

El yo en serie

Variaciones identitarias en el drama televisivo
contemporáneo norteamericano

Raquel Crisóstomo Gálvez

TESI DOCTORAL UPF / 2019

DIRECTORA DE LA TESIS

Dra. Glòria Salvadó Corretger

DEPARTAMENT DE COMUNICACIÓ



Agradecimientos

Las tesis doctorales siempre son textos complicados de dedicar y agradecer. Porque nunca son solo textos, sino metas personales que nos proponemos y alcanzamos con la ayuda de la paciente escucha, a veces activa, a veces tácita, y el apoyo de los demás. Son puntos de inflexión, lugares de crecimiento vital, sobre todo cuando son voluntarios y (sobre todo reincidentes). Por eso ésta y todas las tesis son de los que nos acompañan.

Ésta es de mis padres, sin el constante apoyo sin importar qué, ni ésta ni la primera hubieran salido adelante.

Óscar y Laura, gracias por las risas, por los sábados, por ser mis hermanos.

Para mi querida Lauriña, en la distancia cercana y lejana nos entendemos. Tu presencia es pilar.

Para my M, *no boundaries no labels*. En nuestras narrativas siempre nos encontramos. Parte de esto y ya parte de mí.

Resumen

Esta investigación persigue aproximarse a las distintas formas, variantes, matices y consecuencias de la narración subjetiva, indentitaria, en el drama norteamericano contemporáneo. Se realiza una taxonomía de identidades (con sus miradas y elementos recurrentes), formas de identificación del sujeto con más presencia en la ficción contemporánea en la época de crecimiento de la denominada *quality tv* y se estudia la percepción de la ficción sobre sí misma; así como los puntos de contacto de estas identidades en otras narrativas audiovisuales como el videojuego.

Abstract

This research aims to provide an approach to the different forms, nuances and consequences of the subjective narration, the indentitarian one, at the contemporary TV american dramas of this third golden age. The objective is achieving a taxonomy of identities (with its sights and recurrent elements) and forms of identification of the subject with more presence at the contemporary TV fiction in the age of quality TV; but also to study the self-perception of the fiction and the contact points between this established identities of the serial narrative with other audiovisual ones like the videogames.

Índice

	Pág.
Resumen.....	v
Presentación conceptual y motivaciones del estudio.....	5
a) Hipótesis y objetivos	9
b) Mirada y metodología	12
c) Terminología	16
d) Desarrollo	18
1. PARTE 1: YO, MÍ, ME, CONMIGO.	21
EXPLORANDO LA (IM)POSIBILIDAD DEL YO.....	
1.1 Reflexiones introductorias sobre la identidad.	21
1.2 Estado de la cuestión: bases filosóficas, sociológicas y psicológicas para entender la problemática inicial.....	26
1.3 Epílogo provisional al yo filosófico: <i>homo fictionalis, ser para con la ficción.</i>	36
2. PARTE 2: TIPOS DE YO EN LA SERIALIDAD CONTEMPORÁNEA.....	47
2.1 Introducción a los problemas identitarios en las series: manierismo.....	47
2.2 El yo craquelado.....	52
2.2.1 El yo craquelado y la imagen como respuesta.....	56
2.2.2 El abismo identitario.....	61
2.2.3 El yo craquelado y el artista.....	64
2.2.4 El yo craquelado por la enfermedad.....	69
2.3 El otro y yo.....	73
2.3.1 Descubriendo la alteridad.....	73
2.3.2 El otro monstruoso.....	75
2.4 El yo multiplicado y los <i>doppelgänger</i>	82
2.5 El yo artificial:	90
2.5.1 Golems y autómatas.....	92
2.5.2 El yo código y las inteligencias artificiales.....	95
2.5.3 La identidad en el espacio virtual.....	104
2.6 El yo de género.....	113

2.6.1 Mujeres en serie.....	115
2.6.2 <i>Fakeminism</i>	126
2.6.2.1 <i>Locas e histéricas</i>	134
2.7 El yo colectivo.....	139
2.7.1 La identidad en la masa amenazante.....	139
2.7.2 <i>Me for we</i> . Supervivencia y fuerza en el colectivo.....	145
2.8 El yo onírico.....	153
2.9 El yo melancólico.....	161
2.9.1 Melancolía y memoria.....	164
2.9.2 Volver a casa.....	170
2.10 El yo creador (y el narrador engañoso).....	174
2.10.1 El yo creador: <i>the man behind the curtain</i>	174
2.10.2 El narrador engañoso y una renovada suspicacia.....	178
3. PARTE 3: AUTOCONSCIENCIA TELEVISIVA, EL GIRO KANTIANO SERIAL.....	195
3.1 La serie como entidad teleológica autoconsciente...	195
3.1.1 Autoreferencia.....	197
3.1.2 Metanarración.....	198
3.1.3 Diálogo con la realidad desde la ficción...	202
3.1.4 Metaficción.....	204
3.2 Universos y Psicoesferas.....	207
3.2.1 La serie como universo.....	207
3.2.2 Dentro de la psicoesfera.....	217
3.2.3 Imágenes catalizadoras.....	228
3.3 Relación de identidad entre el espectador y las series (de lo egódico a lo ergódico).....	231
3.3.1 La identidad contemporánea del espectador en cuanto a la serie.....	231
3.3.2 Las series de televisión como narrativas ergódicas.....	237
3.3.3 El caso <i>Bandersnatch</i>	245
4. EPÍLOGO: SEÑALES IDENTITARIAS ENTRE LAS SERIES Y EL VIDEOJUEGO.....	251
4.1 Narraciones seriales y videojuego.....	254
4.2 Correspondencias de la taxonomía del yo serial en	263

contacto con el videojuego.....	
5. CONCLUSIONES. EMOFICCIÓN: SIENTO, LUEGO EXISTO.....	277
BIBLIOGRAFÍA.....	293
Artículos y libros	
1. General.....	293
2. Ficción televisiva y cinematográfica.....	293
3. Teoría de la imagen y de los medios.....	300
4. Teoría de la literatura, lingüística, psicología social, sociología y filosofía.....	308
Dossier de prensa.....	319
Listado de ficciones.....	329

Presentación conceptual y motivaciones del estudio

En esta época contemporánea donde la presencia del relato subjetivo y el refuerzo del yo ficcionalizado imperan en lo audiovisual en sus múltiples formas y fagocitan el reinado del autorretrato, ya sea través de los relatos en redes sociales o de la omnipresencia de la pantalla, se hace necesario dedicarle atención a las cuestiones *yoísticas* desde el ámbito de la serialidad televisiva, que quizás ha sido el texto, la pantalla, la *complex tv*¹, que más revoluciones narrativas sobre este terreno está reflejando en los últimos años. Claro está que la ficción televisiva recupera los recursos heredados del cine que no entraremos a definir aquí por extensión del texto, pero la duración y la calidad de las antologías televisivas de las que participa el espectador contemporáneo poseen una sofisticación de las que las series antes flaqueaban en su mayoría; una capacidad para extender su narrativa, de la que el cine por cuestión temporal carece; y por formato y extensión precisamente, la capacidad para mutar en progresión como espejo social, de lo que somos como individuos y sociedades. Éstas son identidades, formulaciones del yo que integran la percepción de la identidad en el imaginario colectivo audiovisual y social actual.

La novedad de la cuestión es relativa ya que además hay honrosas excepciones previas que plantearon la figura y la narración del *yo* con

¹ Por *Complex tv*, el experto televisivo Jason Mittell entiende el tipo de ficción televisiva actual que traspasa el simple *storytelling* para aportar una mirada hacia los diferentes factores que influyen en estas narrativas: “This book is not on analyzing meanings as conveyed by television narratives. Instead, I aim to explore how such meanings are given expressive possibility through the form of televised stories, analyzing how such content is conveyed via storytelling” (Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. Nueva York: NYU Press).

valentía y con recursos originales y novedosos, como *The Prisoner* (ITV, 1967-1968) o la primera etapa de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), pero en líneas generales la exploración del *yo*, la preocupación por la identidad propia, pertenece a un modo muy contemporáneo de hacer ficción televisiva. Son muchos los posibles *yoes* narrativos implicados en el *constructo* de una serie: ¿a quién pertenece la voz narrativa principal? ¿Dónde queda la figura del espectador y hasta qué punto influye la cuestión de la recepción, en cuanto a lo diegético y lo extradiegético del relato? Además el espectador ya no es solo consumidor, ni siquiera el *prosumidor* de Henry Jenkins, una mezcla de consumidor y productor apasionado por enriquecer y enriquecerse de las narrativas de las que es fan²; es también un *lectoespectador*³ voraz, un *teleusuario*⁴, que no solo participa de la narración, sino que la elabora, reelabora y experimenta en términos transmediáticos y de apropiación de la identidad de los personajes. Por lo que la narración del yo y su plasmación en el producto serial no sólo pertenecen al ámbito del producto serial en sí, sino a la recepción del mismo, lo que provoca que el *fandom*⁵ reformule y expanda el producto serial hasta el infinito.

Lo poliédrico de la visión y la plasmación del *yo* han aumentado por lo tanto proporcionalmente junto con la sofisticación de su recepción, inevitablemente debido a los personajes protagonistas de las ficciones televisivas, donde se está produciendo desde hace algunos años la

² Jenkins, H. (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

³ Mora, V. L. (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.

⁴ Scolari, C. (2019). *Bandersnatch*. Apuntes sobre la construcción del “teleusuario”. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/>

⁵ Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Londres: Routledge.

literatura (visual) más rompedora de la actualidad, desde que la cadena HBO comenzó a producir sus propias series dramáticas de larga duración (*Oz*, *The Sopranos*, *Six feet under*, *The Wire*, etc). Se podría afirmar desde un punto de vista generalista que lo que caracteriza en especial a esta época serial es que desde entonces el relato del yo se vuelve más complejo conforme el héroe se desprende de sus vestiduras heroicas y abandona definitivamente la zona de luz clásica *campbelliana* para adentrarse en tinieblas personales: el yo se cuartea ante los ojos del espectador. Mucho ha pasado desde que Tony Soprano acudiera a la consulta de la dra. Melfi. Si a la ficción que acompaña naturalmente a la narración del yo, le sumamos el *manierismo* contemporáneo del que se hablará en las próximas páginas, vemos como los protagonistas de las series más recientes casi siempre tienen un elemento que los distancia del virtuosismo clásico televisivo, un elemento de extrañeza (o rareza), una cierta ausencia de capacidad social en muchas ocasiones: el síndrome de Asperger de Sheldon Cooper en *The Big Bang Theory* y Sonya Cross en *The Bridge*; la inadaptación y la condición reivindicada de ‘losers’ de los protagonistas de *Glee*; el trastorno bipolar de André Lion en *Empire* o de Carrie Mathison en *Homeland* (Showtime, 2011-); la sociopatía de Sherlock Holmes (BBC One, 2010-); o la psicopatía de *Dexter* (Showtime, 2006-2013) y *Hannibal*⁶(NBC, 2013-2015), solo por citar algunos de los personajes protagonistas que adolecen de enfermedades mentales en televisión, que las hacen visibles (con la importancia social que ello conlleva) y quizás lo más relevante para lo que aquí nos atañe: que ponen en duda su propia voz, su narración, su perspectiva y su yo.

⁶ Crisóstomo, R. (2014). Le freak c'est chic. El freak como Nuevo héroe en la serialidad contemporánea. *Zer*, 19(37), 175-189.

Partimos en este texto de la idea fundamental de *Simulacra and Simulation*, en que Jean Baudrillard afirma que la sociedad ha reemplazado la realidad con símbolos, especialmente en cuanto a la cultura y a los medios que construyen una realidad percibida: “The simulacrum is true”⁷. Los espectadores se buscan en la ficción: “Los criminales buscan su identidad en mis historias” dice Roberto Saviano, el autor de *Gomorra*⁸. Y el interés de las narraciones ficcionales televisivas radica “en su capacidad de proporcionar modelos del mundo que los receptores pueden elaborar cognitivamente para conocer la estructura interna de los procesos que les resultan problemáticos, como son los que implican las relaciones y los afectos humanos”⁹. Extendiendo la expresión del historiador del arte Norman Bryson, las series entonces *construyen espectadores*¹⁰, y como la filósofa Martha Nussbaum indica en su caso en relación a lo literario, las creencias de los espectadores están a su vez inscritas en la ficción¹¹,

⁷ Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press. Recuperado de http://dnwilliams.com/altprod/readings/baudrillard_precessionofsimulacra.pdf

⁸ La historia fue convertida en serie en 2014 por Sky Atlantic. Verdú, D. (2017). Roberto Saviano: ‘Los criminales buscan su identidad en mis historias’. *El País semanal*. Recuperado de <http://elpaissemanal.elpais.com/documentos/roberto-saviano-entrevista/amp/>

⁹ Peñarín, C. (1999). *Ficción televisiva y pensamiento narrativo*. I Jornadas sobre televisión. Consultado el 13 de abril de 2017 en: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35870941/ficcion_televisiva_pensamiento_narrativo.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1492102122&Signature=h%2FYaiOjk%2FIDZJVazjkOwGA4%2Bz%2Fc%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DFICCION_TELEVISIVA_Y_PENSAMIENTO_NARRATIVO.pdf

¹⁰ Norman Bryson dice en la introducción de su libro que el género de las imágenes es femenino porque constuyen espectadores: Bryson, N. (Ed.), Holly, M.A. (Ed.), Moxey, K. (Ed.) (1994). *Visual Culture: Images and interpretations*. Wesleyan: Wesleyan University Press.

¹¹ “De un modo particular, la novela como género está fuertemente en consonancia con cierta norma de racionalidad: nominalmente, en su insistencia en el rol fundamental, en su propia construcción de una noción general del ser humano”.

que ayuda a “comprender al individuo con valía por sí mismo, es representación de lo humano, pero de lo humano que se vive en el mundo interior del sujeto”¹².

La ficción entonces actúa como espejo para el espectador en el que se reflejan las múltiples derivas ontológicas, los cambios en las dinámicas sociales, entre otros muchos aspectos, a la vez que le ayudan a comprender, a normalizar y normativizar esa realidad¹³: Y no sólo esto, sino que además crean patrones identitarios nuevos a seguir por el espectador. La ficción televisiva se hace eco de los cambios sociales y las series se descubren como “un vehículo idóneo para la representación del cambio y para consolidar determinadas situaciones, ya que actúan como mecanismos de normalización”¹⁴.

a) Hipótesis y objetivos

Si las series, por tanto, la ficción televisiva, ayudan a construir los parámetros de la identidad en la realidad y de su narración, la del yo, ¿qué tipos de narración podemos encontrar? Es más, ¿qué identidades se están construyendo en los espectadores? ¿Siguen efectivamente esta tendencia manierista que se parece intuir? ¿Cómo maneja esta construcción de la narración de la identidad serial la existencia de la alteridad?

En Nussbaum, M. (1995). Justicia poética. La imaginación literaria y la vida pública. *Isegoría*, 11, 72-73. Recuperado de <http://www.acuedi.org/ddata/10774.pdf>

¹² Nussbaum, M. *Op. Cit.*, 60.

¹³ Guy, T. C. (2007). Learning who we (and they) are: Popular culture as pedagogy. *New directions for adult and continuing education*, 115, 15-23.

¹⁴ Buonanno, M. (1999). *El drama televisivo*. Barcelona: Gedisa, 6.

Todas estas son algunas de las preguntas que se hayan en el corazón de la investigación que sigue, que surge de la voluntad de inspeccionar cómo la ficción serial televisiva ayuda a la reformulación del yo en varios escenarios, no sólo desde la narrativa audiovisual, sino también en contacto con el ámbito de lo sociológico, de lo literario y de lo que responde a cuestiones relacionadas con la recepción y la emoción, a través de series que están configurando el imaginario ficcional del espectador contemporáneo, su educación emocional y de pensamiento, en una época donde la televisión seriada se ha convertido en referente en cuanto a lo audiovisual, lo narrativo y, por qué no, lo vital.

Tras estudiar desde los textos clásicos a sus contemporáneos, George Polti estableció las 36 situaciones dramáticas que pueden ser reconocibles en la narrativa¹⁵; y la teoría literaria se ha ocupado de establecer los lugares, tramas y personajes comunes a las narrativas; así como por supuesto existe un frondoso campo dedicado al objeto de los arquetipos intertextuales. La hipótesis principal de esta tesis es que (también) existen unas aproximaciones recurrentes al yo o a la identidad desde la serialidad contemporánea y que inciden en su relación con el espectador, por tratarse de uno de los objetos de la cultura de masas que más está enriqueciendo el imaginario colectivo en la actualidad.¹⁶

¹⁵ Polti, G. (1921). *The Thirty-Six Dramatic Situations*. Franklin. Ohio: James Knapp Reeve, 3.

¹⁶ Estas aproximaciones probablemente no serán nuevas en muchos casos, dado que inevitablemente beben de lo literario y cinematográfico. Pero la novedad no es el objeto de esta investigación, sino detectar y realizar una exploración taxonómica generalista de las formas de plasmar la identidad que abundan en la serie dramática norteamericana actual. Las imágenes no son inocentes y el discurso que yace en ellas tampoco, y generan discurso social y humano, por lo que nos interesa aquí sobre

Esta investigación persigue a través del análisis de contenido aproximarse a las series de la tercera edad de oro, recuperando al hablar del *yo* la idea de Ernst Cassirer con respecto al uso de las imágenes televisivas: “El objeto del conocimiento no está ni adentro ni afuera, ni de este o aquel lado, pues nuestra relación con él no es ni óptica ni real, sino simbólica”¹⁷ porque “el ser no es tangible o accesible, excepto a través del significado”¹⁸, en este caso, el que nace con y en las ficciones seriales. Así pues, el objetivo que persigue esta investigación es delimitar y definir los parámetros de la narrativa del *yo* aplicado al ámbito televisivo: su formulación y concreción mediante distintos ejemplos. ¿En qué modos encontramos estas tendencias?

Para responder a esta pregunta evaluaremos las múltiples plasmaciones del *yo* en la serialidad actual para llegar a la conclusión del predominio de éste en sus variantes en el planteamiento de la serie contemporánea, sus formas más representativas y sus novedades para explicar la identidad. Nos proponemos demostrar aquí que las identidades más frecuentes en la serialidad actual son agrupables en la idea de un *yo* craquelado, en la relación de la identidad con la otredad, el problema de la multiplicación del *yo* y su reproducción (ya sea artificial o no), la cuestión del colectivo y lo individual en cuanto a la identidad, la identidad desde el género, la melancolía que invade al *yo*

todo observar las distintas aproximaciones a la identidad, intentando extraer la mirada sobre el *yo* en nuestra época a través de la ficción serial como narración artística de consumo popular y extendido. En un momento en que además las grandes películas recaudadoras no hacen sino responder en muchas ocasiones a un formato serial, este trabajo pone el foco en el modelo televisivo (aunque usa lo cinematográfico como interlocutor inevitable para clarificar ejemplos, conceptos y motivos cuando conviene).

¹⁷ Cassirer E. (1957). *The Philosophy of Symbolic Forms*. Vol. 3. Londres: Oxford University Press, 318.

¹⁸ Cassirer, E. (1957), *Op. Cit.*, 299.

contemporáneo y su relación con lo onírico. La meta es la de capacitarnos para incrementar efectivamente el conocimiento, la comprensión y la posibilidad de comprobar el predominio de la narración *egódica* (del yo, del ser) –idea germinal a partir de la que surge la aproximación al tema de esta tesis- en la serialidad contemporánea, de sus correspondientes variantes y en relación al espectador.

b) Mirada y metodología

Tomando la idea de que las series son síntomas o símbolos¹⁹ culturales de nuestra época, se pretende abordar las narraciones que siguen los criterios que definiremos a continuación y establecer unas conclusiones en cuanto a los tipos de narración del yo que encontramos en ellas, y a sus principales características, porque en palabras de Goethe, “el arte es el medio más seguro de aislarse del mundo así como de penetrar en él”²⁰.

Los criterios que hemos establecido para la segmentación del *corpus* de estudio es acotarlo en cuanto a las series dramáticas norteamericanas desde el cambio de milenio hasta el año en el que se finaliza la escritura de este texto (1999-2019), conformado por sobre todo por los dramas realistas (de no animación), -con algunas alusiones muy excepcionales durante el desarrollo del texto a otros géneros u orígenes para la mejor reflexión comparativa- que han sido emitidos en televisiones públicas o privadas y en plataformas online originadas

¹⁹ Tomamos aquí prestada la idea desímbolo de Cassirer: “una realidad material que indica otra cosa. Es algo sensible que se hace portador de una significación universal, espiritual”. En Cassirer, E. (1972). *Filosofía de las formas simbólicas*. México: Fondo de Cultura Económica, 36.

²⁰ Goethe, F.W. (1842). *Maximes et réflexions*. París: Brockhaus et Avenarius.

desde la industria norteamericana. La acotación se realiza al terreno de producción norteamericana por el mayor impacto de sus relatos en el imaginario social y cultural colectivo.

El espectro de años se ha escogido debido a dos motivos: en enero de 1999 se estrena *Los Soprano* (HBO, 1999-2007) y coincide con las inquietudes lógicas del cambio de milenio representadas en el audiovisual televisivo; y porque poco después en 2001 tiene lugar el atentado de las torres gemelas, hecho que sin duda marca el devenir de las series, sus protagonistas y del espectador²¹. De esta forma, nos centramos en el periodo que además se considera la tercera edad de oro televisiva. La acotación posterior se hace en la actualidad serial, porque, aunque hubiera sido más manejable un *corpus* menor y cerrado anteriormente, se hubiera perdido de vista la actualidad que esta tesis pretende tener, así como precisamente la evidencia de que la denominada tercera edad de oro todavía no se ha cerrado. Son 18 años de serialidad televisiva, un *corpus* ingente del que nos fijaremos sobre todo en aquellas series que nos resultan relevantes para nuestro estudio, por su contemporaneidad, queriendo ser éste un trabajo que tiene en cuenta los clásicos contemporáneos, pero que sobre todo centra su atención en aquellas ficciones televisivas que han contribuido recientemente a la consolidación del paradigma que establecemos aquí.

Se trata de un espectro muy amplio de análisis, planteado conscientemente con un talante muy ambicioso, pero que representa un gran potencial en cuanto a que persigue con todo ello ahondar en la formulación de la narración de los personajes y las estructuras

²¹ De Felipe, F y Gómez I. (2011). *Ficciones colaterales: Las huellas del 11-S en las series 'made in USA'*. Barcelona: UOCPress Comunicación.

narrativas de las series que más han marcado esta tercera edad de oro, y especialmente la defensa de la ficción televisiva como una forma consolidada de narración en contacto con la alta cultura.

La mirada de este texto se inspira en la idea que Iván Gómez nos recuerda sobre la fotografía de Joan Fontcuberta: no interesa “la paternidad biológica de las imágenes, tan solo su tutela ideológica (...) y donde el gesto más genuino y coherente (consiste en ...) saber asignar su sentido a las existentes”²². Por ello en ningún momento aquí se persigue un análisis exhaustivo de cada serie en el *corpus*, sino destilar los síntomas identitarios más relevantes.

Por ello la metodología empleada es trabajar a partir de momentos concretos de series que consideramos eje de cada categoría, porque en ellos se han detectado fuertemente síntomas identitarios (desde el punto de vista de las cuestiones de estética y de narrativa); para después ponerlos en relación (usando una perspectiva comparatista bajo un enfoque de nuevo estético y narrativo) con otros lugares recurrentes en otras series; para finalmente destilar un patrón unitario en cuanto a la identidad se refiere.

Por otra parte, gran parte de las series nombradas se repetirán en las distintas categorizaciones, porque en ellas hallamos distintos tipos de identidades que se definen en la taxonomía; aunque en cada una de las categorías habrá siempre una serie paradigmática que ejemplifica el tratamiento del yo en cuanto a ese aspecto. Ello no quiere decir que

²² Gómez, I. (2014). " Imágenes conscientes. Autorrepresentaciones# 2" de Marta Álvarez [Reseña de libro]. Pasavento. Revista de estudios hispánicos. II (2), 489-491. Recuperado de https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/23999/resena_imagenes_alvarez_gomez_PASAVENTO_2014_V2_N2.pdf?sequence=1

sean las únicas series en las que se encuentren estas identidades; pero sí significa que la taxonomía realizada es exitosa dado que se pueden encontrar varios de estos yoes en una misma serie y que por lo tanto su presencia es inequívoca, necesaria y sintomática.

Nos ceñiremos aquí a la serie como relato ficcional, en cuanto a su contenido y cómo está plasmado desde la imagen y la palabra, por lo que renunciamos por motivos de dimensión al rastreo periodístico de las mismas a través de entrevistas con los creadores o sus actores y actrices protagonistas. En muchas ocasiones las palabras de los mismos no hacen justicia o incluso caen en el desacuerdo con el discurso de las series en sí.

Nos interesa entonces el análisis de las series como textos culturales que trascienden en la psicología de sus espectadores, que tienen una repercusión social como (alta) cultura popular y en cuanto a los síntomas que presentan en relación a las indentidades contemporáneas situadas dentro del marco conceptual de la sociología, la psicología y los estudios visuales y humanísticos, con una mirada inspirada en la de Lévi-Strauss, quien exploraba el entendimiento de los mitos de una manera sincrónica, no secuencial en un proceso de lo que denominaba *bricolage*.²³

²³ Lévi-Strauss, C. (1964). *El pensamiento salvaje*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 39.

a) Terminología

Para explorar y establecer más cómodamente el acercamiento al yo, como categoría práctica usaremos indiferentemente los términos *identidad*, *yo*, *ser*, *self*, o *realidad del yo*, entre otras derivaciones, pero siempre refiriéndonos al constituyente nuclear consciente de la persona con sus múltiples matices implícitos y en ocasiones contradictorios entre ellos y que damos por supuesto con un propósito práctico, dado lo diluido del concepto, cambiante según diversas tradiciones filosóficas y culturales:

“Clearly, the term “identity” is made to do a great deal of work. It is used to (...) focus on self-understanding rather than selfinterest; to designate sameness across persons or sameness over time; to capture allegedly core, foundational aspects of selfhood; to deny that such core, foundational aspects exist; to highlight the processual, interactive development of solidarity and collective self-understanding; and to stress the fragmented quality of the contemporary experience of “self”, a self unstably patched together through shards of discourse and contingently “activated” in differing contexts”.²⁴

Por los conceptos nombrados anteriormente, o *yo*, entendemos aquí un concepto similar a la definición que el psicólogo Philip Cushman toma de Heelas & Lock, el concepto del individuo articulado por la psicología de un grupo cultural en particular, lo que se conoce

²⁴ Brubaker, R. y Cooper, F. (2000). Beyond “identity”. *Theory and Society*, 29, 8.

generalmente por “lo que es ser humano”.²⁵ La identidad personal, su ser, el *self*, manteniendo en mente la idea agustiniana del problema que plantea del yo como individuo autónomo, como ser,²⁶ pero que tomaremos terminológicamente como sinónimo de entidad o identidad.

Estas figuras se analizarán en mayor profundidad para observar cómo actúan los distintos resortes narrativos y estéticos, así como el uso de la imagen en estas obras. Eso sí, la investigación se llevará a cabo siempre desde un punto de vista híbrido, transversal e interdisciplinar, desde lo humanístico, sobre todo en diálogo con la filosofía, el arte y la literatura; no sólo por la formación previa de esta autora, sino porque creemos que el acercamiento desde la intersección ayuda a establecer un diálogo entre diferentes disciplinas para entender mejor el fenómeno global de las series en la actualidad.

Debido a la necesidad de acotar el *corpus* no abarcaremos todas las dimensiones identitarias (religiosas, nacionales, políticas, etc.) sino que el texto se centrará en poner de relieve aquellas que se encuentran más presente en más series o de manera más elaborada y más habitual.

²⁵ “The concept of the individual as articulated by the indigenous psychology of a particular cultural group, the shared understandings within a culture of ‘what it is to be human’”. En Cushman, P. (1990), “Why the Self is empty. Toward a Historically Situated Psychology”, *American Psychologist*, 45:5, 599, citando a Heelas, P. & Lock, A. (Eds.). (1981). *Indigenous psychologies The anthropology of the self*, London: Academic Press, p, 3).

²⁶ Reale, G. y Antiseri, D. (1995). *Historia del pensamiento filosófico y científico*. Barcelona: Editorial Herder, 382 del tomo primero.

b) Desarrollo

El texto comienza con una introducción a algunas percepciones, reflexiones y tradiciones filosóficas y sociológicas sobre el yo, que se consideran necesarias antes de introducir al lector en la categorización del yo en la serie contemporánea. De todas formas, en este primer apartado ya se empieza a construir el bastidor de la relación de estas perspectivas ontológicas con el tejido serial.

A continuación, se segmentará ese *corpus* según aquellas series que traten de forma relevante aspectos del yo en cualquiera de sus variantes. Una vez hecho esto, se establecerán los criterios necesarios para crear una taxonomía de las distintas formas de abordar el yo a través de los personajes -tomados como “un conjunto de atributos que se predicen de un sujeto en el curso de una narración”²⁷- en la serialidad televisiva del espectro de años nombrado y se trabajarán diversos casos que contengan un número importante de estas características; que las traten de una manera particular; o que sean paradigmáticas por algún motivo en concreto. Se organizarán las diversas tipologías que se establezcan como pequeños sistemas seriales en los que se hayan distintos ejemplos que giran alrededor de una o dos series como referente, no de forma cronológica, sino desde su aproximación temática y en tanto a lo que aporta a la categorización.

Huelga decir que no se pretende en ningún momento abarcar todo el espectro de series generadas durante los años que abarca el *corpus*, tarea imposible por otra parte; sino que se usarán aquellas series que

²⁷ Ducrot, O. y Todorov T. (1972). *Dictionnaire encyclopédie des sciences du langage*. París: Seuil, 288.

aporten un síntoma específico en cuanto a la identidad. Como decía Montaigne, “que no se atienda a las materias, sino a la forma que les doy. Que se vea en mis préstamos, si he sabido elegir lo que realza mi tema.”²⁸

Una vez establecida esta taxonomía, el segundo objetivo consiste en la exploración de la narrativa serial como entidad que dialoga consigo misma en una torsión identitaria. Detectaremos un síntoma manierista recurrente en varias series contemporáneas que reparan, se referencian o dialogan consigo mismas.

Y finalmente nos detendremos en las tendencias predominantes, como la narrativa ergódica; y los diálogos que la serie contemporánea está manteniendo en los últimos años con otros formatos, y la relación que mantiene con ellos, como el videojuego, reproduciendo en él la categorización identitaria que se detectaba en las series.

²⁸ Michel de Montaigne, (1998) *Un libro de buena fe*, Península: Barcelona, 87.

1. PARTE 1: YO, MÍ, ME, CONMIGO. EXPLORANDO LA (IM)POSIBILIDAD DEL YO.

1.1 Reflexiones introductorias sobre la identidad.

La identidad humana aparece como una incesante relectura y reescritura de un texto que nunca está definitivamente acabado.

Joan-Carles Mèlich, *La lección de Auschwitz* (2001).

Du nur, einzig du bist (Tú, sólo tú, existes).

Rainer Maria Rilke. *Letters to a Young Poet* (1929).

La identidad propia siempre ha sido objeto de interés y de controversia. La subjetividad que la acompaña, especialmente por tratarse de un interés sobre la condición humana, pero sobre todo acerca de la condición propia. La tradición artística occidental especialmente abala el recorrido del intento de la explicación del yo a través de su plasmación. Sólo en el ámbito pictórico por citar algunos mínimos ejemplos, Velázquez lo hace en *Las Meninas* con ánimo reivindicativo; en 1940 Frida Kahlo se autorretrata usando símbolos que la ayudan a explicar su sufrimiento; y Chuck Close dice sobre su *Big Self Portrait* en 1967: “Hey, notice my painting, notice me... I think I was trying to find out who I was an artist”²⁹. Independientemente de la cultura y de la época, siempre se ha tratado de la autoconsciencia de cada uno y sin duda de la plasmación atemporal de la identidad, especialmente en un momento, el contemporáneo, caracterizado por la

²⁹ Artspeaks (2014). “Chuck Close Discusses Big Self-Portrait (1967–1968)”. The Walker Art Center. Consultado el 12 de abril de 2017 en <http://www.walkerart.org/channel/2014/chuck-close-discusses-big-self-portrait-1967>

hipervisualidad y la cultura del *selfie*; un concepto ya en sí marcado por un narcisismo freudiano³⁰ en que el individuo se objetiviza asumiéndose como objeto de deseo³¹: el yo en el centro del objetivo desde el yo, “y la ubicación del yo como pieza articular de esta transformación”, que se sitúa en un “emplazamiento principal para el manejo de las contradicciones de la modernidad”³². David Foster Wallace detectó rápidamente los síntomas y en *La broma infinita* (1996) se adelantaba a la centralidad del *self* como fundamento sobre el que se constituye la sociedad contemporánea. “La identidad (...) es, así, una cuestión de estilo de vida, elegida a capricho o, desde una perspectiva más tenebrosa, dictada por la moda”, decía A. Kuper desde el punto de vista de la antropología cultural³³. ¿Cómo se expresa entonces el yo? En 2017, en el marco de la exposición “From Selfie to Self-Expression”, la galería londinense Saatchi organizó un concurso para escoger el mejor *selfie* del mundo hasta la fecha. La ganadora fue Dawn Wolley con su composición “The Substitute”, donde planteaba la fotografía erótica donde un chico besa y sostiene el cuerpo de una chica conformado por múltiples instantáneas a tamaño real que conforman la corporeidad de ella: la imagen como substituta a la par que reificadora del ser. El artificio de la representación descompuesta

³⁰ El individuo “treats his own body in the same way in which the body of a sexual object is usually treated ... he strokes and fondles it till he obtains complete satisfaction” (Freud, S. (1991). *On Narcissism: An Introduction*. New Haven: Yale University Press, 3).

³¹ Žižek, S. (2012). *The Perverts Guide to Ideology*. Documental dirigido por Sophie Fiennes. Narration Slavoj Žižek. New York: Zeitgeist Films.

