBGN-Q6xwKXVQ50V5BvwLWiBhhgG\\_bbfw:1571079193198&ctbm=isch&source=iu&ic-tx=1&fir=ADdx4ZG](https://www.google.com/search?q=el+reemplazante&sxsrf=ACYBGN-Q6xwKXVQ50V5BvwLWiBhhgG_bbfw:1571079193198&ctbm=isch&source=iu&ic-tx=1&fir=ADdx4ZG)

*Valores*

*El reemplazante*, mediante microrrelatos, construye el concepto de *new adult* en un universo de necesidades económicas y sociales. Se propone un proceso de personalización mediante la solidaridad y el encuentro con el otro. Dentro del individualismo de la hipermodernidad, son personajes que toman decisiones por el bien del otro, Maicol por su hermana, y Carlos por sus estudiantes. Hay un factor de concientización y compromiso por cambiar las condiciones de la educación en Chile.

Sin embargo, en la serie, los personajes tienen poco futuro, las oportunidades resultan limitadas en un sistema social profundamente desigual e inequitativo; sabremos que dos estudiantes se hacen empleadas del centro comercial, Maicol trabajador de la construcción, mientras Flavia y Zafrada irán a la universidad.

## ANÁLISIS COMPARATIVO

Cuadro 11. Comparación de estereotipos  
en *Por trece razones* y *El reemplazante*

|            | <i>Por trece razones</i>   | <i>El reemplazante</i>   |
|------------|--|--|
| Edad       | 17 años.   | 17 años.   |
| Actividad  | Estudiantes tiempo completo.   | Estudio, trabajo, maternidad, cuidado de abuelos o hijos.  |
| Motivación | Ser aceptado por sus pares y cumplir expectativas de la familia.<br>Llegar a la universidad. | Sacar adelante a la familia, terminar los estudios.<br>Lograr que la preparatoria sea gratuita y se termine la corrupción.<br>En casos muy específicos, llegar a la universidad. |

|                     | <i>Por trece razones</i>   | <i>El reemplazante</i>   |
|---------------------|--|--|
| Problemas centrales | Trastornos psicológicos: depresión, culpa, etcétera. Acceso a armas, <i>bullying</i> , acoso físico y violación. | Falta de oportunidades económicas y laborales. Problemas con el narcotráfico. Embarazo adolescente. <i>Bullying</i> , racismo. |
| Adultos             | Señor Porter es orientador escolar y está superado por el número de estudiantes; 43 años de edad.                | Carlos Valdivia tiene la función del héroe, 30 años de edad, solidaridad con estudiantes.                                      |

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 12. Comparación de instituciones en *Por trece razones* y *El reemplazante*

|          | <i>Por trece razones</i>   | <i>El reemplazante</i>  |
|----------|--|---|
| Escuelas | Escuela secundaria Liberty High, pública, con buenas instalaciones, sin embargo, vemos carencias en el personal, como el orientador Señor. Porter, que debe atender gran número de estudiantes y cuenta con poco tiempo. | El Príncipe Carlos es un colegio particular subvencionado, se trata de una escuela privada con subsidios del Estado a la que asiste la población del barrio, en una situación económica y social crítica. |
| Familias | Uniparentales, tradicionales y parejas homosexuales con hijos.   | Tradicionales, mucho apoyo de padres, abuelos y hermanos, uniparental.  |

Fuente: Elaboración propia.

En ambas series los protagonistas son multiculturales, sus rasgos físicos provienen de diferentes razas y la misma aceptación se presenta en la diversidad tanto de género como de raza, religión o nacionalidad. Una de las diferencias en los protagonistas es que en *Por trece razones* el punto de vista sobre los adultos es muy adolescente, nunca se ven sus problemas o contradicciones, hay una ruptura generacional insupera-

ble. En tanto en *El reemplazante* sabemos la problemática de Carlos que, como adulto, logra establecer puentes y compromisos con los jóvenes y luchar por sus causas. Representa el héroe de la serie.

Cuadro 13. Comparación de valores  
en *Por trece razones* y *El reemplazante*

| <i>Por trece razones</i>   | <i>El reemplazante</i>  |
|--|---|
| Su meta es “tener éxito”.  | Se propone un proceso de personalización mediante la solidaridad y el encuentro con el otro.        |
| Aceptado para cumplir las expectativas de los adultos.   |   |
| El suicidio de la protagonista se presenta como la única solución a problemas sin salida.  | Hay un factor de concientización y compromiso por cambiar las condiciones de la educación en Chile. |
| Fragmentación, falta de futuro, incompreensión y ausencia de oportunidades frente a un micromundo cambiante, despersonalizado e hiperindividualista. | Personajes con poco futuro y oportunidades muy limitadas.   |
| El sujeto busca sólo la autorrealización.  | Es un sistema social profundamente desigual e inequitativo.   |

Fuente: Elaboración propia.

El proceso de personalización y la propuesta de identidad de los *new adults* se da en ambos casos a partir de microrrelatos; las respuestas individuales en *Por trece razones* es hiperindividualista y en *El reemplazante* está matizada por la preocupación y el compromiso con el otro y con la sociedad, por ejemplo, su preocupación colectiva por una educación gratuita.

En las instituciones también vemos diferencias: en tanto que en *Por trece razones*, la escuela es gratuita y con instalaciones de primer mundo, los maestros y orientadores se ven rebasados por el número de alumnos y las diversas problemáticas que plantean: el acoso escolar, la violación, la intolerancia, las drogas, las armas y la discriminación dejan al *new adult* aislado y a su suerte, planteando que las soluciones son individuales y poco tienen que ver con la institución.

Mientras que en *El reemplazante*, la escuela es subvencionada, inmersa en una serie de mecanismos de corrupción, instalaciones insu-

ficientes, donde se destaca la problemática social sobre los problemas individuales. El protagonista es consecuencia de la falta de oportunidades; embarazos adolescentes, reclutamiento para la venta de drogas y el narcotráfico, son algunos de los problemas sociales planteados.

En tanto encontramos diferencias en los valores en ambas series, *Por trece razones* plantea una sociedad hipermoderna y líquida, mientras *El reemplazante* presenta problemáticas modernas. Veamos:

- 1) Hay una ruptura de las instituciones y patrones, los *new adults* ya no creen en los políticos, en los directivos, en los profesores ni en los padres y las madres. Hay desesperanza; en el caso de *Por trece razones*, aunque la serie se realiza para crear consciencia de los problemas de los *new adults*, no ofrece soluciones frente a la situación de los bachilleratos en Estados Unidos o en cuanto a la falta de oportunidades para ir a la universidad; tampoco para la situación de las familias, donde los jóvenes no quieren ser como sus padres, pero parecen no ver otra alternativa. En el caso de *El reemplazante*, presenta un sistema educativo corrupto, si bien la familia se muestra solidaria y dispuesta a sacrificarse por los hijos e hijas. Asimismo, están las abuelas que se hacen cargo de los nietos productos de embarazos adolescentes.
- 2) En ambas series las soluciones a los problemas siempre son individuales y los *new adults* tienen que enfrentar las consecuencias de sus actos en total soledad porque no hay ninguna institución que los acoja.
- 3) En *Por trece razones* no se cree en la educación como herramienta para el ascenso social. En tanto, en *El reemplazante*, la educación formal abre alternativas de conciencia para los *new adults* sobre sí mismos y su entorno. No se ve a la educación como una mercancía, sino como un proceso de personalización en los jóvenes.
- 4) En ambas series, por diferentes razones, los *new adults* están angustiados y viven en la incertidumbre, no hay nada fijo, todo es cambiante y efímero.

## ALGUNAS CONSIDERACIONES

Las series de televisión refuerzan el concepto en el imaginario social de los *new adults* como personajes hipermodernos, mediante microrrelatos, nos presentan personajes fragmentados, volubles y desregulados.

Sin embargo, hay diferencias centrales entre los discursos de *Por trece razones*, producida por la cultura hegemónica de Estados Unidos, sociedad con valores hipermodernos y líquidos, donde el sujeto representado está hiperindividualizado y fragmentado. En tanto, en *El reemplazante*, producción chilena, los *new adults* representan una sociedad moderna donde, a pesar de las limitaciones económicas y la falta de oportunidades, hay un sentido de comunidad y solidaridad en una sociedad moderna.

Así, por una parte, en *Por trece razones* se confirma que la hipermodernidad líquida, con sus diversas instituciones, propone valores y formas de ser en una sociedad individualista y sin visión de futuro. En *El reemplazante* no se ha llegado a la hipermodernidad, se muestra una sociedad moderna, basada en la razón, donde el futuro será mejor y la solidaridad es el valor central (no el individualismo).

Por otra parte, ambas series dan sentido de pertenencia e identidad, por la relación que los *new adults* encuentran entre sus pares, presentando un conjunto de microrrelatos que dan una orientación del sentido. Ninguna de las series plantea macrorrelatos ni presenta una visión global del futuro.

El término *new adult* aparece en 2009 y engloba a las novelas protagonizadas por personajes que transitan de la adolescencia a la juventud, normalmente ambientadas en los últimos años de la preparatoria o bachillerato y primeros años de la universidad. Relatan el encuentro de los jóvenes con la sociedad y la búsqueda de una identidad propia. Estos relatos inician en la literatura y pasan al discurso audiovisual.

Entendemos por hipermodernidad a la posmodernidad llevada al límite, sociedades liberales, sin sistemas alternativos ni opuestos, sin marcos regulatorios y regidos por las leyes de un mercado global. Las instituciones ya no tienen un marco regulatorio y no se ve un macrorrelato sobre el futuro.

En las series de televisión revisadas podemos decir que si bien el *new adult* se presenta como protagonista, no siempre son microrre-

latos acrílicos del *statu quo*. Asimismo, se muestran grupos sociales diversos en género, origen étnico, clase social y diversas definiciones sexuales. Algunas de estas series analizan críticamente instituciones como la escuela, las redes sociales o la familia. Se presentaron algunos ejemplos como la serie británica *Skins* (2007-2013), la noruega *Skam* (2015-2017) y las estadounidenses con formato documental *Making a Murderer* (2015) y *The Keepers* (2017).

Al comparar la serie estadounidense con la chilena descubrimos que a pesar de vivir en una sociedad hipermoderna y líquida, con una cultura global, los discursos no proponen los mismos valores. Como hemos explicado, las hiperseries televisivas son una representación construida por guionistas, directores y productores, y reflejan una realidad social en un momento histórico determinado y en un lugar geográfico específico. Retomando a Vásquez (2011), en la posmodernidad ya no funcionan los metarrelatos y el sujeto posmoderno busca pequeños relatos que expliquen su vida. Ya no hay una narrativa de totalidad y el personaje busca historias, o fragmentos de historias, independientes entre sí que expliquen los diferentes aspectos de su existencia:

- 1) Las series de televisión proponen a los jóvenes *new adults* una respuesta a quién soy y qué puedo soñar o esperar de la sociedad.
- 2) En las series tanto modernas como hipermodernas se conforman instituciones débiles que no dan certeza a los *new adults*.
- 3) Mediante los microrrelatos televisivos no hay futuro ni utopías, no hay nada fijo, todo es cambiante y efímero.

## 5. CONSTRUCCIÓN IMAGINARIA DEL CONCEPTO DE *MUERTE EXCLUIDA* EN LAS SERIES *WEB* EN LA SOCIEDAD HIPERMODERNA LÍQUIDA. ESTUDIO DE CASO: *THE OA*, *GLITCH* Y *RUSSIAN DOLL*

NOCTURNO A LA ALCOBA

*La muerte es todo esto y más que nos circunda,  
y nos une y separa alternativamente,  
que nos deja confusos, atónitos, suspensos,  
con una herida que no mana sangre.*

*Entonces, sólo entonces, los dos solos, sabemos  
que no el amor sino la oscura muerte  
nos precipita a vernos cara a los ojos,  
y a unirnos y a estrecharnos, más que solos y náufragos, to-  
davía más, y cada vez más, todavía.*

XAVIER VILLARRUTIA

AL FINALIZAR LA segunda década del siglo XXI nos encontramos con que las hiperseries han invadido la vida cotidiana y la hipertelevisión ofrece a sus usuarios diversas mercancías. Con ello, en términos de Lipovetsky (2009), se seduce a los usuarios en un mercado global donde todos pretendemos encontrar la libertad y heteronomía mediante el consumo.