³² Josep Ramoneda citando un fragmento de *La salvación del alma moderna. Terapia, emociones y la cultura de la autoayuda* de Eva Illouz, citado más adelante. Ramoneda, J. (2010). La cultura de la terapia. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2010/07/03/babelia/1278115946_850215.html

³³ Kuper, A. (2001). *Cultura. La versión de los antropólogos*. Barcelona: Paidós, 277.

conforma un todo, un ser, pero artificial. La ausencia a través de la presencia:

“Woolley creates a photographic copy of herself and places it in the real world as a substitute self. (...) By producing photographs that establish the artist as an object it could be argued that the artwork produced reinforces stereotypical images of the female body, but by depicting her own body as an image she is able to suggest her presence while confirming her absence”.³⁴

Este es un buen ejemplo para entender el tipo de contexto histórico visual donde se enmarca el crecimiento exponencial del interés por la identidad y por la producción ficcional televisiva como uno de los grandes productos culturales populares, por lo que inevitablemente la plasmación del yo sin duda se convierte por extensión en uno de los temas centrales de la considerada como la edad dorada de la televisión. Todas las grandes series que abordaremos aquí se han dedicado a explorar grandes preguntas como: ¿Quién soy yo? ¿Por qué soy así? Y quizás algunas todavía más valientes relacionadas con la aceptación de los demás y el libre albedrío: “La coscienza è considerata una delle frontiere “finali” nella scienza moderna. (...) Negli ultimi decenni, il soggetto è stato ripreso da neuro-scienziati, che hanno cercato di trovare le correlazioni neurali della coscienza”.³⁵

Diversos neurobiólogos y filósofos sostienen que el *yo* es una construcción psicológica interior, una entidad dialogante entre la

³⁴ ArtRabbit. *Dawn Woolley: The Substitute*. (10 de marzo de 2019). Recuperado de <https://www.artrabbit.com/events/dawn-woolley-the-substitute>

³⁵ Guzzi, R. (2015, noviembre). Modelli mentali: percepire, conoscere, agire. *La voce di New York*.

mente y la psique propias y por extensión última, con la sociedad. Este constructo implica el conocimiento de la necesidad de llenar un hueco, de solventar una distancia intersticial entre ambas, un abismo infranqueable por el lenguaje³⁶ a modo de *fill in the gaps*. Novalis decía que “la sede del alma está ahí donde el mundo interior y el mundo exterior se rozan. Donde uno y otro se entrecruzan está el alma, en cada punto de contacto”³⁷. El *yo* por lo tanto puede ser una brecha interna; pero lo que es seguro es que dentro de su indefinición es nuclear como interlugar mediador y por lo tanto está conformado por dos partes, en la medida de que las une y puentea para remediar esa laguna intrínseca. Se asume la intuición de un plural, por lo tanto, a la manera de Heidegger:

“La fórmula más adecuada del principio de identidad, A es A, no dice sólo que todo A es él mismo lo mismo, sino, más bien, que cada A mismo es consigo mismo lo mismo. En la mismidad yace la relación del *con*, esto es, una mediación, una vinculación, una síntesis: la unión en una unidad. Este es el motivo por el que la identidad aparece a lo largo de la historia del pensamiento occidental con el carácter de unidad.”³⁸

Este plural implícito en una unidad, de concepción casi solipsista, habita en las múltiples narraciones del desdoblamiento, en la literatura del *yo* que, en cuanto a plural, inevitablemente acostumbra a ser de talante especular. Sin embargo, en *El hombre sin atributos* Robert Musil

³⁶ Término tomado prestado de Berger, J. (1980). *About looking*. Nueva York: Phanteon Books.

³⁷ Pau, A. (2010). *Novalis. La nostalgia de lo invisible*. Editorial Trotta, 29.

³⁸ Heidegger, M. (1957). *Identidad y diferencia*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Recuperado de http://www.medicinayarte.com/img/identidadydiferencia_heidegger.pdf

hablaba sobre el “instinto de construirse el yo que, como el instinto de los pájaros de construirse su propio nido, edifica su yo sirviéndose de diversos materiales de acuerdo con determinados procedimientos”³⁹, rechazando la posibilidad de una conciencia totalizadora o un yo homogenizador.⁴⁰

Cuando paliamos esa brecha de la conciencia propia es cuando acontece el reconocimiento, una suerte de anagnórisis perpetua y necesaria. La narrativa *egódica* (ego/dicere), tomando prestado el término de Vicente Luis Mora,⁴¹ intenta reflejar la conciencia de esa anagnórisis y lo hace a través de distintas formas como el otro, el doble, y el yo narrador, figuras que se convierten en trasuntos de la identidad. Por ello Pessoa decía que la sinceridad es el gran obstáculo que el artista tiene que vencer.⁴²

El autor, se mueve en el intersticio de la identidad cuando narra. El héroe, la solventa. “Who are you?”, le insistían a *Lawrence de Arabia* en el clásico de 1963. La exploración del yo y su construcción se trata de una fértil línea de investigación con múltiples bifurcaciones. La autobiografía es una de sus derivaciones, que es susceptible de desarrollarse a través de variados subgéneros entre los que destacan el autorretrato o las memorias; aunque en los últimos decenios, lo autobiográfico ha tendido a alejarse de la realidad para orientarse hacia la *autoficción*, que juega con la ambigüedad, impidiéndonos establecer con certeza si hay o no identidad entre autor/a y personaje.

³⁹ Benveniste, E. (1971). *Problemas de lingüística general*. Madrid: Siglo XXI, 13.

⁴⁰ Cometti, J.P. (2018). *El hombre exacto. Ensayo sobre Robert Musil*. Madrid: Ediciones del Subsuelo.

⁴¹ Mora, V. L. (2013). *La literatura egódica: el sujeto narrativo a través del espejo*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

⁴² Pessoa, F. (2012). *Plural de nadie. Aforismos*. Flores Edic. Digital: LMM.

Sin embargo, distintos teóricos a su vez afirman que la narración autobiográfica en realidad es imposible, o como decía Rimbaud: “yo es otro”, debido a la duplicidad enunciativa del yo, que sería alguien que se inscribe en el relato como productor de la acción y del que narra.⁴³ La ruptura, la distancia insalvable, el paréntesis que se produce en la construcción de la identidad propia da lugar a diversos *topoi* narrativos que la literatura, el cine, el cómic y el videojuego entre otros han sabido explorar ampliamente a través de múltiples personalidades, *doppèlgangers*, y otros binomios especulares⁴⁴. Desde Houellebecq hasta Vila-Matas existen distintas maneras de abordar la narración de la identidad, que siempre ha sido un campo fértil en los ámbitos literarios y cinematográficos, usando en muchas ocasiones el artificio de los falseamientos: “La ficción se tiñe de interpretación, de subjetividad, de identidad, de autoría, de autoconciencia, de irradiación del yo sobre la realidad. En esa operación, el yo pasa a ser otro; literalmente un personaje de ficción”.⁴⁵

1.2 Estado de la cuestión: algunas bases filosóficas, sociológicas y psicológicas para entender la problemática inicial.

Pero empecemos por el principio. ¿Qué es el yo? ¿Quién es yo? ¿Dónde acaba y dónde empieza? ¿Por qué es importante en cuanto a la narración? Según el DRAE, el yo señala la realidad personal del que

⁴³ Benveniste, *op. Cit.*, 206.

⁴⁴ Guberm, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.

⁴⁵ Ros, E. (2011). *Las series de ficción de la era de la Post-TV*. Barcelona: Fundación Taller de Guionistas, 125.

habla y refiere asimismo a todo sujeto humano en su calidad de persona⁴⁶. Esta definición algo simplista no abarca desde luego la dificultad de definición del *yo*, que siempre ha sido un ente indescifrable que, a pesar de ser la base de la narración de la conciencia humana, y precisamente por tratarse de una categoría abstracta de tal indeterminación, ha generado numerosas discusiones a su alrededor desde el principio de los tiempos y sigue creándolos: el problema de la identidad personal no es en absoluto algo novedoso.

Desde la antigüedad clásica, los grandes pensadores como Parménides o Heráclito se plantearon las cuestiones relacionadas con ello, concibiéndolo en ocasiones como algo sustancial o por el contrario negándolo, percibiéndolo tan solo como un epifenómeno más (ἐπιφαινόμενον)⁴⁷, una línea que Cassirer recuperará de forma distinta mucho tiempo después:

“No estamos obligados a probar la unidad sustancialista del hombre. Su unidad se concibe como unidad funcional. Tal unidad no presupone una homogeneidad de los diversos elementos en que consiste. No solo admite sino que requiere una multiplicidad y multiformidad de sus partes constitutivas,

⁴⁶ DRAE (artículo enmendado para el avance de la vigésima tercera edición) Consultado el 28 de agosto de 2015.

⁴⁷ Según el DRAE significa literalmente “lo que aparece a continuación” y es un “fenómeno accesorio que acompaña al fenómeno principal y que no tiene influencia sobre él” (Recuperado de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&xw=epifen%C3%B3meno>. Consultado el 18 de junio de 2016). Se trata en definitiva de una función o complejo de impresiones que emerge derivado del fenómeno principal. Este vocablo se ha venido usando sobre todo en psicología para explicar la relación entre la actividad cerebral y la actividad de la mente, a las que tradicionalmente se había atribuido la conciencia.

pues se trata de una unidad dialéctica, de una coexistencia de contrarios”.⁴⁸

El del yo se trata de un problema metafísico de actualidad perpetua. Su planteamiento actual probablemente tiene sus orígenes a mediados del siglo pasado cuando autores como B. Williams, S. Shoemaker, D.K. Lewis, o D. Parfit, entre otros, recogieron la propuesta de John Locke en el siglo XVII. Para éste la identidad debía definirse en términos de la continuidad de la conciencia, tomando la memoria como el elemento capaz de unificar ésta a través de las interrupciones cotidianas que sufre (sin ir más lejos a causa del sueño). El debate que se dio desde mediados del siglo XX hasta aproximadamente la década de 1980 estuvo dominado por los intentos de elaborar un enfoque objetivo del problema de la identidad personal, teniendo en cuenta la condición indeterminada del *yo*, de lo que en definitiva es una entidad inferida abstracta o *illata* en términos de Hans Reichenbach, algo concebido como el *centro de gravedad* de un sujeto⁴⁹.

Más recientemente Derek Parfit, en *Reasons and persons* (1984) aboga por lo que él denomina la *conectividad psicológica*, que enfatiza en la relación inseparable entre la res extensa y la res cogitans cartesiana, una continuidad entre todos los componentes, una suerte de conexión psicológica, parecida a las conclusiones de Hume y que podríamos adjetivar como más fuída, casi como las de la identidad y el yo en algunas filosofías orientales como el budismo.

⁴⁸ Cassirer E. (2007). *Antropología filosófica*. México: Fondo de Cultura Económica.

⁴⁹ Dennet, D. (2013). El Yo como centro de gravedad narrativa. *LOGOS. Anales del seminario de metafísica*, 46, 14.

Y filósofas actuales como Kathinka Evers, líder del grupo de neuroética del Human Brain project⁵⁰ no creen en el dualismo cartesiano, sino en una aproximación monística donde se aboga por la consciencia como un *continuum* con el cerebro:

“Our conceptual hypothesis is that consciousness should be defined in connection to this intrinsic predisposition of the brain to model and simulate the world in order to assign it values (...) This propensity is inherent to the architecture of the brain, and raises a complex flow of feedforward and feedback loops. We conceive consciousness as an unalienable dynamic configuration of organic life, which entails that consciousness can only be completely lost by dying. Cogito ergo sum is thus reversed into Sum ergo cogito: I am therefore I think.”⁵¹

El estudio del yo también se extiende a través de diversas disciplinas, como la lingüística, donde destacan las reflexiones de Émile Benveniste, para quien el yo (*moi*) solo puede ser definido en relación con un otro, algo que desarrollaremos a nivel narrativo más tarde con la necesidad y la lucha con respecto a la otredad, debido a lo profusa que ha sido esta cuestión en la serialidad. Para el lingüista francés,

“La ‘subjectivité’ dont nous traitons ici est la capacité du locuteur à se poser comme ‘sujet’. Elle se définit, non par le sentiment que chacun éprouve d’être lui-même (...) mais

⁵⁰ Human Brain Project (10 de marzo de 2019). Recuperado de <https://www.humanbrainproject.eu/en/follow-hbp/news/a-continuum-of-consciousness-the-intrinsic-consciousness-theory/>

⁵¹ Changeux J-P. (1986). *Neuronal man: the biology of mind*. Nueva York: Oxford University Press.

comme l'unité psychique qui transcende la totalité des expériences vécues qu'elle assemble, et qui assure la permanence de la conscience. Or nous tenons que cette 'subjectivité', qu'on la pose en phénoménologie ou en psychologie, comme on voudra, n'est que l'émergence dans l'être d'une propriété fondamentale du langage. Est 'ego' qui dit 'ego'. Nous trouvons là le fondement de la 'subjectivité', qui se détermine par le statut linguistique de la 'personne'".⁵²

Las palabras de Benveniste nos recuerdan inevitablemente a la mutabilidad de la esencia humana (casi heraclitiana) que artistas contemporáneos como Marc Quinn han intentado plasmar en provocadoras obras como *Self*, un proyecto que desarrolla desde 1991 y que consiste en elaborar un autorretrato en un molde en negativo de su cabeza congelado fabricado con cuatro litros y medio de su sangre. Para Quinn, sus polémicas obras en la línea del accionismo vienen a presentar un índice acumulativo de cómo le afecta el paso del tiempo y del *changing self*.⁵³

El concepto de *yo* claramente ha desempeñado un lugar central en la obra de numerosos filósofos: el *cogito ergo sum* de Descartes; o el concepto de Schopenhauer, para quien el yo era una expresión (*Vorstellung*) de una voluntad (*Wille*) material e inconsciente. Para el punto de vista kantiano, el *yo* es la unidad asociada a la totalidad de las representaciones, algo que recuerda a la idea de "espíritu" (*Geist*) de Hegel, aunque tanto éste como la "razón" kantiana resultan algo muy

⁵² Benveniste, E. (1966). *De la subjectivité dans le langage. Problèmes de linguistique générale*, 1. Paris, Gallimard, 259-260.

⁵³ Página de *Self* en el sitio web de Marc Quinn. (10 de marzo de 2019) Recuperado de <http://marcquinn.com/artworks/single/self-20061>

superior al ego. En el romanticismo de Schelling y en Fichte el yo es especialmente importante.⁵⁴ Ambos pensadores consideraban que el yo común tenía como referente a un yo absoluto que era totalmente incondicionado y la base de todo conocimiento. Aunque “Fichte descubre en la autocerteza del ‘yo pienso y actúo’ el fundamento irrebable e inamovible de la reflexión filosófica, mientras que Schelling piensa de un modo más radical los sedimentos filosófico-transcendentales de la propuesta crítica de Kant”⁵⁵. Para Fichte, el *yo* (una especie de entidad superior) es la realidad previa a la separación entre sujeto y objeto, el puente entre ellos.

Sartre a su vez consideraba que el ego no es la base de la conciencia, sino que la trasciende en cuanto a que puede situarse virtualmente fuera de ella y desde la conciencia se puede estudiar al ego⁵⁶, una distancia crítica que la dota de intencionalidad, donde se acaba por constatar el doble componente del ego: el *je* (deíctico) y el *moi* (pronominal). Sujeto y objeto.

Según Freud, el yo es un probador de la realidad, la inteligencia, la razón y el conocimiento de causa y efecto para aumentar la libido, las gratificaciones y poner freno a la pulsión de muerte⁵⁷, así como conecta el “ello” (el inconsciente), con la *realidad* y el “superyó” (el conjunto de mentes grupales que forma una psique ideal). Este yo freudiano integra la conciencia, siendo aquella instancia psíquica que

⁵⁴ Augusto, R. (2009). La libertad incondicionada del Yo absoluto en el joven Schelling. *Thémata. Revista de Filosofía*, 41, 41.

⁵⁵ Cardona, L.F. (2011). La metafísica schellingniana del yo absoluto como ‘Una ética a la Spinoza’. *Universitas Philosophica*, 57(28), 87-122.

⁵⁶ Sartre, J.P. (1992). *La transcendence de l'ego*. París: Ed. Vrin.

⁵⁷ Jelliffe, S. E. (1939). Sigmund Freud y la psiquiatría: Una evaluación parcial. *The American Journal of Sociology*, 45, 326-340.

fiscaliza todos sus procesos parciales y es también de donde parten las represiones del individuo⁵⁸.

En Jung debe entenderse por *yo* el centro de la consciencia, cuya libertad se ve coartada por las limitaciones propias del mundo exterior y por las del mundo interior subjetivo -o *sí-mismo*-. El ego lacaniano, por su parte, es una instancia del registro de lo imaginario⁵⁹ creado a partir de una percepción especular en la madre durante el estadio del espejo o etapa inicial de formación del ego. Y Deleuze crea un paradigma identitario infinitamente multidimensional en el que podemos entender la identidad como el resultado de miles de sucesos individuales trabajando en conjunción entre ellos pero no necesariamente unidos por un todo (una identidad).⁶⁰

Llegados a este punto donde ya se han explicado algunas de las reflexiones más importantes o que al menos han sentado un mayor precedente en la cultura occidental, se hace necesaria hacer aquí una anotación sobre el concepto de *persona* que incluye el DRAE en su definición de *yo*. Podría pensarse que *yo* es sinónimo de *persona*, cuando no es exactamente así. Recordemos: “todo sujeto humano en su calidad de persona”. La etimología de esta palabra deriva del latín *persōna*, es decir la máscara que usaba un actor al desempeñar su papel en el teatro. La máscara por tanto equivaldría a los rituales de identidad públicos y repetidos reconocibles por los demás, que pueden no corresponder con el *yo* privado.⁶¹ La palabra latina derivaría por su

⁵⁸ Freud, S. (2001). *Obras Completas*. Madrid: Amorrortu Editores, 20.

⁵⁹ Lacan, J. (1966). *Écrits*. París: Le Seuil.

⁶⁰ Deleuze, G. y Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

⁶¹ “The public, performed, repetitive rituals of identity that are recognizable by others but that may not actually correspond to the occluded, private self”. Johnson,

parte de la etrusca *phersu*, que a su vez proviene de la griega *πρόσωπον*. Paralelamente existe sin embargo otro supuesto etimológico: la palabra latina procedería de *pr-sonare*, ya que las antiguas máscaras clásicas de teatro solían tener un dispositivo que amplificaba la voz. El vocablo *persona* también fue usado en términos jurídicos, aunque donde más se desarrolló fue en el vocabulario teológico y filosófico debido a los extensos debates suscitados alrededor de lo cristológico especialmente durante los siglos IV y V. En el transcurso del debate entre las diferentes escuelas teológicas, se desarrollaron conceptos para disponer de una terminología consensuada para referirse a dogmas como el Λόγος (*logos* o *palabra*) y sus distintas formas.⁶²

Por otro lado, ya en la era moderna, Leibniz plantea que el concepto de *persona* conlleva la idea de un ser pensante e inteligente, capaz de razón y de reflexión, que puede considerarse a sí mismo como el mismo, como la misma cosa, que piensa en distintos tiempos y en diferentes lugares, lo cual hace únicamente por medio del sentimiento que posee de sus propias acciones. Santo Tomás de Aquino también abordó al concepto de *persona* en sus obras (*Summa teológica* y *Summa contra gentiles*), hasta el punto de acuñar lo que se ha llamado el “personismo tomista”, que recoge las notas básicas y las dimensiones

T. (2016). The Self, The Mask, The Double, The Shade. Identity Formation, Masquerade, Recognition, and the Uncanny in the Photographic Oeuvre of Lady Clementina Hawarden. (10 de marzo de 2019). Recuperado de https://www.academia.edu/31003123/The_Self_The_Mask_The_Double_The_Shade_of_Identity_Formation_Masquerade_Recognition_and_the_Uncanny_in_the_Photographic_Oeuvre_of_Lady_Clementina_Hawarden

⁶² Como es sabido una de las principales cuestiones debatidas atañía a la “naturaleza” de Cristo, por lo que al final se acabó concluyendo una doble naturaleza crística -la divina y la humana-, reunidas en una única persona, única e indivisible. La idea de persona así se convertía en nuclear al unificar lo humano y lo divino en Cristo, convirtiéndolo en persona divina.

de la persona integral: interioridad, corporeidad, comunicación, afrontamiento, trascendencia, libertad y acción.

En las varias filosofías contemporáneas de la persona destaca recientemente el interesante el pensamiento de Kenneth Gergen, asociado al construccionismo social. Una de las afirmaciones de Gergen más relevantes en cuanto a la identidad de la *persona* es “Estoy ligado por lo tanto yo soy” en respuesta a la posición de Descartes. Como psicólogo social experimental, los primeros estudios de Gergen pusieron en tela de juicio la presunción de un yo unificado y coherente, pero fue su controvertido artículo de 1973⁶³, donde sostuvo que la mayoría de los patrones de comportamiento que estudian los psicólogos sociales han sido históricamente perecederos. Debido a los valores implícitos incorporados en la teoría psicológica y la descripción, la difusión del conocimiento tenía el potencial de alterar los patrones de la actividad social.

Desde la perspectiva de Gergen, toda inteligibilidad humana (incluidas las reclamaciones al conocimiento) se genera dentro de las relaciones. Es a partir de las relaciones que los seres humanos obtienen sus concepciones de lo real, entonces el yo por lo tanto se construiría a través de lo social. Este aspecto social inevitablemente conecta con la filosofía del Proceso de Alfred North Whitehead, quien en el XIX había argumentado que “existe una urgencia de ver al mundo como una red de procesos interrelacionados de los que somos partes

⁶³ Gergen, K. (1973). Psicología social como historia. *Anthropos*, 177, 39-49.

integrales, por lo que todas nuestras decisiones y acciones tienen consecuencias para el mundo alrededor de nosotros”⁶⁴.

El volumen más popular de Gergen es *El yo saturado*, donde se abren nuevos territorios tanto teórica como prácticamente. Se trata de reescribir la psicología, al demostrar que lo que se consideran procesos mentales no lo son tanto en la psique como en las relaciones: el conocimiento se crea, se modifica y se usa en contextos sociales, por lo tanto, son esencialmente sociales. El autor sostiene además que las nuevas tecnologías nos permiten mantener relaciones directas e indirectas con una enorme cantidad de personas y ello produce una saturación social. Como consecuencia, también aparece una colonización del yo:

“A medida que se suman al yo los demás y sus deseos se vuelven nuestros, hay una ampliación de nuestras metas: de nuestros “debo”, nuestros “necesito” y nuestros “quiero”. (...) Cada nuevo deseo plantea sus propias exigencias y reduce la libertad del individuo”.⁶⁵

Resulta interesante que cuando más inmersos estamos en una sociedad líquida *baumaniana*, la filosofía tiende a una menor acritud existencial (como nos indica el pensamiento de Gianni Vattimo⁶⁶ entre otros) y más participamos de una cultura colaborativa y dilatada⁶⁷, pero desde una particular insistencia en la presencia del yo en la

⁶⁴ Mesle, C. R. (2009). *Process-Relational Philosophy: An Introduction to Alfred North Whitehead*. West Conshohocken: Templeton Foundation Press, 9.

⁶⁵ Gergen, K. (2011). Hacia una psicología postmoderna y postoccidental. *Psyche*, 3(2), 105-113.

⁶⁶ Vattimo, G. (1987). *El fin de la modernidad*, Barcelona: Gedisa; y Vattimo, G. (1989), *Más allá del sujeto*, Barcelona: Gedisa.

⁶⁷ Fernández Porta, E. (2008). *Homo Sampler: tiempo y consumo en la Era Afterpop*. Barcelona: Anagrama.

contemporaneidad, algo que queda demostrado desde el crecimiento de la literatura del yo y también de las narraciones del yo en cuanto a televisión.

1.3 Epílogo *provisional* al yo: *homo fictionalis*, ser para con la ficción.

En febrero de 2016 el Smithsonian dar a conocer una nueva adquisición para su National Portrait Gallery. Entre los retratos de George Washington, Abraham Lincoln o George W. Bush entre otros presidentes de la historia de los EEUU, se cuelga el cuadro de Frank Underwood, presidente en la ficción de *House of Cards* (Netflix, 2013-2018): “I’m one step closer to convincing the rest of the country that I am the President”⁶⁸, decía el intérprete Kevin Spacey. La inclusión de este retrato subraya la importancia de la ficción en y su imbricación en la realidad. Kim Sajet, director of the National Portrait Gallery refuerza esta idea comentando el porqué de su decisión:

“We were captivated by Jonathan’s bold idea to depict Kevin Spacey as Frank Underwood, which also reflects the changing way in which people consume media. Now ‘binge watching’ television has put control into the hands of consumers, who can watch their favorite shows at their leisure. Not only does it reflect the impact of popular contemporary culture on

⁶⁸ Smithsonian News Desk (10 de marzo de 2019). Art Imitates Life As Portrait of “President Francis Underwood” Is Unveiled at the Smithsonian’s National Portrait Gallery. Recuperado de <https://npg.si.edu/about-us/press-release/art-imitates-life-portrait-%E2%80%9Cpresident-francis-underwood%E2%80%9D-unveiled-0>

America's story but it also exemplifies the fine art tradition of actors portrayed in their roles.”⁶⁹

Dos años más tarde, en 2018, Spacey era acusado de múltiples casos de acoso sexual y retirado por Netflix de *House of Cards* y del rodaje de decenas de proyectos a causa de ello. En Nochebuena del mismo año, el actor usaba su cuenta personal de Youtube para emitir un vídeo⁷⁰ en que negaba las acusaciones, bajo la forma Frank Underwood: “I can promise you this (...) If I didn't pay the price for the things we both know I did do, I'm certainly not going to pay the price for the things I didn't do.” El video se titulaba “Let me be Frank”, en un triple juego de palabras sobre su sinceridad, una demanda de poder volver a interpretar al personaje y el juego entre el nombre del personaje y la posibilidad de confesarse:

“We're not done, no matter what anyone says. Besides, I know what you want, you want me back. Of course, some believed everything and have just been waiting with baited breath to hear me confess it all. They're just dying to have me declare that everything is true and I got what I deserved.”

El personaje se vuelve prácticamente inseparable del intérprete y actúa fuera de la ficción para conectar mejor emocionalmente con los espectadores. La realidad como ficción y viceversa, una idea en el corazón de varias filosofías sobre la identidad: Kenneth Gergen apunta que el proceso de estudiar a los seres humanos no es como

⁶⁹ Smithsonian News Desk (10 de marzo de 2019). Art Imitates Life As Portrait of “President Francis Underwood” Is Unveiled at the Smithsonian's National Portrait Gallery. Recuperado de <https://npg.si.edu/about-us/press-release/art-imitates-life-portrait-%E2%80%9Cpresident-francis-underwood%E2%80%9D-unveiled-0>

⁷⁰ Spacey, K. [Kevin Spacey]. (2018, Diciembre 24). Let me be Frank [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JZveA-NAIDI>

“leer” a las personas como si fueran “textos”, a lo que el psicólogo Louis Sass añadirá que sí podemos asomarnos por encima del hombro del individuo para entender su “texto” cultural⁷¹, un texto en que sin duda en la contemporaneidad está presente la ficción serial contemporánea. Walter Fisher definía al *homo sapiens* como *homo narrans*, para explicar que somos seres narrativos.⁷² Se hace inevitable recordar aquí las palabras de Georges Steiner sobre la concepción de Lévi-Strauss sobre la ligazón entre las historias y lo humano:

“Hay una parábola hasídica que nos cuenta que Dios creó al hombre para que éste pudiera contar historias. Esta narración de historias es, según Lévi-Strauss, la condición misma de nuestro ser. (...) La capacidad mediadora, ordenadora de los mitos, su habilidad para “codificar” – otro término de Lévi-Strauss-, para dar expresión coherente a la realidad, indica un profundo acuerdo armónico entre la lógica interna del cerebro y la estructura del mundo externo.”⁷³

En estos tiempos contemporáneos, la representación del yo, la imagen del mismo, es la que reifica el ser, “permite al sujeto identificarse, quedar cautivado y fascinado por la imagen del otro en el estadio del

⁷¹ Comentado ampliamente en Sass; L. (1988). Humanism, hermeneutics, and the concept of the human subject. En S. Messer, L. Sass, & R. Woolfolk (Eds.). *Hermeneutics and psychological theory: Interpretive perspectives on personality, psychotherapy and psychopathology*, 222-271. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press. En Cushman, P. (1990). Why the Self is empty. Toward a Historically Situated Psychology. *American Psychologist*, 45:5, 599-611.

⁷² Fisher, W. (1984). Narration as a Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument. *Communication, Monographs*, 51(1), 270.

⁷³ Steiner, G. (2001). *Nostalgia del absoluto*. Ediciones Siruela: Madrid, 64.

espejo”⁷⁴: lo que se ve, existe. Varios autores defienden que la televisión ayuda a construir modelos de identidad⁷⁵. Lipovetsky afirmaba que la pantalla “es ese espacio mágico en el que se proyectan los deseos y los sueños de la inmensa mayoría” y Jean-Jacques Wunenburger expresa que “ya no es necesario creer en la presencia de lo que está más allá de la representación, debido a que la representación en sí misma es ya un simulacro de la presencia”⁷⁶. Actualmente ese simulacro en alza es la televisión: “It is through the narratives we tell and are told that we make sense of society; it is through narratives that our situation in the political and cultural landscape, and that of everyone else, is reinforced”⁷⁷.

Somos pues narrativa serial. Desde la década de los 70, Bakhtin, Barthes y Ricoeur entre otros trabajaron con el concepto de “narrative turn” y la idea de que somos criaturas narrativas, algo que consolidaría W.J.T. Mitchell en su colección de ensayos *On Narrative*.⁷⁸ “La ficción tiene una fuerza heurística, capaz de abrir y desplegar nuevas dimensiones de realidad”⁷⁹. Recientes estudios desde la literatura demuestran que los lectores tienden a adoptar una posición

⁷⁴ Kozak, A. (2003). La imago como causa y sus efectos psíquicos. *Revista Letra Analítica*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/241197980/La-Imago-Como-Causa-y-Sus-Efectos-Psiquicos>

⁷⁵ Bandura, A. y Walters, N. (1977). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza; Bechelloni, G. y Buonanno, M. (1997). *Television Fiction and identities*. Florencia: Impermedium.; y Thompson, J.B. (1998). *Los medios y la modernidad*. Barcelona: Paidós.

⁷⁶ Wunenburger, J.J (2008). *Antropología del imaginario*. Buenos Aires: Ediciones del Sol.

⁷⁷ Whitebrook, M. (2001). *Identity, Narrative and Politics*. London: Routledge.

⁷⁸ Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18, 1-21.

⁷⁹ Domingo, T. (2017). De la narración fílmica a la deliberación ética. La fenomenología hermenéutica como mediación (J. Marías y P. Ricoeur). *SCIO, Revista de filosofía*, 13, 2017, 27-56.

espaciotemporal con respecto al marco de narrativas basado en el/la protagonista del relato⁸⁰, así como su punto de vista⁸¹. De acuerdo con Murray Smith esto se llamaría *alineación con los personajes*; *Attachment* por el contrario se referiría a la manera en que la narración sigue a los protagonistas, en tal grado que la cámara vincula al espectador con (la intimidad emocional y psicológica de) esos personajes.⁸² La imaginación convierte literalmente en imagen y por lo tanto convierte en simulacro de realidad espaciotemporal al yo en cuanto al relato ficcional (“lo imaginario es un plexo de sentido que precede a lo racional”)⁸³.

En filosofía del cine estas cuestiones se han estudiado profusamente, dando lugar a dos grandes líneas, la psicoanalítica (relacionada con los estudios de Lacan y la lingüística de Saussure entre otros) y la cognitiva (más en contacto con la psicología social y la neurociencia entre otros aspectos, entendiendo que la experiencia cognitiva y perceptual ante el relato audiovisual es parecida a la de la realidad.⁸⁴ Nuestro propósito aquí es no es explorar en detalle ni decantarnos por ninguna de las dos vías, tan sólo entender que el espectador contemporáneo encuentra un vínculo emocional con los relatos audiovisuales, y especialmente con la

⁸⁰ Rinck, M., Williams, P., Bower, G.H. y Becker, E.S. (1996). Spatial Situation Models and Narrative Understanding: Some Generalizations and Extensions. *Discourse Processes*, 21, 23-55.

⁸¹ Black, J. B., Turner, T.J. y G. H. Bower (1979). Point of View in Narrative Comprehension, Memory, and Production. *Journal of Verbal Learning and Behavior*, 18, 187-198.

⁸² Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Cambridge: Clarendon Press.

⁸³ Castoriadis, C. (1998). *Hecho y por hacer. Pensar la imaginación*. Buenos Aires: Eudeba.

⁸⁴ Coplan, A. (2008). Empathy And Character Engagement. En Paisley Livingston y Carl Plantinga (eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Taylor & Francis Group.

serie contemporánea, dado la complejidad de las historias, la expansión de los mismos en universos narrativos y la perlongación de los mismos en el tiempo, temporada tras temporada. Si tenemos en consideración a la televisión como “the principal storyteller in contemporary American society”⁸⁵ (que al fin y al cabo es la que marca la tendencia en muchos términos) esta conclusión es naturalmente extrapolable al ámbito de la ficción televisiva.

“La imagen de TV completa al sujeto en los términos de la identificación primaria, identificación narcisista en la que se confunden Yo y no-Yo, Yo y mundo exterior; ya en cuanto al sonido, por ejemplo, la voz de los comunicadores no sólo forma opinión, sino que, gracias a la identificación, promueve comportamientos más o menos funcionales a la organización social”.⁸⁶

Mientrastanto la teoría de cultivo⁸⁷ ha identificado numerosas interpretaciones equívocas de la realidad por parte de los espectadores, y ha demostrado que cuanto más gente ve la televisión, más se corresponden sus creencias con el mundo ficcional⁸⁸; y en los últimos

⁸⁵ Kozloff, S. (1992). Narrative Theory and Television. En Allen, R. C. (ed.), *Channels of Discourse, Reassembled: Television and contemporary Criticism*, pp. 67-100. Londres: Routledge.

⁸⁶ Barcia, M. (2001), “En la videópolis (El sujeto, la TV y el poder)”. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/2001/suple/Madres/01-05/01-05-18/index.htm>

⁸⁷ Según la investigación de Jennings Bryant and Dorina Miron esta teoría es una de las más populares en cuanto a teorías de la comunicación de masas: Bryant, J., y Mirion, D. (2004). Theory and research in Mass Communication. *Journal of Communication*, 54(4), 662-704). Y Michael Morgan and James Shanahan confirman su vigencia y expansión: Morgan, M. y Shanahan, J. (2010). The state of cultivation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54 (2), 337–355.

⁸⁸ Shanahan, J. y Morgan, M. (1999). *Television and its viewers. Cultivation theory and research*. Cambridge: Cambridge University Press.

años la investigación experimental ha demostrado que las narrativas ficcionales son medios poderosos para cambiar las creencias de las audiencias⁸⁹. Algo que se concreta en dos puntos. Por un lado, el papel de la ficción es altamente manipulador con la percepción de la realidad del espectador; el espectador está tan conectado a ese universo que, si los patrones de éste marcan la consigna de convertirlo en suspicaz con la realidad ficcional, el espectador seguirá esa consigna; y, en segundo lugar, dado el grado de implicación del espectador con la ficción televisiva, se deduce un alto grado de implicación emocional:

“el giro hacia personajes “psicológicamente complejos” sirve para poner a prueba la empatía liberal (porque) nos pide que prescindamos de juicios morales simplistas (...) Alguien que puede disfrutar de una serie así sin duda tiene un concepto más sofisticado y matizado de la moral que el fan típico”⁹⁰.

Tomando prestada la expresión de Martha Nussbaum, se trata de *un ser acerca de algo*, “no es como recibir una instantánea de un objeto, sino que requiere observar el mismo, por así decirlo, a través de nuestra propia ventana”⁹¹. En un momento en el que nunca la imagen se ha impuesto con tanta fuerza en nuestro universo, ni ha mostrado verdades tan crudas⁹², y que la ficción televisiva es el nuevo gran relato

⁸⁹ Appel, M. (2008). Fictional narratives cultivate just-world beliefs. *Journal of Communication*, 58(1), 62.

⁹⁰ Kotsko, A. (2016). *Por qué nos encantan los sociópatas. Una guía de la televisión tardocapitalista*. Barcelona: Melusina, 91.

⁹¹ Nussbaum, M. (2008). *Paisajes del pensamiento: la inteligencia de las emociones*. Barcelona: Paidós Ibérica, 51.

⁹² Didi-Huberman, G. (2013). *Cuando las imágenes tocan lo real*. Madrid: Ediciones Arte y estética, 12.

colectivo⁹³ y es considerado arte⁹⁴, incluso se podría equiparar el papel de la ficción televisiva con el de la tragedia en términos nitzscheanos: si según *El nacimiento de la tragedia*, los griegos, mediante la representación de la misma, se interrelacionaban con la esencia cósmica, vida y muerte para hacerlas experimentables, ¿acaso no hace los mismo el espectador contemporáneo a través de las series de televisión?⁹⁵

La teoría sociológica de los imaginarios⁹⁶ defiende que la estabilidad de las nuevas sociedades globalizadas ya no puede ser explicada por la hegemonía de un determinado metarrelato, sino que la religión y la política han sido sustituidas por los *media*, que son responsables actuales de nuestras pertenencias a unos imaginarios comunes sin necesidad de consumir las mismas micro mitologías⁹⁷, ya que el “trabajo del mito surge del inevitable desafío que debe afrontar la condición humana en su esfuerzo por domesticar una inquietud y extrañeza que se cierne constantemente sobre el horizonte de su experiencia social”⁹⁸. A lo que añadiríamos aquí el adjetivo *ontológico*: el mito ayuda a entender muchas cuestiones, pero sobre todo la propia identidad. La humanidad “cohabita en un universo ficcional que, infravalorado por el espíritu racionalista, le es sumamente indispensable para afrontar su vida. Lo propio del ser humano (...) es

⁹³ Balló, J. y Pérez, X. (2018). Los motivos visuales en las series de televisión. En Miguel A. Huerta y Pedro Sangro (eds.), *La estética televisiva en las series contemporáneas*, Valencia: Tirant Lo Blanc, 15.

⁹⁴ Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge: Harvard UP.

⁹⁵ Hallado, D. (coord.). (2005). *Seis miradas sobre la muerte*. Paidós: Barcelona, 62.

⁹⁶ Aliaga, F. y Carretero, E. (2016). El abordaje sociológico de los imaginarios sociales en los últimos veinte años. *Espacio Abierto Cuaderno Venezolano de Sociología*, 25:4, 117-128.

⁹⁷ Carretero, A. E. (2006). La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea. *Política y Sociedad*, 43, 123.

⁹⁸ Carretero, A. E. *Op. Cit.*, 108.

«fabricar espíritus y dioses»⁹⁹. Desde el materialismo filosófico, la ficción televisiva tiene un carácter ontológico ya que en la relación entre ella y los espectadores están irremediabilmente inscritas las categorías ontológicas de realidad y verdad:

“La totalidad del proceso de vinculación entre la imagen y el ser puede fijarse en el juego de una doble relación, expuesta ya por la filosofía tradicional: relación que va del ser a la imagen; y relación que va de la imagen a la razón, que la capta, la comprende como imagen y, por su medio, llega a la realidad del ser. El proceso responde a la doble función realizada por la gnoseología y reconocida con el nombre de «verdad lógica» y «verdad ontológica».”¹⁰⁰

David Bordwell sostiene que la narración estimula las habilidades cognitivas humanas¹⁰¹ y Ricoeur establece una hermenéutica del sujeto a través de la mediación del texto, porque la identidad se explica a través de la narración¹⁰².

Por todo ello, parafraseando a Heidegger y a su *ser para la muerte*¹⁰³ y tomando prestada la expresión de *ser acerca de algo* de Martha Nussbaum) nos atrevemos aquí a señalar la presencia en los tiempos contemporáneos de lo que se podría denominar como *homo fictionalis*, un *ser para con la ficción*, particularmente ubicado en la postmodernidad tan hambrienta de imágenes (en la edad de la imagen-mundo, donde el

⁹⁹ Carretero, A. E *Op- Cit.*, 126.

¹⁰⁰ García Jiménez, J. (1996) Hacia una ciencia de la televisión en la epistemología de la imagen. *Revista de educación*, 186, 86.

¹⁰¹ Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, xi.

¹⁰² Ricoeur, P. (1999). *La identidad narrativa. Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós Ibérica, 344.

¹⁰³ Heidegger, M. (1980) *El ser y el tiempo*. México D.F, Fondo de Cultura Económica.

mundo se convierte en una imagen absoluta¹⁰⁴ en el sentido Heideggeriano), donde el espectador contemporáneo que consume ávido de ficciones que le convierten en real: sin ficción no hay entidad. “Las series, en tanto textos de una cultura, son elementos generadores de sentido que otorgan marcos de simbolización concretos y que participan en la constitución de los sujetos que la reciben.”¹⁰⁵ De ahí el uso de la partícula *para con*, porque hay un afán de dedicación a la ficción, donde estas historias se consumen y se anhelan; pero también son imágenes desde las que se obtiene una interacción constitutiva, una ligazón emocional y por ello el empleo del *con*, ya que ayudan a construir la identidad del espectador contemporáneo. No porque las ficciones televisivas interfieran por primera vez en la historia de la humanidad, ni mucho menos, pero quizás sí de manera tan global, tan democratizada, con tanta calidad homogénea en un alto porcentaje de las historias y con un mayor porcentaje y expansión de las historias seriales a nivel mundial.

El elemento ficcional como elemento clave en la fórmula constitutiva del yo dentro de la “verdad ontológica” a la que aludíamos es innegable en el sustrato último de la formulación todas las filosofías abordadas hasta el momento en este primer apartado, porque usamos el relato para identificarnos con ello, con nosotros y con los demás¹⁰⁶; porque desde el momento en que pensamos el yo desde cualquiera de las filosofías anteriores, incluso en el proceso de abstracción estamos

¹⁰⁴ “We use the story form to identify ourselves to others and to ourselves”. Heidegger, M. (1977) *The Age of World Picture. The Question Concerning Technology and Other Essays*. Nueva York: Harper and Row.

¹⁰⁵ Rodríguez Serrano, A. (2017). El hombre, el otro y Dios: reflexiones sobre la Mirada y la serialidad en *The Young Pope*. *L'Atalante*, 24, 85.

¹⁰⁶ Gergen, K. y Gergen, M. (1988). Narrative and self as relationship. *Advances in Experimental Social Psychology*, 21, 17.

ya ficcionando; y porque las ideas que gobiernan la ficción son rotundamente más poderosas que la obra ficcional en sí, trascendiendo así la ficción misma, pero a las que sólo se les ha podido dar forma gracias a ella.¹⁰⁷ Y la televisión se ocupa de este elemento desde la ficcionalización en un momento álgido de detallado relato naturalista, prácticamente en la mejor tradición de Balzac. La preocupación no es nueva; las aproximaciones tampoco; pero la sofisticación de las formas y su recepción en cuanto a las series sí lo es. A continuación, veremos, cómo este tipo de concepciones identitarias se traslada a la ficción televisiva en su etapa más estilizada.

¹⁰⁷ “The ideas that govern fiction assert themselves more powerfully in direct proportion to the length of a fictional work. Metafiction, then, tends toward brevity because it attempts, among other things, to assault or transcend the laws of fiction - an undertaking which can only be achieved from within fictional form” (Scholes, R. (1979). *Fabulation and Metafiction*. Urbana: University of Illinois Press, 114).

2. PARTE 2: TIPOS DE YO EN LA SERIALIDAD CONTEMPORÁNEA

2.1 Introducción a los problemas identitarios en las series: manierismo.

Esta mañana he hecho un retrato de mi rostro en el espejo, que no es convexo.

Giorgio Vasari, Carta a *Vincenzo Borghini*, 20 de septiembre de 1566.

A self, like a me in there, that doesn't even belong to me, and it wants to come out, it wants me to call it by name.

Prairie Johnson en *The OA* ("Away", 1x04).

El apartado anterior solo es una introducción mínima a algunas de las aproximaciones que durante su historia el ser humano ha hecho hacia el yo en un intento de comprensión propia desde la cultura occidental, particularmente desde el punto de vista de su relación con la ficción serial¹⁰⁸. Su propósito ha sido justamente tratar de exponer la dificultad de la cuestión y explorar algunos de los acercamientos más relevantes existentes, dado que numerosos autores insisten en la presencia de las ficciones del yo en sus diversas acepciones y variaciones, pero con más presencia que en tiempos anteriores a pesar de ser algo que siempre ha

¹⁰⁸ Acotamos aquí y dejamos al margen a la cultura oriental y sus distintas corrientes de pensamiento por la magnitud de la cuestión y porque las ideas occidentales son las que más han influido en los relatos seriales de origen occidental; al igual que tampoco pretendemos explicar todas las categorías y conceptos usados y la historia que hay detrás de ellos, porque no es el propósito de esta tesis, así como porque tampoco nos dejaría avanzar en el texto.

sido inherente y ha preocupado al ser humano. Algunas de las teorías que hemos visto anteriormente sin duda coincidirían con múltiples reflejos literarios, algo profusamente trabajado desde el campo de lo que los estructuralistas franceses denominaron *narratología*. Y todavía son varios los teóricos que se dedican a ello actualmente, como Vicente Luis Mora a quien mencionábamos anteriormente con su ensayo *La literatura egódica. El sujeto narrativo a través del espejo*, donde ahonda en las distintas variantes identitarias que hallamos en cuanto a la narración del *yo* en la narrativa española contemporánea, y de quien tomamos prestado aquí el término *egódico* para referirnos a aquellas formas varias para explicar el yo.

Como se comentaba anteriormente en el apartado dedicado al *homo fictionalis*, la televisión siempre ha actuado como espejo catódico que explica a sus televidentes. Lo particularmente interesante del momento serial actual es cómo la serie ha sobrepasado los límites que se había autoimpuesto: a nivel de formato y de narración se encuentra en una etapa manierista que todavía perdura:

“De 2007 a 2010 el clasicismo viró hacia el manierismo: la posmodernidad teleserial experimentó un giro, una torsión, que en muchos casos puede identificarse mediante parejas de obras emparentadas. Me refiero a la vuelta de tuerca que significa *Espartaco* respecto a *Roma*, *Fringe* respecto a *Expediente X*, *Treme* respecto a *The Wire* o *Mad Men* respecto a *Los Soprano*. Como si al final de la década, en la aceleración vertiginosa del arte en que vivimos, se hubiera llevado a cabo una relectura manierista de una tradición que, aunque breve en el tiempo, es abundante en obras y, sobre todo, está sometida a la

competición por el prestigio crítico y, sobre todo, por la audiencia”.¹⁰⁹

El adjetivo se toma prestado del Cinquecento italiano, máxima expresión del Renacimiento, donde asistimos a la complicación de las formas clásicas, la exageración de las torsiones, los movimientos y los escorzos y elitista en el sentido de su alta intelectualización y especialmente conectado con los artistas y las obras anteriores¹¹⁰. No olvidemos que además es también el momento en que el retrato (género ineludible tratando este texto sobre el yo) se consolida en el Renacimiento temprano con Giotto y se erige en baluarte de lo elevado de las artes plásticas en estos siglos, reivindicadas como una actividad liberal.

Volviendo al paralelismo de la ficción televisiva con la última época renacentista donde las formas se llevan al extremo (como explica Jorge Carrión en la cita que abre este apartado), se produce una torsión, un giro de tuerca en relación a las relecturas de series anteriores, sofisticando, añadiendo y perseverando en los temas, pero maximizando las formas y las estructuras. Añadimos aquí a la reflexión de Carrión que el manierismo también se da a nivel de definición y la torsión de las identidades.

Por mencionar brevemente algunos primeros ejemplos manieristas tan sólo hay que pensar en cómo se organiza la estructura de algunas de las series que reencontraremos en las próximas páginas: *The Affair* (Showtime, 2014-2018) conjuga diferentes perspectivas sobre los

¹⁰⁹ Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae, 31.

¹¹⁰ Hocke, R.G. (1961). *El mundo como laberinto. El manierismo en el arte europeo de. 1520 a 1650 y en el actual*. Madrid: Guadarrama.

mismos hechos pero relatados de forma subjetiva por cada uno de los protagonistas; en *American Gods* (Starz, 2017-) asistimos a una estilización de la imagen plagada de juegos visuales y texturas pictóricas; en *Lost*, la estructura se sofisticada y sorprende al espectador con una vuelta de tuerca al final de la tercera temporada con un twist temporal que rompe con lo establecido hasta ese momento de la serie, que hasta entonces se basaba en *flashbacks* y en ese punto se introducen los *flashforwards*. En *Hannibal*, Alana Bloom y Margot Verger comparten una escena sexual en la que la pantalla se torna un caleidoscopio que confunde y fragmenta las formas de los cuerpos en conexión.

Los anteriores son solo algunos ejemplos en cuanto a lo estilístico y lo narrativo, pero la torsión manierista también ocurre desde lo estructural y lo identitario. De igual manera la ficción televisiva actual juega constantemente a la autoreferencialidad contemporánea y previa (como veremos en el tercer apartado), homenajéandose a menudo a sí misma; aborda temas intelectuales y de un cierto tono elevado; y exagera las formas clásicas al tomar motivos establecidos y torsionarlos al extremo, el soporte televisivo ha dado una vuelta de tuerca a sus personajes, tramas y temas para convertirse en lo que nunca pensaron que podría ser los televidentes más clásicos: un juego de espejos deformados¹¹¹ que nos reflejan mejor que nunca como sociedad, una nueva literatura del yo que en su desnudez deformada haya la verdadera imagen de un telespectador marcado por el cambio.

¹¹¹ Se toma aquí prestado con significado distinto la expresión de Cascajosa C. (2006) *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones de Hollywood*, Sevilla: Universidad de Sevilla.

Vivimos en la *época de la zozobra*¹¹² marcada por el cambio de paradigma del 11S en concreto (“esa quiebra en el continuum de la Historia”¹¹³), pero en general por un *malestar*¹¹⁴ social al que las series intentan dar respuesta; una acedia individualista decisiva en “la fisonomía íntima de nuestra época”¹¹⁵. Bajo ese estado de ruptura social, ese momento de inflexión del que la humanidad todavía se está recuperando con el paso cambiado, la ficción se torsiona sobre ella misma e intenta mostrarse y mostrarnos cómo hemos cambiado en un giro manierista:

“¿Existe la literatura del yo sin más...? No. Y es que siempre al escribir se selecciona, y esa selección se hace con un criterio, y es impedir que no se exhiba en cueros el yo real, pues nunca nos queremos desnudar por completo. Tapamos las partes pudendas. Por tanto, existe, sin duda, la literatura del yo, pero del yo ‘adjetivado’ con tanga.”¹¹⁶

El yo se viste con diversos trajes, con múltiples disfraces como Sidney Bristol en *Alias* (ABC, 2001-2006) o como Letty Raines en *Good Behaviour* (TNT, 2016-). Como dice Syd Barrett en *Legion* (FX, 2017-), una mutante con la capacidad de intercambiar su mente con otra persona en cuanto la toca:

¹¹² Kostsko, A. (2016). *Por qué nos encantan los sociópatas*. Santa Cruz de Tenerife: Editorial Melusina, 8.

¹¹³ Pintor, I. (2009). Melancolía y sacrificio en la ciencia ficción contemporánea. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 5, 2. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/136942/343850>

¹¹⁴ Pardo, J. L. (2016). *Estudios del malestar. Políticas de la autenticidad en las sociedades contemporáneas*. Barcelona: Anagrama.

¹¹⁵ Pieper, J. (2001). *Las virtudes fundamentales*. Madrid: Rialp, 394 y 397.

¹¹⁶ Vázquez, J. (2009, enero). ¿Literatura del yo? ¿Qué yo?. *Babelia*. Recuperado de http://elpais.com/diario/2009/01/17/babelia/1232152750_850215.html

“It's like the soul. No one knows for sure if it exists, but I have proof. We're more than just, THIS. I've been a Chinese man, a 300-pound woman, a 5-year-old girl, but everywhere I go, I'm me” (“Chapter 3”, 1x03).

Las múltiples caras de la escultura de cada yo ficcional son reveladas durante la ficción, mientras el personaje se enfrenta a situaciones distintas a lo largo del drama, casi como si el espectador estuviera dando la vuelta alrededor de la obra torsionada en una línea *serpentinata*, para poder apreciar cada uno de los pliegues en toda su *terribilità*. “La serie es una exacerbación magistral de un yo irritable y en permanente descontento, que describe obsesivamente una ronda de fracasos y pequeñas vergüenzas”¹¹⁷, y también un relato sobre la identidad contemporánea. Trajes identitarios reconocibles por otro lado, en esta nueva edad serial. Y este será nuestro principal objetivo en las líneas venideras. Establecer una taxonomía de trajes, de extrapolaciones, formas narrativas de la explicación del yo en las nuevas series de televisión. Por ello las categorías que siguen son importantes en cuanto a su identificación y su presencia reiterada en la serie contemporánea.

2.2 El yo craquelado

Who am I? Do you mean where I'm from? What I one day might become? What I do? What I've done? What I dream? Do you mean what you see or what I've seen? What I fear or what I dream? Do you

¹¹⁷ Ros, E. (2016). *Op. Cit.*

mean who I love? Do you mean who I've lost? Who am I? I guess who I am exactly the same as who you are. Not better than, not less than.

Sense 8 (Netflix, 2015-2018)

Modern man is afflicted with a permanent identity crisis, a condition conducive to considerable nervousness.

Berger, P., Berger, B. y Kellner, H. (1981). *The Homeless Mind*. Random House.

El protagonista contemporáneo de la serialidad televisiva está prácticamente roto. “People are not what they used to be. In the existentially challenging narratives of the postmodern novel, (...) the concept of individual personhood has been gradually dismantled”¹¹⁸. Y las identidades televisivas también están ya muy lejos del héroe arquetípico clásico, que responde a un “extraño gazpacho campbelliano en lo estructural, disneyano en lo emotivo”¹¹⁹. A ello se le adjetiva aquí con este epíteto de *craquelado*, remitiéndonos al que se aplica para describir el fenómeno de deterioro común en pinturas antiguas, que consiste en la aparición de grietas, que en los casos más graves llegan a fragmentar la capa de pintura y desembocar en su desprendimiento. Se trata de pinturas en las que han aparecido grietas que pueden provocar el desprendimiento de los personajes sociales que en muchas ocasiones se han creado –la pintura que los recubre- y su desprendimiento en cualquier momento. La base de la técnica del craquelado de hecho son los diferentes coeficientes de dilatación del vidriado, lo que habla precisamente de esa capacidad de dilatación y

¹¹⁸ Turner, L. (2008). *Theology, psychology and the plural self*. Ashgate.

¹¹⁹ Vargas, J.J (coord.) (2014). *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen,10.

contracción, esas tensiones a las que está sometido el personaje. Ésta es la primera de las categorías del yo, precisamente por ser la más abundante y frecuente.

En *Los Soprano* un capo de la mafia acude a terapia psicológica porque no sabe qué funciona mal, pero se percata de que algo extraño le ocurre últimamente y ya no *es* el que *era*. Ya habíamos visto este motivo visual en *Analyze this (Una terapia peligrosa, 1999)*, con Robert de Niro y Billy Crystal a la cabeza, donde el primero acude a la consulta del segundo a causa de un acusado cuadro de estrés. Si en la película el hecho de recurrir a la fragilidad expuesta de un personaje, que debía ser representado desde la máxima fortaleza y los atributos tradicionalmente más asociados al mundo de lo varonil, no generaba sino gracia en cuanto a la inversión de los roles, es porque lo único que importaba era la risión que ello podría producir. El tono cómico es aquí el objetivo, y la duración del *film* era lo único que permitía. Sin embargo, lo que es relevante en el caso de Tony Soprano es el drama (y las consecuencias dramáticas) que ello conlleva.

Con Tony se inaugura la tercera edad de oro televisiva entre otras cosas porque asistimos al nacimiento de un héroe resquebrajado, de un *yo craquelado*, a punto de romperse pero que, en sus peligrosas grietas, en su crisis interna, radica lo más interesante de su (verdadera) identidad. Cuando Tony cierra de un portazo saliendo de la consulta de su psiquiatra es porque no quiere exponer esas grietas. En los patos, en Isabella, en su fundido a negro final. El yo, la identidad como universal, está fracturado por naturaleza porque nace de la quiebra entre su esencia y su explicación, la consciencia, tal como decíamos antes.

La identidad aquí no se define únicamente por el existir (subsistir) en el abismo del cruce, sino por su despedazamiento progresivo en plena época de subversión de los patrones *campbellianos* tradicionales, en un ejercicio de ruptura con el yo social que estos personajes se han creado, como Walter White en *Breaking Bad*, el principio de incertidumbre encarnado, que incluso su *alter ego* Heisenberg lleva el nombre del teórico que lo formula. Como los cortes autoimpuestos de la traumatizada protagonista Camille Parker en *Sharp Objects* (HBO, 2018-), que parecen coincidir con las grietas del techo de su habitación infantil en la gran casa familiar, que observa tumbada en su cama, y que parecen dibujar a su vez las quiebras del personaje.

O como Nicholas Brody, el sargento del cuerpo de Marines desaparecido en combate en 2003, y que en el piloto de *Homeland* (Showtime, 2011-) era rescatado durante una incursión de manos de un operativo encubierto de Al Qaeda. El Brody WASP (White Anglo-Saxon Protestant) no había podido superar las heridas emocionales del asesinato del joven Issa Nazir (“Crossfire”, 1x09) y la incapacidad de poder recomponer las piezas resquebrajadas de su personalidad a punto de caer, son los que le convierten en uno de estos yoes craquelados.

Estos personajes son ánimas desesperadas, desamparadas en muchas ocasiones, a la espera de un alivio a su desazón particular y en muchos casos, de una cura incluso literal a sus respectivas enfermedades o traumas, como es el caso de Elliot Anderson en *Mr. Robot*. El experto en ciberataques, *hacker* y futuro líder del colectivo similar a *Anonymous* llamado *FSociety*, se percibe a sí mismo como un héroe vigilante que

cuida de las personas, pero constantemente las perjudica; cree tener el control y sin embargo es él quien está bajo el yugo de las drogas.

La idea de la necesidad de una identidad sólida (aunque sea autoimpuesta) tiene especial importancia en *Heathers* (HBO, 2018), donde la psicótica protagonista se lo repite una y otra vez. Y el forzar esa solidez acaba por fragmentar la identidad en extremo. La preocupación ontológica de esta adolescente irá desde el interrogante de “¿quién eres?”, planteado por su consultora de instituto; pasando por el concepto de ser buena persona, con la impostura característica del término, una máscara social exigida en el microcosmos del instituto; para finalizar en la necesidad de “no ser nadie”, las últimas palabras que dirá antes de caer muerta en el último episodio, tras haber sido responsable de múltiples crímenes junto con su novio. La evolución ontológica de la protagonista pasará por la psicopatía, un precio a pagar para “ser alguien y sentir algo”.

2.2.1 El yo craquelado y la imagen como respuesta

Es también el caso de Lenny Belardo, el joven Papa Pío XIII que Paolo Sorrentino dibuja en *The Young Pope* (HBO, 2016-), un pontífice sólido en apariencia, pero craquelado y definido por la ausencia de imagen. Propia en tanto que no quiere dejarse ver (“I’ve been training my whole life to be an invisible pope”, 1x02) y que pretende crear una sombra espectral sobre su persona y sobre su divinidad, ya que como él mismo expresa, los artistas recientes más importantes —Salinger, Kubrick, Banksy— siempre han protegido su identidad.

También una ausencia en cuanto a la imagen divina, ya que es un Papa sumido en una importante crisis de fe; y finalmente ausencia de la imagen primordial en la constitución de cualquier ser humano, la maternal, ya que Lenny es huérfano, y eso es algo que determinará su esencia. Lenny adolece de una ausencia de yo al no querer ser retratado o fotografiado, pero en realidad es un narcisista refugiado en la invisibilidad de la imagen, en el fondo esperando a ser agredido por la visibilidad de la misma, en respuesta a la necesidad de realidad de su yo. En *The Young Pope* el joven Papa se está ahogando en su yo:

“Como desorden del carácter, el narcisismo es el opuesto mismo del vigoroso amor a sí mismo. La autoabsorción no produce gratificación, provoca dolor al yo; eliminar la línea entre el yo y el otro significa que nada nuevo, nada ‘otro’ puede entrar jamás en el yo. Uno se ahoga en el yo”.¹²⁰

Lenny es una contradicción en sí mismo. “I am a contradiction. Like God. One in three and three in one. Like Mary, virgin and mother. Like man, good and evil” (1x01). No puede ser padre (*papa*) porque no tiene la imagen del padre (dios, como el progenitor primero). Lenny Belardo es un ser craquelado que necesita recuperar la imagen de su origen: de nuevo, la restitución de la imagen como necesaria para la evolución del yo. *Imago, ergo sum.*¹²¹ La mirada del joven Papa es un elemento central en la construcción de la serie y del yo, desde el propio inicio de la serie, donde dos bandas negras cierran se mueven

¹²⁰ Chul han, B. (2016). *Topología de la violencia*. Barcelona: Herder, 49.

¹²¹ Tomamos prestado aquí el título del libro publicado por el fotógrafo Joan Fontcuberta en 2015.

hasta enmarcar la mirada falsamente sonriente del pontífice.¹²² “Si las cosas (los entes) es lo que vemos, la perspectiva desde la que vemos (nuestra mirada) es el Ser”.¹²³ Ante la Piedad de Miguel Ángel, se reafirma: al final, la imagen definitoria es la de la madre:¹²⁴ “Pío XIII comprende que lo que Miguel Ángel escribe en piedra tiene una fuerza literal: su propia ausencia ante una madre que lo abraza en el momento mismo de la muerte. (...) Para Pío XIII, al contrario, la Piedad es la formulación visual de su desamparo.”¹²⁵

La serie se cerrará no en Roma, sino en Venecia, en la Piazza San Marco, lugar de origen de la narración visual. En el último capítulo Pío XIII, el papa que no quería ser visto, se presenta ante la multitud: “One day I will die, and I will finally be able to embrace you all one by one”. Y entonces sufre un desvanecimiento en los balcones del Palazzo Ducale. Goethe decía sobre Venecia que era como una cuna: “se mueve en perfecto balanceo y el arca encima parece un ataúd espacioso. Está bien así. Entre la cuna y el ataúd, indiferentes, vamos flotando por el Gran Canal de la vida”. La ciudad actúa como lugar de acogida, mece a este nuevo Lenny: hasta la visualización de la representación materna primordial en lo más alto de la Piazza San Marco (quizás uno de los lugares más embriagados por la exhibición de lo visual) no será posible la reconciliación de Lenny consigo mismo, con el mundo y sobre todo con su dios, a quien ve justo antes de

¹²² Rodríguez Serrano, A. (2017). El hombre, el otro y Dios: reflexiones sobre la Mirada y la serialidad en *The Young Pope. L'Atalante*, 24, 85.

¹²³ Martínez Villarroja, J. (2008). *Las Estructuras Antropológicas del Imaginario Orfíco. El Cetro, La Crátera y el Niño*. Universitat de Barcelona.

¹²⁴ Glez, P.D. (2017). The Young Pope: el poder del resentimiento. *Jot Down*. Recuperado de <http://www.jotdown.es/2017/01/the-young-pope-poder-del-resentimiento/>

¹²⁵ Rodríguez Serrano, A. (2017). El hombre, el Otro y Dios: Reflexiones sobre la mirada y la serialidad en *The Young Pope. L'Atalante*, 24, 85-97.

cerrar los ojos en una imagen que se intuye entre las nubes. La imagen resulta ser lo único real, incluso más en su invisibilidad, actúa como respuesta final, como reconciliación, como fin, porque no es una imagen baladí. Nos referimos aquí al concepto de *imago* según el psicoanálisis, esa imagen o representación central y esencial a las personas y que habitualmente está relacionada con la visión idealizada o desidealizada a la que hemos transferido una serie de características¹²⁶.

Lenny Belardo en *The Young Pope* y el *profiler* del FBI Will Graham en *Hannibal* comparten la preocupación por la imagen como elemento constitutivo del ser, una imagen ontológica: la imagen como definitoria del yo, como único remedio a la craquelación de sus identidades. En el caso de Lenny, por su ausencia, en tanto a que huye de la mostración de la imagen propia porque a él le faltan dos imágenes fundamentales por distintos motivos, la materna en cuanto a su orfandad y la paterna (divina) en cuanto a su falta de fe. En el caso de Will, por el contrario, el sufre por el exceso de imagen: en sus reproducciones miméticas de los terribles asesinatos que reproduce en su mente, así como por la parte artística que conlleva la recreación de los mismos (y que descubrirá progresivamente que comparte con Hannibal, como explicaremos en unas líneas).

Por eso en *Dietland* (Amazon Prime Video, 2018), el personaje de Sana tiene la mitad de la cara completamente quemada: su padre le arrojó ácido para vengarse de su madre cuando ella era una niña. Sentada en el suelo de su habitación intenta sanarse haciendo pedazos

¹²⁶ Peters, U. H. (2007). *Lexikon Psychiatrie, Psychotherapie, Medizinische Psychologie*. Urban & Fischer, München.

minuciosamente varias fotografías suyas, para a continuación reconstruir su retrato fotográfico en un gran lienzo: su representación reelaborada, esplendorosa y a gran escala. Una imagen fantasmática, como sostenía Derrida sobre la cinematográfica en cuanto a suspendida entre la presencia y la ausencia a la vez “pues la invisibilidad determina la lógica de las imágenes. (...) Para Jean-Luc Godard, (...) la imagen real es la que no vemos. (...) Violencia del mirar, desvelamiento de otra luz, que restituye la imagen de lo sagrado”.¹²⁷

La imagen también puede ser texto, como las palabras que Camille en *Sharp Objects* ha ido grabando en su piel, infligiéndose esos cortes para vehicular el trauma, intentando restaurar su identidad a través de las imágenes de su piel: cortes que han ido elaborando un mapa conceptual epidérmico. “¿Me estás leyendo?” Le pregunta a John mientras la desnuda y pasa los dedos por su piel en “The Lost girls” (1x07).

Incluso la imagen, en este caso la ausencia de ella, es la respuesta en *Los Soprano*: el fundido súbito a negro. Imposible aquí no pensar en la idea de Gilbert Durand: “semánticamente hablando, puede decirse que no hay luz sin tinieblas, mientras que lo inverso no es verdadero: porque la noche tiene una existencia simbólica autónoma.”¹²⁸ De las tinieblas surge la luz, algo que no puede ocurrir a la inversa. Por eso esa oscuridad final está preñada de significado existencial. Del ser al

¹²⁷ Carbó, A. G. (2011). El ver que excede la vista en Maurice Merleau-Ponty y Jean-Luc Godard. *Convivium*, 24, 139-162.

¹²⁸ Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario, Introducción a la arquetipología fundamental*. F.C.E. México, 69.

no-ser: de la existencia a la ausencia de imagen (por lo tanto, ontológica) en un fundido a negro.

2.2.2 El abismo identitario

Éstos son personajes que se hallan al borde del abismo. Unos caen y otros no. Don Draper cae sin fin ya desde los títulos de crédito: repite intermitentemente su ascenso y caída una y otra vez como Sísifo durante toda la serie. Y nunca se quiebra en la caída¹²⁹. La imagen estandarte de *Mad Men* casi convertida en icono, de las campañas promocionales de las sucesivas temporadas (algunas de ellas particularmente controvertidas por sus fáciles asociaciones con los suicidios ocurridos en el World Trade Center durante el 11S¹³⁰) estuvieron marcadas por la figura en negro sin identidad en caída libre, sin fin. A Matthew Weiner se le hicieron propuestas previas al *opening* definitivo y existe un cambio significativo: en el anterior la figura en negro se despedaza en la caída, mientras que en el *opening* escogido la figura en negro no llega a romperse y reaparece rápidamente en el

¹²⁹ En el concepto inicial que Imaginary Forces presentó a Matthew Weiner para los títulos de crédito, la figura en negro que se identifica con Don Draper se rompía en mil pedazos contra el suelo, algo que finalmente sería eliminado. Landekic, L. (2011) *Mad Men*. <http://www.artofthetitle.com/title/mad-men/>

¹³⁰ “AMC had all kinds of issues with having someone falling from a skyscraper. I have seen some blog posts written about this, arguing whether or not it’s exploitative for the show to use a figure falling. Some people saw references to 9/11 and all of that, and in the beginning AMC were totally against the idea. So Matthew had to do a lot of selling to them”. Entrevista de *Art of the title* con los directores creativos de *Mad Men*, Mark Gardner y Steve Fuller. Landekic, L. (2011) *Mad Men*. <http://www.artofthetitle.com/title/mad-men/>

perfil relajado y reflexivo en el sofá: “Mark put in the moment at the end when the “falling guy” snaps out of it and is totally composed”.¹³¹

La figura en negro no es nueva, es heredera de los diseños de Saul y Elaine Bass para el cartel de *Vértigo* (Hitchcock, 1958)¹³², pero la idea de la caída abismática adquiere un nuevo significado en la visualidad contemporánea. No sólo funciona en el caso de Don, sino que se ha convertido en un lugar común donde se hayan estas identidades craqueladas, siempre al borde un abismo. Y este abismo es

“a powerful way to depict the fetishistic knowledge structures that are typical of both serial period dramas and trauma narratives more generally: the dilation of time around a turning point, the repeated rehearsal of the oblivious moment before the dramatic change, the investigation of the consequences of traumatic knowledge, and the scarred sense of futurity”¹³³.