Entendemos por serie *web* o *hiperserie* una producción audiovisual creada para ser distribuida a través de internet y formar parte del medio llamado *televisión web*. Utilizan guiones y están estructuradas en temporadas divididas en episodios, los que pueden recibir el nombre

de *webisodios*. Pueden ser distribuidas de manera gratuita mediante plataformas como YouTube o Vimeo o por medio de una suscripción en Netflix, Amazon Prime video u otras.

Productores, directores y actores se han volcado a las hiperseries ofreciendo una gran cantidad de géneros y diversidad de temas. Las hiperseries, hoy, son una institución del imaginario social que nos indican quiénes somos, qué expectativas tenemos frente a la vida, a la sociedad y a nosotros mismos. Refuerzan los valores de la hipermodernidad y nos plantean preguntas sobre el bien y el mal, sobre la vida y la muerte. El objetivo de este trabajo es develar el concepto imaginario de la muerte que proponen las hiperseries en la hipermodernidad líquida. El presupuesto es que las *webseries* producidas en 2019 representan a la muerte líquida. Toman a la muerte como un accidente, como algo trivial y así niegan su existencia.

Partimos de una breve explicación de qué es la hipermodernidad y la sociedad líquida, tratamos de ubicar el concepto de la muerte que se presenta como algo líquido en la sociedad. También explicamos cómo en la televisión, específicamente en las series, se han presentado personajes que mueren y resucitan.

Esta selección responde a que frente a la muerte excluida, las hiperseries utilizan la fantasía para contarnos relatos que ayuden a elaborar, mediante símbolos, la aceptación de la propia muerte y la pérdida de los otros. Las series abordan tres inquietudes fundamentales: *a)* la certeza de que somos mortales; *b)* mientras estemos vivos, debemos buscar el sentido de la vida; y *c)* la pérdida del otro como la ausencia de nuestro vínculo afectivo.

Tomamos como muestra las series *The OA*, *Glitch* y *Russian Doll*.

- 1) *The OA* (2016-2019) es una serie estadounidense de misterio y drama con elementos de ciencia ficción, sobrenaturales y fantásticos; creada y producida por Brit Marling y Zal Batmanglij, se estrenó en Netflix el 16 de diciembre de 2016. La primera temporada consta de ocho episodios dirigidos por Batmanglij y producidos por Plan B Entertainment y Anonymous Content. El 8 de febrero de 2017, Netflix renovó la serie para una segunda temporada, cuyo estreno fue el 22 de marzo de 2019 con ocho capítulos.

- 2) *Glitch* (2015-2019) es un drama de televisión australiano transmitido por vez primera el 9 de julio del 2015 por medio de la cadena ABC. El 26 de octubre de 2015, la cadena ABC renovó la serie por una segunda temporada, la cual se estrenó el 17 de septiembre del 2017 y posteriormente en Netflix. Asimismo, en 2019 se estrenó la tercera temporada.
- 3) *Russian Doll* (2019) es una serie de televisión estadounidense de comedia; creada por Natasha Lyonne, Amy Poehler y Leslye Headland, se estrenó el 1 de febrero de 2019 en Netflix y cuenta con ocho capítulos.

Criterios de selección de la muestra:

- 1) Producciones de 2019.
- 2) Sólo la temporada producida en 2019.
- 3) La historia gira en torno al personaje central, que cuenta su propia muerte o qué pasa después de ésta.
- 4) Todas son series “rankeadas” dentro de las 30 mejores teleseries del año.

No se toman algunas series porque los que mueren pierden la conciencia de sí mismos y sus recuerdos, y por lo tanto, su identidad, es el caso de los muertos vivos o zombis; o bien porque la hiperserie narra el proceso del duelo, es decir, cómo los personajes centrales enfrentan la muerte del otro.

Posteriormente, realizamos el análisis de la muestra y algunas observaciones generales donde confirmamos nuestro presupuesto.

## LA MUERTE EN LA HIPERMODERNIDAD

Hemos definido la *hipermodernidad*, retomando a Lipovetsky (2009), como una forma de hablar de la posmodernidad llevada al límite; define las sociedades liberales por un hiperindividualismo, sin sistemas alternativos ni opuestos, sin marcos regulatorios y regidos por las leyes del mercado global.

Para Lipovetsky (2009), en la hipermodernidad, el sujeto es transformado, fragmentado y desregulado por el hiperconsumo.

El concepto de muerte en el imaginario social se ha modificado según el momento histórico que lo produce. Las sociedades y religiones han representado a la muerte mediante rituales en los cuales se representa la reencarnación o la eternidad.

Por su parte, Fulco (2002), en un interesante artículo titulado “Duelo por la propia muerte: ¿duelo posible?”, explica que cuando Freud describe en 1915 las dos actitudes del hombre civilizado frente a la muerte, nos dice que, por un lado, estaría loco quien negara el aspecto natural, inevitable, de la muerte; y por otro, que es impensable imaginar nuestra propia muerte. No hay representación de la muerte en el inconsciente. El ser humano no puede saber qué es la muerte, aunque pueda tener conciencia de saberse mortal. Entonces, en el inconsciente, no hay más representación que la del deseo, no existe la duda ni la incertidumbre, la negación ni el paso del tiempo. Estas cualidades del proceso primario, esta intemporalidad del inconsciente, impide por tanto concebir a ese nivel el fin de la existencia. Lo que caracteriza al inconsciente, por tanto, es la exclusiva exigencia del cumplimiento de deseo y el imperio del principio del placer.

Nadie puede imaginar su propia muerte, sin embargo, todos los sujetos enfrentamos diversas pérdidas y la muerte de seres queridos. A lo largo de la historia, el ser humano ha organizado rituales e imaginarios para afrontar la muerte.

Philippe Ariés (2011), en su libro *Historia de la muerte en Occidente*, plantea cómo ha ido cambiando el imaginario sobre la muerte a través de la historia. Explica cómo, desde el siglo VI al XII, se da la muerte domesticada: el sujeto que muere está en su casa, en su habitación, rodeado de familiares y amigos esperando que suceda lo inevitable.

A su vez, se explica cómo la propia muerte (del siglo XII a finales del siglo XVI) produce la concientización de que ésta implica el final de la vida y la descomposición biológica. Esta conciencia de finitud naciente configura un hombre terrenal, biográfico y sufriente, pues comprende que tarde o temprano va a morir.

Siguiendo a este autor, a partir del siglo XVII, la muerte pasa a ser capturada por el sentido religioso institucional que configura los rituales y ceremoniales a seguir en la hora final terrenal. Se produce

una nueva subjetividad respecto de la muerte, antes familiar y ahora inconciliable por la descomposición propia del cuerpo. El cuerpo del muerto ya no es expuesto a la mirada en el escenario de lo familiar y se disimula con el ceremonial y el ritual eclesiástico.

Por otro lado, la muerte, vedada en el siglo XVIII, se convierte en un problema médico y ya no religioso. En este periodo se inicia en la sociedad occidental una transformación en la medicina con consecuencias en la consideración de la salud y la enfermedad. Los avances en la cura de las enfermedades que antes diezaban poblaciones, las nuevas formas de producción y la necesaria adaptación funcional de la fuerza de trabajo, así como las nuevas terapéuticas médico-morales (medidas de salud pública e higiene), determinaron la construcción de un nuevo sujeto y un nuevo cuerpo medicalizado que da lugar a nuevas formas y actitudes frente a la muerte.

Finalmente, la muerte invertida se da a mitad del siglo XIX, se vuelve vergonzante y objeto de tabú. El hecho de morir ya no es algo social sino únicamente individual, hay que esconder al enfermo y al moribundo y de ser algo público pasa a ser algo individual y privado (Bacci, 2009).

Así, vemos que el imaginario sobre el hecho de morir y el duelo tienen que ver fundamentalmente con los vínculos de la persona con la sociedad. Bauman (2002) explica cómo en las sociedades del capitalismo avanzado aparecen algunas tendencias que afectan a cómo se entienden las relaciones personales. La tendencia al individualismo hace ver las relaciones fuertes como un peligro para los valores de autonomía personal. A esto se une la generalización de la ideología consumista que provoca la mercantilización de varios ámbitos de la vida. En este sentido, el resto de personas empieza a verse como mercancías para satisfacer alguna necesidad, y el amor se convierte en una suerte de consumo mutuo, guiado por la racionalidad economicista, donde el *ethos* económico invade las relaciones personales.

En este contexto, los vínculos afectivos estables se convierten en una hipoteca. La idea del matrimonio católico, el “hasta que la muerte nos separe”, deviene plazo inasumible en una sociedad marcada por el eterno presente y el usar y tirar de la sociedad de consumo.

Vivir juntos, por ejemplo, adquiere el atractivo del que carecen los vínculos de afinidad. Sus intenciones son modestas, no se hacen pro-

mesas, y las declaraciones, cuando existen, no son solemnes, ni están acompañadas por música de cuerda ni manos enlazadas. Casi nunca hay una congregación como testigo y tampoco ningún plenipotenciario del cielo para consagrar la unión. Uno pide menos, se conforma con menos y, por tanto, hay una hipoteca menor para pagar, y el plazo del pago es menos desalentador (Bauman, 2007).

Pero si los vínculos afectivos son temporales, flexibles y líquidos, entonces tiene que plantearse lo que se llama “muerte invertida”; la muerte es expulsada y negada, se la rechaza y se la esconde como consecuencia de este cambio de actitud frente a ella; “la función social del duelo también ha ido desapareciendo: se rechaza y se suprime, se vuelve indecente. La sociedad no tolera las expresiones externas del duelo, no son bien vistas. El dolor sólo puede expresarse en la intimidad, lo más a menudo en soledad. Lo esperable es que se continúe en lo cotidiano, como si nada hubiera pasado” (Fulco, 2002).

Ya no existen códigos ni rituales para acercarse al que está de duelo. Si su dolor no es controlado o disimulado, se lo abandona y se lo rechaza.

Podemos afirmar, entonces, que en la hipermodernidad, la construcción de los conceptos de la muerte y del duelo son excluidos y ocultan el dolor y la angustia.

## LAS WEBSERIES COMO RELATOS PARA VIVIR EL DUELO

*Pero la cultura hace más que eso: consigue redefinir de algún modo el horror ante la muerte como una fuerza motriz de la vida. Moldea la significatividad de la vida sobre la base de la absurdidad de la muerte.*

Z. BAUMAN

El cine y la televisión, o las hiperseries, nos cuentan relatos, construyen historias que nos hablan de nosotros mismos y, frente a tanta desolación de este concepto de la *muerte excluida*, nos proponen enfrentar la muerte y el duelo.

Los relatos de las series son recursos que facilitan la comprensión del fenómeno de la muerte, estar preparados para nuestra defunción o para la de las personas que nos rodean.

En este sentido, los relatos de ficción de las *webseries* cumplen la función de los cuentos y las leyendas que nos explican qué es la muerte y cómo podemos enfrentar el proceso de duelo (Moreno, 2015).

Los relatos de las series hacen referencia a problemas humanos universales; no sólo nos permiten reflexionar sobre la experiencia vivida por el personaje, sino que, sobre todo, nos ponen frente a un espejo ofreciéndonos una imagen de nosotros mismos; por tanto, refuerzan nuestra confianza personal para hacer frente a nuestra realidad reflejada en la ficción.