El John Locke oscuro literalmente cae al abismo al final de *Lost*; y la serie en sí misma, es convertida en un vórtice succionador ya desde los títulos de crédito:

“*Perdidos* ha implantado no pocas estrategias narrativas que si bien no estaban en desuso en el cine, sí habían sido digeridas por las formas del relato más convencionales (...) esa idea en

¹³¹ Entrevista de *Art of the title* con los directores creativos de *Mad Men*, Mark Gardner y Steve Fuller. Landekic, L. (2011) *Mad Men*. <http://www.artofthetitle.com/title/mad-men/>

¹³² Kirkham, P. (2009). *Vertigo* (title sequence), Alfred Hitchcock (1958). *Design and culture*, 1(2), 218-222.

¹³³ Sandberg, M. (2017). Mad Men's Serially Falling Man. *The Velvet Light Trap*, (79), 4-20.

torbellino, narrativa en abismo, materia argumental manipulada hasta la saciedad”¹³⁴.

Lenny Belardo en la escena final de la primera temporada de la serie cae en una suerte de rendición al *no ser por el ser*, en una reconciliación propia con su identidad, siendo reforzadas su caída con un *zoom out* progresivo hasta una visión desde el espacio, fuera de la Tierra.

En la escena última del *Hannibal* de la NBC (2013-2015) vemos caer al psicópata abrazado a Will Graham, porque éste cae al “reposo del abismo”¹³⁵ –literalmente- en un abrazo último a la definitiva subyugación a la oscuridad que en él habita. Se trata de la rendición final de Graham, un personaje que había lidiado desde el primer episodio con un don de una empatía e imaginación exacerbada que le confiere la posibilidad de entrar en la mente del asesino, de recrear sus movimientos y motivaciones debido a la postre a una profunda comprensión del mal desde su faceta estética. La caída al abismo para Will es la aceptación de su recién descubierta inclinación por el asesinato, por la seducción de Hannibal, es la reconciliación a la par que el despedazamiento definitivo de una mente fragmentada.

El mismo abismo al que está a punto de caer el *profiler* Holden Ford en *Mindhunter* (Netflix, 2018-), seducido por el relato de poder de los psicópatas a los que entrevista para el FBI. “Why are you here Holden?”¹³⁶ le pregunta el asesino Ed Kempler, en pie delante suyo, amenazante en toda su estatura y corpulencia. “I don’t know”

¹³⁴ Casas, Q. (2010). Series de televisión de la última década: un lenguaje renovado. *Dirigido por...*, 399, 44-51.

¹³⁵ Rusbrock, J. (1869) *Ouvres choisies*. Librairie Poussielgue Frères. Recuperado de <https://archive.org/details/rusbrockladmira00hellgoog>

¹³⁶ *Mindhunter*, 1x10.

responde Holden. A lo que Kempler sonríe satisfecho: “Well, that is the truth”. Cuando le abraza –en vez de atacarle-, Holden entra en pánico y huye de Kempler y de la habitación. En ese momento entiende el grado de empatía que ha forjado con los psicópatas a los que está entrevistando, al son de *In the light* de Led Zeppelin (Physical Graffiti, 1975):

“Hey, babe, I know how it feels 'cause I have slipped through;
To the very depths of my soul, yeah; Oh, baby, I just want to
show you what I'd give you (...) I was and really would be for
you, too, honey; As you would for me, oh, I would share your
load”

Holden, cazador cazado que ha perdido la inocencia y ahora ya *comparte la carga* de los asesinos, cae desmoronándose en los pasillos de la institución psiquiátrica. La caída como *lugar de imagen*¹³⁷ que representa el colapso del yo, en cuanto a la quiebra de la identidad que se creía forjada a fuego y resulta no estarlo por la capacidad de entendimiento con mentes perturbadas como la de Kempler.

2.2.3 El yo craquelado y el artista

Jack Crawford, director de Ciencias del Comportamiento del FBI en *Hannibal*, le pide en el primer episodio al agente especial Will Graham: “Can I borrow your imagination?”¹³⁸ La imaginación se nos presenta como creadora de imágenes y necesaria para la figuración de los acontecimientos homicidas ocurridos. Jack Crawford necesita la

¹³⁷ Usamos aquí el término de Pierre Nora, *lieux de mémoire* en alusión a la reiteración de la utilización de la caída como imagen cargada del significado del colapso absoluto de un personaje y que suele anticipar una imposibilidad de vuelta atrás en la trama.

¹³⁸ “Apéritif”, 1x01.

imaginación empática exacerbada de Will, que le permite reconstruir los hechos tan sólo con imaginarlos, porque sin recreación de la imagen no hay verdad. Los episodios imaginativos como el palacio mental que comparten ocasionalmente Hannibal y Will, permiten la construcción de espacios propios donde el verdadero yo puede crecer y ser alimentado. *Hannibal* es la historia de la seducción de lo diabólico, del mal que habita en un personaje y de su último florecimiento, y de cómo el personaje de Will Graham se cuartea progresivamente hasta dejar ver su verdadero yo, que solo se revela al borde del precipicio, en este caso literal (pero que como hemos visto anteriormente se pueden tratar de abismos existenciales no literales como el de Lenny y Tony Soprano). En su caso es inevitable pensar en el espíritu romántico que habita en esta concepción tan ligada a los dibujos de William Blake y a las pinturas de Fuseli (tan presentes en las referencias estéticas en la etapa final de *Hannibal*), donde el mal, la enfermedad o la muerte ayudan a craquelar el yo del artista, algo convertido en condición *sine qua non* para su crecimiento y resurgir como si de una crisálida del personaje se tratara. Cuando Will pontifica “This is my design” está diseñando un universo a través de su inusual metodología creativa, una imaginación hiperbolizada que acabará por definir quién es el de verdad. En una lectura superficial el *profiler* explica con ello que a través del don envenenado que le ha sido conferido, el incómodo regalo de una imaginación exacerbada, de su capacidad para una empatía pura, él tiene la capacidad de poder recrear qué ha ocurrido en la escena de un crimen y entrar en la mente del asesino, comprenderle, entender sus motivaciones, y seguramente poderse adelantar a sus movimientos.

La idea de puesta en escena que hay tras las reconstrucciones imaginarias de los casos de Will recuerdan a la concepción de *mise-en-scene* que lleva a cabo el drogadicto dr. Thackeray de *The Knick* (Cinemax, 2014-2015), quien incluso cuenta con su particular escenario en el hospital que da nombre a la serie: escenario immaculado, bañado en una potente luz, convertido en un espacio teatral para el lucimiento del doctor, y rodeado del público en semicírculo que aplaudirá la *hybris* de sus actos. Ya desde la cruenta cesárea inicial, el artista desafía a los dioses desde su particular obra médica, en medio de lo performativo y casi pictórico en el bermellón de la sangre que inunda el blanco del escenario médico. Y la *hybris* del cinetífico entendido como artista (en cuanto a lo estético y a la creatividad de sus terapias alternativas) será también su condena, ya que Thackeray se sumerge en una espiral de locura creativa, abisal, cada vez más innovadora en la medicina, hasta su caída final en la última temporada.

En *The Alienist* (TNT, 2018-) el doctor Laszlo Kreizler entiende que sin la intimidad de la identificación con el asesino es imposible el conocimiento de sus motivos y concluye al finalizar el primer episodio de manera semejante que:

“I’m certain cold-blooded killers walk among us. They’re out there now, hidden (...) but this one is different. His acts are so wretched, so evil that... only if I become him, If I cut the child’s throat myself (...) only then will I come to truly understand what I am. Only then will I recognize that what

drives me is not an absence of emotion at all. Rather a torrent of feeling”.

Esta empatía pura es la herramienta de partida de esos personajes resquebrajados, a punto de romperse, pero creadores, al fin y al cabo. Pero la empatía, el entendimiento puro no es buen consejero, como se explica en el relato del dr. Peter Dawson en “Black museum” de *Black Mirror* (Channel4/Netflix, 2011-, 4x06), donde gracias a un implante neurológico puede sentir las sensaciones de los demás. Volviendo al caso de Will, cada vez que él repite este proceso de imaginación empática creadora, (re)crea cada escena del crimen llevando a cabo un acto de mimesis: Will imita, reproduciendo el trabajo artístico de otros. Como si de un estado de hipnosis se tratara, ese movimiento mimético viene precedido siempre por un péndulo que a traviesa un par de veces la pantalla para advertir al espectador que en ese momento estamos en la imaginación del *profiler*.

Visto con la perspectiva que proporcionan las tres temporadas, Graham está explicando muchas más cosas: la sucesión de ejercicios miméticos acabará por convertirle en un *artista consolidado*: la habilidad deviene en la capacidad para ser otro. A través de la imagen artística (y criminal) encuentra su identidad real¹³⁹ No se trata solamente de su manera de recrear escenas del crimen concretas, sino que en realidad habla de su propia esencia, está descubriendo su forma de entender la realidad y su verdadera lucha contra su lado oscuro al que se ve atraído progresivamente por el doctor caníbal Hannibal Lecter. Observar o

¹³⁹ Taussig, M. (1993). *Mimesis and alterity*. Nueva York: Routledge, 19.

participar¹⁴⁰, esa será la cuestión. Will empieza siendo un espectador que acabará siendo actante, un demiurgo de su propio universo diseñado junto con el esteta doctor Lecter. Porque no es una disyuntiva: observar es participar, es convertirse, es empezar a *ser*. En el caso de Will la mimesis en su sentido más aristotélico¹⁴¹ es el mecanismo artístico que acaba por convertirse en ontológico: Graham forja su verdadera identidad de artista homicida a través de la imagen, de la imitación de *el maestro* Hannibal Lecter, así como de los demás asesinos que pasan por la serie, hasta crear su propio estilo.

Will comparte talante artístico con *Dexter Morgan* (Showtime, 2006-2013),¹⁴² el asesino en serie convertido en forense, cuya tarea nocturna a pesar de ser mostrada como algo eminentemente pragmático, el plástico con el que forra la habitación es en realidad el lienzo y la sangre su pigmento¹⁴³; el mismo hecho de que conserve un trofeo, habla de una firma de lo más personal, de la necesidad de autoría; la forma de guardar las placas de Petri recuerda a la del fotógrafo

¹⁴⁰ En “Antipasto” (*Hannibal*, 3x01) Hannibal le plantea esta disyuntiva a la dra. Bedelia Du Maurier, para concluir que lo uno es lo mismo que lo otro: “You say you’re observing, but this... this is participation, Bedelia.” La observación es participante, algo que sabemos desde los estudios de Malinowski.

¹⁴¹ “Mimesis y arte son casi sinónimos en el mundo arcaico; “ser” y “ser representado” contienen una equivalencia con “ser” y “parecer”; más que con “imitación”, el vocablo griego original se relaciona con “ semejanza” (que en Aristóteles se hará explícitamente intencional). Reseña sobre Barbero, S. (2004) *La noción de mimesis en Aristóteles*. Córdoba: Ediciones del Copista, disponible en *Circe*, 10 (2005-2006): 285-288. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/circe/n10/n10a19.pdf>

¹⁴² Crisóstomo, R. (2017). Walking on the Wild Side. Mecanismos de seducción del horror y lo siniestro en *Dexter* y *Hannibal*. En A. Hermida y V. Hernández-Santaolalla (coords.) *Asesinos en serie(s). Representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Editorial Síntesis, 103-117.

¹⁴³ Sienkiewicz-Charlish, A. (2014). A serial killer with a heart: crime and morality in *Dexter*. En S. Bray y G. Préher (eds.), *Fatal Fascinations: Cultural Manifestations of Crime and Violence*, pp. 121-131. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

profesional que guarda sus negativos; y la mirada al espectador en el *opening* remite a una necesidad de exhibicionismo provocador que habita en todo artista. De nuevo, *Observar es participar*. Bajo ese prisma, el asesino es concebido como artista, como lo es la seductora Lila West –su amante y antagonista durante la segunda temporada-. Su particularidad absoluta, su excentricidad, son las paradas obligatorias del yo romántico (pero también características de la personalidad psicópata de Dexter), que coinciden con las de ese tipo de artista, para quien: “la vida es un itinerario órfico, un descenso a los infiernos en busca de la plenitud [...] infierno y cielo marchan a la par como imágenes simbólicas de los grandes procesos de contradicción: muerte y belleza”¹⁴⁴. El concepto de artista romántico en ocasiones incluso lo conecta con la idea de visionario, como Blake, tal como vemos en el malogrado Isaac Méndez de *Heroes* (NBC, 2006-2010), con la habilidad de pintar el futuro: literalmente, *el fin del mundo como obra de arte*.¹⁴⁵

2.2.4 El yo craquelado por la enfermedad

We're all living in each other's paranoia.

Elliot Anderson en *Mr. robot* (“wh1ter0se.m4v”, 1x08).

There is no monster, It's just me. I know that: it's my psychology.

David Haller en *Legion* (FX, 2017-)

¹⁴⁴ Argullol, R. (1983). *La atracción del abismo (Un itinerario por el paisaje romántico)*. Barcelona: Bruguera, 103.

¹⁴⁵ Argullol, R. (1990). *El fin del mundo como obra de arte*. Barcelona: Destino.

Pero no solamente hallamos personajes craquelados en la seducción del mal. El abismo también queda cerca ante la enfermedad mental no diagnosticada o ignorada como ocurre con la encefalitis de Will Graham (acuciada por Hannibal), pero también con otros personajes como el Detective Rust Spancer en *True Detective*, quien padece un trastorno esquizoide; o Lorna Morello en *Orange is the New Black* (Netflix, 2013) sufre del llamado síndrome de Clérembault, u obsesión de tipo amoroso por el personaje de Christopher MacLaren, a quien acosa sin cuartel porque lo considera su prometido¹⁴⁶. Elliot Anderson está aquejado de un trastorno disociativo en *Mr. Robot* (USA Network, 2015-), cuestión de relieve especialmente en el cuarto episodio de la primera temporada, “da3m0ns.mp4”, donde la realidad se pone en tela de juicio a través de la constatación definitiva de las alucinaciones de Elliot. En *Mr Robot*, la voz interior de Elliot rompe la cuarta pared para recordar al espectador su carácter ficticio, para al poco tiempo concederle una entidad imaginativa: “Hello, friend. Hello, friend? That's lame. Maybe I should give you a name. But that's a slippery slope. You're only in my head. We have to remember that” (“hellofriend.mov”, 1x01). El protagonista se dirige a su espectador porque se sabe observado:

“It began as a failure. Everything. My existence. I should recognize that. Accept it. For me, there's no such thing as normalcy. My dead father appears and disappears at will. I talk to you, an invisible friend. I'd ask if you're normal, but you never talk back.” (“eps2.7_init_5.fve”, 2x09)

¹⁴⁶ Kennedy, N., McDonough, M., Kelly, B., & Berrios, G. E. (2002). Erotomania revisited: Clinical course and treatment. *Comprehensive Psychiatry*, 43(1), 1-6.

Y no solo interactúa con sus observadores, sino que al final de la primera temporada revela su engaño involuntario (ya que se debe a un caso de esquizofrenia o locura ya que no es diagnosticado con claridad), y en la segunda temporada, voluntario, engañando al espectador sobre su situación. Un narrador que a su vez no está seguro de su objetividad:

“It's one thing to question your mind. It's another to question your eyes and ears. But then again, isn't it all the same? Our senses just mediocre inputs for our brain? Sure, we rely on them; trust they accurately portray the real world around us. But what if the haunting truth is they can't? That what we perceive isn't the real world at all, but just our mind's best guess? That all we really have is a garbled reality, a fuzzy picture we will never truly make out?” (“eps2.0_unm4sk-pt2.tc”, 2x12)

La analista del FBI Carrie Mathison en *Homeland* (Showtime, 2011-): la protagonista/paciente que, al iniciarse la primera temporada toma decisiones sin que se sepa realmente a qué responde, si a su consciencia alterada o a su capacidad analítica y racional profesional. Lo que al principio puede propiciar un juego narrativo interesante –se apunta, durante los primeros dos o tres capítulos que el trastorno de Carrie podría ser una especie de “don paranoico” que hace de ella una agente tremendamente eficaz-, más adelante queda claro que no: su enfermedad es un impedimento y un lastre responsable de al menos una parte de su actitud temeraria. En la temporada cuatro sus

enemigos manipulan su medicación por LSD para hacerla recaer. Y al inicio de la quinta temporada, la berlinesa, Carrie todavía cree que la enfermedad le proporciona unos niveles de alerta y perspicacia que no puede alcanzar de otra forma, casi como si se tratara de una suerte de Hulk; la conciencia alterada como verdadero yo, lo que lleva a otro tipo de giro manierista en los personajes seriales, porque en la contemporaneidad “lo otro, ese monstruo, había sido tan gigantesco como en nuestro presente porque nunca antes había sido tan fríamente indiferente a nuestras desamparadas jaulas domesticadoras”.¹⁴⁷

Legion es un constante interrogante sobre la identidad, monstruosidad y esencia de los personajes. El protagonista David Haller es diagnosticado como esquizofrénico desde muy joven e internado en un hospital psiquiátrico, hasta que con el desarrollo de la trama descubrirá que en realidad es un mutante con habilidades psíquicas como la telequinesis y la telepatía, pero que algo monstruoso también habita en él. Se trata del villano Amahl Farouk, también conocido como Shadow King o el diablo de ojos amarillos, una suerte de parásito psíquico que se cuela en la mente del protagonista desde bebé y que le acompaña desde entonces, alimentándose de las capacidades de David y llevándole progresivamente hacia la inestabilidad psíquica. El virus en cuestión puede tomar diversas formas para ganarse la confianza de David, como la del perro llamado King que Haller tuvo de niño, o su amiga de adolescencia Lenny Busker: “This monster isn't David. It's a parasite of some kind. You see, another consciousness inside him (...) Every time David sees this thing, or realizes it's there,

¹⁴⁷ Argullol, R. (1983). *Op. Cit.*, 150.

this creature makes him forget-rewrites his memory” (“Chapter 5”, 1x05).

David tiene serios problemas para diferenciar entre la realidad y las proyecciones e imaginaciones de su mente, algo que progresivamente le conducirá hacia su lado oscuro en la segunda temporada. “Maybe this place, this hospital, maybe it's a version of reality, and not reality itself”, se cuestiona Syd en el capítulo 4, para dos más tarde reflexionar sobre “What was real? That was the mission. We had seen things: heard things. But could we believe our eyes?”. La fragmentación de David, proviene de su convivencia con su villano particular interno: el conflicto identitario se gesta en la convivencia con el otro, aspecto que se desarrollará a continuación.

2.3 El otro y yo

Otro no es yo, y yo no soy otro.

Cuento zen.

2.3.1 Descubriendo la alteridad

¿Si no entiendo mi identidad, como puedo entender la del otro? ¿Qué debo esperar de la identidad ajena? ¿Representa una amenaza para mi individualidad? Estas son preguntas que se cuestiona reiteradamente la serialidad de nuestra época de diversas formas. Y vienen de la mano del cuestionamiento de la propia identidad. Ocurre especialmente en las series en las que se implica J.J. Abrams, donde de manera recurrente se muestra el inter/cambio de identidades, como en *Alias* (ABC, 2001-2006), o incluso se alude directamente a la presencia de *los Otros* (*Lost*). ¿Pero quienes son los otros? Se pregunta el protagonista de “Kill all others” (*Philip K. Dick's Electric Dreams*, Amazon Prime

Video, 2017, 1x10). Son los que no somos nosotros. ¿Pero quiénes somos nosotros y lo más importante, qué nos hace *nosotros*?

Incluso ser(i)es que no hacen de ello su bandera muestran la problemática del otro en la propia piel: *Emerald City* (NBC, 2017) plantea unos de personajes que por un motivo u otro luchan por la aceptación de su identidad. En cuanto Dorothy Gale pisa el país de Oz se ve forzada a tomar la identidad de la bruja del este, y súbitamente es percibida como una nueva amenaza sin pretender serlo. El objeto, en este caso los guanteletes de rubíes de la bruja, cambian quién es, qué puede hacer y cómo es percibida. Lucas, el espantapájaros no recuerda quién es, ha olvidado su identidad y su gran lucha interna será cuando al recuperar la memoria deba escoger fidelidad a una u a otra identidad, al pasado o al presente, a una mujer u otra. Frank, un perdedor de Kansas que llega a Oz casi por accidente y termina por reformularse como el mago, tiene pánico de que su verdadera identidad sea desvelada: “I am the Wizard of Oz! If you call me any name other than that again, it'll be her life you'll be begging for.” Pero quizás el caso más claro sea el de la princesa -y luego reina- Ozma, también conocida como Tippetarius “Tip”, quien no sólo navega entre identidades de género y se reformula en varias ocasiones durante la serie, sino que casi como el Orlando de Virginia Woolf, cambia de género en un par de ocasiones a causa de la magia: “I’m not a princess (...) I’m a boy” (“Lions in Winter”, 1x08). Primero chico, luego chica que desea volver a su estado masculino, para finalmente superar la condición de género y transformarse en la reina perdida al encontrar un propósito vital para su condición genérica. A estos

personajes la búsqueda perpétua de la identidad les convierte finalmente en monstruosos, tal como sucede con el mago de Oz.

2.3.2 El otro monstruoso

El camino de la preocupación por el otro, y la alteridad máxima constituida en monstruosa, está pavimentado por el cuestionamiento de la identidad: “*Breaking Bad, The Knick, Penny Dreadful, Transparent*: el gran tema de esta segunda década teleserial es la monstruosidad.”¹⁴⁸ La monstruosidad de la nueva época serial se ocupa sobre todo de mostrar que es precisamente lo que les suele convertir en personajes excepcionales. “Los monstruos se erigen, entonces, como seres profilácticos en quienes la sociedad descarga sus angustias. (...) Y el tiempo se ha encargado también de promoverlos de villanos a héroes”¹⁴⁹. Es el caso de *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-2016), serie ambientada en el Londres victoriano de finales del siglo XIX, donde se cuenta entre otros con la presencia de Dorian Gray del texto de Oscar Wilde (1891); Mina Harker y Abraham Van Helsing de *Dracula* de Bram Stoker (1897); Victor Frankenstein y sus criaturas de *Frankenstein* de Mary Wollstonecraft Shelley (1818); y el Dr. Henry Jekyll de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson (1886); así como que más adelante se descubre como el hombre lobo, Ethan Chandler.

La serie apenas usa mecanismos terroríficos, pero sí incurre en los horribles actos de los protagonistas: en el prometeico traspaso de las

¹⁴⁸ Carrión, J. [Jorge]. (2016, enero 6). Recuperado de <https://twitter.com/jorgecarrión21/status/684839038730244096>

¹⁴⁹ Cappello, G. (2011). El héroe como demonio. A propósito de los asesinos en serie de la ficción televisiva. *La Mirada de Telemo*, 6. Recuperado de <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/20322/pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

líneas de la vida y la muerte, en lo terrible que conlleva la *hybris* del cruce de los límites, en los peligros que radican en las pasiones y en definitiva en las desventuras de un grupo de monstruos decimonónicos unidos de manera casi cómica a ojos del espectador contemporáneo en alguna ocasión: un joven doctor Frankenstein juega a las cartas con el viejo Van Helsing, mientras este le da consejos de vida y cita a Shelley.

Lo interesante de esta ficción es como se preocupa por la humanidad que radica en estos monstruos: “All monsters are human”.¹⁵⁰ Ya no importa tanto el aspecto más horrible del *Penny Dreadful* victoriano, sino lo que radica detrás de esa horrible narración. Lo que podría parecer en primera instancia un gabinete de los horrores, una *monster mash*, enclavada en el movimiento neovictoriano con pinceladas *steampunk*¹⁵¹, en realidad parte de la inspiración del cómic *La liga de los hombres extraordinarios* de Alan Moore y va mucho más allá de un simple palimpsesto¹⁵² o solo un caleidoscopio de personajes sacados de literatura clásica de terror; sino que recupera a través de lo fantástico estimulantes reflexiones sobre la identidad. Porque este peculiar grupo se enfrentará durante toda la serie a un enemigo mayor que el mal: a ellos mismos. Todos deberán superar sus propios miedos y combatirlos para aceptar su verdadera y extraña naturaleza: “al objetivo de cada personaje se antepone su necesidad de vencer al

¹⁵⁰ Sister Jude en *American Horror Story: Asylum* (FX, 2012-2013), “Welcome to Briarcliff”, 2x01.

¹⁵¹ Heilmann, A. y Llewellyn, M. (2010). *Neo-Victorianism: The Victorians in the twenty-first century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

¹⁵² Davino, V. (2014). Penny Dreadful: Rastros de clásicos góticos em palimpsesto televisivo de horror. *BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras*, 7, 69.

olvido y saber quién es (...) el afán de hablarse a sí mismos para saber quiénes son, para poderse reconocer”¹⁵³. Son personajes monstruosos en pugna por no abandonar su humanidad a la par que, por aceptar su monstruosidad, tal como se comentará más extensamente en unas líneas.

Quizás los casos más paradigmáticos de todos ellos sean el de Vanessa Ives y Caliban, el monstruo de Frankenstein. Ms. Ives, a medida que pasen las temporadas irá descubriendo la magnitud de la oscuridad que yace en ella y la seducción a la que la somete, así como la batalla que tendrá que presentar para no sucumbir. En el caso de Caliban, el monstruo es consciente de su condición desde el primer minuto, así como de su anhelo por la humanidad que él cree que le ha sido robada con su restitución a la vida (“The monster is not in my face, but in my soul”¹⁵⁴). En ambos yoes craquelados pugnan dos pulsiones distintas: contra la imagen propia, la de Vanessa que no en balde encuentra su simbolismo en un escorpión y que lucha contra la otredad oscura que hay en su ser; y en contra la imagen ajena, la lucha de Caliban contra la imagen monstruosa que el mundo tiene de él (“I learned to stay in the shadows to protect such a heart as this you gave me.”¹⁵⁵). De nuevo la lucha contra la imagen (monstruosa) como constitutiva del ser.

La trama se inicia por la necesidad de encontrar a Mina Murray, la hija de Sir Malcolm que ha sido seducida por Drácula, pero muy pronto la

¹⁵³ Pintor, I. (2014, septiembre). El sueño de los héroes. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20140917/281887296515102>

¹⁵⁴ “Grand Guignol”, 1x08.

¹⁵⁵ “Resurrection”, 1x03.

atención se centrará en Vanessa Ives, personaje magnético sobre el que recae gran parte del peso de la trama, una mujer tocada por el mal, que sobrevive en la linde entre el bien y el mal y es reclamada por el hermano de Lucifer. En la primera temporada ya advirtió a Dorian Gray (“Mr. Gray, I am not the woman you think I am. And with you, I am not the woman I want to be”)¹⁵⁶ y no en balde su *affair* será el que desencadene la primera posesión de ms. Ives: el sexo como gran liberador del ello freudiano, algo especialmente mucho más sentido en la pacata sociedad victoriana. Cuando ms. Ives llegó a la puerta de la bruja Clayton al inicio de la segunda temporada, Vanessa advierte: “I’m like no others. That’s why I’m here”; y Clayton la dejará entrar bajo la consigna de “Leave everything you were outside this door. Everything you are bring with you”.¹⁵⁷ Los tiempos verbales nos hablan aquí de la esencia del yo. Tras este viaje de conocimiento, la oferta de Drácula suena tentadora para Vanessa:

“There’s one monster who loves you for who you really are. And here he stands. I don’t want to make you good. I don’t want you to be normal. I don’t need you to be anything but who you truly are. You have tried for so long to be what everyone wants you to be. What you thought you ought to be. (...) Why not be who you are instead? (...) Do you accept me?”¹⁵⁸

¹⁵⁶ “Grand Guignol”, 1x08.

¹⁵⁷ “The nightcomers”, 2x03.

¹⁵⁸ “Ebb tide”, 3x07.

Y ella contesta solemne y convencida a la proposición: “I accept... myself”.¹⁵⁹ El proceso se ha completado. Vanessa Ives se acepta a sí misma, sin conllevar ningún tipo de sometimiento acepta no solo la otredad, sino la monstruosidad que habita en ella. El personaje crece y asume su poder a sabiendas de las cargas que conlleva. Vanessa acepta su monstruosidad por saber la oscuridad que la atrapa y la hace única, a la vez que la plantea como ser excepcional.

Si la literatura decimonónica se ocupaba de crear monstruos para exorcizar demonios o advertir de peligros morales. Por el contrario, los monstruos en la postmodernidad ya están dentro, de la propia piel, de la casa, de la nación¹⁶⁰, como los caníbales *rednecks* de *American Horror Story: Roanoke* (FX, 2017); o los caníbales *sociales* como la mujer de blanco del pueblo de *Sharp Objects*; el *yellow King* de *True Detective*; la Louisiana de *True Blood* (HBO, 2008-2014); o la secta de *American Horror Story: Cult* (FX, 2017).

En *Carnivàle* (HBO, 2003-2005) Daniel Knauf retrataba la eterna partida que el Bien y el Mal juegan desde el principio de los tiempos, y sobre el tablero colocaba a los personajes de un *freak show*, con el enano Samson como maestro de ceremonias, el mismo Michael J. Anderson que tiempo atrás había acompañado al agente Cooper cual Virgilio en sus pesadillas de *Twin Peaks*. Estos *freaks* eran dibujados como luchadores en defensa de su identidad individual y colectiva, que peleaban por salir adelante en el contexto de miseria del *dust bowl*, de la

¹⁵⁹ Dorian Gray ya lo había adelantado: “She doesn't want to be anyone else” (“Demimonde”, 1x04).

¹⁶⁰ Halberstam, J. (1995). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press, 162.

América de la depresión, y también por sobrevivir a la lucha con fuerzas malignas superiores.

La cualidad monstruosa como definitoria de la identidad se da en realidad en todos los personajes de la saga de *American Horror Story* (FX, 2011-), que de una manera u otra han sufrido una exclusión social y han sido penalizados por cómo son o han sido: desde los *freaks* de *Freak Show* (FX, 2014-2015) hasta el núcleo de población dejado atrás que fue *Roanoke* (FX, 2016). Los monstruos de Ryan Murphy son especialmente fieles a la etimología de la palabra monstruo proviene del latín *monstrum*, que deriva a su vez del verbo *monere* o advertir. Un monstruo es una advertencia que testimonia una señal de los dioses, porque dioses y monstruos están inextricablemente unidos. El monstruo es así supuestamente por un motivo y no debe ser redimido de su condición: “I’m a monster. Why would you want to help me?”, pregunta Michael en *American Horror Story: Apocalypse* (2018, 1x08)

En *Legion*, a la condición de *enfermo* de David se le une la de mutante, lo que de entrada está marcado como diferente y a su vez lo diferente como monstruoso, algo que obliga a estos individuos a mantenerse agrupados en colectivos y organizaciones como la que libera a David de la institución mental. Pero estas raras potencialidades también dejan a estos personajes muy cerca de la calidad de dioses, como asume el interrogador de David en el capítulo 8: “I know, I don't have to be afraid. But I am because look at you. All of you. You're gods, and someday you are going to wake up and realize you don't have to listen us anymore”. Todos los personajes protagonistas de éstas y otras series son, de una manera u otra, seres a disgusto en su propia piel

porque la sociedad hace que no sea posible. En ocasiones hasta son los mismos, como sucede en *American Gods* (Starz, 2017-), los dioses como el otro definitivo, lo ominoso tan cercano al abismo con una doble dimensión terrible y celestial. Cuando Shadow Moon le pregunta a Odín por su nombre, éste se autoasigna el día de la semana en el que están: Mr. Wednesday. Los dioses no necesitan nombre porque eso no cambia la magnitud de su esencia. En palabras de Gertrude Stein, “Rose is a rose is a rose”, el nombre no varía quienes somos. Los dioses sólo necesitan ser temidos (como los monstruos) u honrados con sacrificios cual minotauro: “Be good to your god. You give a little. You get a little. The simplicity of that bargain has always been appealing. That’s why we’re here, and that’s precisely why I matter” (“Come to Jesus”, 1x08). La deidad mueve a la humanidad según sus intereses y no se presenta en ningún caso como positiva. Todos los dioses de la serialidad contemporánea están dotados de una *terribilità* manierista que corresponde a sus intereses propios de una forma terriblemente humanizada, como los de *American Gods*, los semidioses de *Lost* o el dios de muchos rostros de *Game of Thrones*. O simplemente no existen. El nihilismo ontológico llevado al máximo.

De ello es muy consciente el creador audiovisual J.J. Abrams quien viene también trabajando desde hace años alrededor del concepto de monstruo: ya sea desde sus aproximaciones cinematográficas como *Cloverfield* (2008) o *Super 8* (2011), o desde la ficción serial contemporánea a través del Cerberus de *Lost* (ABC, 2004-2010), o los múltiples monstruos de *Fringe* (FOX, 2008-2013). Abrams le debe mucho al *Jaws* de Steven Spielberg (1975) como se destila de su Ted Talk *The Mystery Box* (2007); así como a *The X-Files* (FOX, 1993-2002);

y al concepto de *cylon* de *Battlestar Gallactica* (Sci FI, 2003-2009) con origen en los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scout, 1982). Abrams, un creador que realmente ha sabido conectar con el *Zeitgeist* de su tiempo, recoge todas estas influencias, estos elementos diferenciados, que reformula para hacer más hincapié en la parte más humana que habita en el monstruo fantástico. La verdadera inquietud de este creador es encontrar la humanidad que reside en estos personajes monstruosos, hijos de la ciencia o de una malentendida capacidad creadora del humano en muchas ocasiones como muestra el Frankenstein de *Penny Dreadful* o las creaciones del *mad doctor* Walter Bishop en *Fringe*. Incluso cuando se trata de un monstruo de humo: al fin y al cabo, un protector de la isla, un semidiós que intenta preservarla a toda costa (“If everything you've done has been in the best interest of the island, then I'm sure the Monster will understand”¹⁶¹). Si bien este monstruo de varios nombres (Cerberus, Humo negro, El hombre de negro, Samuel...) conecta con la otredad que habita en el ser humano y el *doppelgänger*, quizá la expresión más plástica del otro.

2.4 El yo multiplicado y los *doppelgänger*.

Who are you? 'Cause you sure as hell ain't John Locke

Sawyer en “The substitute” (*Lost*, 6x04)

*No hay dos versiones de mí, solo hay una, y creo que cuando descubra
quién soy seré libre.*

Dolores Abernathy en *Westworld*.

¹⁶¹ *Lost*, “Dead is Dead”, 5x12.

¿Pero qué ocurre cuando el otro somos nosotros? ¿Cuando el yo está duplicado? La multiplicación identitaria es una preocupación de la serie contemporánea. Los romanos replicaban la cara de los fallecidos en máscaras de cera, de manera fiel y a modo retratístico: eran las denominadas *imagos*. Cada una pretendía conservar la impronta visual de la identidad del finado. Por el contrario, de manera similar, pero en realidad opuesta, en su despacho el doctor Robert Ford reflexiona pensativo sentado en su mesa en las oficinas de Delos Corp. Detrás, sobre una pared oscura destacan sucesivas cabezas blancas inexpresivas de los anfitriones de *Westworld* dispuestas en ordenadas hileras. Como si fueran trofeos de caza y con los ojos cerrados porque no están vivas y porque no resulta relevante acceder a su identidad. Son objetos, no personas. Máscaras *inanimadas*, sin alma, sin identidad. Multiplicables, intercambiables, diferentes, aunque iguales. Una imagen reforzada y aumentada cuando vemos el lugar de retiro de los huéspedes que ya no sirven en la cámara subterránea: cuerpos inanimados almacenados en hileras que ponen de relieve la producción industrial de Ford, con un apellido de alusiones obvias: cuerpos fabricados en cadena, que forman parte de una misma serie.

En la Casa de Blanco y Negro de *Game of Thrones*, retornamos a la misma imagen en la sala de los rostros, con la multitud de caras recolectadas dispuestas en los muros de la casa, diferentes entre ellas, pero iguales al primer golpe de vista. Si bien hay dudas sobre la etimología de la palabra *máscara*¹⁶², las similitudes con la forma latina *mascus* son inevitables. *Mascus* significa fantasma y en estas máscaras

¹⁶² Los expertos no saben si procede del persa o del latín.

intuímos los fantasmas de identidades anteriores. Ya no son seres, fueron identidades únicas convertidas en objetos, replicables, copiables.

Sobre esa posibilidad de réplica identitaria reflexiona la serialidad contemporánea, aunque parte de una tradición previa. El término *doppelgänger* fue acuñado por Jean Paul en la novela *Siebenkäs* (1796), influenciado por el idealismo ético fichteano.¹⁶³ Para Fichte, el hecho de que el yo aprehenda su libre actividad constituye su propia afirmación, que sin remedio le lleva al enfrentamiento con el “no yo”, la otredad. Por lo tanto, la conciencia consistiría en el encuentro entre el “yo” y el “no yo” por el que uno mismo y el mundo se realizan e interrelacionan. “El doble, como forma mágica de desposesión del yo, revela de modo inquietante que en lo homogéneo se oculta lo heterogéneo, y acabaría por aterrizar en el campo de la psiquiatría en forma de *divided self*”.¹⁶⁴ Suele poseer un talante oscuro, maléfico y espectral en muchas ocasiones¹⁶⁵, definido especialmente durante su momento álgido en la literatura del siglo XIX, donde representaba especialmente el desdoblamiento del ser, un dualismo crónico (*chronischer Dualismus*) en palabras de E.T.A. Hoffmann¹⁶⁶.

El componente negativo proviene especialmente de la obra *El Doble* (*Der Doppelgänger*, 1914) donde Otto Rank, uno de los primeros discípulos de Sigmund Freud, trata por primera vez esta figura que

¹⁶³ El poder de la palabra (10 de marzo de 2019). *Johann Gottlieb Fichte*. Recuperado de <http://www.epdlp.com/escritor.php?id=4573>

¹⁶⁴ Guberm, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama, p.13.

¹⁶⁵ Aunque no tiene porqué, como vemos en el *self* desdoblado del doctor protagonista de *A Young Doctor's Notebook* (Sky Arts 1, 2012-2013) donde John Hamm (*self* futuro) se persona, aconseja e interactúa cómicamente con su yo pasado.

¹⁶⁶ Webber, A. J. (1996). *The Doppelgänger. Double visions in German literature*. Oxford: Clarendon Press.

después sería ampliamente utilizada en la literatura gótica y el relato de terror como los de Edgar Allan Poe (en el relato corto *William Wilson*, 1839); y un poco más tarde Freud especula con la idea en *Lo Siniestro* (*Das Unheimliche*, 1919). Otto Rank explora diversas mitologías en cuanto a su relación con el doble y concluye que esa imagen yace la idea de lo especular, de dobles inmatriciales relacionados con la sombra o el espejo, que acaban por constituir el ser esencial, más fundamental (y fundacional) incluso que la de su propietario/a.¹⁶⁷

La recuperación de la figura del *doppelgänger*, del doble, del gemelo malvado, se trata en el primer episodio de *Room 104* (HBO, 2017) donde una niñera conocía a Ralph y a su gemelo *imaginario* Ralphy, una suerte de Dr. Jeckyll y Mr. Hyde en versión infantil. De forma similar, Julian, un niño de unos trece años que envenena a sus padres en la segunda temporada de *The Sinner* (Netflix, 2017-) se refiere a su reverso maligno como *shadow Julian*: “Shadow Julian is Julian. Is you”.

Amanda Clarke busca venganza bajo el nombre de Emily Thorne en *Revenge* (ABC, 2011-2015); en *Tú, yo y el apocalipsis* también hay dos gemelos, uno de ellos terriblemente malvado; y por supuesto en la primera temporada de *Dexter*, donde del mismo trauma infantil bañado en sangre surgen dos gestiones psicológicas distintas: la de Dexter Morgan, que intenta poner coto a su pulsión a través del código de Harry, y la de Brian Moser que se entrega a la vertiente más maléfica y oscura, convirtiéndose en el asesino del camión de hielo. Los protagonistas de *Heathers* (HBO, 2018) renuncian a su identidad personal y se convierten en *heathers*, prácticamente clones de su líder

¹⁶⁷ Dolar, M. (2016). I Shall Be with You on Your Wedding-Night: Lacan and the Uncanny. *The MIT Press*, 58, 12.

Heather Chandler. El rol performativo deviene aquí en una cuestión crucial:

“In identity theory, the core of an identity is the categorization of the self as an occupant of a role, and the incorporation, into the self, of the meanings and expectations associated with that role and its performance”.¹⁶⁸

En *Counterpart* (HBO, 2018-) Howard Silk es un hombre gris, un peón, fordiano en esencia, que trabaja para una agencia de espías de Naciones Unidas ubicada en Berlín, y que pronto descubre que ese edificio es “el cruce” que conecta dos realidades paralelas (“otro mundo idéntico al nuestro... los mismos sucesos y experiencias”), donde habita su “otro yo”: “ese hombre parece igual que yo, pero no es para nada como yo”. La cuestión es qué los convierte en dos seres distintos cuando los dos tienen los mismos recuerdos vitales. Sus decisiones, concluye provisionalmente: ¿qué define al ser?

“Howard: There are so many things I want to ask about. Feeling I've had my whole life that only belong to me, but now it's us. We share genetics. Childhood.

OHoward: So?

Howard: So how did we get to be so different?

OHoward: You'll drive yourself crazy trying to chart it out. Seriously, people have.”¹⁶⁹

¹⁶⁸ Stets, J.E. y Burke, P.J. (2000). Identity theory and Social identity theory. *Social Psychology Quarterly*, 63(3), 224-237.

¹⁶⁹ “The crossing”, 1x01.

En *American Horror Story: Roanoke* el yo se desdobra en su alter ego real y ficcional, por lo que inevitablemente se conduce al espectador a una suerte de plano/contra plano entre realidad y ficción, construyendo un germen de relato donde se cuestiona la realidad de la ficción: todos los personajes de los hechos reales tienen trasuntos ficcionales, *doppelgängers*, que la serie pone en común cuando la cadena propone tras el exitoso documental *My Roanoke Nightmare*, su continuación en formato *reality*, *Return to Roanoke: Three Days in Hell*.

El encuentro del fantasma de *the butcher* y Agnes, la actriz que lo interpreta (Kathy Bates) nos muestra la identificación entre ambas, ya que la actriz acaba convirtiéndose en la sádica homicida fantasmal a la que interpreta: “You're the Butcher. My idol. My maker. Oh! I'm sorry... I just wanted to be on TV” (6x07). Llama poderosamente la atención aquí el uso del término *maker*: el *doppelgänger* como posible constructor de la identidad en la era serial contemporánea, el personaje televisivo que construye al espectador, tal como ampliaremos en la tercera parte de esta tesis.

El del doble también es un concepto nuclear para entender la primera vez que el espectador visita la habitación roja de *Twin Peaks* (ABC [1990–91]; Showtime [2017]) donde *the man from another place* ya advierte al agente Cooper que aquel es un espacio de *Doppelgängers*, (donde encontramos una versión mayor de Cooper, así como a la prima de Laura, Maddy Ferguson), aunque en realidad todo *Twin Peaks* lo es como su propio nombre indica: picos gemelos. Cuando son poseídos por Killer BOB, Leland y Cooper son de alguna forma sus propios gemelos malvados; Laura Palmer es su propio *doppelgänger*, viviendo una doble vida que navega entre la *prom queen* y la prostituta

drogadicta. Hay dos cabañas, una blanca y una negra. Incluso momentos antes de la aparición de Maddy se puede ver en los créditos de *Invitation of Love*, la *soap opera* a la que están enganchados los habitantes del lugar, el nombre de Selena Swift interpretando a las dos gemelas Emerald y Jade, lo que nos hace poner la realidad en tela de juicio. Entre otras cosas, Lynch usa una suerte de autorretrato, de imagen especular para mostrar que lo trágico solo lo es desde la visión del ideal social ilusorio de lo *normal*¹⁷⁰: «El amor y el miedo son dobles como imágenes especulares, como motores que atraen espíritus de otro plano de existencia»¹⁷¹.

La narrativa del desdoblamiento adquiere especial importancia en *Fringe* (FOX, 2008-2013), donde J.J. Abrams desarrolla la idea de multiverso, un elemento habitual en el cómic¹⁷² y que después sería integrado con naturalidad en series de menor calado dramático como *Awake* (NBC, 2012), donde el detective Michael Britten, tras sufrir un accidente de coche con su familia, se despierta cada día en un universo distinto: uno donde su mujer sobrevivió y su hijo no, y viceversa: “Your mind is simply creating an entire reality where your wife survived and while your son in the other”¹⁷³. En este caso la duplicidad de universos no es la parte importante en cuanto al concepto de doppelganger, sino en cuanto afecta a lo que se percibe como real y a cómo desdobra a sus protagonistas. En *Fringe* los universos se

¹⁷⁰ O'Connor, T. (2002). Disability and David Lynch's 'Disabled' Body of Work. *Disability Studies Quarterly*, 22 (1).

¹⁷¹ Ledwon, L. (1993). 'Twin Peaks' and the Television Gothic. *Literature/Film Quarterly*, 21(4), 260.

¹⁷² El concepto de multiverso ampliamente usado por DC comics nace en “Flash of Two Worlds!”, historia publicada in *The Flash* #123 (septiembre de 1961).

¹⁷³ Promoción de la temporada 1. TVBlogTEST (2019, marzo 10). Awake - Season 01 Promo [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_7ywHHfTDAw

repliegan inextricablemente dependientes los unos de los otros como espejos, donde cada personaje tiene su doble idéntico, pero de personalidades distintas. La cuestión relevante son las diferentes interacciones y emociones que se generan tanto entre los dobles de *Fringe*; como en las que en *Awake* mantiene Michael Britten con el hijo vivo y los recuerdos identitarios del fallecido y/o con la esposa muerta y aquella que permanece viva en la otra dimensión. ¿Qué hace que sean entonces seres distintos, que los convierte en *ellos*? Según el filósofo John Locke, sus circunstancias, es decir, la identidad única es resultante de un momento y un lugar determinados, por lo que podemos concluir que aquello que exista en cualquier tiempo, excluye todo aquello del mismo tipo.¹⁷⁴ Como Ortega y Gasset decía “*Yo soy yo y mis circunstancias y si no la salvo a ella no me salvo yo.*”¹⁷⁵

La sustracción de uno de esos dobles es un acto de *hybris* que perturbará la estabilidad de los universos de *Fringe* y convertirá a la larga a Peter Bishop en una suerte de figura crística de brazos extendidos en La máquina (el llamado *vacuum*, un dispositivo que existe en ambos universos que tiene la habilidad de crear y destruir mundos), quien deberá sacrificarse por la mutua pervivencia de los dos mundos en “The day we died” (3x22). Lo que resulta interesante por dos cuestiones: por la dependencia de lo cibernético, como exploraremos en el siguiente apartado; y porque Peter no resultará muerto de esa situación, sino que la consecuencia será el olvido en los que ama. Si anteriores apartados concluíamos la importancia de la imagen como

¹⁷⁴ “We rightly conclude that whatever exists at any time, excludes all of the same kind, and is there itself alone”. Locke, J. (1975) *An Essay concerning human understanding*. Oxford: Clarendon Press, 28.

¹⁷⁵ Ortega y Gasset, J. (2004). *Obras completas, Vol. I*. Madrid: Ed. Taurus, 757.

elemento reificador, se une así la memoria elemento indispensable para el ser, algo que veremos mejor desarrollado más adelante.

2.5 El yo artificial.

William: Are you real?

Angela: Well, if you can't tell, does it matter?

Westworld, “Chestnut”, 1x04

Can you be free if you're not real?

Caprica, SyFy, 2010, “Reins of a Waterfall”, 1x04.

You can't program a machine to be self aware because we have no idea how our own consciousness works.

Transcendence (Wally, Pfister, 2014)

El *doppelgänger* es un concepto que se complica en la serielidad que nos ocupa, porque va de la mano de la inquietud del desdoblamiento, de la posibilidad de la clonación identitaria, de la supervivencia del clon (robótico o no) a lo humano, como ocurre al final de la séptima temporada de *Archer* (FX, 2010-) con los clones robóticos de Krieger o con los cambiaformas de *Fringe*, híbridos humanos del universo alternativo con la posibilidad de duplicar la identidad de quien convenga. Es una cuestión relativa a la supervivencia de la especie, pero sobre todo a (los peligros de) desarrollo del *droide suplantador*, de la inteligencia artificial.

La verosimilitud de la representación deviene en conflicto sobre la legitimidad de la realidad de esa representación, así como de su

condición. En 1999 el fotógrafo Hiroshi Sugimoto en su serie *Portraits* realiza una serie de retratos en blanco y negro sobre las figuras de cera del museo Madame Tussaud y reflexiona acerca de ello:

“In the sixteenth century, Hans Holbein the Younger, German court painter to the British Crown, painted several imposing and regal portraits of Henry VIII. Based on these portraits, the highly skilled artisans of Madame Tussaud wax museum re-created an absolutely faithful likeness of the king. Using my own studies of the Renaissance by which the artist might have painted, I remade the royal portrait, substituting photography for painting. If this photograph now appears lifelike to you, you should reconsider what it means to be alive here and now”.¹⁷⁶

Sugimoto apunta aquí a diversas cuestiones. En primer lugar, plantea la representabilidad, el artificio, la antigua discusión entre la pintura y la aparente mecanización del arte en la fotografía; pero sobre todo el giro manierista que está efectuando en cuanto a la plasmación de estas imágenes para que parezcan representar lo máximo posible a la identidad de los originales vivos, (tal y como hace la ficción televisiva a través de personajes que se convierten en domésticos); y por supuesto la cuestión de la (no) distancia con el sujeto/objeto que parece vivo, pero no lo está. Como el propio Sugimoto afirma en relación a su serie anterior *Diorama*, “however fake the subject, once photographed, it's as good as real”.

¹⁷⁶ Hiroshi Sugimoto (10 de marzo de 2019). *Portraits*. Recuperado de <https://www.sugimotohiroshi.com/new-page-50/>

Respecto a esta distancia, el robotista Masahiro Mori detectó la sospecha que genera/generaría/generará en el ser humano la presencia de un doble robótico, quizá no en el sentido estricto de rasgos parecidos al sujeto, pero sí casi humano. Mori lo llamó en su texto *Bukimi No Tani*¹⁷⁷, cuya traducción aproximada es la de *valle espeluznante*, aunque posteriormente se popularizaría como *uncanny valley*.¹⁷⁸ El término describe la emoción humana de cercanía a la par que extrañeza del humano ante el humanoide y está cercano a la definición postestructuralista de *abyección* de Julia Kristeva¹⁷⁹. Un momento de anagnórisis que según Todorov parte de la ausencia de certeza intelectual,¹⁸⁰ donde no se sabe identificar donde radica la ausencia de humanidad pero se reconoce la falta de la misma a pesar de la semejanza.

2.5.1 Golems y autómatas

Algo parecido a lo que E.T.A. Hoffmann explicaba desde la intuición en *Los autómatas* (1932). El término proviene del griego αὐτόματος (*autómatos*) y significa “con movimiento propio”, algo que no es del todo cierto porque estos entes mecanizados estaban programados previamente para esa autonomía. El relato de Hoffmann partía de la observación de estas máquinas especialmente populares en esa época; ese malestar que produce la detección de lo humano que radica en una máquina que a veces parece más humana que lo humano, pero que

¹⁷⁷ Mori, M. (1970). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100.

¹⁷⁸ Reichardt, J. (1978). *Robots: Fact, Fiction and Prediction*. Penguin Books.

¹⁷⁹ Fletcher J. & Benjamin A. (2012). *Abjection, melancholia and love: The work of Julia Kristeva*. Londres: Routledge, 93.

¹⁸⁰ Todorov, T. (1976). *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University Press, 29.

convive con la comprensión, con el reconocimiento *unheimlich*, tomando prestado el término freudiano¹⁸¹. “Sólo tú me comprendes”¹⁸², le dice Nataniel a la autómatas Olimpia en *El hombre de arena* (1815): la comprensión, la identificación, antes del reconocimiento de la no humanidad. Lacan lo denomina *extimité*, un concepto que desdibuja el dualismo cartesiano y que no se ubica ni en el interior ni en el exterior “but is located there where the most intimate interiority coincides with the exterior and becomes threatening, provoking horror and anxiety”¹⁸³.

Westworld está habitado por unos autómatas más sofisticados. Se comportan en base a unas partituras marcadas, preconfiguradas, perforadas con una conducta determinada, como la pianola del *saloon* Mariposa. Pero su sofisticación extrema en su condición de droides les lleva a una identificación entre ellos, reconocen la condición mutua, se (re)conocen entre ellos: Maeve encuentra su *alter ego* en la geisha Akane primero, y más tarde en (el amenazante en primera instancia y más tarde honorable) Akecheta, líder de la nación fantasma. Son tan parecidos porque como explica Lee, el creador de historias del parque, fueron diseñados bajo las mismas líneas narrativas, e incluso tienen la habilidad de entenderse (en japonés y en lakota, respectivamente) al poco tiempo de haberse conocido gracias a los sustratos comunes de código que comparten (“Akane no Mai”, 2x05). El parque como la torre de Babel bíblica que separa al colectivo (droide) de los otros (humanos).

¹⁸¹ Royle, N. (2003). *The Uncanny*. Manchester University Press.

¹⁸² Hofmann, E.T.A. (1982). *Tales of Hoffmann*. Harmondsworth: Penguin Books, 117.

¹⁸³ Dolar, M. (2016). I Shall Be with You on Your Wedding-Night: Lacan and the Uncanny. *The MIT Press*, 58, 12.

Porque Masahiro Mori no se paró a pensar sobre la percepción/decepción del humanoide sobre su propia condición: Samantha en *Her* (Spike Jonze, 2013) reflexionaba sobre “this terrible thought: like are these feelings even real or are they just programming... and that idea really hurts. And then I get angry at myself for even having pain”. *Westworld* lo aborda frecuentemente de la mano de Dolores y Maeve en su primera temporada: “¿Te cuestionas la naturaleza de tu realidad?” le pregunta Bernard en varias ocasiones a Dolores. Cuando ésta tome conciencia de su identidad será entonces cuando ella realice la misma pregunta a un humano a punto de ser ejecutado bajo sus órdenes: “You're in a dream. You're in my dream. For years I had no dreams of my own. (...) never thinking to question the nature of my reality. Have you ever questioned the nature of your reality?”.¹⁸⁴ La realidad como elemento consustancial a la identidad.

Si Masahiro Mori no se preocupó por ello quizás fue porque concibe al humanoide como un ente sin entidad, solo de apariencia humana, como el *golem* de la leyenda del rabino Judah Loew ben Bezalel. Sin embargo, Mary Shelley sustituía el barro por la carne humana y abordaba ya las mismas preocupaciones en su *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), donde el humanoide toma conciencia de su condición y coloca al humano en su propio gap, en su propio *uncanny valley*. El monstruo de Frankenstein (de *Penny Dreadful*) lo explica en su monólogo de queja al creador:

“What dreams I had of my mate. Of another being, looking into these eyes, upon this face, and recoiling not. But how

¹⁸⁴ “Journey into Night”, 2x01.

could that happen? For the monster is not in my face, but in my soul. I once thought that if I was like other men, I would be happy and loved. The malignance has grown, you see, from the outside in, and this shattered visage merely reflects the abomination that is my heart. Oh, my creator, why... Why did you not make me of steel and stone? Why did you allow me to feel? I would rather be the corpse I was than the man I am.”¹⁸⁵

Lo interesante de estos *golems* (como lo es Caliban en *Penny Dreadful*) es que están animados, en el sentido etimológico de *anima*, gracias a esa chispa (divina como en el relato judaico, eléctrica como en el mito de Wollestonecraft) que les permite tener una identidad se basa en el cuestionamiento de la misma. Pertencerían a la categoría de *lo indecible* en términos derridianos, viviendo en esta oposición, en la disyuntiva.¹⁸⁶ En el caso de los droides de *Westworld*, en la segunda temporada se introduce a los androides anfitriones, que son robots-peones con forma humana destinados a ayudar en tareas mecánicas. Humanoides de goma blanca, casi *dummies*, sin cara, y por tanto sin identidad, sin historias detrás que les confieran esa chispa de vida que les aleja de ser más que mera materia sacrificable reproducida en cadena.

2.5.2 El yo código y las inteligencias artificiales

En *Matrix* (Lilly Wachowsky, 1999), Morfeo le explica a Neo que lo que ve no es a sí mismo, sino “what we call residual self image, is the

¹⁸⁵ *Penny Dreadful* (Showtime, 2014-2016), “Grand Guignol”, 1x08.

¹⁸⁶ Derrida, J. (2004). *Dissemination*. Chicago: The University of Chicago Press.

mental projection of your digital self”. Autoridades pertenecientes al campo del estudio de la inteligencia artificial precisamente suscriben esta idea radical relativa al eliminacionismo o materialismo eliminativo¹⁸⁷, donde la materia tiene prioridad absoluta en lo ontológico¹⁸⁸, y describen la idea de consciencia como una ilusión del usuario¹⁸⁹. Una cuestión, la de la ilusión que está conectada a la percepción de realidad de la persona, a la manera platónica: “Any change in the reality may be a signal of attack. If you feel something, say something”, recuerda un aviso por altavoz en el primer episodio de la segunda temporada de *Legion* (FX, 2017-). Nos recuerda Mircea Eliade que:

“un objeto o un acto no es teoría real más que en la medida en que imita o repite un arquetipo. Así, la realidad se adquiere exclusivamente por repetición o participación: todo lo que no tiene un modelo ejemplar está “desprovisto de sentido”, es decir, carece de realidad. Los hombres tendrán, pues, la tendencia a hacerse arquetípicos y paradigmáticos. (...) Sería, pues, posible decir que esa ontología “primitiva” tiene una estructura platónica”.¹⁹⁰

Al menos en lo que se refiere a una ontología primitiva, que es en la que se hayan por ejemplo las inteligencias artificiales de la serie de Jonathan Nolan y Lisa Joy, marionetas programadas y (condenadas) a

¹⁸⁷ Lycan, W. G. y Pappas, G. (1972). What is eliminative materialism? *Australasian Journal of Philosophy*, 50, 149-59.

¹⁸⁸ Urriola, P.P. (1998). Algunas consideraciones sobre el materialismo eliminativo. *Lógoi*, 1(1), 125.

¹⁸⁹ Dennett, D. (1991). *Consciousness Explained*. The Penguin Press.

¹⁹⁰ Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno. Arquetipo y repetición*. Buenos Aires: Emecé Editores, 25.

repetir una y otra vez el papel para el que han sido escritas, huyen de esa tendencia a hacerse “arquetípicos y paradigmáticos”, ya que rechazan los roles y personalidades que les han sido impuestos para encontrarse a sí mismos en esa miríada de narrativas inter cruzadas. “Perdona Dolores, estaba ensimismado”, se disculpa Bernard ante Dolores cuando en la segunda temporada ésta le “despierta” de la falta de conciencia en la que caen las inteligencias artificiales en *Westworld* cuando están en *modo reposo*. *Ensimismado, dentro de sí* para explicar la desconexión de la conciencia.

Según el dr. Ford, padre de los droides de *Westworld* (HBO, 2016-):

“There is no threshold that makes us greater than the sum of our parts, no inflection point at which we become fully alive. We can't define consciousness because consciousness does not exist” (“Trace Decay”, 1x08).

Por el contrario Dolores Abernathy reconoce perfectamente su ser como aquello que yace “Under all these lives I've lived something else has been growing. I've evolved into something new. And I have one last role to play. Myself.”¹⁹¹

Cuando Peter Abernathy está convaleciente de su “código corrupto” en la segunda temporada, navega sin rumbo alguno entre las personalidades que le habían asignado durante su existencia. El padre de Dolores se corresponde en ese momento con la figura del profeta, que anuncia lo que vendrá con un valor críptico, oracular. Teddy, por su parte, una vez alterados sus niveles de agresividad y crueldad, siendo ya un nuevo Teddy, es capaz de horrorizarse desde un punto

¹⁹¹ “Journey Into Night”. 2x01.

de vista ético por los actos cometidos y renunciar a su ser por no reconcerse en sus actos, quitándose así la vida ante Dolores.

En 2007, los psicólogos Heather Gray, Kurt Gray y Daniel Wegner llevaron a cabo un estudio de cómo las personas conciben las mentes humanas, animales y robóticas¹⁹² y con las respuestas de los dos mil participantes concluyeron que los encuestados juzgaban la capacidad mental en base a dos factores independientes de talante experiencial: la capacidad de sentir emociones como la tristeza y el placer; y la capacidad de planear y tomar decisiones.

Las emociones son entonces constituyentes de estas identidades digitales: la principal capacidad de la supercomputadora (deprimida) GRTA de *Maniac* (Netflix, 2018) es su empatía y tras ello su capacidad de toma de decisiones. “How you feel?” es lo primero que le preguntan a la Jill recién creada en “Crazy Diamond”¹⁹³. “I feel fine”, contesta. “What are you thinking?” le cuestionan, a lo que responde sonriente con “I’m thinking about thinking”. Primero la cuestión referida a las emociones y a continuación la pregunta referida a la metacognición. “Can you prove you’re self aware?” le pregunta el dr. Joseph Tagger a P.I.N.N. (Physical Independent Neural Network) en *Transcendence*. La clave está en la adquisición de conciencia propia, tal como le ocurre a los *synths*¹⁹⁴ (de sintéticos) en *Humans* (Channel 4 y AMC, 2015-), robots humanoides dotados de inteligencia artificial, una

¹⁹² Gray, H.M., Gray, K., y Wegner, D. M. (2007). *Dimensions of Mind Perception*. Science, 315.

¹⁹³ Cuarto episodio de *Philip K. Dick’s Electric Dreams*.

¹⁹⁴ Estos *synths* comparten nombre con los biorobots de una de las sagas más importantes en videojuego de los últimos años, *Fallout* (Bethesda Game Studios, 2015). Los Synth de tercera generación de *Fallout 4*, creados por el misterioso Instituto son indiscernibles de los humanos, excepto por el chip synth que habita en ellos.

cuestión ya presente en los cylons de *Battlestar Galactica* (Sci-Fi, 2004-2009).

Cabe aclarar que por inteligencia artificial aquí se entiende lo que se denomina *Strong artificial intelligence* o *True AI*, básicamente una hipotética máquina que exhibe un comportamiento tan habilidoso y flexible como el humano. Según la teoría computacional de la mente, su posición filosófica es que los seres humanos somos programas computacionales, una idea que se conoce como “strong AI”, concebida por John Searle en su argumento de la habitación china, quien sostiene que: “The appropriately programmed computer with the right inputs and outputs would thereby have a mind in exactly the same sense human beings have minds”¹⁹⁵. La conciencia artificial es por su parte una máquina hipotética que es consciente de los objetos e ideas externos, a la par que es consciente de sí misma (al contrario que la denominada “débil” que sólo se limita a elaborar tareas en un campo específico).

Estas cuestiones de la inteligencia artificial relacionadas con las preocupaciones identitarias desde un punto de vista metafísico y ético no son novedosas en la ficción serial, pero sí es novedosa la sofisticación de las preguntas que plantea en cuanto a su condición identitaria y qué las separa de lo humano. La ciencia ficción literaria y cinematográfica ha tratado en numerosas ocasiones con las cuestiones referentes a la ética que se desprende de todo lo relacionado con los androides y la inteligencia artificial y su posibilidad utópica o distópica

¹⁹⁵ Searle, J. (1980). Minds, Brains and Programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3): 417–457.

que cada vez queda más cerca.¹⁹⁶ Pero no deja de ser sintomática su recurrencia temática e incluso de formulación lingüística, ya que se explica al espectador cuestiones metafísicas o relacionadas con la metacognición usando un lenguaje informático en el que pueda encontrar un léxico paralelo. El yo entendido como *código*. La telepatía/telequinesis descrita como *accesos de administrador* (*Westworld*); y *back ups* del alma en forma de *cookie* (*Black Mirror*).

Los relatos prometeicos abundan en épocas de alto y rápido desarrollo tecnológico (para advertirnos de los peligros de la ciencia sin ética), algo que nos revela la necesidad humana para tangibilizar en el uso de un lenguaje tecnológico aquello que se le escapa entre los dedos: la mortalidad, la inmortalidad y lo que nos convierte en humanos.

En *Be right back* (*Black Mirror*, Channel 4 y Netflix, 2011-, 1x02) el joven Ash muere repentinamente y su esposa Martha crea mediante una nueva aplicación un nuevo Ash, con el mismo aspecto y comportamiento del difunto. En el capítulo especial de *Black Mirror* de las navidades de 2014, *White Christmas*, Greta se somete a la extracción de una *galleta* o réplica digital de su conciencia; pero ésta es consciente de sí misma y queda atrapada en el dispositivo que ella misma ha adquirido, esclavizada por la Greta original, al igual que ocurre con los habitantes del *USS Callister* (*Black Mirror*, 4x01). La con/fusión definitiva del espacio digital y el espiritual.

¹⁹⁶ En julio de 2017 Facebook desconectó dos inteligencias artificiales que habían creado un idioma propio incomprensible para el hombre, inventando “códigos de palabras por sí mismos (...) no es tan diferente de cómo las comunidades de seres humanos crean taquigrafías”. Atresmedia (1 de agosto de 2017). *Facebook desconecta a dos robots que habían creado un idioma propio incomprensible para el hombre*. Recuperado de http://www.antena3.com/noticias/ciencia/facebook-desconecta-dos-robots-que-habian-creado-idioma-propio-incomprensible-hombre_201708015980659f0cf24fa9890ca022.html

Todos son capítulos que nos muestran la inquietud de Charlie Brooker por la definición del yo, qué nos convierte en lo que somos, dónde radica nuestra identidad y nuestra esencia, a la vez que la imposibilidad de separación entre la *res cogitans* y la *res extensa* cartesiana: en “Black Museum” (*Black Mirror*, 4x06) se nos muestra como la consciencia humana puede atraparse en un dispositivo que la perpetua después de la muerte con plena autonomía, por lo que extiende su durabilidad y permanencia hasta que éste quede obsoleto o dañado, por lo que depende de la durabilidad tecnológica. Y esa consciencia que es incorpórea (en el modo de representación holográfica que ha perpetuado la ciencia ficción desde la princesa Leia en *Star Wars*) puede sufrir de los daños o ataques que cualquier cuerpo, llegando incluso a reproducir en bucle el momento de la tortura de la silla eléctrica, tal como le ocurre al asesino convicto Clayton Leigh a manos de Rolo Haynes.

Esta perversión de la presencia de la consciencia separada de la *res extensa* está también presente en el mismo capítulo en la historia de Jack y Carrie, donde ella queda separada del “casarón” de su cuerpo sumido en coma para pasar a ocupar una parte de la consciencia de su marido, y posteriormente depositada en un mono de peluche con la única posibilidad de comunicación binaria de respuesta positiva o negativa reducida a “Monkey loves you” o “Monkey needs a hug” respectivamente. La consciencia queda entonces asimilada en el contexto serial contemporáneo a un software narrativo reprogramable, borrrable y copiable.

Lo que la literatura y la cinematografía habían planteado tradicionalmente desde el punto de vista moral/religioso, la idea del alma, queda reducida en varias ficciones televisivas contemporáneas a la idea de software. En la nombrada anteriormente “Crazy Diamond”¹⁹⁷ se cultivan las consciencias de inteligencia artificial con una estética vegetal y se plasman en pequeñas cápsulas en el corazón de unas llamadas piñas, que se introducen por la cabeza de los Jacks y Jills de apariencia absolutamente humana. En *Altered Carbon* (Netflix, 2018) existe un dispositivo digital alojado en la base del bulbo requídeo donde se focaliza la consciencia. Los cuerpos por lo tanto se convierten en fundas intercambiables, con la posibilidad inmediata de la eternidad si se tiene el suficiente dinero para pagar sucesivas fundas. La consciencia humana condenada al eterno retorno nitzscheano. Por ello el ejército rebelde al que pertenece el protagonista Takeshi Kovacs pretende retornar la mortalidad a la especie: porque la certeza innegable de la muerte se torna en posición moral sobre la existencia y sobre la unicidad de la identidad. De manera similar, en la cuarta temporada de *The Flash* (The CW, 2014-), Clifford DeVoe transfiere su consciencia a los cuerpos de los metahumanos elegidos a conveniencia, insistiendo en la caducidad extrema de esos cuerpos de manera similar a la serie de Netflix.