Bettelheim (1997) sostiene que los cuentos aportan mensajes que hacen referencia a los problemas humanos universales; explica cómo los cuentos de hadas, mediante el lenguaje simbólico, nos facilitan la reflexión sobre un tema que nos causa temor, pero es imprescindible entender el fenómeno de la muerte como un proceso más de la vida:

El duelo es una verdadera crisis existencial y se puede describir como el conjunto de reacciones emotivas, conductuales, físicas, relacionales y espirituales que siguen a la pérdida de un ser querido por fallecimiento, o tras la pérdida de situaciones o cosas significativas para nosotros (separaciones, pérdida de trabajo o vivienda, cambio de lugar de residencia, fallecimiento de nuestra mascota, independencia de nuestros hijos, etc.). Dichas crisis nos pueden servir para crecer y desarrollarnos o para debilitarnos y enfermar, dependiendo de cómo las afrontemos (Moreno, 2015: 44).

El duelo no es precisamente un proceso fácil de afrontar, pero algunos expertos han señalado que se trata de una respuesta universal que afecta a los seres humanos de todas las edades y culturas. Es un proceso personal y se experimenta de forma diferente según el individuo, pero con reacciones emotivas y mentales parecidas.

Las ficciones de las series nos proponen situaciones diversas en torno al fenómeno de la muerte; encontramos tres temas fundamentales: *a)* la mortalidad de todo ser humano; *b)* la omnipresencia de la muerte; y *c)* la presencia de aquellos que murieron (Colomo, 2016).

Así, mediante la ficción, los relatos de las hiperseries nos ofrecen explicaciones y alternativas frente al imaginario de la hipermodernidad de la muerte excluida. A partir de metáforas y símbolos, nos ayudan a

buscar el sentido de la vida y a perdonarnos y perdonar a aquellos que ya no están.

## PERSONAJES QUE VUELVEN A LA VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE

Exponemos algunos ejemplos de personajes en diversas series y *web-series* que han muerto y regresan a la vida, con su identidad y sus recuerdos intactos.

*Dragon Ball* (Toei Animation, Japón, 1984-1995), anime escrito e ilustrado por Akira Toriyama. Fue publicado originalmente en la revista *Shōnen Jump*, de la editorial japonesa Shūeisha, entre 1984 y 1995. Su trama describe las aventuras de Gokū, guerrero saiyajin, cuyo fin es proteger a la Tierra de otros seres que quieren conquistarla y exterminar a la humanidad. Conforme transcurre la trama, conoce a otros personajes que le ayudan en este propósito. El nombre de la serie proviene de unas esferas mágicas que al ser reunidas invocan a un dragón que concede deseos. Tanto Goku como sus amigos son resucitados constantemente por las esferas del dragón: en los 508 capítulos de que consta la serie, seis veces (Faillace, 2016).

*X-Files* (Thirteen Productions y 20th Century Fox Television, Estados Unidos, 1993-2018) cuenta la historia de Fox Mulder, psicólogo que trabaja para el FBI. Traumatizado por la desaparición de su hermana años atrás, aparentemente abducida por alienígenas, se dedica a investigar los casos cerrados en busca de sucesos paranormales que el gobierno se ha dedicado a ocultar. En la segunda temporada, Fox Mulder muere en una explosión, pero los Navajo lo regresan a la vida mediante un ritual (Faillace, 2016).

*American Horror Story* (20th Century Fox Television, Estados Unidos, 2011) es una serie de televisión; cada temporada se realiza como una miniserie independiente, con un grupo de personajes diferentes, escenarios distintos y una trama con su propio comienzo, desarrollo y final. Aun así, las temporadas están conectadas entre sí. En la tercera temporada, Kyle Spencer muere en un accidente

y Madison Montgomery es asesinada, ambos reviven gracias a los hechizos de las brujas (Faillace, 2016).

*South Park* (Braniff Productions, Estados Unidos, 1997-2006) es una serie de televisión que narra la historia de un pequeño pueblo llamado South Park en Colorado, donde cuatro niños, Stan Marsh, Kyle Broflovski, Eric Cartman y Kenny McCormick, cuentan sus aventuras y relaciones con su escuela, familia y comunidad. Kenny muere una vez cada capítulo y regresa a la vida sin ninguna razón que lo explique (Faillace, 2016).

*Buffy The Vampire Slayer* (20th Century Fox Television, Estados Unidos, 1997-2003) es una serie de televisión que narra la historia de Buffy, adolescente de 16 años que llega con su madre a un pequeño pueblo en Estados Unidos donde se dedica a cazar fantasmas y luchar contra las fuerzas oscuras. A lo largo de las siete temporadas muere tres veces; en la primera temporada muere ahogada, mientras en la tercera es asesinada en un universo paralelo, y en la quinta sacrifica su vida para salvar la Tierra. En las tres temporadas regresa a la vida con su identidad intacta (Faillace, 2016).

*Dead Like Me* (DLM Productions, Canadá-Estados Unidos, 2003-2004) es una serie estadounidense de televisión de 29 capítulos emitidos en dos temporadas; narra la historia de Georgia George, una chica de 18 años. Su personaje muere dejando atrás a sus padres y a su hermana menor en un punto en el que sus relaciones con ellos eran bastante inseguras. Se ve dedicada entonces a convertirse en una parca, una especie de muerte personificada. Aprende muy pronto que el trabajo de una parca es retirar el alma de las personas, preferiblemente antes de morir, y acompañarlas hasta lograr pasar al “otro lado”. La serie explora las vidas y experiencias de un pequeño grupo de parcas, liderado por Rube, así como los cambios “post-mortem” de Georgia y las reacciones de su familia ante su muerte.

*Supernatural* (WB, The CW, Kripke Enterprises, Warner Bros, Television, Wonderland, Sound and Vision, Supernatural Films, Estados Unidos, 2005) es una serie de televisión que cuenta la historia de los hermanos Sam y Dean Winchester, quienes recorren todo Estados Unidos buscando fenómenos sobrenaturales. Desde la primera temporada mueren repetidas veces y vuelven a la vida haciendo pactos con ángeles y demonios (Faillace, 2016).

*Grey's Anatomy* (ABC Studios, Estados Unidos, 2005), serie que sigue la historia de Meredith Grey, hija de una cirujana general de renombre llamada Ellis Grey, luego de ser aceptada en el programa de residencia en el ficticio Seattle Grace Hospital. En un accidente Meredith muere ahogada, pero Derek la revive (Faillace, 2016).

¿*Crees en la vida después de la muerte?* (TNT, Estados Unidos, 2007), serie que narra la historia de la doctora Carolyn Tyler, cirujana altamente capacitada y con confianza en la ciencia. Perdió a su hijo Will en un accidente automovilístico, y ella estuvo a punto de morir ahogada cuando prestaba ayuda en Japón a las víctimas del tsunami. Lidera un proyecto que busca probar si existe vida después de la muerte.

*Game of Thrones* (Television 360, Grok! Television, Generator Entertainment, Startling Television, Bighead Littlehead, Estados Unidos, 2011-2019), serie que relata las vivencias de un grupo de personajes de siete casas nobiliarias en el continente ficticio de Poniente para tener el control del Trono de Hierro y gobernar los siete reinos que conforman el territorio. Es una serie muy compleja, la mayoría de los personajes mueren y es definitivo, sin embargo, algunos sí regresan de la muerte.

*Once Upon a Time* (ABC Studios, Estados Unidos, 2011-2018), serie que actualiza los cuentos de hadas y sus personajes mueren frecuentemente. Damos algunos ejemplos: Daniel es revivido por el Doctor Frankenstein; Rumplestilkin sacrifica su vida para salvar el mundo de Peter Pan, es resucitado por su hijo. James es resucitado por Blanca Nieves quien le da la mitad de su corazón (Faillace, 2016).

*Les Revenants* (Televisión Francesa, Francia, 2012) es una serie de televisión que adapta la película *They Came Back* de 2004. Relata los misteriosos crímenes sobrenaturales de un tranquilo pueblo alpino.

*Forever* (ABC, Estados Unidos, 2014-2015) es una serie que cuenta la historia del forense estrella de Nueva York, doctor Henry Morgan, quien estudia a los muertos para ayudar a resolver crímenes y también para ayudarse a sí mismo a resolver su propia inmortalidad misteriosa.

*Resurrection* (ABC, Estados Unidos, 2014-2015) es una serie de televisión basada en el libro *The returned*, de Jason Mott; cuenta la his-

toria de Jacob Langston, niño estadounidense de ocho años que tras despertar amnésico en un arrozal de una zona rural de China es extraditado a Estados Unidos donde es recibido por el agente de inmigraciones Marty Bellamy quien, al identificar la casa de sus padres, Henry y Lucille Langston, lo lleva a ella; sin embargo, el matrimonio afirma que Jacob falleció ahogado en el río vecino 32 años atrás.

*Glitch* (ABC, Matchbox Pictures, Screen Australia, Australia, 2015-2019). Drama de televisión cuya historia gira en torno de un agente de policía y una médica que enfrentan un misterio cuando seis residentes locales regresan inexplicablemente del más allá.

*The Returned* (Fremantle, Estados Unidos, 2015-2015) es una serie dramática sobrenatural que describe la historia de un pequeño pueblo que queda totalmente traspuesto cuando regresan algunos de sus habitantes, de los que se pensaba estaban muertos.

*The Good Place* (NBC, Estados Unidos, 2016-2018) es una serie de televisión que cuenta la historia de Eleanor Shellstrop, después de ser mortalmente atropellada por un camión; ella despierta para descubrir que ha entrado en la vida futura y ha sido enviada al “lado bueno” debido a sus buenas acciones en vida, ayudando a gente inocente a evitar el corredor de la muerte. Eleanor se encuentra atrapada entre permanecer en esta otra vida o tratar de encontrar una manera de volver a su vida mundana en la Tierra.

*Stranger Things* (Laps Entertainment, Estados Unidos, 2016) es una serie de suspenso y ciencia ficción, ambientada en los años ochenta; la historia se sitúa en el ficticio condado de Hawkins, en Indiana, Estados Unidos, cuando un niño de 12 años llamado Will Byers desaparece misteriosamente y se puede suponer que está muerto y puede revivir. Poco después, Eleven, niña aparentemente fugitiva y con poderes telequinéticos, se encuentra con Mike, Dustin y Lucas, amigos de Will, y los ayuda en la búsqueda del mismo.

*Second Chance* (20th Century Fox Television, Teakwood Lane Productions, Fox Television, Estados Unidos, 2016) es una serie un poco diferente a las anteriores pero con la premisa del regreso a la vida. La historia se inspiró en *Frankenstein* de Mary Shelley y narra la historia de un policía anciano y corrupto que es regresado a la vida cuando un par de gemelos ricos y bioingenieros se unen. La

diferencia es que el hombre regresará en un cuerpo mucho más joven y fuerte.

*Black Mirror: Bandersnatch* (Netflix, Estados Unidos, 2018) cuenta cómo un joven programador llamado Butler adapta la novela de fantasía de un loco escritor a un videojuego. A medida que avanza en la programación del juego, Butler comienza a cuestionar la existencia de la realidad misma y extraños sucesos empiezan a suceder a su alrededor. Toda gira alrededor de la muerte de la madre y lo que hubiera pasado si ese día los personajes hubieran tomado opciones diferentes.

*Undone* (Estados Unidos, 2019), serie de televisión que relata la historia de Alma, joven de 28 años de San Antonio. Después de estar a punto de morir tras sufrir un accidente automovilístico, descubre que su forma de percibir el tiempo no es la misma de antes. Con el propósito de descubrir la verdad sobre la muerte de su padre, decide desarrollar su nueva habilidad.

### *The OA*

Esta *webserie* narra la historia de una joven rusa llamada Prairie Johnson; ella fue adoptada de pequeña por una pareja estadounidense. Prairie aparece después de haber estado desaparecida durante siete años y se hace llamar “OA”, tiene extrañas cicatrices en su espalda y ha recuperado la vista, que perdió antes de su adopción, pero se niega a contar a sus padres adoptivos y al FBI dónde estuvo y cómo recuperó la vista.

Tiene un plan para salvar a las otras personas desaparecidas con las que estuvo: recluta a cinco personas a quienes cuenta su vida pasada y revela lo sucedido durante su desaparición, les pide su ayuda asegurando que puede rescatar a los otros desaparecidos abriendo un portal a otra dimensión.

La serie presenta tres líneas argumentales: una es la de Prairie que a lo largo de la temporada debe aprender a vivir en el cuerpo de Nina y además encontrar la manera de que Homer recupere la conciencia de la dimensión anterior. Es interesante como se lleva a cabo la vida de Prairie, ya que en esta dimensión Nina es totalmente diferente a ella, pero finalmente es gracias a Nina que Prairie puede comunicarse con

el pulpo gigante y con las raíces de los árboles. De la mano de ella es que también vemos a Hap, el villano de la serie, que busca descifrar los saltos de dimensiones a toda costa.

Otra línea es la de Karim; él es escéptico frente a todas las anormalidades y fantasías que ocurren, pero al fin y al cabo tiene directa relación con la casa misteriosa ubicada en San Francisco, siendo la pieza clave para dar el salto de una dimensión a otra, aparentemente.

Figura 29. *The OA* (2016-2019)



Fuente: <https://spoilertime.com/netflix-the-oa-preguntas-temporada-2-resumen-analisis/>

Por último, tenemos a los compañeros que Prairie dejó en la otra dimensión, French, Buck, Steve, BBA y Jesse, que dan un salto de fe para creer ciegamente en OA. A través de ellos, de sus interrelaciones, personalidades y sentimientos, se da el toque dramático a la serie.

### Personajes centrales

- Prairie Johnson/OA/Nina Azarova. En el último capítulo de la primera temporada, OA aparentemente muere por un balazo en el pecho. La razón por la cual no muere y viaja a otro universo es porque tiene que realizar su amor por Homer.
- Hap. Villano de la serie, que sigue en la búsqueda de descifrar los saltos de dimensiones a toda costa y sin ningún tipo de ética profesional.

- Karim Washington. Investigador que intenta descubrir que sucedió con Michelle Vu, joven vietnamita secuestrada por un juego de realidad virtual propiedad de CURI. En todo este proceso, Karim conoce y ayuda a Prairie a escapar de un hospital psiquiátrico prometiéndole dar con el paradero de Michelle Vu.
- Homer, Scott, Rachel y Renata. Personas que estuvieron secuestradas junto a OA.

En el ejemplo particular propuesto por Edward Norton Lorenz, por el efecto mariposa, si se parte de dos mundos o situaciones globales casi idénticos, pero en uno de ellos hay una mariposa aleteando y en el otro no, a largo plazo, el mundo con la mariposa y el mundo sin la mariposa acabarán siendo muy diferentes. En uno de ellos puede producirse a gran distancia un tornado y en el otro no suceder en absoluto.

Esta interrelación de causa-efecto se da en todos los eventos de la vida. Un pequeño cambio puede generar grandes resultados o, hipotéticamente, “el aleteo de una mariposa en Hong Kong puede desatar una tempestad en Nueva York”.

La serie *The OA* plantea que frente al misterio de la muerte, la respuesta son los universos alternativos, donde se da el efecto mariposa. Esto es que en situaciones muy parecidas en este universo alterno al cual llega OA, nunca tuvo aquel accidente de carretera en el que perdió la vista por medio de su *encuentro con la muerte*; tampoco fue adoptada por Nancy y Abel, por lo tanto, jamás fue secuestrada por Hap.

El único personaje que sabemos que murió y reencarnó, por así decirlo, es OA, y sabemos que la razón de este y otros cambios de universo se realizan por su amor hacia Homer.

### *Glitch*

El tema principal de la serie *Glitch* es el regreso a la vida de ciertos personajes, que se dan cuenta de que su regreso tiene una razón de ser. El desenlace muestra cómo los personajes van resolviendo poco a poco inquietudes que se les presentan y logran realizar las acciones pendientes.

En *Glitch* es importante que la historia se desenvuelva en un lugar con pocos habitantes, ya que concuerda con el misterio y el deseo de ocultar lo que sucede con los personajes. En cuanto la ambientación, está bien en el sentido de que no poseen muchos medios, información u objetos que los ayuden a resolver el gran dilema en el que se hayan, y esa es la idea; además, al presentar durante la historia el antes y el después de la ciudad en la que se encuentran, logran justificar el asombro de los personajes que han revivido al darse cuenta que están en otra época. Pero, por otro lado, es una ambientación y lugar muy normal, que por sí mismas no generan ninguna emoción ni sensación.

Figura 30. *Glitch* (2015-2019)



Fuente: <https://internerdz.com/glitch-critica-spoilers/>

Cabe destacar que para el correcto desenlace de la historia e igualmente para lograr una conexión con el público, es esencial en los personajes lograr transmitir sentimientos y emociones; y en *Glitch* sucede por el comportamiento de los intérpretes: surgen sentimientos e incluso se genera una intriga por saber qué sucederá después con ellos, enganando al espectador en la historia.

*Russian Doll*

La serie es una combinación de géneros, como comedia, drama, terror y ciencia ficción. Relata la historia de Nadia, mujer judía de 35 años que muere una y otra vez la misma noche, reviviendo la mañana del mismo día. En la historia aparece Alan y le cuenta que está en la misma situación, también ha muerto varias veces. Conoce entonces su rutina en el día, que también se reinicia frente al espejo de un baño. A partir de este momento, Nadia comienza a resolver el problema de la relación con su madre, mientras Alan resuelve el conflicto que lo lleva al suicidio. Nadia y Alan no se hacen pareja, pero descubren que lo único que puede salvarlos es entender la importancia de mirar al otro y tener la capacidad de la compasión y la posibilidad de relacionarse (Morillo, 2019).

Figura 31. *Russian Doll* (2019)



Fuente: <https://fueraadeseries.com/muneca-rusa-temporada-1-critica-netflix-9c4bc-f9ec754>

El título de la serie nos da la clave: se trata de ir quitando las capas superiores hasta llegar al núcleo del problema, en un viaje de autodescubrimiento. Nadia y Alan inician su viaje frente al espejo, la misma música, la misma escenografía. En ambos casos es un camino de au-

toconocimiento (nadie puede salvar a otro si primero no se salva a sí mismo), cada capa es un conflicto que hay que solucionar.

### Personajes centrales

*Nadia.* La protagonista está en una fiesta, rodeada de alcohol; fuma alguna droga en un recipiente en forma de pistola, lo hace llevándose el cañón a la boca, la autodestrucción no puede ser más obvia. La segunda muñeca que hay que abrir es la herencia de comunidad judía, la culpa que Nadia siente por la muerte de sus abuelos en el Holocausto. El suicidio de una madre es un cadáver muy difícil de cargar; la madre de Nadia es una enferma mental incapaz de mantener relación con la niña, de cuidarse a sí misma y mucho menos cuidar de su hija. Nadia no ha resuelto la relación con su madre. La serie plantea que en ciertos momentos de la vida es necesario comprometerse; la aparición de Alan hace descubrir a Nadia la necesidad de ver al otro y ser capaz de tener una actitud generosa para ayudar, y con ello ayudarse uno mismo.

*Alan.* Es un hombre muy formal, cree que sigue las normas, usa traje y corbata, tiene una novia adecuada y un departamento elegante. Todo parece estar bien hasta que inicia la noche donde al proponerle matrimonio a su pareja, saldrán a la luz expectativas que no pueden ser cubiertas, es en esta noche donde Alan muere una y otra vez. Alan no ha sido capaz de saber quién es su novia y el hijo de ella. Siempre la ha visto como su propia extensión, incapaz de observar sus necesidades y logros. Cuando Alan se siente rechazado, se emborracha y descubre que su vida no tiene sentido. Es incapaz de encontrar un vínculo, sin familia, sin novia y sin futuro. Lo único que encuentra es el vacío. La aparición de Nadia hace descubrir a Alan que es necesario ver al otro y ser capaz de tener una actitud generosa para ayudar entre sí y con ello a uno mismo.

### COMPARACIÓN Y ALGUNAS CONSIDERACIONES

Las series de televisión construyen un concepto de muerte hipermoderno. El presupuesto es que las *webseries* producidas en 2019 representan a la muerte líquida. Toman a la muerte como un accidente, como

algo trivial y así niegan su existencia. Esta hipótesis se cumple de manera parcial en tanto que las hiperseries, a pesar de tener el concepto de muerte hipermoderna, también cumplen con la función de ayudar a los sujetos en el proceso de duelo. Mediante la fantasía buscan dar esperanza con personajes que encuentran el sentido de la vida y perdonan a los muertos, quedando en paz para seguir adelante.

En las series analizadas encontramos la construcción de una sociedad hipermoderna, los personajes mueren, pero siguen vivos, con una identidad intacta. La muerte se presenta como una especie de mal rato, pero existe la oportunidad de hacer, de rectificar, de buscar justicia, la libertad, el amor. La segunda oportunidad de lo que los personajes no quisieron o no pudieron hacer en vida.

En las series hay una negación de la muerte, como si retomáramos los conceptos de Freud y aceptáramos que en la sociedad hipermoderna, como en el inconsciente, no existe la duda ni la incertidumbre, la negación ni el paso del tiempo: es la exclusiva exigencia del cumplimiento de deseo y el imperio del principio del placer (Fulco, 2002).

Tres posibilidades frente al hecho de morir:

- 1) Existencia de universos paralelos. En *The OA*, Prairie Johnson, después de morir de un balazo en el pecho, viaja a una dimensión alterna, donde a partir del efecto mariposa, por diferentes opciones de los personajes o diferentes circunstancias, por ejemplo, al no ir de viaje de niña con sus padres, no ocurre el accidente donde éstos mueren y ella se queda ciega, lo que hace que en este universo alterno, sea Nina Azarova y tenga una relación con Hap.
- 2) Regresar a la vida para realizar lo inconcluso. En *Glitch* los personajes, diversos en raza, lugar de origen, edad, etc., salen de su tumba para retomar sus vidas. Todos y cada uno tienen pendientes; por ejemplo, Chi pide ayuda para salvar a sus compañeros, y Bella salva a su hermana del yugo de su madre. Es claro que los valores y la lealtad a los demás o a uno mismo le dan un sentido a la vida; pero la muerte sorprendió a estos personajes, así que en la serie se niega la muerte afirmando que a pesar de la incuestionable mortalidad humana, la vida les da una segunda oportunidad.
- 3) Morir repetidas veces hasta que el personaje aprende el sentido de la vida. En *Russian Doll*, Nadia y Alan mueren una y otra vez has-

ta lograr resolver sus conflictos: Nadia la relación con su madre y Alan su relación amorosa. Ambos deben ver a otro ser humano y tomar las opciones generosas y encontrar un verdadero vínculo humano. No podrán salir de la noche en la que mueren mientras no encuentren el sentido de sus vidas.

El proceso de personalización, de heteronomía, se da a partir de la búsqueda del placer, del consumo, con la negación, con la liquidez de la muerte; en las tres series el hecho de morir se presenta como algo íntimo, privado, vergonzoso, y la vida cotidiana sigue como si la muerte nunca hubiera existido y nada hubiera pasado. Ya no hay rituales frente a la muerte y ésta se presenta como algo subjetivo y no social; algo que el sujeto, en total soledad, tendrá que enfrentar porque ya no hay una comunidad que lo acompañe, pero en este proceso individual, es posible entender la vida de los que se fueron, el aquí y ahora, y que las personas tendrán que encontrar su propio camino.