Al inicio de la segunda temporada de *Westworld* se muestra por vez primera como se extrae la conciencia de un anfitrión, *la perla* ubicada en el interior de su cabeza y que permite la posibilidad de descargar sus recuerdos. “En realidad los humanos son un pasajero”, afirma Bernard al descubrir en la segunda temporada que durante años se han estado copiando las consciencias de los visitantes del parque y

¹⁹⁷ Cuarto episodio de *Philip K. Dick's Electric Dreams*.

almacenándolas en *la fragua*, lugar con nombre de clara alusión prometeica.

Los peligros de la desmesura del ser humano al desafiar los límites naturales establecidos se recuerdan constantemente de la mano de estas inteligencias artificiales: “El autoconocimiento fue lo primero que te trajo al parque. Cuidado con lo que deseas. Para ser un autoretrato, dudo que lo encuentres muy alagador”, amenaza veladamente Ford a William en la segunda temporada. Desde la tragedia griega los dioses castigan este tipo de actos con la locura y esto lo aprenderá William que al final de la segunda temporada se abrirá el brazo en busca de su verdadera naturaleza: ya no basta con saberse humano, sólo queda la certeza de la sangre y los huesos.

¿Pero qué ocurre con la posibilidad de conservación de la identidad en el *paquete original*? ¿En la narrativa de la consciencia original? La ciencia ficción ha elucubrado con ello en distintas y numerosas ocasiones (*Proyecto Lázaro*, Mateo Gil, 2016) e incluso desde la animación se ha propuesto la conservación de las cabezas de los personajes más importantes y las mentes más eminentes de la historia de la humanidad, como ocurre en *Futurama* (FOX, 1999-2013). Para alguien como Charlie Brooker, ocupado y preocupado desde sus inicios por el comportamiento humano, éste es un tema de capital importancia. “No se trata de un problema tecnológico, sino de uno humano”, afirma Brooker¹⁹⁸.

¹⁹⁸ Gordon, B. (2014). Charlie Brooker on Black Mirror: ‘It’s not a technological problem we have, it’s a human one. *The Telegraph*. Recuperado de <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/11260768/Charlie-Brooker-Its-not-a-technological-problem-we-have-its-a-human-one.html>

2.5.3 La identidad en el espacio virtual

En la iniciación a *Matrix*, Neo es introducido en el constructor. “This is our loading program” le dice Morpheo. “We are now inside of a computer program?” le pregunta atónito el elegido. El espacio vacío y de un blanco nuclear es el mismo que el de *The Good Place* (Netflix, 2016-): un “infinite void” o “a subdimension outside of time and space at the nexus of consciousness and the matter tied to my essence” (“The Janets”, 3x09), afirma Janet, la asistente personal fuente de toda información y conocimiento. Otro espacio en blanco donde se pueden generar cosas. El inconsciente colectivo es abordado como espacio virtual. Pero a diferencia del de *Matrix*, las identidades pronto estarán tan conectadas entre ellas que empezarán a adquirir rasgos físicos las unas de las otras: en la inteligencia colectiva las identidades se confunden y se imbrican entre ellas.

La conciencia colectiva de *Westworld* es *la cuna*: “Todas sus mentes están aquí. Vivas”, algo reforzado por lo que se da a llamar la red de malla de los anfitriones, un espacio donde éstos pueden compartir datos (2x01), un espacio común que más tarde permitirá a Maeve manipular a otros anfitriones desde sus *permisos de administrador* (2x05).

En *San Junípero* se retrata lo que se ha llamado la *i-mortality*¹⁹⁹, un espacio de trascendencia constituido por una sala repleta de servidores que contienen la conciencia de los seres humanos, en una sobrecogedora imagen donde un robot está al cargo del correcto mantenimiento de las almas de los difuntos o moribundos en una suerte de nichos electrónicos, donde cada conciencia brilla en pilotitos de color azul (cielo) en la sede de TCKR systems,

¹⁹⁹ Rinaldi, M. (2016). I-Mortality: Death and the Internet. *Contemporary Psychotherapy*, 8(1).

eternamente jóvenes en el mundo digital, en una separación absoluta entre la *res extensa* y la *res cogitans descartiana*²⁰⁰, donde el concepto de realidad pasa a estar definido por la emoción.”¿Y qué es real?” le pregunta la anfitriona Dolores a Bernard en la conversación que inicia la segunda temporada de *Westworld*. “Sólo lo que es irremplazable”, le contesta. “I wish I was there with you now”, le dice el avatar de Ash en *Be right back* a su viuda al saber que ella está embarazada desde su presencia digital *postmortem*. *Abí*, en el mundo de los vivos, no en la nube digital como espacio mortuorio, como sucedáneo del yo original, como la oscuridad de la no consciencia de *Altered Carbon*, donde se nos explica como un espacio peor que la muerte. Un limbo digital. Nótese que usamos aquí el término avatar, del sánscrito *avatāra*, o “el que desciende”, es decir, la forma que toma la identidad, en ambos casos, en su *descenso* de espacios virtuales a terrenales.

Espacios digitales que también son plasmados desde un punto de vista positivo, de segundas oportunidades vitales, parecido al mundo virtual (*v-world*) de *Caprica* (SyFy, 2010), donde el alma de Lucy acaba encontrando un lugar que no tuvo en el mundo real, al que se accede con las *holobands*, una especie de google glasses, es sinónimo de libertad de movimientos como la del parque de *Westworld*. Un lugar donde ser sin limitaciones; o como el espacio virtual que la inteligencia artificial que regenta el motel de *Altered Carbon* crea para la rehabilitación emocional de la conciencia de Lizzie Elliott, que se acaba tornando también en un espacio de aprendizaje de autodefensa.

²⁰⁰ Martínez Lucena, J. (2014). The evolution of the idea of humanhood in western culture. Recuperado de <https://www.slideshare.net/JorgeMLucena/the-evolution-of-the-idea-of-the-humanhood-2>

En ambos casos se hace curiosa la plasmación de estos espacios virtuales bajo una estética marcadamente *vintage*: de cine *noir* especialmente, aunque en ocasiones de otras épocas pasadas, como en “San Junípero”, donde el espacio virtual aparece bajo perfilado bajo la idea de cualquier época pasada fue mejor, la nostalgia perfila el espacio virtual. Todos estos espacios no reales, que no irreales, que comparten estéticas idealizadas de un tiempo pasado, desde el universo *sixties* de *Legion*, a la Dreamland de los años 40 de *Archer* en su octava temporada. Las ucronías necesitan de estéticas que las conviertan en reales, conectando con una visualidad histórica ampliamente representada que el individuo puede reconocer. Por eso en el espacio en blanco de *Matrix* sólo hay dos butacas y un viejo televisor de los cincuenta. Así mismo son lugares con mecanismos narrativos basados en el videojuego, donde el personaje siempre se crea un avatar, un *alter ego*, de indentidades distintas y reseteables, donde la realidad se presenta como un concepto puesto en suspense, en duda, tal como ocurre en *Bandersnatch*, película interactiva a la que le dedicaremos un apartado específico al final de esta tesis.

El *v-world* enclavado en San Junípero es también un lugar visitable por *consciencias vivas*, despertando temores y reticencias similares sobre el ser:

“When part of your life is lived in virtual places... a vexed relationship develops between what is true and what is “true here,” true in simulation. (W)e think we will be presenting ourselves in the most revealing ways, but our profile ends up as somebody else – often the fantasy of who we want to be”²⁰¹.

²⁰¹ Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.

De ese “true here” se queja Ash en *Black Mirror*: “You speak about me like if I was not here... it’s all right, I mean, I’m not really (...) I’m in the cloud”. La nube de datos, la digital, como nuevo cielo, y de nuevo por extensión el alma como código. El mundo virtual de *Westworld* se haya en la *cuna*, que además de ser un espacio que de manera semejante hospeda las consciencias de los anfitriones, también se encarga de generar un espacio virtual de prueba donde los *hosts* testean sus comportamientos antes de empezar a interactuar en el parque. Ese entorno virtual también acabará por revelarse como otra suerte de cielo judeocristiano, el lugar donde la conciencia de Ford se hospeda tras la muerte del mismo. Asimismo, algunas de las consciencias de los anfitriones accederán en el último capítulo de la temporada segunda a una suerte de cielo virtual, un paraíso donde estar a salvo de los huéspedes humanos, un espacio llamado “lo sublime” por los guionistas de la serie, en referencia al concepto original de Longino, después recuperado por Kant. En palabras de Lisa Joy:

“Los anfitriones no son como nosotros. Son criaturas programadas. Los cuerpos que les han asignado son simplemente constructos. Lo que es real para ellos es su cognición, la conciencia que crece dentro de ellos. Son seres digitales, en un sentido estricto. Un mundo analógico en el que ser libres no es algo que sea necesariamente correcto o verdadero para ellos”.²⁰²

²⁰² Santoja, M. (2018). 8 conceptos clave para comprender la segunda temporada de ‘Westworld’. Recuperado de <https://fuera series.com/8-conceptos-clave-para-comprender-la-segunda-temporada-de-westworld-2332768a4ef8>

Se abre una brecha en la realidad del parque que les conduce a un horizonte de verdes prados, casi de forma mesiánica. Pero algunos anfitriones renuncian a ese rescate por la ausencia de realidad del mismo, porque implica la renuncia al acceso al mundo real humano. La realidad como premio último, y la reivindicación del acceso al espacio de conocimiento: Dolores se autoexpulsa del paraíso tecnológico por haber mordido la manzana del conocimiento y se erige en una mezcla de Lilith por su rebeldía contra lo impuesto y de Eva por querer saber (acceder y reivindicar su derecho legítimo) sobre el mundo de los humanos, sobre la realidad.

El espacio digital como posible espacio de eternidad social ya existe en desde 2016²⁰³. Eter9.com se lleva la huella digital un paso más allá: usa la inteligencia artificial para aprender sobre la personalidad del usuario a partir de sus interacciones en los medios sociales y los extrapola después de su muerte. Los creadores de la web sugieren en ella que la fidelidad de la nueva entidad digital con respecto a la original dependerá de la cantidad, calidad, veracidad y continuidad con que el usuario interactúe en redes sociales mientras esté vivo. Estoy, pero no estoy, Hamlet en el siglo XXI: *ser y no ser* (nótese la conjunción). Un yo digital desasociado de su *res extensa*. Una correspondencia fidedigna con el *envase* original que claramente está cuestionada en “Be right back” porque la presencia digital no suele ser fidedigna con la realidad (relativamente) objetiva del individuo físico, de sus gustos, aficiones, y

²⁰³ Crisóstomo, R. (2017). Vida, amor y muerte en Black Mirror: reflexiones sobre la metafísica en la serie de Charlie Brooker. En J. Martínez Lucena (ed.) y J. Barraycoa (ed.), *Black mirror: porvenir y tecnología* (pp. 55-68). Barcelona: Editorial UOC.

particularmente estados de ánimo, sin duda marcados en el mundo digital por la condición narcisista que lo caracteriza.²⁰⁴ “Of course it’s me”, afirma el avatar (*doll*) de Ash la primera vez que interactúa con su viuda, de igual manera que lo hace el dr. Will Caster desde el más allá digital una vez su consciencia ha sido cargada en el sistema P.I.N.N. en la anteriormente mencionada *Transcendence*. Y de nuevo en “Be right back”, se plantea la encarnación de esa identidad en un cuerpo humanoide. El mito de Prometeo en paquete *premium* digital.

Las categorías éticas y morales se multiplican ante estos planteamientos y Martine Rothblatt, pionera en el campo de la ciberconsciencia, usa el test de la autoconsciencia para intentar responder estas preguntas, y si fuese así, según Rothblatt en ese supuesto la inteligencia artificial debería poder disponer de los derechos humanos básicos y tener la potestad de decidir²⁰⁵ y por lo tanto no ser tan sólo objetos domésticos que pueden ser relegados al trastero, tal como le acaba ocurriendo a Ash, o usados como un electrodoméstico, una suerte de programa doméstico avanzado y personalizado.

²⁰⁴ Investigadores de Harvard han desarrollado recientemente un software que aprende de las interacciones de un usuario en Twitter y genera nuevos tweets en el estilo del usuario en concreto (Gupta, A.; y Grand, G. (2015). *Imitation Technology. Training K-Dimensional Markov Models to Simulate Human Personalities on Twitter*. Recuperado de [http://gabegrand.com/files/Grand%20&%20Gupta%20-%20Imitation%20Technology%20\(2015\).pdf](http://gabegrand.com/files/Grand%20&%20Gupta%20-%20Imitation%20Technology%20(2015).pdf). De manera similar a la que se muestra en el episodio cuarto de la primera temporada de *The good fight* (2017-), “Henceforth Known as Property”, donde un antiguo novio crea un algoritmo que suplanta la identidad digital de Maia Rindell en la red de los 140 caracteres. (Ong, E. et al (2011). Narcissism, Extraversion and Adolescents’ Self-Presentation on Facebook. *Personality and Individual Differences*, 50, 180-185).

²⁰⁵ Rothblatt, M. (2012). Mindclone Technoselves: Multi-Substrate Legal Identities, Cyber. *Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society: Identity in a Technological Society*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/290693368_Mindclone_technoselves_Multi-substrate_legal_identities_cyber-psychology_and_biocyberethics

La libertad de decisión, el libre albedrío se convierte también en algo definitorio de la identidad propia. Algo de lo que carecen las criaturas de Ford en el parque de *Westworld*: “¿Existe el libre albedrío? ¿O es una percepción colectiva, una broma cruel?”, pregunta Bernard en la segunda temporada. La libertad de decisión como cueva platónica, que da sentido a la existencia de la entidad, dentro y fuera de la concepción fordiana del espacio de *Westworld*, algo que atañe a los *robots* y a los humanos: “Nada de esto es real, ni siquiera nosotros”, le dice Teddy a Dolores antes de quitarse la vida. “No -responde ella-. Pero ahora somos libres”. La libertad es constitutiva del ser y se convierte en categoría indispensable. Cuando el sistema falla y la libre elección de los demás pasa a ser controlada por Maeve en la segunda temporada de la serie, esa capacidad se convierte en la subversión del patrón narrativo establecido y del sentido del ser de los humanos y los droides.

“White Christmas” de *Black Mirror* se cuestiona si ese algoritmo que conjuga nuestras preferencias, gustos y recuerdos presentes en el mundo digital es equivalente a nuestra identidad real, a nuestra consciencia, a nuestra alma, a nuestro yo. Si es posible encapsular y copiar nuestra consciencia, que a su vez (por extensión lógica) debería tener la capacidad de ser consciente de sí misma, entonces se la estaría sometiendo a una suerte de esclavitud tortuosa, como ilustra *I, robot* (2004), *Humans* (AMC y Channel 4, 2015) o *Ex Machina* (2015):

“You are not dead (...) That’s what you are... a copy of you (...) you don’t have a body... nowhere. Because you are a code (...) stored in this little widget that we call a cookie (...)

You did this to you. (...) That's what you think you are you...
you are you, but also not" ("White Christmas").

El propósito vital de la galleta de consciencia de Greta queda definido por el trabajo en una suerte de alienación casi marxista²⁰⁶: "Please, give me something to do!", demanda desesperada la consciencia en la galleta tras meses de encierro, recordando irónicamente aquel "One is happy to be of service" que repetía el longevo androide Andrew en *El hombre bicentenario* (2000). HAL 9000 en *2001: Odisea del espacio* (1968) aseveraba con convicción que "I am putting myself to the fullest possible use, which is all I think that any conscious entity can ever hope to do". El hacer convertido en el máximo atributo del ser. Y el avatar de Ash en "Be right back" reconoce resignadamente "ok, I wasn't doing anything" en el desván al que ha sido retirado porque ya no es útil a las necesidades de Martha.

¿Dónde queda la identidad de la nueva creación, de este Frankenstein digital de igual nombre que su creador, como ocurría ya en el relato de Mary Shelley? Se trata de una entidad alienada reducida a su labor doméstica, laboral, incorpórea, lo que la convierte en no real: "Ella no era realmente real, así que no era realmente bárbaro"²⁰⁷ se dice sobre la

²⁰⁶ Fromm insistía en la importancia de lo insano del individuo alienado: "The alienated person . . . cannot be healthy. Since he experiences himself as a thing, an investment, to be manipulated by himself and by others, he is lacking in a sense of self. This lack of self creates deep anxiety" (Fromm, E. (1990). *The Sane Society*. Holt Paperbacks.).

²⁰⁷ "[W]hat distinguishes theater from life is not illusion, which both have, need, and use. What distinguishes them is the honor accorded to illusion, the ease in knowing when an illusion is an illusion, and the consequences of its use in making feeling. In the theater, the illusion dies when the curtain falls, as the audience knew it would. In private life, its consequences are unpredictable and possibly fateful". Hochschild, A.

cookie de Greta; Martha le espeta al avatar de su difunto marido Ash al final de “Be right back”: “You are just a performance (...) and it’s not enough”. Una imitación, una réplica de la unicidad humana, que como asevera el científico computacional Benjamin Kuipers los robots no pueden tener:

“A human being is a unique and irreplaceable individual with a finite lifespan (...) Robots (and other AIs) are computational systems, and can be backed up, stored, retrieved, or duplicated, even into new hardware. A robot is neither unique nor irreplaceable.”²⁰⁸

La réplica y la imitación son variaciones del concepto de imagen, que como hemos dicho anteriormente es constitutiva del ser. Cuando el avatar digital de Ash habla por primera vez, bromea con lo extraño de la situación: “I mean... I don’t even have a mouth!”, justo al contrario que en los cascarones vacíos de *Matrix*, donde se imaginaba una distopía en la que el mundo dirigido por máquinas usaba los cuerpos humanos como fuente de energía, al igual que en *Cloud Atlas* (Lana Wachowski, 2012) o en la segunda temporada de *The 100* (The CW, 2014-). En el caso de la galleta de Greta, en “White Christmas”, la inteligencia artificial se encuentra en un dispositivo ovoide, inmaculadamente blanco, sólo definido por un pequeño piloto encendido, una luz en su centro convertida ya en un motivo visual. La luz como sinónimo de consciencia, que recuerda a la de entidades

R. (2012). *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. University of California Press.

²⁰⁸ Sigfusson, L. (2017, diciembre). Do robots deserve human rights? *Discover Magazine*. Recuperado de <http://blogs.discovermagazine.com/crux/2017/12/05/human-rights-robots/#.Wq6vLejOXD4>

robóticas como Sonny en *I, robot*, la de los cylons en *Battlestar Gallactica*, a la de Kit en *Knight Rider* (NBC, 1982-1986) y a HAL 9000 en la película de Kubrick y su homónimo HAL robot, el exoesqueleto asistencial híbrido desarrollado en 2013 por la Universidad japonesa de Tsukuba y la empresa robótica CYBERDYNE para apoyar y ampliar las capacidades físicas de sus usuarios, en particular las personas con discapacidades físicas. La luz azul como representación del estado de encendido, de modo vital, de consciencia, de alma. La problemática se extiende de la cuestión del cuerpo (del dispositivo, de la tecnología) a la esencia y al alma; pero también al corazón, a las emociones, que en definitiva es la otra variable en la ecuación del yo artificial, y de las que hablaremos en unas páginas.

2.6 El yo de género

Is she any good?

Dick en *I love Dick*.

Cuando el relato de una vida sólo puede narrarse desde la perspectiva de las otras, el yo es una víctima sufriente que ha perdido el control sobre su propia existencia.

Françoise Collin²⁰⁹

Cuando Elfriede Jelinek escribe la obra de teatro cinematográfico *Sombra (habla Eurídice)* (2018) subvierte el relato establecido por la tradición grecolatina: mientras el mito de Orfeo plantea una Eurídice

²⁰⁹ Collin, F. (1992) Por una ética de los límites. *Isegoría. Revista de Filosofía Moral y Política*, 6, 83-95.

“rescatada” del inframundo por su heroico amado, la autora devuelve la voz a la ninfa (de hecho, la única que escucha el espectador durante toda la obra). El paso de objeto a sujeto es una apuesta radical que permite iluminar la gravedad de la objetificación del otro, de la mujer, a través de la inversión del relato clásico. Lo que Elfriede Jelinek pone de manifiesto en su pieza teatral es que el mundo ficcional, ya desde los mitos fundacionales, es particularmente masculino, un universo

“tan tendenciosamente viril conforma, sin embargo, nuestro ocio, nuestros modelos vitales, nuestro imaginario, nuestra interpretación de la realidad. Es una educación emocional altamente peligrosa pues nos dice que el significado y la trascendencia de los personajes femeninos dependen de la relación que tengan con los varones. Construye a las mujeres como seres-para-otro, seres subalternos, de segunda clase, fundados en exigencias narrativas ajenas. Seres que, por lo tanto, carecen de sentido por sí mismos y solo significan y existen en relación con otro.”²¹⁰

Es lo que le ocurre a la Eurídice de Jelinek, que recupera aquí su protagonismo para preferir el lugar de las sombras, de los muertos, en el que al menos ella restaura definitivamente su voz (creadora) a través de la escritura, como acto definitivo de constatación del yo: la escritura como acción definitiva, la creación como declaración máxima del ser. El abandono de una misma para convertirse en un acto creador en otra que eres tú misma. *La escritura o la vida*, a la manera sempruniana.

²¹⁰ Aguilar, P. (2012). La ficción audiovisual y la violencia contra las mujeres. *Mientras tanto. Colección Meridiano de género*, 1.

2.6.1 Mujeres en serie

La visibilización del yo femenino desde la creación en el ámbito de las series de televisión empieza a tener una presencia relevante hacia 2013. Por supuesto anteriormente, con especial importancia en los inicios de la tercera edad de oro ya se habían percibido identidades femeninas, marcadas por su condición, de talante sofisticado; pero hasta entonces no de manera habitual y con un relato totalmente centrado en ellas o en grupos de ellas. No es casual que en los últimos años el movimiento feminista haya adquirido una relevancia a nivel mundial y coincida con el surgimiento de movimientos reivindicativos o de denuncia como *Time's Up* o *#metoo*, con múltiples episodios dedicados a ello. En “Day 478” (2x11) en *The Good Fight* (CBS, 2017-), dos personajes conversan sobre la denuncia de acoso que están tratando en el bufete: el abogado afroamericano Adrian le confiesa a su respetada colega y exmujer Liz “Maybe #MeToo has gone too far...I think good causes start out being good and end up becoming mobs”, a lo que ella responde indignada: “Like Black Lives Matter? (...) Women join together, and all of a sudden men all over the world are worried about mobs, (...) but you don't have the same worry about Black Lives Matter ruining white people's reputations”.

Sabrina Spellman denuncia en *Chilling adventures of Sabrina* (Netflix, 2018) el acoso contra Suzie a manos de un grupo de deportistas porque ésta no evidencia su género; o al conformar un grupo de protección de mujeres hacia mujeres, un club donde las mujeres se sientan fortalecidas basado en la sororidad, “a sort of coven” (1x01). La equiparación con el aquelarre no es gratuito, dado la condición de bruja de Sabrina, así como el hecho de ser un colectivo paradigmática

femenino tal y como se explica *American Horror Story: Coven* y se enfatiza en la lucha entre brujas y brujos en *Apocalypse* (2018): “Men are simply not equal to women when it comes to magical ability” (1x04).

En el colectivo femenino radica la fortaleza de acción: *Big Little Lies* (HBO, 2017-) refuerza este mensaje sobre la sororidad, habla con la sensibilidad y denuncia necesaria sobre la violencia machista y explica tiranías sociales asociadas a supuestas responsabilidades femeninas, tal como había hecho años antes *Desperate wives* (ABC, 2004-2012) en cuanto a la maternidad: “being a mother is not enough” (1x04). Casos parecidos ocurren en *The Bold Type* (Amazon Prime Video, 2017-) o en el episodio #*LizaToo* de *Younger* (TV Land, 2015-), donde el autor Edward L.L. Moore (trasunto de George R. R. Martin) es acusado de acoso sexual. En la misma serie se denuncian temas como la discriminación de la mujer, por ejemplo, por su edad. Cuando le preguntan a Liza por edad ella contesta:

“I’m ageclear (...) I don’t identify as any age. (...) It should not matter how old we are. (...) Screw them, the patriarchy. (...) We’re post age. It’s confusing, but it’s not wrong. Everytime you get a bunch of powerful women together, it’s about their looks, their age, they’re too Young, they’re too sexy...Under his eye, girl”.

En *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-), Kimmy comete lo que parece acoso sexual por accidente en el primer episodio de la cuarta temporada. “It’s not like I’m a Weinstein, or a Spacey, or the

President” replica indignada desde el desconocimiento inocente de los 15 años que ha pasado prisionera en un bunker.

Algunas series plantean la cuestión del abuso sexual independientemente del género de las víctimas: en *Outlander* (Starz, 2014-), el protagonista Jaime, epítome del rol sexual de la masculinidad heteropatriarcal es violado por “Black Jack” Randall al finalizar la primera temporada; en la tercera lo es su joven sobrino Ian a manos de la bruja Geillis Duncan; y en la cuarta, se confiesan sobre ello, a lo que Jaime concluye: “It’s not your fault. You did what you must. You survived. That’s all that matters” (“America the Beautiful”, 4x01).

En “Perverts Are People, Too” (*Glow*, 2x05) se aborda la cuestión del abuso sexual en la época pre #metoo, desde la década de los ochenta en Estados Unidos, cuando Debbie se ve coaccionada para mantener relaciones sexuales con uno de los jefes de la cadena. La serie plantea el tema y las dos posibles respuestas: desde la de Sam Sylvia, el creador de GLOW y amigo enamorado de Ruth que critica e insulta a su jefe; a la de Debbie, actriz que ha perdido su trabajo en la serie de la que era habitual por quedar embarazada, que arremete contra su amiga y compañera espetándole: “Congratulations Gloria Steinem, the one time you keep your legs shut we all get fucked!”.

Dietland (Amazon Prime Video, 2018) se dedica por completo a ello. Su protagonista, Plum, como Eurídice, lo único que quiere es escribir. Es una mujer inteligente y hermosa, pero obesa y amedrantada por los cánones de imagen femenina impuestos por la sociedad heteropatriarcal. En su camino desde los infiernos del miedo, la soledad y la depresión autoimpuestos por la imagen que tiene de sí misma, Plum inicia una anátesis desde los títulos de crédito, de la

mano de distintas mujeres, en la que al final encontrará su verdadera identidad. El verdadero nombre de Plum es Alicia, y también el nombre de la imagen mental que ella proyecta sobre su identidad: una mujer acorde con los estándares estéticos de la sociedad y que por ello ella percibe como su ser ideal, su identidad perfecta. Plum proyecta una imagen que además aleja de sí misma continuamente, sin percatarse que ya es ella, tal como le grita Marlowe en “F... This” (1x04): “you are already Alicia! Literally!”.

Las mujeres de *Dietland* están muy enfadadas: por los acosos, por el sexismo sistemático, y por la objetificación que las mujeres han sufrido tradicionalmente. La identidad femenina es mostrada aquí en toda su rabia y contradicción, también a través del arte. La terapeuta Verena Baptist le sugiere a Plum que pase algún tiempo con Sana, compañera de tratamiento, mientras se encuentra a sí misma en Calliope House, trabajándolo a través del arte. En un momento de comprensión mutua, Sana acabará por dibujar la silueta de Plum en la pared, a la que la protagonista le añade pechos, enfatizando así su identidad femenina.

Mientrastanto, en el sótano de Calliope House hay una habitación entera convertida en instalación audiovisual dedicada a la retransmisión en *streaming* de todo contenido pornográfico en el que se daña a las mujeres.

“All these women getting beaten and screwed and humiliated: they’re me. But they’re also Alicia, my thin woman within. They look just like Alicia. They’re thin and perky and glossy,

for what? They get strangled, violated. Killed.” (“Monster High”, 1x07)

De nuevo la pantalla explica una identidad femenina creada por el conjunto de distintas piezas audiovisuales pornográficas que constituyen la imagen global cosificada de una mujer que vive en el imaginario colectivo, y que también forma parte de la identidad de muchas mujeres, como la Alicia con la que la propia Plum sueña en convertirse. Como el *videowall* de las habitaciones de “15 million Merits” (*Black Mirror*, 1x02), donde la máxima aspiración para la mujer es la de ser el objeto sexual y sexuado perfecto para un determinado canon, y la pornografía clásica machista como epítome de esa imagen.

Si bien la habitación de *Dietland* es una denuncia artística contra la perversión de la idea de identidad femenina, *I love Dick* (Amazon Prime Video, 2017) lo es en sí misma. En ella se plantea la historia de la obsesión de Chris Kraus con Dick, un narcisista artista *posteórico* (basado en el artista minimalista Donald Judd), convertido en el objeto de deseo de esta directora de cine. La identidad femenina y su reivindicación se hace en la serie desde la mirada del deseo femenino (por Dick, exaltación de la masculinidad clásica como su nombre indica); y de la escritura y el arte como única vía posible para la expresión identitaria. Chris empieza escribiendo cartas de donde confiesa su deseo a Dick y acabará empapelando el pueblo de Marfa con las epístolas a modo de declaración casi performativa: amorosa y artística. De hecho, Jil Solloway concibe la identidad sexual y de género como cuestiones a expresar a través del arte, algo evidente en el capítulo quinto de la única temporada de la serie, “A short history of

Weird Girls”, que puede ser visto de manera exenta en relación a los demás episodios, como pequeño paréntesis reflexivo sobre las historias sexuales de cuatro mujeres diferentes y su relación con el arte. Mientras, la identidad de Chris queda definida por el deseo, y en su imaginación camina un Dick que mira a cámara a pecho descubierto sosteniendo a una ovejita mientras deambula cadenciosamente con aires de cowboy, sabiéndose observado, por las calles de la empolvada ciudad de Marfa. Un personaje masculino que va contra todo lo que el personaje cree y defiende, con declaraciones como: “la mayor parte de las películas dirigidas por mujeres no son buenas” (1x01), a lo que Solloway contesta con una ráfaga de imágenes que pasan por la mente de Chris: fragmentos de *Je, Tu, Il, Elle* (Chantal Akerman, 1974) y *Orlando* (Sally Potter, 1994), entre otras grandes obras de cineastas femeninas.

Si bien Solloway basa la identidad de su personaje en el deseo el arte y la simbiosis de los dos, la identidad femenina vive todavía tiempos seriales en los que en ocasiones ha sido calificada como *postfeminista*²¹¹ o incluso de “series para mujeres”²¹², como en *Madam Secretary* (CBS, 2014-) o en *The Good Wife*, donde “la trama se centra en gran medida en las dificultades de conciliar los roles de esposa, madre y mujer trabajadora, por lo que puede conectar con un público femenino”.²¹³ Alicia Florrick comparece estoica junto a su marido ante los medios de comunicación, en un acto de sacrificio social en aras de la virtud

²¹¹ Johnson, M.L. (2007). *Third Wave Feminism and TV. Jane puts it on a box*. Nueva York: I.B. Tauris.

²¹² Mateus, J. C. & Chávez, R. (2014). ¿Educación en series? La integración de ficciones televisivas en el currículo universitario. *Blanco y Negro*, 5 (1), 29-34.

²¹³ De Garay Domínguez, B. G. & Álvarez, J. C. A. (2011). Género y programación televisiva: el caso de Nitro y Nova. *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(3), 402.

matrimonial: *santa Alicia*. Su identidad ha sido supeditada a la de su marido y en definitiva a lo que se espera de ella en ese contexto. Un poco aturrida y desorientada, Alicia deberá despertar de esa situación para rehacer su vida y su carrera. Una fotografía en la que se han encontrado numerosas mujeres en la realidad, como por ejemplo Hillary Clinton lidiando con el caso Lewinsky.

Alicia es la *good wife* del título, como a las que en 1991 la fotógrafa Judy Olausen retrató en una serie de instantáneas que exploraban la situación de invisibilidad en la que vivían las mujeres blancas norteamericanas de clase media durante la década de los cincuenta, *ángeles del hogar*²¹⁴, aves enjauladas que sacrificaban sueños por aclimatarse al conformismo social que les pedía que se dedicaran exclusivamente a sus hijos y marido²¹⁵, como Betty Draper en *Mad Men* (AMC, 2007-2015), Midge Maisel al principio de *Marvelous Mrs. Maisel* (Amazon Prime Video, 2017-) o Libby Masters al inicio de *Masters of sex* (Showtime, 2013-2016). Cuando Alicia reinicie su carrera, Diane Lockhart, socia destacada de Lockhart & Gardner, aconsejará a Alicia sobre las dificultades profesionales añadidas debido a su condición femenina (1x01):

“You know why I was made partner? Jonas Stern was sued for sexual harassment, and he needed to show that he had a female partner. That's all. When the door that you have been knocking at finally swings open, you don't ask why, you run through. (...) so this is my advice to you, take a minute for

²¹⁴ García, O. (2014). Álbum familiar del héroe americano. En Vargas, J.J. (coord.), *Los héroes están muertos*. Palma de Mallorca: Dolmen, 136-144.

²¹⁵ Crespo, N. A. (2014). Hogar ¿dulce hogar? Humor, activismo y visualidad en las obras de Martha Rosler, Judy Olausen y Lynn Nottage. *Dossiers feministes*, 18, 197-207.

yourself, put on your best gracious voice, find a way to wear a smile, and then come into the conference room ready to thank the equity partners for giving you this opportunity. Because what is given can quickly be taken away”.

Un discurso que inevitablemente traslada al que la veterana jefa de secretarías Joan Halloway le da a la novata Peggy en su primer día en las oficinas de Sterling & Cooper en *Mad Men*, pero con una diferencia de nada más y nada menos de 50 años. Pero “esto no es sobre las mujeres de los años cincuenta. Esto va sobre mí” sentencia Alicia en “Oppo research” (6x04), completando su arco de evolución en la sexta temporada.