En la representación de estas tres series, además de la negación de la muerte, encontramos que los cuerpos no cambian con ésta, que para el que murió el tiempo no ha pasado y el único sentido de la vida puede encontrarse porque sabemos que vamos a morir; frente al vacío de la hipermodernidad, el hecho de morir ya no está relacionado a la eternidad, como en la mayoría de las religiones, sino con la nada: ya no hay cuerpo, ni tiempo, ni opciones, sólo nada.

Sin embargo, las tres series nos plantean que frente a las crisis personales hipermodernas, es necesario encontrar el sentido de la vida, es decir, la búsqueda y el encuentro de vínculos humanos profundos.



## CONCLUSIONES

–Pero un sueño no es la realidad.

–¿Y quién te dice cuál es cuál?

–El Sombrero Loco.

L. CARROLL, *Alicia en el país de las maravillas*

ESTOS AÑOS, 2020 y 2021, pasarán a la historia como los años de la pandemia: ¿recordaremos las *webseries* que vimos?, ¿las horas pasadas frente a una pantalla? Años donde los servicios en *streaming* ofrecidos por Netflix, Amazon Prime Video, HBO, Izzii, etc., sedujeron a los usuarios en un mercado global donde el individuo pretende encontrar su libertad y heterotomía mediante el consumo. Para la firma Dataxis, el mercado mexicano de servicios de *streaming* mantendrá un crecimiento constante en los próximos años, lo que le permitirá alcanzar un total de 22 millones de suscriptores para 2025 (Tecnoempresa, 2020: 1). Un reciente estudio de Nielsen refleja que se espera hasta 60% de aumento en el contenido consumido, en algunos casos potencialmente aún más (Mancuso, 2020: 2).

Frente a la crisis producida por la pandemia de Covid19, en un confinamiento obligado, parece que este “atracción televisivo” nos dejará una gravísima indigestión.

La transformación entre ser receptor y ser usuario o prosumidor, es la gran revolución del siglo. Las tecnologías posibilitan al usuario, por un lado, consumir las hiperseries en diferentes plataformas y en el horario considerado más conveniente, y por otro, producir mensajes

en diferentes páginas *web*, *blogs* o Twitter para influir en el desarrollo de la serie o en la comunidad interesada en la hiperserie.

Retomando el concepto de Guy Debord (1976), vivimos el espectáculo como la realidad cotidiana. Hoy, en plena cuarentena global, los ciudadanos están reclusos en sus casas y con mucho tiempo para consumir radio, televisión, películas o *webseries* y relacionarse a través de las redes sociales digitales por medio de la pantalla. Lo que alguna vez fue vivido directamente, hoy se ha transformado en una banal representación, el espectáculo es la imagen invertida de la sociedad.

Las *webseries* son el reflejo en el espejo, nos devuelven nuestra imagen como sujetos en una sociedad hipermoderna donde vivimos buscando nuestra identidad, deseando desear, mediante microrrelatos.

En la hipermodernidad ya no funcionan los metarrelatos y el sujeto hipermoderno busca pequeños relatos que expliquen su vida. Ya no existe una narrativa de la totalidad y la persona busca historias, o fragmentos de historias, independientes entre sí que expliquen los diferentes aspectos de su existencia.

A pesar del consumo hipertextual y de la perspectiva de la ecología de los medios, como la convergencia mediática y cultural que vivimos, el individuo mantiene una posición crítica frente a las *webseries* porque sólo son parte de una red casi infinita de significaciones. ¿Puede hablarse de las *webseries* sin conmoverse, sin cuestionar la orientación de sentido, sin ejercer la imaginación creadora frente al discurso?

Por otra parte, en las *webseries* conocemos hasta los pensamientos más íntimos de los nuevos héroes, protagonistas que siguen el viaje del héroe: separación-prueba-regreso con un beneficio para la comunidad.

Héroes que se han diversificado: hombres, mujeres, niños, here-tosexuales, homosexuales o transgénero. De diversos grupos étnicos, edades, religiones, ideologías, orígenes o situación socioeconómica. Pasamos horas frente a la pantalla, el espectáculo es sólo eso, un reflejo; el espejo mismo, una mercancía para consumir, eso sí, a la carta y en el horario deseado, porque somos hiperindividualistas e hiperconsumistas, para sentirnos diferentes a los demás, para llenar el vacío por unas horas. Podemos decir con el Sombrero en *Alicia en el País de las Maravillas*: “–Pero un sueño no es la realidad. –¿Y quién te dice cuál es cuál?”

En las series analizadas de 2010 a 2019, en la época prepandemia, las *webseries* refuerzan la idea de que no hay futuro ni sentido de la

existencia; este hiperindividualismo nos hace sentir que cada uno tiene en la pantalla una ventana que le da la posibilidad de conocer otros mundos. Sin embargo, en el confinamiento producido por la pandemia, la persona se ve obligada a pasar horas y horas frente a la pantalla y consumir *webseries* atrasadas porque con el aislamiento social hay pocas y pobres series nuevas, y los valores propuestos por las *webseries* se ven reforzados.

Vivimos una situación impensable, nuestros proyectos de vida se han truncado y todos nos hemos visto forzados a transformar nuestro propio mundo en un mundo más cerrado, más familiar, más íntimo. Las relaciones sociales a través de las pantallas se han multiplicado, pero es obvio que no pueden sustituir las relaciones presenciales y la convivencia entre pares. Cabe replantearse cómo las *webseries* están reforzando o cuestionando el imaginario social en función de esta nueva situación de emergencia.

En *Cien años de soledad*, García Márquez afirma: “El mundo era tan reciente, que muchas cosas carecían de nombre, y para mencionarlas había que señalarlas con el dedo”. En esta nueva normalidad, las cosas no tienen nombre y hay que señalarlas. Las *webseries* nos dan noticias de hechos, situaciones, personajes que antes no visualizábamos: ¿serán las *webseries*, como institución social, las que nos den la primera noticia de un hecho histórico, y por ello la consideraremos como verdad? *Webseries* como *Mad Men* y *Good Girls Revolt* nos presentan un cuadro completo de cómo era vivir en la década de los sesenta, y para muchos jóvenes es la primera noticia sobre ese momento histórico, con sus valores y sus estereotipos.

Las hiperseries reconstruyen el pasado. La televisión como institución del imaginario social construye-reconstruye, desde el momento histórico en que se produce, una orientación de sentido sobre los hechos históricos. La interpretación que el equipo de producción hace de esos hechos es lo que va conformando la memoria colectiva de los telespectadores. Así, la memoria colectiva está siempre en proceso de construcción-transformación. Las hiperseries televisivas son una institución del imaginario y aunque son importantes, en el momento actual, no son las únicas en conformar la memoria colectiva: todas las instituciones, mediante sus discursos, nos dan una interpretación de los hechos históricos,

Así, las hiperseries, desde el presente y mediante sus discursos, imponen una orientación de sentido sobre los hechos históricos. Pero las instituciones conforman una red infinita llamada *magma* y sus producciones de sentido son múltiples y muchas veces contradictorias. Las diversas series televisivas han propuesto orientación de sentido en la memoria colectiva sobre la Primera y Segunda Guerra Mundial, la guerra española, Chernóbyl, la Edad Media, la década de los sesenta o sobre casi cualquier acontecimiento histórico, por importante o irrelevante que parezca.

Las *webseries* tienen el poder de ofrecer una orientación de sentido para interpretar desde el aquí y el ahora ese momento histórico. ¿Será posible que sean las *webseries* los nuevos libros de texto sobre la historia?

Por otra parte, hemos afirmado que las hiperseries son un espejo social, que construye-reconstruye el imaginario social al mismo tiempo que refuerza el imaginario instituido de los estereotipos y valores, según el momento histórico y el lugar en que fueron producidas.

En el discurso analizado, la familia sigue siendo el núcleo de la sociedad, aunque más abierta e incluyente; la familia, según las series analizadas, sigue siendo una institución de dominación patriarcal. Se da una ruptura generacional donde lo que se propone es la racionalidad cínica (“sé que está mal lo que hago, pero de todas formas lo hago”). La familia se encierra en un pequeño mundo donde hay caos y violencia, y sin metarrelatos, abren nuevas formas en microrrelatos que explican y refuerzan un modelo agotado.

Las hiperseries no tienen un discurso único; encontramos la convivencia de sociedades modernas con las hipermodernas, un ejemplo claro fue el análisis en la construcción del concepto de joven en la sociedad chilena y estadounidense. Sin embargo, la orientación de sentido nos muestra un estereotipo de joven con instituciones débiles que no dan futuro ni utopías, no hay nada fijo, todo es cambiante y efímero con personajes fragmentados, volubles y desregulados.

Las hiperseries son una mercancía; el caso del *new adult* surge de una categoría mercadotécnica, pero los discursos narrativos de las series, al reforzar y cuestionar el imaginario, nos plantean nuevos retos existenciales, diferentes relaciones familiares, diversas formas de ser jóvenes o viejos.

Finalmente, las *webseries* plantean preguntas trascendentales sobre la vida y la muerte; denuncian o cuestionan pero nos ofrecen mundos alternos, nos introducen al Gran Tiempo, a un tiempo diferente al cotidiano, al rutinario. Los protagonistas nos muestran diversos caminos frente a las crisis personales hipermodernas, buscan el sentido de sus vidas y el encuentro de vínculos humanos intensos. Según entendimos, las series nos ofrecen relatos que nos ayudan a vivir el duelo, a aceptar las pérdidas y afrontar obstáculos, a entender la diversidad de lo que nos rodea. Los relatos ficcionales de las series no son un bloque único ni tienen un solo punto de vista.

¿Qué pasará después de la pandemia? ¿Se reiniciarán nuevas superproducciones para las plataformas de *streaming*? ¿Se abrirán nuevas plataformas? No cabe duda de que sí, y cada día se estrenarán nuevas y originales hiperseries que profundizarán en diversas visiones.

Esta recopilación es desde luego una obra inacabada en tanto seguirá la producción y se abrirán nuevos conceptos que nos gustaría analizar: ¿Cuál es la concepción del futuro, del bien y el mal? ¿Existe en esta construcción imaginaria un planteamiento sobre el Estado, la enfermedad, la verdad, el tiempo, el destino, la ética, la libertad? Son preguntas que dejamos planteadas para investigaciones posteriores.



## BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, T. W. y Horkheimer, M. (1981). “La industria de la cultura de masas”. *Sociedad y comunicación de masas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- AE Tecno (2014). “Producciones originales: la estrategia por dominar la televisión por internet”. *AE Tecno*. Recuperado el 25 de marzo de 2015 de <https://tecnoc.com/articulos/producciones-originales-la-estrategia-por-dominar-la-tv-por-internet>
- AFP (2020). “Por confinamiento Netflix suma 15.7 millones de suscriptores”. *Noticias en la Mira*, 21 de abril. Recuperado el 6 de mayo de 2020 de <https://noticiasenlamira.com/negocios/por-confinamiento-netflix-suma-15-7-millones-de-suscriptores/>
- Albarello, F. (2010). “La hora de la hipertelevisión”. *Hiperlecturas*. Recuperado el 2 de abril de 2015 de <http://hiperlecturas.blogspot.com/2010/09/la-hora-de-la-hipertelevisión.html>
- Alejo, J. (2013). “La estructura ausente. Análisis de género y raza en *Mad Men*”. *La Fuga*. Recuperado el 15 de junio de 2013 de <http://www.lafuga.cl/la-estructura-ausente/554>
- Alfaro, Y. (2021). “Streaming, videojuegos y redes sociales, el refugio de mexicanos durante pandemia”. *Milenio*, 20 de febrero. Recuperado el 25 de febrero de 2021 de <https://www.milenio.com/negocios/netflix-videojuegos-facebook-distraccion-mexico-covid-19>
- Aliaga, F. y Escobar, G. (2006). “El imaginario social del joven en Chile. Una aproximación teórica al concepto del joven problema”. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (21). octubre, noviembre, di-

- ciembre. Recuperado el 3 de julio de 2018 de <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/aliaga2.pdf>
- Aliento Épico (2009). “Textos magnos: ‘Ozymandias’ de Percy Bysshe Shelley”. *Magnoverso*. Recuperado el 22 de diciembre de 2016 de <http://magnoverso.blogspot.com/2009/05/textos-magnos-ozymandias-de-percy.html>
- Ariès, P. (1999). *El hombre ante la muerte*. Madrid: Taurus.
- Ariès, P. (2011). *Historia de la muerte en Occidente. Desde la Edad Media hasta nuestros días*. Barcelona: El Acanalado.
- Arroyave, J. (2014). “La TV que veremos: de las series a las hiperseries”. *El Heraldo*. Recuperado el 29 de abril de 2016 de <https://revistas.elheraldo.co/latitud/la-tv-que-veremos-de-las-series-las-hiperseries-129830>
- Assef, J. (2014). “El atracón televisivo contemporáneo”. *Revista La Lúnula*, septiembre. Recuperado el 1 de agosto de 2016 de <http://www.revistalalunula.com/numero-3/el-atracon-televisivo-contemporaneo/>
- Assef, J. (2016). “Series de TV, una interpretación de nuestro tiempo”. *Articulando. Construyendo Psicología*, 26 de febrero. Recuperado el 20 de mayo de 2016 de <http://articulando.com.uy/series-tv-interpretacion-tiempo/>
- Bacci, P. (2009). “La muerte y el duelo en la hipermodernidad”. Recuperado el 3 de mayo de 2019 de [https://querencia.psyco.edu.uy/revista\\_nro13/pilar\\_bacci.htm](https://querencia.psyco.edu.uy/revista_nro13/pilar_bacci.htm)
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal. Ensayos sobre los fenómenos extremos*. España: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1998). *Cultura y simulacro*. Quinta edición. Barcelona: Kairós.
- Bauman, Z. (1993). *Ética postmoderna*. Reino Unido: Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. España: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2005). *Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias*. Buenos Aires: Paidós.
- Bauman, Z. (2006). *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2007). *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. Barcelona: Paidós.

- Bauman, Z. (2008). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Gedisa.
- Bayona, G. (2002). *Construcción de la memoria colectiva durante el franquismo de los años setenta. Génesis y evolución de la conflictividad laboral*. España: Universidad de Alicante. Recuperado el 19 de abril de 2013 de <http://www.ahistcon.org/docs/Santiago/pdfs/s3d.pdf>
- Bellelli, G., Leone, G. y Curci, A. (1999). “Emoción y memoria colectiva. El recuerdo de acontecimientos públicos”. *Psicología Política*, (18), Universidad de Bari, Italia. Recuperado el 4 de mayo de 2013 de [www.uv.es/garzon/psicologia%20politica/N18-6.pdf](http://www.uv.es/garzon/psicologia%20politica/N18-6.pdf)
- Berger, P. y Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Berman, M. (1995). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. México: Siglo XXI.
- Bettelheim, B. (1997). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Crítica.
- Breakingbad wiki (2013). “Ozymandias”. *Fandom*. Recuperado el 3 de marzo de 2016 de <https://breakingbad.fandom.com/es/wiki/Ozymandias>
- Brooklyn, N. (2010). “Seducción y proceso de personalización”. *Filosofía Contemporánea*. 17 de febrero. Recuperado el 4 de abril de 2015 de <http://textosfil.blogspot.com/2010/02/seducccion-continua.html>
- Cabezuelo, F. (2010). “Mujeres encorsetadas. Bioestética y control social bajo el sueño americano en la ficción audiovisual”. *Revista F@ro*, (11). Recuperado el 25 de marzo de 2013 de <http://web.upla.cl/revistafaro/n11/art04.htm>
- Cafran, A. (2015). “Protagonistas de *Game of Thrones* inspirados en personajes históricos”. *Cultura Colectiva*. Recuperado el 13 de julio de 2016 de <https://culturacolectiva.com/protagonistas-de-game-of-thrones-inspirados-en-personajes-historicos>
- Capelo, M. (2013). “*Mad Men*: 5 razones para no perdersela”. *Infobae*. Recuperado el 25 de abril de 2013 de <https://blogs.infobae.com/series-de-tv/2013/04/29/mad-men-5-razones-para-no-perdersela/>
- Cappello, G. (2014). “La hipertelevisión y el nuevo drama televisivo. Contratexto”. *Revista Contra Texto*, Facultad de Comunicación,

- Universidad de Lima. Recuperado el 15 de agosto de 2016 de <http://www3.ulima.edu.pe/Revistas/contratexto/07-22.pdf>
- Casas, G. (2012). *Texto e imagen televisiva en la construcción social de género*. Argentina: Universidad Nacional de Villa María. Recuperado el 5 de junio de 2013 de [http://www.asaeca.org/aactas/casas\\_luis\\_gabriel.pdf](http://www.asaeca.org/aactas/casas_luis_gabriel.pdf)
- Cascajosa, C. (2007). *La caja lista: televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.
- Cascajosa, C. (2009). “La nueva edad dorada de la televisión norteamericana”. *Portal de Revistas Electrónicas UAM*, Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado el 15 de abril de 2015 de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/4035>
- Castells, M. (2000). *La era de la información. Volumen II. El poder de la identidad*. México: Siglo XXI.
- Castells, M. (2012). *Comunicación y poder*. México: Siglo XXI.
- Castoriadis, C. (1993). *La institución imaginaria de la sociedad*. Montevideo: Altamira.
- Castoriadis, C. (1994). *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*. España: Gedisa.
- Chaparro, L. (2004). “Individualismo contemporáneo o proceso de personalización en Gilíes Lipovetsky”. En O. Mejía Quintana, *El posestructuralismo en la filosofía política francesa contemporánea. Presupuestos, críticas y proyecciones*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Colomo, E. (2016). “Pedagogía de la muerte y proceso de duelo. Cuentos como recurso didáctico”. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14 (2), 63-77. Recuperado el 2 de diciembre de 2020 de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/551/55144743004/html/index.html>
- Cornejo, D. (2016). “Guerra de las Dos Flores: la historia que inspiró los personajes de *Game of Thrones*”. *Sopitas*. Recuperado el 24 de mayo de 2016 de <http://www.sopitas.com/606821-game-of-thrones-guerra-dos-flores/#sthash.AQDx1woc.dpuf>
- Coyote, U. (2013). “Los 5 momentos memorables de *Breaking Bad*”. *E Online*. Recuperado el 20 de diciembre de 2016 de <https://la.eonline.com/mexico/enevs/los-5-momentos-mas-memorables-de-breaking-bad/>

- Cuadrado, A. (2011). “El estilo de *Mad Men*: la desarticulación del drama televisivo”, Universidad Rey Juan Carlos. Recuperado el 15 de mayo de 2013 de [http://www.acuadrado.com/M03.-El\\_estilo\\_de\\_Mad\\_Men\\_la\\_desarticulacion\\_del\\_drama\\_televisivo.pdf](http://www.acuadrado.com/M03.-El_estilo_de_Mad_Men_la_desarticulacion_del_drama_televisivo.pdf)
- Cuen, D. (2011). “Los navegadores responden a la publicidad personalizada”. *BBC*. Recuperado el 6 de abril de 2015 de [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/01/110125\\_publicidad\\_privacidad\\_personalizada\\_rastreo\\_navegadores\\_dc](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/01/110125_publicidad_privacidad_personalizada_rastreo_navegadores_dc)
- Dátola, Y. (2014). “Las familias posmodernas”. *Monografias.com*. Recuperado el 15 de julio de 2016 de <http://www.monografias.com/trabajos100/familias-posmodernas-ensayo/familias-posmodernas-ensayo.shtml>
- Debord, G. (1976). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Castellote.
- De los Ríos, P. (1998). “Los movimientos sociales de los años sesenta en Estados Unidos: un legado contradictorio”. *Sociológica*, 1 (38), septiembre-diciembre. Recuperado el 10 de junio de 2013 de <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/3802.pdf>
- Deza, Y. (2006). “La familia posmoderna”. Recuperado el 15 de mayo de 2016 de <http://sicopliegue.blogspot.com/2006/07/la-familia-posmoderna-yacila-deza.html>
- Deza, Y. (2011). “Diez series americanas que han dejado huella en la última década”. *Vertele*. Recuperado el 25 de agosto de 2013 de <http://www.vertele.com/lostoptendevertete/2011/08/28/diez-series-americanas-de-la-ultima-decada/>
- Domínguez, J. (2016). “20 cosas que no sabías de *Modern Family*”. *Fotogramas*. Recuperado el 10 de febrero de 2017 de <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/g15520354/20-cosas-que-no-sabias-de-modern-family/>
- Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- Ecoteuve (2013). “Seis muertes que conducen al final de *Breaking Bad*”. *Ecoteuve*. Recuperado el 14 de diciembre de 2016 de <http://ecoteuve.economista.es/ecoteuve/television/noticias/5179534/09/13/Seis-muertes-que-conducen-al-final-de-Breaking-Bad.html>
- Emanuelli, P. B. (2000). “Sociedad actual e imaginarios: marco que ‘influye-construye’ las instituciones actuales”. *Revista Latina de Comunicación Social*, (29), La Laguna, Tenerife. Recuperado de

- <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000rmy/paulina.html>.
- Erreguerena, M. (2007). *Los medios masivos de comunicación como actualizadores de los mitos: el mal en el cine, un ejemplo de la construcción imaginaria del mito*. México: Departamento de Educación y Comunicación, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Erreguerena, M. (2011a). *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense*. México: División de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad Autónoma Metropolitana.
- Erreguerena, M. (2011b). *Los superhéroes. La lucha moderna entre el bien y el mal en el cine hollywoodense*. México: Instituto Politécnico Nacional.
- Erreguerena, M. (2014). “Protagonistas de las series estadounidenses como antihéroes”. *Anuario de Investigación 2013*. México: Departamento de Educación y Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Recuperado el 10 de julio de 2016 de [https://publicaciones.xoc.uam.mx/TablaContenidoLibro.php?id\\_libro=619](https://publicaciones.xoc.uam.mx/TablaContenidoLibro.php?id_libro=619)
- Erreguerena, M. (2015). “Netflix, ejemplo de hipermodernidad”. *Anuario de Investigación 2014*. México: Departamento de Educación y Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Erreguerena, M. (2017). “*Breaking Bad*; el final de la familia patriarcal”. *Revista El Búho*, febrero. Recuperado el 20 de enero 2018 de [www.revistaelbuh.com/articulo.php?act=articulo&id\\_articulo=1783&id](http://www.revistaelbuh.com/articulo.php?act=articulo&id_articulo=1783&id)
- Faillace, D. (2016). “11 personajes muertos que regresaron a la vida”. *Spoilertime*. Recuperado el 23 de mayo de 2019 de <https://spoilertime.com/11-personajes-que-volvieron-a-la-vida/>
- Fernández, P. (2015). “5 series dramáticas que hay que ver antes de morir”. *Batanga*. Recuperado el 18 de febrero de 2016 de [www.batanga.com/series/6827/5-series-dramaticas-que-hay-que-ver-antes-de-morir](http://www.batanga.com/series/6827/5-series-dramaticas-que-hay-que-ver-antes-de-morir)
- Filmaffinity (2016). *Juego de tronos* (serie de TV). *Filmaffinity*. Recuperado el 30 de junio de 2016 de [www.filmaffinity.com/mx/film874956.html](http://www.filmaffinity.com/mx/film874956.html)