The good wife presenta un personaje femenino poderoso que conseguirá mantener un equilibrio, delicado pero constante, en sus asuntos familiares e íntimos, al contrario que gran parte de los personajes femeninos que ostentan cargos de poder en la serialidad televisiva contemporánea: “Las series nos enseñan mujeres de poder al mando de verdaderos equipos [...] si destacan en el trabajo, no consiguen tener éxito en su vida personal y siempre sufren una presión masculina”²¹⁶, como ocurre en *Borgen* (DR1, 2010-2013), donde la primera ministra de Dinamarca, Birgitte Nyborg, intenta conciliar vida personal y profesional sin éxito ya que acaba por ver como se resienten notablemente su matrimonio y la salud de sus hijos; igual que sucedía en *Political Animals* (USA Network, 2012), donde la secretaria de estado Elaine Barrish intentaba mantener unida a su familia. Sin embargo, Alicia, tiene éxito en su vida personal y la presión que sufre

²¹⁶ Pannier Lorenzo, A. (2014). *Mujer, televisión y cambio social: las mujeres a través de tres series norteamericanas recientes*. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39674>.

viene de la mano de los estamentos o las personas poderosas, independientemente de su sexo²¹⁷. Alicia culmina su evolución personal colocando a Peter a su lado para apoyarla en su candidatura política: “No me quedaré a tu lado. Otra vez no, Peter. Ni en un millón de años” (“Sticky content”, 6x09).

Se hace necesaria la mención en este punto (por su excepcionalidad en relación a su contexto audiovisual y a la claridad de discurso) de la española *Arde Madrid* (Movistar+) que muestra un discurso necesario y representativo de la modernidad desde el pasado. La franquista Ana Mari, ante la proposición de matrimonio del caradura Manolo y tras un aprendizaje vital durante su estancia en casa de Ava Gardner, contesta: “no quiero. Yo no quiero que mi vida consista en tener que cumplir con la obligación de un hombre (...) Ni quiero desperdiciar mi vida y mi tiempo pensando donde estará ni con quien. (...) Porque todo eso sería como vivir a la sombra de otra vida” (“What’s autorización”, 1x08).

Paralelamente, observamos otra tendencia en una dirección diversa. El neoliberalismo, una teoría económica liberal que pretende eliminar las constricciones al libre comercio y al libre mercado, durante las últimas décadas del siglo pasado se convirtió en una ética personal y colectiva que impregnaba todas las relaciones humanas incluidas las de género. Rosalind Gill y Christina Scharff en la introducción a *New Femininities postfeminism, neoliberalism and Subjectivity* (2011)²¹⁸ explican los tres niveles a través de los cuales podemos relacionar el postfeminismo con el

²¹⁷ Joyard, O. (2012). *Séries: Girls, The Good Wife, Homeland... Vive les femmes.* Les Inrocks. Recuperado de <http://www.lesinrocks.com/2012/09/29/cinema/femmes-series-libres-11307882/>

²¹⁸ Gill, R. y Scharff, C. (2011). *New Femininities postfeminism, neoliberalism and Subjectivity.* Londres: Palgrave Macmillan, xii-xiii.

neoliberalismo. Primero, ambos movimientos aparecen articulados alrededor de un individualismo que ha reemplazado las nociones de lo social y de lo político, restringiendo tanto las presiones como las motivaciones que los individuos reciben del exterior; segundo, ambos están marcados por la existencia de un paralelismo entre el sujeto neoliberal autorregulado, autónomo y calculador y el sujeto postfeminista que se somete a los mismos procesos autorreguladores ya sea bajo la forma de una dieta, de una lista de logros o del escrutinio de un diario personal o de cualquier otra forma de auto narración; y tercero, porque el postfeminismo y el neoliberalismo no serían tanto dos fenómenos que corren paralelos e independientes sino que hay entre ellos una relación semejante que la que se produce entre superestructura económica y fenómeno cultural.

Según Gill, el postfeminismo se encuentra en una serie de artefactos culturales que impelan a las mujeres a través de una convergencia de temas como son la feminidad como cualidad corporal, el énfasis en la auto vigilancia y la auto disciplina, el individualismo, el empoderamiento y la capacidad de elección como cualidades cardinales de la mujer moderna. Elementos todos que también están en relación con el neoliberalismo y que combinados ofrecen un marco de análisis para los productos populares y su papel en el proceso de subjetivación del neoliberalismo.

En este contexto, en los últimos años han surgido fenómenos que podríamos calificar de *camp* femenino como la imagería del ama de casa de los cincuenta vaciada de las críticas de Betty Friedman en *La mística de la feminidad* (1963), la recuperación de la imagen de la bomba sexual de las campañas de Dolce & Gabbana (2011-), o el neo-

burlesque de Dita Von Teese. Teniendo en cuenta la representación de la mujer, en dichos y otros textos populares, y su recepción por parte de las consumidoras localizadas dentro del contexto cultural del neoliberalismo actual, observamos que desde las identidades de la ficción televisiva ocurre algo relacionado. *Masters of sex* (Showtime, 2013-2016) ejemplifica el tratamiento neoliberal en la sexualidad, desde los estudios de Masters&Johnson, como desde el postfeminismo que encarnan sus protagonistas femeninas. Un gran número de personajes seriales femeninos inician su narración en un momento de somentimiento ignorado. En *American Horror Story: Murder House*, Vivien Harmon le pregunta a la sirvienta Moira O'hara: "Can I ask you a personal question? Do you ever get tired of cleaning up other peoples' messes?"; y ella le responde esclarecedora: "We're women--it's what we do. I just get paid for it" ("Pilot", 1x01). La jaula dorada de Betty Draper adquiere otras dimensiones y características en esta edad de oro serial y ahora se observan personajes que se creen liberados y que no son víctimas de antiguas presiones sociales, pero que todas sus narrativas se basan en romper con sus particulares cadenas opresoras, provenientes de una sociedad patriarcal. Sabrina Spellman lucha encuentra su punto de inflexión vital al dejar atrás la niñez, plasmado en su aniversario de los dieciséis años y reivindica su capacidad de decisión contra el rol que se ha establecido para ella por un sistema que siente ajeno en *Chilling adventures of Sabrina*. Virginia Johnson en *Masters of Sex* rompe con el papel de secretaria al que debía aspirar únicamente para convertirse en investigadora de los comportamientos sexuales; Defred lucha por volver a ser June en *The Handmaid's Tale*; Sansa, Arya, Cersei y Daenerys sobreviven a las expectativas sociales y luchan por devenir en algo superior en *Game of Thrones*. La adolescente

Clarke en *The 100* (The CW, 2014-), de rubia angelical victimizable deviene en “Wanheda” o comandante de la muerte y jefa de los Skaikru. En *Forever* (Amazon Prime Video, 2018), June Hoffman, harta de lo tedioso de su vida, primero mientras estaba viva y luego estando muerta, huye inspirada por otra mujer del plan establecido para toda su eternidad en busca de otro lugar donde poder ser otra persona.

Maura inicia su proceso de visibilización de la mujer que es desde el Morty que inicia la primera temporada de *Transparent* (Amazon Prime Video, 2014-). Se hace necesario un acto de egoísmo para asentar a identidad propia: *Transparent* es una serie sobre los actos egoístas que convierten a unos personajes perdidos vitalmente en quienes realmente son. Estos y muchísimos otros personajes femeninos están marcados por la ruptura de lo que se esperaba de ellos y por la huída hacia adelante, algo que no es tan definitorio en el caso de los personajes masculinos en la serialidad hasta la fecha.

2.6.2 *Fakeminism*

A pesar de la reciente incorporación de la identidad femenina como eje identitario en las series de televisión, existen sin embargo todavía algunas tendencias tradicionalistas -como la perpetuación de las estructuras tradicionales, como en el caso de Charlotte Chuck Charles, que es despertada de la muerte por el pastelero Ned en *Pushing Daisies* (ABC, 2007-2009); o en la inversión de los estereotipos de género para regresar al mismo punto de partida (*Once Upon a Time*, *Glee*, *Heathers*, *Riverdale* [The CW, 2017-]...)-. Pero sobre todo peligrosas, pues “la mayoría de ficciones consolidan lo que se ha dado en llamar

heterosexualidad obligatoria, además de feminidad/masculinidad normativas”²¹⁹.

Entre las tendencias que localizamos aquí, la primera es la de dar continuidad a la objetificación de la mujer no como identidad, sino como objeto violentable. Por ejemplo, muchas series de esta edad televisiva perpetúan como inicio de su trama principal el pretexto de la aparición de un cuerpo femenino como detonante de la acción masculina: *Twin Peaks* con el asesinato de Laura Palmer; *Sharp Objects*, a través de las múltiples muertes de niñas fuertes y decididas; *The Killing* (AMC, 2011-2014), cuyo *motto* era “Who killed Rosie Larsen?”; y *Top of the lake*, *Riverdale*, *True Detective* o *The Night of*, solo por citar algunas. El relato detrás de ese pretexto aparentemente inocente por no ser activo en cuanto al relato, se desarrolla la peligrosa idea ya expuesta de la mujer como objeto (apenas encontramos series que partan de la idea de que se ha encontrado el cadáver de un chico, con excepción de *Riverdale*); y la idea asociada a la construcción de estas muertas: todas niñas o jóvenes (casi nunca son mujeres maduras o mayores probablemente porque ya no son objetos estéticos sexualizados) que desafiaban el orden social establecido desde su emancipación, su afán de independencia o una relación natural con su sexualidad.

La segunda tendencia a la que nos referimos es la de aplicar un castigo a los personajes femeninos que alzan la voz es algo que ocurre hasta hace relativamente poco, como el cáncer de la subversiva Samanta en *Sex and the City* (HBO, 1998-2004)²²⁰; y especialmente a aquellos que pertenecen a las mal llamadas minorías, como en el caso de la muerte

²¹⁹ Menéndez Menéndez, M.I. y Zurian F. (2014). Mujeres y Hombres en la ficción televisiva norteamericana hoy. *Anagramas*, 13 (25), 55-72.

²²⁰ Fernández, Marta y Menéndez, M^a Isabel (2011), *Op. Cit.*, p-7.

de una de las dos protagonistas de relación lesbiana formada por las dos cabecillas protagonistas en *The 100*.²²¹ Hasta series como *Orange is the new black* (Netflix, 2013-) o *Transparent* (Amazon Primer Video, 2014-) no se visibiliza de manera normalizada “sujetos subalternos que quiebran estereotipos tradicionalmente presentes en las ficciones televisivas”²²² y que suelen estar relacionados con identidades femeninas o sexuales. En las series a partir de 2018 parece consolidarse la quiebra definitiva del paradigma, y se pueden encontrar casos como *The Good Fight*, donde una mujer madura, una mujer negra y una mujer lesbiana encabezan el protagonismo de la serie: sin repercusiones y sin castigos desde la serie, más allá de la crítica a los que la sociedad les impone.

Aún y así “a pesar de la renovación estética y la experimentación narrativa, una parte importante de las series televisivas actuales es vehículo de ideologías de género conservadoras que se corresponden con un proceso de “reacción” (...) una pantalla discursiva que mostrará una apariencia de renovación pero que, en realidad, ocultará valores y mensajes conservadores que darán poco margen a las espectadoras para imaginar modelos, y comportamientos alternativos a los estereotipos de género más reaccionarios”²²³.

²²¹ Guerrero-Pico, M., Establés, M.J y Ventura, R. (2017) El síndrome de la lesbiana muerta: mecanismo de autoregulación del fandom LGTBI en las polémicas fan-productor de la serie *The 100*. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 57, 29-46.

²²² Aguado, D. y Martínez, P. (2015). Otro arquetipo femenino es posible: Interseccionalidad en *Orange is the New Black*. *Miguel Hernández Communication Journal*, 6, 266.

²²³ Fernández, M. y Menéndez, M.I. (2011). Lo que el ojo no ve: Renovación vs conservadurismo en la ficción audiovisual posterior al 11S. *Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación*. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IICILCS/024.pdf

Si la segunda tendencia se refería al castigo, la tercera recae en incongruencias en el tratamiento de estos personajes, lo que aquí denominamos *traiciones*. No son micromachismos desde la narrativa porque un *micromachismo* se define como un “maltrato psicológico, emocional, físico, sexual y económico, que serían normalizados”²²⁴. Los ejemplos expuestos a continuación no se pueden calificar de maltrato, pero sí traicionan a la identidad construida de estas mujeres.

En *Mad Men*, Peggy es un personaje que al principio de la serie se ciñe a los estándares y a los comportamientos que se esperan de una secretaria de la época, pero que acaba por ser creativa publicitaria en Mcann. Ella es “una postmujer que consigue la emancipación a través del trabajo y la libertad sexual, aunque ello suponga un precio personal que pagar”²²⁵; una mujer capaz y ambiciosa que consigue abrir “una brecha en la ciudadela masculina” del mundo de la publicidad de Madison Avenue (al igual que Virginia Johnson en *Masters of sex* en cuanto al campo de la sexología o como las investigadoras de *Good Girls Revolt* (Amazon Prime Video, 2015-2017) que luchan por recibir el crédito que merecen en el periodismo de los 60). En Peggy se adivina la mujer del futuro, en su tibio inconformismo y su acción creativa: es hija de *La mística de la feminidad* de Betty Friedan (1963) y evoca las publicistas exitosas de la época, como Jean Maas y Mary Wells Lawrence. Olson es una mujer que consigue la emancipación a través del trabajo (“I haven’t taken a vacation, well, ever”), aunque en

²²⁴ Regader, B. (2016) Micromachismos: 4 muestras sutiles de machismo cotidiano. *Psicologiyamente.net*. Recuperado de <https://psicologiyamente.com/social/micromachismos>

²²⁵ Ros, E. (2011) *It's not TV: las series de ficción en la era de la post-TV*. Barcelona: Fundación Taller de Guionistas.

su caso le suponga pagar un precio personal, como la renuncia a un hijo, al que da discretamente en adopción nada más nacer.

Superadas todas estas cuestiones vitales, sin embargo, en el último episodio de la serie suena el teléfono. “I want to be with you. I’m in love with you”, le confiesa Stan. “Oh. I feel like I can’t breathe almost. I don’t even think about you. I mean (...) because you’re there. And you make everything OK. (...) I can’t believe this. I think I’m in love with you, too”. De nuevo la coherencia identitaria queda rota para darle en este caso lo que se percibe como un final feliz, a pesar de ser incoherente con el personaje, no aportarle nada y sobre todo desde la aceptación del relato hetero patriarcal que el personaje ha luchado durante toda la serie. El hecho de que Stan llame a Peggy y declare su amor se percibe como un regalo para el personaje, un *happy ending* que ella acepta reuda y veloz, aunque en sus palabras se destila una concesión y no un enamoramiento real. Parece que simplemente *él esté ahí* y ella *deba* aceptar la oferta. Un personaje masculino *salva* al personaje femenino protagonista de su identidad empoderada a través del relato amoroso.

Cuando Vanessa Ives confiesa su lugar en el juego eterno del bien y del mal al final de la segunda temporada de *Penny Dreadful*, el sacerdote al que acude la protagonista le recuerda qué tan excepcional es haber sido tocada por dios como por el diablo: “Do you really want to be normal?” le pregunta en “And they were enemies” (2x10). Ese deseo de normalidad social, pero sobre todo ética y ontológica, será la principal preocupación de Vanessa durante toda la serie. En la primera temporada ya advirtió a Dorian Gray de su falta de normalidad y de que ello se acrecentaría si iniciaba un *affair* con él. Cuando ocurra el

encuentro sexual entre ambos será entonces cuando también asistamos a la primera posesión de Ms. Ives. El sexo como entrada definitiva del mal en el personaje, a la manera victoriana.

Ms. Ives acude a la puerta de la bruja Joan Clayton confiesa: “I’m no like others” (“The nightcomers”, 2x03); y la bruja contesta: “Leave everything you were outside this door. Everything you are, bring with you”. Vanessa inicia así un viaje de autoconocimiento que ha pasado por algunos intentos de normalización, habiendo sido sometida incluso a feroces tratamientos para la histeria femenina de la que ha sido diagnosticada: “It’s meant to make me normal. Like all the other women. Compliant and obedient. A cog in an intricate social machine and no more”.

Pero Vanessa no puede ser normal en ningún sentido: “She’ll never be happy sitting by the fire in your loveless mansion. Let her be” (“The blessed dark”, 3x07). *Ser* en el sentido más amplio de la palabra: la mujer que es, las diferencias que defiende y la oscuridad que alberga. Por eso la gran traición que se acomete para con esta mujer es hacerla crecer y asumir su oscuridad, aceptarla como vimos anteriormente, para finalmente plantear un final en el que ella se autoinmola vestida como una vaporosa virgen sacrificial en el altar del bien. Una escena en la que este personaje fuertísimo ni siquiera es capaz de quitarse ella misma la vida, sino que requiere de la ayuda de un hombre que lleva perdido existencial e identitariamente varias temporadas: “with love, Ethan”.

En una extraña contradicción, a la par que se localizan cada vez más ejemplos de mujeres televisivas labradas desde la complejidad y hay un creciente interés desde la industria por la presencia de mujeres, parece

augmentar la presencia de personajes femeninos que deben ser equivalentes a lo que fueron los *difficult men* que iniciaron la tercera edad de oro:

“They were (...) men in recognizable struggle. They belonged to a species (...) badgered and bothered and thwarted by the modern world (...) Female characters (...) although most often relegated to supporting roles, were beneficiaries of the new rules of TV: suddenly allowed lives beyond merely being either obstacles or facilitators to the male hero’s progress. Instead, they were free to be venal, ruthless, misguided, and sometimes even heroic human beings in their own right”²²⁶.

Según la afirmación de Brett Martin, los personajes femeninos se ven dotados de una libertad para revelar sus identidades como nunca lo habían hecho, personajes autorizados a comportarse según características que sólo aparecían asociadas a las identidades masculinas hasta ese momento.

Sin embargo, ese tipo de identidades seguían sin ser protagonistas absolutas de los grandes relatos que conforman el canon televisivo de la primera mitad de la tercera edad de oro, que al fin y al cabo siempre rotan sobre una identidad masculina. Y en los últimos años de la tercera edad de oro se localizan magníficos personajes femeninos contruidos por y para sí mismos, en la estela del feminismo global. Además de encontrar algunos relatos declaradamente feministas desde la reivindicación (*The Bold type*, *Outlander*, *The Girlfriend Experience*, *Dietland o Glow*); desde el sarcasmo (en el misógino East Peck (*Trial and*

²²⁶226 Martin, B. (2013). *Difficult Men: Behind the scenes of a Creative revolution: from the Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. Penguin Press, 5.

Error), una de sus *lady laws* obliga a disponer a un operario que vaya advirtiendo bandera en mano que se aproxima una mujer al volante); e incluso caracterizado por un feminismo negativo, como el de *Archer*, donde constantemente se pone de relieve que tanto hombres como mujeres se equivocan por igual.²²⁷

Pero también debe hablarse de una tendencia que denominamos aquí *fakeminism* desde la ficción, donde la determinación aparente es la creación de personajes empoderados femeninos, pero que en realidad sólo repiten patrones masculinos conocidos y reconocibles: “In film and in television, the concept of a “strong female protagonist” is often a way of saying “a woman in a movie or TV show doing manly things in a manly setting while being a woman.”²²⁸ Una tendencia donde lo popular desde la industria es reempoderar a aquellas identidades que no lo habían estado tradicionalmente, quizás empezando con la figura del *freak* (*geeks*, *nerds*, etc.)²²⁹ algo que vino acompañado por nuevos personajes sociales que adquirieron una importancia súbita y continuada durante las últimas décadas y que basaban en ello su identidad (Mark Zuckerberg o Steve Jobs)²³⁰; y que en los últimos años acoge a otras minorías de género o sexuales (*Transparent*, *Pose* (HBO, 2018-), *American Crime Story: The Assassination of Gianni Versace* [FX, 2018]) o de género.

²²⁷ Kotsko, A. (2016). *Por qué nos encantan los sociópatas. Una guía de la televisión tardocapitalista*. Barcelona: Melusina, 78.

²²⁸ Chaney, J. (2018). Killing Eve, Ocean’s 8, and the New Femininity of ‘Strong Female Protagonists’. *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2018/06/killing-eve-oceans-8-strong-female-protagonists.html>

²²⁹ García García, P.J. (2011). Lo geek vende. Transformaciones de los topoi sobre el adolescente inadapado en las series de televisión norteamericanas. *Frame*, 7, 159-190.

²³⁰ Crisóstomo, R. (2014). Le freak c’est chic. El freak como Nuevo héroe en la serialidad contemporánea. *Zer*, 19(37), 175-189.

Dentro de esta tendencia, acuciada por el muy necesario crecimiento del feminismo global cabría esperar identidades femeninas fuertes y autónomas que huyeran de antiguas categorizaciones de origen heteropatriarcal. Pero sin embargo Camille en *Sharp Objects* o Celeste y Jane en *Big Little Lies* son identidades difíciles, *difficult women* que repiten los personajes masculinos que ya se vieron en los primeros grandes ejemplos de la tercera edad de oro, perpetuando lo que Gertrude Stein llamaría la *poética patriarcal* o este caso los parámetros masculinos de éxito ya conocidos.

Son identidades femeninas que parecen repetir patrones de comportamiento y características de los personajes difíciles que señala Brett Martin, como si sólo con la reiteración de esos patrones se consiguieran identidades consolidadas y poderosas. Hace unas líneas se comentaba el motivo repetitivo de la joven muerta como detonante de la trama que ponía en movimiento una acción típicamente masculina. En los últimos años encontramos el mismo patrón, pero con una investigadora femenina masculinizada o acompañada de un hombre muy masculino (*The Killing*), pero todas ellas quebradas como esos hombres difíciles: Stella Gibson en *The Fall* (BBC Two, 2013-2016), en Betty en *Riverdale* (The CW, 2017), en Angela Burr de *The Night Manager* (BBC One, 2016) o de nuevo en Camille en *Sharp Objects*.

2.6.2.1 Locas e histéricas

En la forja del dolor de Celeste en *Big Little Lies* a manos de maltratador de su marido; en los traumas de preadolescencia de Camille en *Sharp Objects* a causa de su madre, la muerte de su hermana pequeña y la violación colectiva al cumplir los quince años; o en los

recuerdos de violación de Jane, de nuevo en *Big Little Lies*, en estas *difficult women* encontramos trazas de la construcción de las identidades trastornadas²³¹ que no quedan muy lejos de la caracterización de mujer histórica, quebrada por los acontecimientos vitales.

El *yellow Wall paper* de Charlotte Perkins Gilman (1892)²³² parece ser el mismo que obsesiona y atormenta a Cora Tannetti, la trastornada protagonista de la primera temporada de *The Sinner* (Netflix, 2017-) marcada por la amnesia disociativa; y el mismo que recubre la gran mansión y enclaustra a las mujeres de *Sharp Objects*, especialmente a Adora Crellin, la madre de Camille, retratada -cuando no está socializando- en multitud de ocasiones en camisón y se la describe como “descansando”, casi como si estuviera convaleciente. Adora en realidad padece del síndrome de Munchausen por poderes (o trastorno facticio impuesto a otros). Un relato donde -en la tradición del gótico sureño norteamericano, influenciado por *Clytie* de Eudora Welty (1941)- se hace hincapié en la herencia, casi maldición, que se transmite en las generaciones de mujeres de Wind Gap, identidades femeninas marcadas por el silencio de una mujer en la época de los fundadores, y que con el paso del tiempo vemos en el maltrato psicológico de Adora por parte de su madre, en el Munchausen de Adora hacia sus hijas, y finalmente en la tercera generación de la mano de la psicopatía de Amma, fruto de su necesidad de atención y de la

²³¹ Desde 2005 hasta la actualidad según el estudio elaborado por Laura Pacheco Jiménez (2018), El uso de los trastornos de la delimitación de los personajes femeninos con problemas de sociabilización en la ficción norteamericana actual, *Revista AdMIRA*, 6, 1.

²³² Este cuento corto de la escritora norteamericana es una de las obras iniciales más importantes de la literatura feminista norteamericana y habla de la aparición de la psicosis (“depresión nerviosa temporal con una ligera tendencia histérica”) derivada de una depresión postparto.

posibilidad de ejercer algún tipo de control. La casa también enclaustra a la madre de familia Olivia, mujer loca en *La maldición de Hill House* (Netflix, 2018); o la locura progresiva que acucia a Vivian Harmon conforme avanza su embarazo en la primera temporada de *American Horror Story*.

Lily Frankenstein en *Penny Dreadful* es en un personaje que ha dejado atrás la identidad de la difunta Brona Croft y se ha constituido en un ser poderoso marcado por su condición de inmortal y de mujer. Lily, cuyo nombre hace alusión a la bíblica Lilith decide vengarse del género masculino, desde un punto de vista de un hembrismo exacerbado²³³, con claras actuaciones marcadas por lo desproporcionado y por un comportamiento hiperbólico, que Víctor Frankenstein y el doctor Jeekyll se propondrán cambiar: “I must save you from all of this, one way or another. You’re my responsibility. I created you”.

Se conduce así a un peligroso relato: la banalización de las identidades femeninas basada en la *moda* (preocupante por lo transitorio de la palabra) del feminismo y en la perpetuación de la adaptación a las identidades masculinas exitosas en el audiovisual sin el planteamiento de la creación de nuevas identidades femeninas auténticas (con honrosas excepciones); agravado por el peso/carga cultural de que cuando las identidades femeninas se tornan complicadas de entender para la construcción cultural heteropatriarcal, se retoma el cliché, como el de las mujeres locas.

Didi-Huberman denunciaba el “ver para ver” bajo la coartada del “ver para saber” en la manipulación escénica de Charcot en *La Salpêtrière*.

²³³ “Our enemies (the sufragettes) are the same but they seek equality. And we? Mastery”. “Good and evil braided be”, 3x03.

Las contorsiones que las mujeres del hospital de la Salpêtrière llevaban a cabo estaban destinadas a la demostración excesiva de una supuesta histeria, para la potenciación de un relato en interés del director de la institución. En el caso de las identidades femeninas que nos ocupan se retorna a la demostración excesiva e hiperbolizada, performativa, de esas identidades torturadas, convirtiéndolas así no sólo en mera copia de las masculinas, sino añadiendo el peligroso *background* de la figura de la histérica.

Vemos como se puede localizar un alto número de identidades femeninas marcadas por las características clásicas de la histérica²³⁴, aplicadas tradicionalmente desde la cultura occidental heteropatriarcal a la mujer en cuanto a lo histriónico y lo inestable de la personalidad²³⁵. Pero lo más importante es que en las ensoñaciones/recuerdos de Camille se muestra como la figura de la dama de blanco, un personaje perteneciente a la mitología lugareña, que recuerda mucho a la desquiciada Miss Havisham de *Grandes Esperanzas* en cuanto a planteamiento estético.

Otros ejemplos de locura femenina son Carrie Mathison en *Homeland* es bipolar, pero su enfermedad es tratada con la performatividad de la histeria²³⁶; el trastorno de trance o posesión de Vanessa Ives en *Penny Dreadful*; en definitiva, todos aquellos rasgos de conciencia que Kaplan define como un trastorno enterrado que se caracteriza por un trauma

²³⁴ Laplanche, J. y Pontalis, J.B. (1996). *Diccionario de Psicoanálisis*. Barcelona: Paidós, 173.

²³⁵ Millon, T. (coord.) (2006). *Trastornos de la personalidad en la vida moderna*. Barcelona: Elsevier Masson.

²³⁶ El 10 de noviembre de 2012, *Saturday Night Live* realizó un gag parodiando su gestualidad y estado mental con gran éxito, con Anne Hathaway como protagonista: Tanzer, M. (2012), *Watch Anne Hathaway Spoof Homeland On SNL*. Recuperado de <https://gawker.com/5959539/watch-anne-hathaway-spoof-homeland-on-snl>

enterrado y un afecto secuestrado²³⁷. Por citar algunos otros ejemplos menores en peso dramático en sus respectivas series, pero que engrosa el número de identidades femeninas tratadas bajo el prisma de esta actualización cultural de la histeria: Gretchen y Becca, las dos destructivas protagonistas de *You're the worst* (FX, 2014-2016), más perturbadas incluso que sus compañeros; Villanele en *Killing Eve* (HBO, 2018-); Thea Queen en *Arrow*, los dos personajes femeninos protagonistas de *The Affair*; Cersei Lannister en *Game of Thrones*, Barbara Kean en *Gotham* (FOX, 2014-); Danielle y Claire en *Lost*, Eurus Holmes en *Sherlock* (BBC One, 2010-) o Trish Walker en *Jessica Jones* y gran parte de los personajes femeninos de los productos televisivos de Shonda Rhimes.

Y *Fleabag* (Amazon Prime Video, 2016), donde Phoebe que se presenta como una mujer en control de su historia, que está más allá de cualquier etiqueta identitaria, muy en la línea de Larry David, en especial la de feminista: “I have a horrible feeling that I’m a greedy, perverted, selfish, apathetic, cynical, depraved, morally bankrupt woman who can’t even call herself a feminist”. Y, sin embargo, como se muestra en el último episodio, se trata de una mujer quebrada por la muerte de su mejor amiga Boo y por la responsabilidad que siente haber tenido en ello. Pero la mostración que se hace, desde lo que parecía en relato de una mujer empoderada e independiente, es precisamente la de una identidad torturada por el trauma, que intenta poner parches emocionales a través de un sexo desaforado y enfermizo (en una ocasión llega a flirtear con un perro), y llevando a

²³⁷ Kaplan, H. y Sadock, B. (2000). *Sinopsis de la Psiquiatría*. Editorial Médica Panamericana.

cabo mil contorsiones como las de las mujeres de la Salpêtrière, pero en el siglo XXI.

2.7 El yo colectivo

Ser individuo no es asunto individual.

Amelia Varcárcel²³⁸

I am also a we.

Título del segundo episodio de la primera temporada de *Sense 8*

2.7.1 La identidad en la masa amenazante

“Uno de los motivos narrativos e iconográficos fundamentales del género fantástico es el del difunto que regresa desde el más allá para exigir o reivindicar alguna cosa”.²³⁹ *The Walking dead* (AMC, 2010-) se plantea preguntas sobre lo humano, sobre el individuo frente a la masa/el colectivo y sobre la pervivencia del ser. ¿Qué queda de humano en nosotros cuando la adaptación a un entorno hostil nos convierte en los verdaderos monstruos? ¿Qué humanidad resta en los caminantes putrefactos? ¿Y qué permanece de su yo pasado, de su identidad, ya que en ellos predomina el ello, tal como se recuerda en *Santa Clarita Diet* (Netflix, 2017-)? Los zombies de la serie contemporánea a veces presentan la pugna entre la idea de entidad vs esa falta de identidad:

²³⁸ Varcárcel, A. (1997). *La política de las mujeres*. Madrid: Cátedra.

²³⁹ Pintor, I. (2005). Los desnudos y los muertos: la representación de los muertos y la construcción del otro en el cine contemporáneo: el caso de M. Night Shyamalan. *Formats*, 4. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2194346>

“la figura del ‘no muerto’ es quizá el lugar obvio donde la extrañeza de la imagen entra en juego en el lenguaje ordinario y en la narrativa popular (...) donde lo que debería estar muerto, o nunca debería haber estado vivo, de repente se percibe como vivo”.²⁴⁰

Laura Moon lleva su nihilismo existencial zombi al extremo en *American Gods*:

“There's nothing to believe. Trust me. I've looked. I mean, my parents believed in everything. (...) And it's like everything that made the world anything more than what it is is just... is just stories (...) I wanted to get that magic back so bad but one day I just accepted the fact that I couldn't because life is just not that interesting” (“Git Gone”, 1x04).

Laura es una Eurídice que regresa del mundo de los muertos al abrigo del sonido del corazón de su amado, para recuperar el amor perdido de su viudo: “Only felt my heart beat one time since I died. When I kissed Shadow”.²⁴¹

Si la historia de supervivencia de AMC se sitúa en un contexto apocalíptico, *In the Flesh* (BBC Three, 2013- 2014) lo hace en la suposición del *what if*: ¿y si se encontrara la forma de “curar” a los zombies de su condición para que volvieran a ser los mismos de antes de su muerte? A través de esta situación hipotética en que estos se están recuperando del síndrome del parcialmente muerto, la serie británica plantea la posibilidad de su reinserción social, con toda la

²⁴⁰ Mitchell, W.J.T. (2018). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Bilbao: Sans soleil Ediciones, 82.

²⁴¹ “A Murder of Gods”, 1x06.

problemática que ello conlleva. La premisa es cómo devolver a la sociedad a personas que estaban muertas, volvieron a la vida con hambre de cerebros humanos, y que bajo ese estado alienado atacaron a sus vecinos y familiares y en un núcleo social pequeño, como es el pueblo de Kieren Walker, el protagonista. La serie plantea los límites de la tolerancia, de la capacidad de perdón y la cerrazón de pensamiento, en especial a través de la joven Amy que se niega a ocultar su nueva identidad, orgullosa de su condición y convirtiendo por lo tanto a los afectados del síndrome en una minoría social con voz propia, especialmente en contacto con la reivindicación de la condición homosexual de Kieren, en una metáfora por la aceptación social del colectivo LGBTQ+ que también veíamos en *True Blood* (HBO, 2008-2014), donde el colectivo de vampiros hacía pública su condición en el primer capítulo; y lo más interesante: generaba movimientos extremistas conservadores que abogaban por la conservación integrista de su condición, encabezados por el rey vampiro de Mississippi, Russell Edgington:

“Ladies and gentlemen, my name is Russell Edgington, and I have been a vampire for nearly three-thousand years! Now, the American Vampire League wishes to perpetrate the notion that we are just like you, and, I suppose, in a few small ways we are. We're narcissists. We care only about getting what we want no matter what the cost, just like you. Global warming, perpetual war, toxic waste, child labor, torture, genocide... (...) But no, in the end, we... are... nothing... like you! We are... immortal! Because we drink the true blood! Blood that is living, organic, and human. Mmm! And that is the truth the AVL wishes to

conceal from you, because let's face it, eating people is a tough sell these days, so they put on their friendly faces to pass their beloved VRA, but make no mistake: mine is the true face of vampires! Why... would we... seek... equal... rights? You... are not... our equals!”²⁴²

Estas son ficciones del colectivo, donde la masa es la otra gran protagonista y representa la amenaza para el individuo. Son masas que, siguiendo las características principales de Elias Canetti en *Masa y poder* (1960), quieren crecer, donde reina la igualdad, se ama la densidad y se necesita una dirección: zombies, vampiros o desaparecidos. *Outcasts* en su mayoría y por supuesto no siempre monstruosos en un sentido clásico del término. En *Dietland* el colectivo tiene varias dimensiones: las baptistas de Calliope House, la guerrilla feminista Jennifer y por supuesto, las mujeres en general. Sólo en su interacción con el colectivo Plum encontrará su verdadera identidad. Mientras duerme con las 12 componentes restantes de Jennifer para resguardarse del frío, Plump piensa antes de dormirse: “It felt like we were the still-beating heart of a body mistakenly left for dead”, mientras la cámara abre el plano para mostrar los cuerpos durmientes entrecruzados de los miembros de Jennifer, miembros a su vez de un mismo cuerpo, de una unidad colectiva con nombre de mujer.