- Filosofía Contemporánea (2010). “Seducción y proceso de personalización”. *Filosofía Contemporánea. Blog Universitario de Análisis, Reseñas y Comentarios sobre Filosofía Contemporánea*, 14 de febrero. Recuperado el 4 de abril de 2015 de <http://textosfil.blogspot.com/2010/02/seduccion-continua.html>
- Freud, S. (1915). *Duelo y melancolía*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1926). *Inhibición, síntoma y angustia*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1961). *El yo y el ello y otras obras (1923-1925)*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1979). *Sobre la guerra y la muerte. Temas de actualidad (1915)*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freyman, R. (2014). “Las series de televisión”. Recuperado el 25 de junio de 2016 de <https://jmgarcia766.wix.com/regina-freyman-2#!Las-series-de-televisión-2-Hechizada/cxlt/>
- Fulco, M. (2002). “Duelo por la propia muerte: ¿duelo posible?”. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, 92-100. Recuperado el 15 de octubre de 2019 de [https://www.apuruguay.org/revista\\_pdf/rup96/rup96-fulco.pdf](https://www.apuruguay.org/revista_pdf/rup96/rup96-fulco.pdf)
- Galdeano, L. (2016). “¿Qué es el género *new adults* y por qué arrasa?”. *Libertad Digital*, 16 de marzo. Madrid, España. Recuperado el 20 de mayo de 2018 de <https://www.libertaddigital.com/cultura/libros/2016-03-16/que-es-el-genero-new-adults-1276569893/>
- García, E. (2013). “Top 10 empresas más importantes en internet”. *Top 10 Listas*. Recuperado el 6 de abril de 2015 de [www.top10listas.com/2013/12/top-10-empresas-mas-importantes-en.html](http://www.top10listas.com/2013/12/top-10-empresas-mas-importantes-en.html)
- García, L. (2013). “1968, el año que cambió *Mad Men* (y el resto del mundo)”. *El País*. Recuperado el 16 de junio de 2015 de <http://smoda.elpais.com/articulos/el-ano-que-cambio-mad-men/3309>
- García, L. (2016). *El lenguaje de las series de televisión*. Buenos Aires: Eudeba.
- García, P. (2017). “13 series adolescentes que desafían la norma”. *Noicias del Cine*, 12 de noviembre. España, Reino Unido y México. Recuperado el 25 de mayo de 2018 de <https://www.ecartelera.com/noticias/43263/13-series-adolescentes-diferentes/>

- Geertz, C. (1992). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Gentile, C. (2013). “La sagrada familia. Una visión sobre modelos televisivos de familia de la modernidad y de la posmodernidad”. *Grafo-síntesis*. Recuperado el 1 de junio de 2016 de <https://grafosintesis.blogspot.com/2013/02/la-sagrada-familia-una-vision-sobre.html>
- Giddens, A. (2000). *Manual de sociología*. Madrid: Alianza.
- Gogeralife (2011). “*Modern Family*: la familia en la era de la posmodernidad”. *Teleobjetivo*. Recuperado el 20 de junio de 2016 de <https://teleobjetivoblog.wordpress.com/2011/03/>
- González, F. (2013). “La democracia como concepto sociopolítico”. Recuperado el 28 de abril de 2013 de [http://www.kas.de/upload/auslandshomepages/chile/Teoria\\_Politica/Teoria\\_Politica\\_part2.pdf](http://www.kas.de/upload/auslandshomepages/chile/Teoria_Politica/Teoria_Politica_part2.pdf)
- González, J. (1999). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid: Cátedra.
- Guarinos, V. (2009). “Fenómenos televisivos *teenagers*: prototipias adolescentes en series vistas en España”. *Revista Comunicar. Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, octubre. Andalucía, España. Recuperado el 30 de julio de 2018 de <https://issuu.com/revistacomunicar/docs/comunicar33>
- Gutiérrez, J. y Sánchez, I. (2005). “La memoria colectiva y el pasado reciente en el cine y la televisión. Experiencias en torno a la constitución de una nueva memoria audiovisual sobre la Guerra Civil”. *Revista HMiC*, Universidad de Málaga. Recuperado el 28 de agosto de 2016 de <https://core.ac.uk/download/pdf/38996316.pdf>
- Habermas, J. (1989). *El discurso filosófico de la modernidad*. Taurus: Buenos Aires.
- Halbwach, M. (1997). *La memoire collective*. París: Albin Michel.
- Hidalgo, T. (2007). “Hipertelevisión: la televisión fuera de la televisión”. *Inmersión educativa: alfabetización mediática e hipermediática*. Recuperado el 4 de abril de 2015 de <http://inmersioneducativa.blogspot.com/.../hipertelevisin-la-televisin-fuera-de-l>
- Historias Bastardas (2015). “Glitch: ¿hay más vida después de *Les Revenants*?”. *Historias Bastardas Extraordinarias*. Recuperado el 21 de marzo de 2019 de <http://historiasbastardasextraordinarias.blogspot.com/2015/08/critica-series-glitch.html>

- Hobsbawm, E. (1998). *Historia del siglo XX*. Buenos Aires: Grijalbo/Mondadori.
- Hoskins, A. (2001), "New memory: mediating history". *Historical Journal of Film, Radio y Televisión*. 21 (4). Recuperado el 25 de abril de 2013 de <http://libra.msra.cn/Publication/42463558/new-memory-mediating-history>
- Huerta, G. (2013). "¿Nuevos tiempos nuevas familias?". *Sociedad de San Pablo*. Recuperado el 21 de mayo de 2016 de <https://sanpablo.org.mx/snp/articulo.php?id=2>
- Imbert, G. (2003). *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*. España: Gedisa.
- Imbert, G. (2013). "La hipervisibilidad televisiva". Recuperado el 10 de agosto de 2013 de <http://www.carlosmanzano.net/articulos/Imbert.htm>
- Jameson, F. (1988). *Posmodernismo y sociedad de consumo. La posmodernidad*. México: Kairós.
- Jameson F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jarpo, C. (2014). "El reemplazante, una serie irremplazable". *Observatorio de Medios FUCATEL*, 3 de enero. Santiago, Chile. Recuperado el 11 de agosto de 2018 de <http://www.observatoriodefucatel.cl/el-reemplazante-una-serie-irremplazable/>
- Jolin, D. (2019). "El Camino: a *Breaking Bad Movie*: la vida después de Walter White". *Empire*. 11 de octubre. Recuperado el 3 de mayo de 2020 de <http://www.empireonline.com.mx/resenas/resena-el-camino-a-breaking-bad-movie-critica/>
- Joraperi (2013). "Las instituciones (familia, Estado y escuela) según Zygmunt Bauman". *Análisis de Medios Deportivos*, 18 de abril. Recuperado el 20 de mayo de 2018 de <https://analisisdemediosdeportivos.wordpress.com/2013/04/18/las-instituciones-familia-estado-y-escuela-segun-zygmunt-bauman/>
- Kammerath, M. (2014). "Los cambios en el modelo familiar y su representación en la televisión". *Creación y producción en diseño y comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo. Recuperado el 5 de junio de 2020 de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=11181&id\\_libro=528](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11181&id_libro=528)

- Lara, I. (2015). “¿Cuáles son los tipos de familia que existen?”. *Hipertextual*. Recuperado el 5 de junio de 2016 de <https://hipertextual.com/2015/12/tipos-de-familia>
- Lara, L. (2017). “5 series sobre personas que regresan de la muerte... ¡y no son zombis!”. *Vix*. Recuperado el 2 de abril de 2019 de <https://www.vix.com/es/series/176837/5-series-sobre-personas-que-regresan-de-la-muerte-y-no-son-zombis>
- Latur, B. (1993). *Nunca hemos sido modernos*. Debate: España.
- León, F. (2008). “El individualismo de Lipovetsky”. Recuperado el 15 de marzo de 2015 de <https://sites.google.com/site/franciscoleon28/elindividualismodelipovetsky>
- Limi, M. (2014). “Jóvenes y ficción televisiva: construcción de identidad y transmedialidad”. *Scielo*. Recuperado el 14 de octubre de 2018 de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-252X2014000200012](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2014000200012)
- Lipovetsky, G. (2000). *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2002). *El crepúsculo del deber: la ética indolora de los nuevos tiempos democráticos*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2008). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era de la hipermodernidad*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2011). *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Charles, S. (2014). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- Lomelí, A. (2018). “13 Reasons Why, primera temporada, ¿qué dijo la crítica en su estreno?”. *Tomatazos*, 4 de abril. Recuperado el 13 de mayo de 2018 de [www.tomatazos.com/articulos/328198/13-Reasons-Why-primera-temporada-que-dijo-la-critica-en-su-estreno](http://www.tomatazos.com/articulos/328198/13-Reasons-Why-primera-temporada-que-dijo-la-critica-en-su-estreno)
- Luraschi, R. (2009). “La familia: premodernidad, modernidad, posmodernidad”. *Vinculología*, 20 de octubre. Recuperado el 20 de junio de 2016 de <http://vinculologia.blogspot.com/2009/10/la-familia-premodernidad-modernidad.html>
- Lytard, J. F. (1995). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. México: REI.
- Malena (2015). “GOT Revisitada: la primera temporada de *Juegos de Tronos*”. *Reinos de Fábula*. Recuperado el 15 de agosto de 2016

- de <http://reinosdefabula.blogspot.com/2015/10/got-revisitada-la-primera-temporada-de.html>
- Mancuso, P. (2020). “TV & Streaming en tiempos de Virus”, en *Forbes México*, 9 de abril. Recuperado el 6 de mayo de 2020 de <https://www.forbes.com.mx/tv-streaming-en-tiempos-de-virus/>
- Martín, R. (2011). “Referencias históricas en *Juegos de tronos* (George R. R. Martin)”. *Karmacomic*. Recuperado el 10 de junio de 2016 de <http://karmacomic.blogspot.com/2011/01/referencias-historicas-en-juego-de.html>
- Martínez, A. (2014). “Netflix supera 50 millones de suscriptores en segundo”. *El Financiero*. Recuperado el 6 de abril de 2015 de [www.elfinanciero.com.mx/.../netflix-supera-50-millones](http://www.elfinanciero.com.mx/.../netflix-supera-50-millones)
- Milenio (2020). “¿Y falta Disney+! Más de 20% de los mexicanos tienen hasta 4 plataformas de *streaming*”, 17 noviembre. Recuperado el 25 de febrero de 2021 de <https://www.milenio.com/negocios/mas-de-20-de-los-mexicanos-tienen-hasta-4-plataformas-de-streaming>
- Milne, B. (2014). “La novela francesa que inspiró la serie *Game of Thrones*”. *BBC Mundo*. Recuperado el 18 de junio de 2016 de <http://antenasanluis.mx/la-novela-francesa-que-inspiro-la-serie-game-of-thrones/>
- Montalvo, I. (2015). “*Los Soprano*. Ocho años sin la mejor serie de la historia de la televisión”. *El Condensador de Fluzo*. Recuperado el 10 de junio de 2016 de <http://elcondensadordefluzo.blogs.fotogramas.es>
- Moreno, L. C. (2015). *La muerte y el duelo a través de los cuentos*. Madrid: Kolima.
- Morillo, V. (2017). “*Good Girls Revolt*, y reclaman lo que es suyo”. *Fuera de serie*, 31 de marzo. Recuperado el 3 de mayo de 2020 de <https://fueradeseries.com/good-girls-revolt-y-reclaman-lo-que-es-suyo-4b0db2245e8a>
- Morillo, V. (2019). “Crítica: *Muñeca rusa* es un *bandersnatch* existencial y emocional”. *Fuera de Serie*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://fueradeseries.com/muneca-rusa-temporada-1-critica-netflix-9c4bcf9ec754>.
- M’Uzan, M. (1977). *De l’art à la mort*. Francia: Gallimard.
- M’Uzan, M. (1996). *La mort n’avoue jamais*. París: Revue Française de Psychanalyse.

- Nicolás, M. (2014). “Series de televisión: la familia inmortal protagonista”. *Istmo*. Recuperado el 2 de mayo de 2016 de <https://www.istmo.mx/2014/10/15/series-de-television-la-familia-inmortal-protagonista/>
- Nikyts (2013). “Las casas de *Game of Thrones*, fotos grandes”. *Taringa*. Recuperado el 29 de marzo de 2016 de <http://www.taringa.net/posts/offtopic/16277746/Las-casas-de-Game-of-Thrones-fotos-grandes.html>
- Núñez, F. (2016). “¿Qué quiere decir *sociedad líquida*? (según Z. Bauman)”. *CESC. Blog de Francesc Núñez Mosteo*, 8 de marzo. Recuperado el 22 de febrero de 2018 de <https://fnunezmosteo.wordpress.com/2016/03/08/que-quiere-decir-sociedad-liquida-segun-z-bauman/>
- Onandia, M. (2012). “Tres obras maestras de la ficción televisiva. *Los Soprano*, *The Wire* y *Mad Men*”. *Revista de Arte del País Vasco*. Recuperado el 15 de junio de 2013 de [www.ehu.es/ojs/index.php/ars\\_bilduma/article/download/6351/pdf](http://www.ehu.es/ojs/index.php/ars_bilduma/article/download/6351/pdf)
- Palacios, N. (2006). *Breaking Bad* (serie TV). *Filmaffinity*. Recuperado el 15 de mayo de 2016 de [www.filmaffinity.com/es/user/rating/727638/489970.html](http://www.filmaffinity.com/es/user/rating/727638/489970.html)
- Pascual, S. (2015). “*Young Adult*: combatiendo prejuicios”. *Creando entre Dos*, 11 de julio. Madrid, España. Recuperado el 6 de agosto de 2017 de <https://creandoentredos.com/2015/07/11/young-adult-combatiendo-prejuicios/>
- Penalva, J. (2014). “Así será el futuro de la televisión, según Netflix”. *Xataka*. Recuperado el 5 de julio de 2014 de <http://www.xataka.com/hd/asi-sera-el-futuro-de-la-television-segun-netflix>
- Pereyra, M. (2020). “Modernidad, posmodernidad e hipermodernidad”. *MODERNIDAD*. Recuperado el 26 de noviembre de 2020 de [http://circle.adventist.org/files/upload/MODERNIDAD\\_POS-MODERNIDAD\\_HIPERMODERNIDAD.pdf\\_fe1396b9ed-f3e30804e499c6e279ca8f](http://circle.adventist.org/files/upload/MODERNIDAD_POS-MODERNIDAD_HIPERMODERNIDAD.pdf_fe1396b9ed-f3e30804e499c6e279ca8f)
- Pérez, G. (2000). “El idiota moral”. *Kalathos*. Recuperado el 20 de agosto de 2013 de [http://www.kalathos.com/jun2000/el\\_idiota\\_moral.html](http://www.kalathos.com/jun2000/el_idiota_moral.html)
- Pérez, N. (2010). “Análisis teórico de la noción de memoria cultural y su importancia para las identidades actuales”. *Ideas*. Recuperado

- el 4 de mayo de 2013 de <http://www.eumed.net/rev/cccss/09/nps.htm>
- Perrés, J. (1997). “Modernidad, razón y psicoanálisis freudiano”. *Anuario de Investigación 1997*. Universidad Autónoma de México-Xochimilco.
- Pico, J. (coord.) (1990). *Modernidad y postmodernidad*, México: Alianza.
- Pimentel, J. (2013). “Laura Ingalls Wilder en Google: el inicio y el final trágico de *La casa de la pradera*”. *Cosas*. Recuperado el 11 de mayo de 2016 de <http://cosas.pe/padres-tendencias/2112-de-los-ingalls-a-modern-family>
- Polo, J. (2012). “Cinco curiosidades sobre *Mad Men*”. *Espinof*. Recuperado el 3 de abril de 2015 de <https://www.espinof.com/series-de-ficcion/cinco-curiosidades-sobre-mad-men>
- Randazzo, F. (2012). “Los imaginarios sociales como herramienta”. *Imagonautas*. Recuperado el 18 de mayo de 2020 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781735.pdf>
- Real Academia Española (2017). “Familia”. Recuperado el 20 de abril de 2017 de <http://dle.rae.es/?id=HZnZiow>
- Redacción ABC (2019). “La década *streaming* cambia la forma de ver TV”. *ABC Noticias*. 20 de diciembre. Recuperado el 6 de mayo de 2020 de <https://abcnoticias.mx/la-decada-streaming-cambia-la-forma-de-ver-tv/153319>
- Redacción ACI Prensa (2018). “*13 Reasons Why* podría influir en adolescentes suicidas, indica estudio”. *Aciprensa. Agencia Católica de Informaciones*, 24 de noviembre. Recuperado el 24 de noviembre de 2018 de <https://www.aciprensa.com/noticias/13-reasons-why-podria-influir-en-adolescentes-suicidas-indica-estudio-93615>
- Redacción Mag (2019). “*Glitch*, ¿tendrá temporada 4 en Netflix?”. *Mag*. Recuperado el 1 de octubre de 2019 de <https://mag.elcomercio.pe/fama/glitch-tendra-temporada-4-netflix-nuevos-episodios-nnda-nnlt-noticia-679569-noticia/>
- Redondo, M. (2017). “5 ideas de Zygmunt Bauman que retratan a la sociedad moderna”. *Hipertextual*, 10 de enero. Recuperado el 26 de noviembre de 2018 de <https://hipertextual.com/2017/01/5-ideas-bauman>

- Reyes, P. (2013). “Nuevos personajes de *El reemplazante* adelantan detalles de la segunda temporada”, 9 de octubre. *LT. La Tercera*, Santiago, Chile. Recuperado el 13 de agosto de 2018 de <https://www.latercera.com/noticia/nuevos-personajes-de-el-reemplazante-adelantan-detalles-de-la-segunda-temporada/>
- Riffo, I. (2016). “Una reflexión para la comprensión de los imaginarios sociales”. *Revista Scielo Perú*, 7(1), junio. Recuperado el 18 de mayo de 2020 de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682016000100006](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000100006)
- Rodríguez, N. (2013). “*The Simpsons* una serie posmoderna”. *Pantalla Negra sobre Fons Blanc*. Recuperado el 5 de marzo de 2016 de <http://pantallanegrasobrefonsblanc.blogspot.com/.../the-simpsons-una-serie-posmoderna.htm>
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, España: Gedisa.
- Scolari, C. (2013). “La televisión, los libros y la feria. Si no puedes vencerlos, únete a ellos (y pásate al transmedia)”. *Tvmorfosis. Convergencia y escenarios para una televisión interactiva*. México: Universidad de Guadalajara.
- Selectra (2020). “*Streaming*: qué es, cómo funciona, precios y periodo de prueba 2020”. *Selectra*, 27 de abril. Recuperado el 5 de mayo de 2020 de <https://selectra.mx/streaming>
- Semana (2019). “Todos contra Netflix: así va la guerra por el video en *streaming*”. *Dinero Portal*, 29 de octubre. Recuperado el 6 de mayo de 2020 de <https://www.dinero.com/tecnologia/articulo/asi-esta-el-mercado-de-plataformas-de-video-en-streaming/278438>
- Series 4 (2019). “*The OA*. Temporada 2, la serie multiverso más *friki* de Netflix”. *Medium*. Recuperado el 2 de abril de 2019 de <https://medium.com/series-en-4-puntos/cr%3ADtica-review-the-oa-temporada-2-la-serie-multiverso-m%C3%A1s-friki-de-netflix-24a9c73933f8>
- Sloterdijk, P. (2004). *Crítica de la razón clínica*. Madrid, España: Siruela.
- Solà, P. (2014). “¿Por qué Netflix arrasa con sus series propias y Amazon pasa desapercibida?”. *Espinof*. Recuperado el 3 de abril de 2018 de <https://www.espinof.com/modelos-de-negocio/por-que-netflix-arrasa-con-sus-series-propias-y-amazon-pasa-desapercibida>

- Solà, P. (2017). “*Por trece razones*, una serie con daños colaterales”. *La Vanguardia*, 1 de agosto. Barcelona, España. Recuperado el 18 de abril de 2018 de <https://www.lavanguardia.com/series/20170801/43256896969/por-trece-razones-suicidio-efecto-werther.html>
- Solorzano, S. (2012). “Familia funcional y disfuncional”. *Slide Share*. Recuperado el 10 de marzo de 2016 de <https://es.slideshare.net/SandritaSolorzano/familia-funcional-y-disfuncional>
- Spanish for Business Spring 2015 (2015). “Netflix anuncia que su servicio de películas está disponible en Cuba”. *El País*. Recuperado el 23 de abril de 2018 de [https://elpais.com/internacional/2015/02/09/actualidad/1423504454\\_781116.html](https://elpais.com/internacional/2015/02/09/actualidad/1423504454_781116.html)
- Tecnoempresa (2020). “México, a la vanguardia y al alza en servicios de televisión y OTT”. Redacción. 14 diciembre. Consultado el 25 de febrero de 2021 de <https://tecnoempresa.mx/index.php/2020/12/14/mexico-a-la-vanguardia-y-al-alza-en-servicios-de-television-y-ott/>
- Teleseries Chilenas (2012). “*El reemplazante*, una realidad que inquieta”. *Teleseries Chilenas*. Recuperado el 23 de marzo de 2018 de <http://www.teleserieschilenas.cl/2012/11/el-reemplazante-una-realidad-que.html>
- Terrer, C. (2014). “Explicación episodio de la mosca de *Breaking Bad*”. *Serie Maniac*, 14 de enero. Recuperado el 10 de diciembre de 2016 de <http://www.seriemaniac.com/2014/01/14/explicacion-episodio-de-la-mosca-de-breaking-bad/>
- Tesoro, S. (2019). “La muerte en el imaginario de las series de televisión contemporáneas”. *Videodromo*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <http://www.videodromo.es/monograficos-de-cine/muerte-y-series-de-television/55552>
- Vázquez, A. (2008). “Zygmunt Bauman: modernidad líquida y fragilidad humana”. *Revista Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Vásquez, A. (2011). “La posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos”. *Revista Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 29 de enero. España: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 15 de agosto de 2016 de <http://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/NOMA1111140285A>

- Vázquez, F. (2001). *La memoria como acción social. Relaciones, significado e imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Veme (2018). “13 Reasons Why, un suicidio narrado”. *Veme Digital*, 15 de mayo. Recuperado el 20 de agosto de 2018 de <https://veme.digital/13-reasons-why-suicidio-narrado/>
- Wikipedia (2016). *Modern Family*. Recuperado el 20 de mayo de 2016 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Modern\\_Family](https://es.wikipedia.org/wiki/Modern_Family)
- Žižek, S. (2001). *Amor sin piedad. Hacia una política de la verdad*. Madrid, España: Síntesis.
- Žižek, S. (2013). *El año que soñamos peligrosamente*. España: Akal.





En este libro se trata a las películas como un espejo de la social. Las películas son, sin lugar a dudas, una de las instituciones del imaginario social de gran influencia en el siglo XXI. Esto se debe a la audiencia alcanzada a escala mundial, a que grandes directores, productores, actores y guionistas han enriquecido el cine a ellas; así como a la calidad que alcanza por la variedad de géneros y temas pero sobre todo por la profundidad de sus historias y personajes.

Las películas son la imagen inventada de la sociedad. Un reflejo y el sujeto interpreta esa realidad construida mediante la ficción e incorpora el espectáculo como institución del imaginario social dando orientación de sentido sobre quéines somos y qué papel debemos desempeñar.

Las películas representan diversos fenómenos. Con el análisis de *Mad Men* explicamos cómo se conforma la memoria colectiva. Con las series *Game of Thrones*, *Mad Men*, *Family* y *Breaking Bad*, analizamos el concepto de familia y cómo ha evolucionado de las series de televisión a las películas. Para entender cómo se construye el concepto del matrimonio, tomamos como ejemplo *Los novios* y *El cumpleaños*; finalmente los tomamos de comprender un aspecto particular del concepto de muerte mediante el análisis de *The OA*, *Girls* y *Friday*.