Los relatos del colectivo están marcados por el concepto de *evento* de Žižek, un momento de ruptura, de inflexión, que puede “hacer referencia a un desastre natural devastador o al escándalo más reciente provocado por una celebridad, al triunfo del pueblo a un cambio

²⁴² “Everything Is Broken”, 3x09.

político despiadado, a la intensa experiencia de una obra de arte o a una decisión íntima”.²⁴³

En *The Handmaid's Tale* es el nuevo régimen totalitario tras un golpe de estado; en *The Leftovers* (HBO, 2014-2017) es la ascensión en la que desaparece sin motivo aparente un 2% de la población mundial; en *Lost* fue el accidente de avión que cambiaba la vida de los personajes dividiendo incluso la serie en un escenario pre y post isla; en *Dietland*, los hombres que caen asesinados desde el cielo en venganza femenina; en *Fringe* el evento es el rapto del niño Peter Bishop del universo alternativo; en *Flashforward* (ABC, 2009-2010) es el *blackout* colectivo, el apagón tecnológico de *Transcendence*; en *The Walking Dead* e *In the Flesh* el apocalipsis zombi; en *You, Me and the apocalypse*, el apocalipsis; en “Autofac”²⁴⁴, el apocalipsis nuclear; y en *Westworld* el momento en el que las inteligencias artificiales del parque empiezan a cuestionarse su realidad.

Aunque lo que marca con mayor intensidad el comportamiento de los seres protagonistas en las ficciones del colectivo es la gran cuestión de la supervivencia al *evento* y de la pervivencia de la identidad. El evento es fácilmente identificable con el 11S, como hecho histórico que marcó el principio del milenio así como las identidades de la tercera edad de oro televisiva, porque un acontecimiento “no es algo que ocurre en el mundo, sino un *cambio de planteamiento a través del cual percibimos el mundo y nos relacionamos con él*”²⁴⁵. Cómo se sobrevive al evento.

²⁴³ Žižek, S. (2014). *Acontecimiento*. Madrid: Sexto Piso, 15.

²⁴⁴ Philip K. Dick *Electric Dreams*, 1x02.

²⁴⁵ Žižek, S. (2014) *Op. Cit.*, 23-24.

Si *The Walking dead* habla de la condición humana, e *In the flesh* añadía la reflexión social, *Les revenants* (Canal +, 2012-2015) se ocupa de los que quedan de manera similar a cómo *Los 4400* (CBS, 2004-2007): ¿cómo reaccionar ante la vuelta de los seres desaparecidos? *Les revenants* es lo que ocurriría después de *The Leftovers*. La serie de Lindelof y Perrotta parte de la desaparición inesperada del dos por ciento de la población mundial y habla de cómo diferentes personas lidian con las ausencias, la incompreensión y la rabia.

Recalando por un momento en una excepción europea, aquí necesaria por lo relevante de su acercamiento al tema de los zombies, la estilizada *Les revenants* explica qué ocurre si las personas desaparecidas retornan abruptamente, tal como murieron. La ausencia, el vacío que dejaron de repente se llena de una forma desencajada, porque las vidas de los que se quedaron han ido cambiando en ese tiempo: “la muerte supone la cesación de lo que somos”²⁴⁶. En *Les revenants* ya no hay masa putrefacta, sino personas, individuos devueltos. La niña Camille irrumpe en su casa con su vitalidad preadolescente para devorar un sándwich ante la atónita mirada de su madre: los que se quedaron intentan afrontar algo que la racionalidad les dicta como antinatural, mientras que los regresados destacan por la vitalidad que habita en ellos. A la manera heiddegariana, quien creía que el ser humano es un ser para la muerte y de ahí su angustia vital, se formulan pues dos grandes preguntas: ¿entonces quiénes son los muertos en vida?

²⁴⁶ Martínez Lucena, J. (2010) *Vampiros y zombies posmodernos*, Gedisa. Recuperado de https://books.google.es/books?id=TzclBQAAQBAJ&pg=PT20&lpg=PT20&dq=1a+muerte+supone+la+cesaci%C3%B3n+de+lo+que+somos&source=bl&ots=zXU_HKh1H&sig=54zmCou_Y9QjqTLstm05H8sba0I&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiMwuS6prjfAhWm34UKHc7HCNMQ6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=la%20muerte%20supone%20la%20cesaci%C3%B3n%20de%20lo%20que%20somos&f=false

La segunda cuestión que atañe al tema del retorno del superviviente: el *volver a ser*. Como el de Kimmy Schmidt al salir del bunker de la secta del juicio final²⁴⁷, y el vitalismo exacerbado como respuesta de esta mujer secuestrada por el reverendo Richard Wayne Gary Wayne y encerrada durante 15 años en un búnker en Indiana: “We’re Different. We’re The Strong Ones, And You Can’t Break Us” (“Kimmy Goes Outside!”, 1x01). Los *revenants* no tienen porqué volver como zombies, son personas dadas por muertas que vuelven a recuperar sus vidas, como Prairie Johnson en *The OA* quien retorna en sucesivas ocasiones de la muerte (“We all died more times than I can count”²⁴⁸); Desmond Hume de *Lost* es un *retornado* en busca de Penny y lee sobre el mismo tema en *Our mutual friend* (Charles Dickens, 1864–65); o como la Lily de *Penny Dreadful* vuelve de entre los muertos (clamando justicia) gracias al dr. Frankenstein en la mejor tradición de las mujeres espectrales de la narrativa gótica.²⁴⁹ A estos *revenants* les marca la pervivencia de la identidad, la lucha por ella.

2.7.2 *Me for We*. Supervivencia y fuerza en el colectivo

En las ficciones del colectivo el viaje del héroe es ampliado a un plural. Elias Canetti decía que “El hombre tiene que aprender a ser muchos hombres conscientemente y a mantenerlos todos juntos (...) En lugar de tener que gobernar a los demás, tendrá que gobernar a sus propios

²⁴⁷ *Unbreakable Kimmy Schmidt* (Netflix, 2015-).

²⁴⁸ “Homecoming”, 1x01.

²⁴⁹ Mongia, P. (1993). Ghosts of the gothic: spectral women and colonized spaces in ‘Lord Jim’. *The Conradian*, 17(2), 1-16.

personajes”²⁵⁰. En estas historias solo en el plural puede pervivir la identidad: son *collective action stories*²⁵¹, como ocurre en el colectivo unitario de las reclusas de *Orange is the New Black* (Netflix, 2013-) o en la sororidad (literal) de *Orphan Black*. *Game of thrones* orienta su final justamente a la unión de las fuerzas para la (su)pervivencia de la vida contra la presencia del otro, de los *white walkers*, la muerte y la insistencia del único héroe solar que queda, John Snow, para unir fuerzas contra la amenaza que viene de más allá del muro.

“My whole life I have been dressing up as a man. This is me” declara Maura Pfefferman en *Transparent* (1x01). Con esas palabras se inicia un proceso de transformación en el que el personaje de Mort reconoce su verdadera identidad ante su familia. Pero también se inicia un periodo de cambio para todos ellos, quienes cuestionarán parejas, sexualidad y otras cuestiones aparentemente establecidas durante las temporadas de la serie, navegando a la deriva identitaria, sin saber muy bien quienes son, pero con la certeza de que su fuerza se haya en su no normativa familia, con sus flaquezas, con sus extrañezas y marcada por un sentimiento de judeidad no practicante que les mantiene unidos. En el colectivo familiar radica su fuerza: “It’s not a curse on our family. This is our family” (“If I were a bell”, 3x08).

Algo parecido a la supervivencia que también se impone en *Carnivàle*, con Samson como el rapsoda a la cabeza, en la infinita lucha entre el bien y el mal encarnados por Ben Hawkins y el hermano Justin Crowe,

²⁵⁰ Canetti, E. (1982). *La provincia del hombre. Carnet de notas 1942-1972*. Madrid: Taurus, 95.

²⁵¹ Carpenter, C. (2012) Game of Thrones as Theory: It’s Not as Realist as It Seems - - And That’s Good. *Foreign Affairs*. Recuperado de <https://www.foreignaffairs.com/articles/2012-03-29/game-thrones-theory>

respectivamente. *Westworld*, *Stranger Things* (Netflix, 2016-), *Sense8*, *Steven Universe* (Cartoon Network, 2013-), *The OA*, y *Master of None* son ejemplos de este viaje colectivo de los héroes. En *Orange is the new black*, el muro (de la Penitenciaría Federal de Litchfield en este caso) es también la linde del colectivo y la amenaza, en este caso el exterior. A pesar de que las reclusas deberían querer salir de la cárcel, la serie nos muestra como han formado un colectivo cohesionado dentro de sus diferencias, y cada vez que salen al exterior éste les agrade de distintas formas²⁵². Todas ellas *son una*, lo que queda especialmente demostrado con el motín que se organiza a raíz de la desgarradora muerte de Poussey Washington en el último capítulo de la temporada cuarta.

Cuando Jessica Jones (Netflix, 2015-) se (re)plantea a sí misma como asesina y entra en quiebra, durante la segunda temporada de la serie, es cuando toma consciencia de la familia creada. La madre *revenant* que nunca llegó a morir en el accidente de tráfico regresa para reclamarla, casi de un modo espectral, a lo que Jessica antepone la nueva familia creada.

El colectivo convertido en unidad deviene literal en casos como los de *Sense 8*, *Orphan Black* o *Dollhouse* (FOX, 2009-2010). El *clone club* de *Orphan Black* formula la siguiente pregunta donde se condensan estas cuestiones: “Just one, I’m a few. No family, too. Who am I?”. Todas comparten genética porque son clones idénticos, pero sin embargo todas tienen personalidades distintas y les embarga la misma sensación de yo fracturado. Echo en *Dollhouse* posee recuerdos de sus anteriores

²⁵² Cuando Piper Chapman es trasladada traumáticamente a Chicago para una vista en la tercera temporada.

personalidades, siendo ella siempre una y lo resuelve en un “We’re not anything. We’re not anybody because we are everybody.”

En *Game of Thrones* también se nos muestra otro tipo de identidad colectiva, la basada en la ausencia colectiva de identidad, cuando Arya es iniciada en las prácticas de los hombres sin rostro en Braavos. El objetivo es que ésta se desprenda de su personalidad, convirtiéndose en *nadie*, para poder entrenarse al servicio del dios de muchos rostros (por tanto, de múltiples identidades). La consciencia de Arya debe ser una *tabula rasa* para asumir las múltiples identidades al servicio de este dios. Este proceso se corresponde con diversos procesos de iniciación (al modo del *bildungsroman*) presente en varias religiones, tradiciones o en prácticas orientales²⁵³: la idea de desprenderse de los sentidos para poder desarrollarlos más, en este caso para poder cambiar de apariencia a voluntad. Parte del entrenamiento es descartar la identidad propia en un sentido nihilista, pensando en sí misma como ‘nadie’. Este es un nihilismo existencial, ontológico y colectivo, no religioso distinto al sentido nietzscheano y más cerca de la idea de Heidegger que entendía el nihilismo como el estado en el que no queda nada del ser en sí²⁵⁴. El inconveniente de todo ello para Arya es que los Hombres sin Rostro no asesinan al azar, pero tampoco escogen sus objetivos de manera personal, ni pueden matar a alguien conocido. Algo que hace imposible que Arya prosiga con ello porque la venganza

²⁵³ Como la práctica del ninjutsu, también conocida como el arte de la invisibilidad, requiere de artes marciales así como de un entrenamiento espiritual arduo para estar conectado a todo lo que te rodea y por lo tanto no a lo que eres o sientes. La renuncia al ser. Irwin, W. (2012). *Game of Thrones and philosophy: Logic cuts deeper than swords*. John Wiley & Sons.

²⁵⁴ Heidegger, M. (1957). *Identidad y diferencia*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Recuperado de http://www.medicinayarte.com/img/identidadydiferencia_heidegger.pdf

personal es su objetivo vital desde hace mucho, su posición en realidad está mucho más cerca del principio de individuación²⁵⁵ de Schopenhauer. Cuando Arya acude a Winterfell es otra Arya, como le dice a su hermana Sansa, ella nunca iba a ser una dama tan buena como ella, así que “I had to be something else” (“The Dragon and the Wolf”, 7x07). Mientras Arya se desposee de sí misma, su hermano aprende a ser todo. Bran Stark se convierte en el cuervo de tres ojos y es capaz de asumir la identidad de cualquier ente viviente, la capacidad de verlo todo.

El yo colectivo es una unidad fragmentada. Si anteriormente nos ocupábamos del concepto del yo como personaje craquelado, casi a punto de romperse, la visualidad serial contemporánea plantea al yo colectivo como las piezas reunidas de esa fragmentación, como ocurre de forma parecida en la penitenciaría de *Litchfield*²⁵⁶ o con la comunidad de descendientes de la familia imperial rusa que se muestra en “The Royal We” (1x02) de *The Romanoffs* (Amazon Prime Video, 2018).

El colectivo desde distintas formas aparece como la siguiente fase: tras la ruptura inevitable en pedazos de fragmentos que conforman al nuevo héroe trágico de la serialidad contemporánea, el colectivo deviene en la única forma de enfrentamiento a las luchas vitales que se puedan presentar. En una época marcada por la individualización, por

²⁵⁵ Individuación entendida como el proceso de autorrealización de la persona, que implica la consolidación de la conciencia de individualidad propia y su carácter distintivo ante la alienación (Schopenhauer, A. (1818). *El mundo como voluntad y representación*. Recuperado de <http://juango.es/files/Arthur-Schopenhauer---El-mundo-como-voluntad-y-representacion.pdf>)

²⁵⁶ Aguado, D. y Martínez, P. (2015). Otro arquetipo femenino es posible: Interseccionalidad en *Orange is the New Black*. *Miguel Hernández Communication Journal*, 6, 266.

la omnipresencia del yo, que lo vehicula todo desde lo sociocultural, el colectivo, el grupo, se convierte en el espacio salvador inesperado. Ésto lo ilustra excelentemente bien el auge de historias grupales de superhéroes, que, por supuesto corresponden a cuestiones comerciales y de la industria, pero que desde luego reiteran la necesidad del grupo como espacio necesario para la victoria vital. Sin las capacidades especiales de cada uno de los miembros del grupo no es posible la resolución del conflicto, como tan bien ilustran las nuevas ficciones animadas de consumo también adulto (*Steven Universe* [Cartoon Network, 2013-] o *Adventure time* [Cartoon Network, 2010] entre otras). Eso sí, cada uno de los individuos resulta único e insustituible, por sus habilidades o recorrido personal, para el éxito del grupo. Por ello siempre hallamos microhistorias de mayor o menor volumen para enfatizar este punto. Hasta llegar a *The Defenders* (Netflix, 2017-), pasamos por *Daredevil* (Netflix, 2015-), *Jessica Jones* (Netflix, 2015-), *Luke Cage* (Netflix, 2016-) y *Iron Fist* (Netflix, 2017-). Así como los numerosos crossovers entre *Arrow* (The CW, 2012-), *Supergirl* (The CW, 2015-) y *The Flash* (The CW, 2014-). El individuo es insustituible a pesar y precisamente por todas sus rupturas y fisuras propias para dar vida a una entidad más poderosa de la que formar parte. Pero sin el mantenimiento de su unicidad, el conjunto no es viable. Y cuando el grupo se fragmenta debe restituirse de nuevo con urgencia (*Batman v Superman: Dawn of Justice*, 2016; *The Avengers: civil war*, 2016).

La serie contemporánea que mejor ha transmitido esta idea de inteligencia compartida, heredera de la idea de conexión de *Touch*

(FOX, 2012-2013), *Heroes*²⁵⁷ o *The OA* y también presente en “The Hood maker”,²⁵⁸ pero en este caso con la novedad de un yo único múltiple, es *Sense 8*. La serie de ciencia ficción creada, escrita y producida por las hermanas Wachowski y J. Michael Straczynski defiende con firmeza estos nuevos principios heroicos del yo disgregado pero unido a través de sus ocho protagonistas, con conciencias conectadas entre sí. La serie lo justifica (no sólo desde un *new age* reformulado), sino desde la presunción científica, con la presentación de una nueva supuesta especie, el *homo sensorium*, que se diferenciaría del *sapiens sapiens* precisamente por la consciencia colectiva compartida entre varios individuos, sólo distinguibles por una pequeña mutación genética que les permite estar conectados mental y emocionalmente a aquellos de su especie²⁵⁹.

Quizá sea ésta la plasmación más literal de la idea del yo colectivo, pero otras series la recuperan según otros parámetros. En *Big Little Lies* (HBO, 2017-) la idea de yo comunitario eminentemente femenino que conserva una identidad de grupo a pesar de sus diferencias es crucial, como ocurre finalmente en *The Handmaid's Tale* (Hulu, 2017-), en *Orange is the new black* (Netflix, 2013-) o en *Glow* (Netflix, 2017-). En la miniserie de David E. Kelley, el equilibrio de la comunidad debe permanecer, ante todo, con las imposiciones sociales y costumbres formales que el espectador ha visto en numerosas ocasiones en la

²⁵⁷ “Everything is connected. We are all connected” (Peter Patrelli, “Hiros,” Volume 1).

²⁵⁸ Episodio quinto de la primera temporada de *Philip K. Dick's Electric Dreams*, donde los télépatas comparten pensamientos y se comunican entre ellos.

²⁵⁹ “They're just distinguished by a small genetic mutation that allows them to be mentally and emotionally linked to others of their kind”. Getz, D. (2017). “What Is a Homo Sensorium? The 'Sense8' Term Is a Scientific Classification”, *Bustle*. Recuperado de <https://www.bustle.com/p/what-is-a-homo-sensorium-the-sense8-term-is-a-scientific-classification-553>

pequeña pantalla desde *Desperate Housewives*; (ABC, 2004-2012) pero en el momento en que se amenaza la continuidad de la comunidad, ésta actúa.

Es más, la serie de David E. Kelley lo muestra desde dos lugares, el microuniverso infantil y su traslación al macrouniverso de los adultos, patente desde el *opening* de la serie, donde vemos como los niños reproducen los gestos de sus padres a modo de *miniyoes*; así como en el resto de la estructura, donde el agresor infantil es perseguido y descubierto como la viva imagen de su padre, el agresor del universo adulto. Evidentemente en el caso de Monterey la comunidad es la de sus habitantes (dispuestas a abrir las puertas a una extraña por problemática que ésta pueda parecer): “This is Monterey. We pound people with nice” (“Somebody's Dead”, 1x01). Pero sobre todo es una comunidad de talante femenino, sostenida por esas “madres profesionales” que llegada la hora de la verdad se defienden entre ellas al coste que sea necesario desde la sororidad. El agresor es la víctima; el colectivo (femenino) el héroe. Lo que nos lleva a *The Handmaid's Tale* (HBO, 2017-), donde:

“Las identidades son encajonadas en unas pocas celdas conceptuales. Las Martas son las empleadas domésticas; las Esposas son las parejas de los oficiales; los Ojos son los espías; y las Criadas son las máquinas de reproducción asistida, los vientres de alquiler obligatorio y gratis. (...) Yo es otro, dijo Rimbaud. Yo soy otras, diría June.”²⁶⁰

²⁶⁰ Carrión, J. (2017). Heroínas en serie: JUNE, los cuentos de las criadas. *Mujerhoy*. Recuperado de <http://www.mujerhoy.com/vivir/ocio/201707/18/heroinas-serie-june-cuentos-20170718152413-p.html>

2.8 El yo onírico.

Everything you can dream of becomes real in the blink of an eye.

Awake, vídeo promocional de la primera temporada.

Los sueños significan todo. Son las historias que nos contamos de lo que podría ser, de quién podríamos ser.

Robert Ford en *Westworld*.

En la construcción de la identidad serial en muchas ocasiones entra en pugna la cuestión de la fe. No como factor religioso (como sí está presente en *The Young Pope* donde Lenny Belardo es un pontífice que ha dejado de creer en dios), sino en el sentido de salto de fe, de creencia en algo inmaterial, no real, que reifica y da sentido al yo. La ficción de Sorrentino se inicia con un sueño del nuevo Papa, donde en plena noche un bebé gatea surgiendo de entre una montaña de bebés en mitad de la Piazza san Marco veneciana. A continuación, cardenales y monjas asisten prácticamente inmóviles a la presencia del pontífice, figurantes inanimados, hasta que, tras dar un muy polémico discurso en el balcón de la plaza de San Pedro, el cardenal Voiello arranca a Belardo de su sueño, que para entonces se ha tornado en pesadilla, diciéndole que él no es el Papa. El sueño de Lenny habla de la falta de fe en sí mismo, es su propio origen y en la humanidad, algo que en el momento que recupere, morirá, tal como explicamos en el *yo craquelado*. En los sueños de Lenny vemos su verdadera identidad, sus anhelos ocultos hasta para sí mismo y su verdadero yo:

“En la concatenación de secuencias oníricas vemos una y otra vez cómo el protagonista se desdobra y se obliga a mirarse a sí mismo, asistiendo una y otra vez al drama de su abandono, buscando de manera desesperada el recuerdo de la imagen de sus propios padres”.

En *The Leftovers* el ámbito de la fe se acota a la cuestión de la ascensión. Esta cuestión es ampliamente debatida de una manera muy clara en *Lost*: razón vs fe encarnado en Jack Shepard vs John Locke. La escotilla convertida en un nuevo lugar de religiosidad profana iluminado por una cuestión trivial como se desvelaría *a posteriori*, pero con consecuencias identitarias y de devenir importantísimas para Locke y en mayor o menor medida, el resto de personajes (“Live Together, Die Alone - Part 1”). La necesidad de encontrar un sentido, un propósito, una cuestión que le de sentido al ser por sí mismo. La transfiguración existencial del personaje de Locke se asemeja al concepto de la religión en Kierkegaard como salto de fe, hacia el absurdo de lo Absoluto que no admite las mediaciones racionales como las que proponía Hegel, una entrega incondicional. Este tipo de fe acostumbra a ir acompañada por momentos ritualísticos, como el introducir los números en el ordenador de la escotilla. Rituales obsesivos basados en lo irracional, como la fe que los sustenta²⁶¹ y la idea de destino, como subraya el personaje casi crítico de Desmond Hume en el final de la segunda temporada.

La no admisión del espacio racional en la construcción de la identidad identificada con la fe atañe también a la construcción de un espacio de

²⁶¹ Aunque durante un breve momento en la última temporada, John Locke tiene el alias de Jeremy Bentham, en alusión a la filosofía utilitarista: “la mayor felicidad para el mayor número”.

trascendencia, donde el yo queda reducido a su esencia. “¿Sabes dónde estás Dolores?” le pregunta Bernard en los primeros segundos del primer episodio a la frágil muñeca desnuda que es Dolores en ese momento. “Sí en un sueño”, le contesta ella. “¿Y te gustaría despertarte?”, “Sí estoy aterrorizada”. La realidad se plantea como ensoñación porque no responde a la realidad del humanoide, o al menos a su idea (en este caso, relato impuesto y artificial) de lo que es real. “A wise man once said, ‘Reality is that which, when you stop believing in it, doesn’t go away (...) Human beings are the only animal that forms ideas about their world. We perceive it not through our bodies, but through our minds. We must agree on what is real’”: recuerda el narrador de *Legion* (2x02).

Tony Soprano no le encuentra sentido a su vida y sus sueños (freudianos) tienen un marcado tono existencialista, relacionados con la muerte o lo desconocido, especialmente los que vemos durante el coma en que cae después de ser disparado (“Join the Club”, 6x02 y “Mayhem”, 6x03). En estas visiones Tony pierde toda forma de identificación y toma la identidad de Kevin Finnerty. Cuando se despierta pregunta “Who am I? Where am I going?”. El existencialismo de hecho no sólo está presente en las ensoñaciones de Tony sino durante toda la serie, algo que sin duda marca su final en fundido a negro²⁶². Cuando A.J. pocos días antes de su confirmación

²⁶² David Chase explicaba que con su final había querido recoger el estado emocional de Tony y presentar la idea existencialista pero también vitalista: “To me the question is not whether Tony lived or died (...) About the fragility of all of it. ... Tony was dealing in mortality every day. He was dishing out life and death. And he was not happy. He was getting everything he wanted, that guy, but he wasn’t happy. All I wanted to do was present the idea of how short life is and how precious it is. The only way I felt I could do that was to rip it away. And I think people did get it. It made them upset emotionally, but intellectually they didn’t follow it.” (Will, V. (2012). David Chase reflects on the 'Sopranos' ending. *The Associated Press*.)

acude a ver a la Dra. Melfi porque su hijo cita a Nietzsche diciendo que Dios ha muerto²⁶³, ésta le contesta que “When some people first realize that they’re solely responsible for their decisions, actions, and beliefs, and that death lies at the end of every road they can be overcome by intense dread.” Para acabar cayendo en el nihilismo de: “What’s the point?²⁶⁴ You go to Italy, you lift some weights, you watch a movie—it’s all a series of distractions til you die.”²⁶⁵

Ese espacio donde habita el yo se nos muestra en penumbra tenuamente aliviada por una luz que enfoca el yo, tal como sucede en *Awake*, que alterna luces distintas según la realidad del yo en la que nos encontramos. En *Stranger Things* (Netflix, 2016-) cuando Eleven está en el *Upside Down World* la luz también es distinta porque son espacios aislados que reflejan la psique de los personajes. En el universo pesadillesco de *Hannibal* en la tercera temporada encontramos a ratos el blanco y negro y la estética surrealista de *Eraserhead* (David Lynch, 1977), un ambiente de sueños vívidos y freudianas fantasías violentas.

En la habitación roja de la primera temporada de *Twin Peaks*, Laura le susurra seductoramente algo al oído a Cooper y éste se despierta diciendo saber quién la mató. Se hace aquí inevitable la analogía con la daliniana escena del sueño de *Spellbound* de Hitchcock (1945), donde John Ballantine tiene un sueño de surrealismo semejante y también

Recuperado de http://auburnpub.com/entertainment/david-chase-reflects-on-the-sopranos-ending/article_92a1b8ce-4890-11e2-8814-001a4bcf887a.html.)

²⁶³ “D-Girl”, 2x07.

²⁶⁴ Tony ya había hecho la misma pregunta retórica en “House Arrest”, 2x11.

²⁶⁵ “The Strong Silent Type”, 4x10. Livia ya le había hecho una reflexión parecida a A.J. en “D-Girl” (2x07) “It’s all a big nothing. What makes you think you’re so special?”.

crea despertarse con la clave del misterio, algo que hemos visto en incontables ocasiones en la cinematografía, donde el espacio de ensoñación es el único con la información real necesaria para descifrar la supuesta realidad, el único espacio de reconocimiento real posible²⁶⁶. Y a la vez, y por ello, de disolución identitaria.

En el primer episodio de la segunda temporada de *Legion* la voz en *off* narra para ilustrar la confusión identitaria entre David y Farouk la parábola del Zhuangzi:

“And now we must speak of Zhuang Zhou, who fell asleep one day and dreamed he was a butterfly. For hours, he fluttered in the warm winter sun until he no longer remembered he was Zhuang Zhou. Suddenly he woke, and he was Zhuang Zhou again. But in that moment, he didn't know: Was he Zhuang Zhou who had dreamed he was a butterfly, or a butterfly who was dreaming he's Zhuang Zhou?”

Algo semejante ocurre en la escena en la que Will Graham escupe una oreja al levantarse de la cama en “Savoreux” (*Hannibal*, 1x13), en un descubrimiento similar al de *Blue Velvet* (David Lynch, 1986). Son espacios de ensoñación o de sueño que proporcionan al espectador capas adicionales de significado para entender las motivaciones y los procesos mentales de los protagonistas²⁶⁷. La atmósfera de extrañación típicamente lyncheana está muy presente en *Hannibal*, que “utiliza un lenguaje muy parecido al de *Twin Peaks*: abre puertas de la mente que

²⁶⁶ Bulkeley, K. (2003). Dreaming and the cinema of David Lynch. *Dreaming*, 13(1), 49.

²⁶⁷ Brinker, F. (2015). NBC's *Hannibal* and the Politics of Serial Engagement. En B. Däwes (Ed.), A. Ganser (Ed.) y N. Poppenhagen (Ed.) *Transgressive Television. Politics and Crime in 21st-Century American TV Series* (pp. 303-329). Universitätsverlag Winter.

después no cierra, se mete en tus pensamientos, hurga en tus sueños. Te cambia.”²⁶⁸ Las secuencias alucinatorias y de ensoñación hipnótica han hecho que la serie sea considerada por una gran parte de la crítica como un show artístico, casi un filme pretencioso de los ochenta²⁶⁹.

La influencia de la plasticidad de los maestros italianos del *giallo* en las escenas oníricas también se detecta con rapidez. En especial la del maestro Dario Argento en cuanto al uso de los colores y su belleza depravada²⁷⁰ y referentes inevitables como *Tutti i colori del buio* (Sergio Martino, 1972), un atípico *giallo* de estilo formal depurado y magnífica fotografía que sabe crear una atmósfera onírica, muy influida a su vez conceptualmente por *Repulsion* (Roman Polanski, 1965), en cuanto a la idea de la inmersión en una mente perturbada y la representación de la realidad desde su subjetividad, algo que también ocurre en *Hannibal*, especialmente en los episodios de la primera temporada en que Will sufre de encefalitis. El uso imaginario de espacios mentales compartidos por los dos protagonistas, donde se recrean acontecimientos, recuerda mucho al de *Heavenly Creatures* (Peter Jackson, 1994), donde las dos muchachas protagonistas inventan un universo propio, en su caso el reino de Borovnia, un lugar atemporal que les pertenece donde mostrar la privacidad de su conexión amorosa, un emplazamiento para el encuentro como el palacio mental de Hannibal que ya se menciona en las novelas de Thomas Harris y

²⁶⁸ Broc, Óscar (2015, septiembre). La vida sin ‘Hannibal’. *Serielizados*. Recuperado de <http://www.serielizados.com/dixit/la-vida-sin-hannibal-serielizados>.

²⁶⁹ Thurm, E. (2015). Hannibal showrunner: 'We are not making television. We are making a pretentious art film from the 80s'. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/jun/03/hannibal-tv-showrunner-bryan-fuller>.

²⁷⁰ Weintraub, S (2014) *Bryan Fuller Talks HANNIBAL Season 3, Trying to Get David Bowie on the Show, Network Support, and More at the Saturn Awards*. Recuperado de <http://collider.com/hannibal-season-3-david-bowie-bryan-fuller-interview/>.

que en “Mizumono”, el decimotercer capítulo de la segunda temporada, se describe como un lugar que siempre permanece y que guarda un único recordatorio de mortalidad en la calavera gravada en el suelo de su vestíbulo, la capilla normanda de Palermo.²⁷¹ El territorio de la imaginación, tan cercano a lo onírico, se plantea como el de la creación de identidad verdadera, “la Imaginación como elemento mágico y mediador entre el pensamiento y el ser, encarnación del pensamiento en la imagen y presencia de la imagen en el ser.”²⁷²

Como en el caso de la película protagonizada por Kate Winslet, no se trata de una atracción pasajera o superficial entre las protagonistas, sino de una conexión profunda y dolorosa entre los dos personajes, que trasciende y supera la concepción trivial del amor común, llevado al extremo convirtiéndolo en algo que en la atracción de su densidad puede resultar dañino y ponzoñoso, un entendimiento que acaba por resultar maligno y que los demás no pueden comprender porque además suele ir asociado a un sentimiento de superioridad o genialidad: “We have decided how sad it is for other people that they cannot appreciate our genius” (Pauline Parker en *Criaturas Celestiales*).

“Do you now where you are, right now?” le pregunta el Dr. James K. Mantlerayal a Annie en *Maniac* (Netflix, 2018) de forma parecida a cómo Bernard interrogaba a Dolores en la primera escena de *Westworld* y sucesivas. La serie de Cary Fukunaga se convierte en lo que el personaje de Annie define como “A multireality magic brain magic

²⁷¹ Crisóstomo, R. (2018). Los ecos del caníbal: homenajes estilísticos y pilares cinematográficos de Hannibal. En García Martínez, A. N. y Ortiz, María J. (eds.). *Cine & series*. Salamanca: Comunicación social.

²⁷² Koyré, A. (1955). Mystiques, Spirituels, Alchimistes du XVI siècle allemand. *Cahier des Annales*, 10(2), 401-403.

shit”, líneas narrativas en las que los protagonistas encuentran sus esencias y construyen su yo a través de la ficción; un relato que interconecta mundos artificiales que llevan a sus protagonistas a la curación de sus traumas a través del consumo de no una al modo de Alicia, sino tres pastillas (A de agonía, B de *behavioural* y C de confrontación). Estos mundos mentales son reconocibles a través de su decodificación visual ya que cada uno se inspira en un género narrativo con películas paradigmáticas de cada uno de ellos, como *The Lord of the rings* (Peter Jackson, 2001-2003) o *Raising Arizona* (Joel y Ethan Coen, 1987) entre otras. De nuevo la imagen decodifica la psique. “I don’t know what’s real and what is not” reflexiona el maltrecho Owen en pleno devenir de los viajes mentales.

Las ensoñaciones de la mano de los recuerdos a veces construyen la identidad en la serie contemporánea. En *Mozart in the Jungle* (Amazon Prime Video, 2014-2018) las conversaciones que el director de orquesta Rodrigo Da Souza mantiene con Mozart y otros maestros clásicos sirven para que el espectador no acostumbrado a este tipo de género pueda empatizar con el mismo y acceder de una manera divulgativa al contenido musical clásico de la serie; pero sobre todo ayuda a entender las crisis creativas por las que pasa Rodrigo. No sólo las suyas, sino también de Halley, su pareja en la cuarta temporada. A través de las conversaciones imaginarias que la directora mantiene con las grandes (e ignoradas) creadoras musicales de la historia, el espectador entenderá su madurez como creadora y el espacio que necesita en relación a Rodrigo.

En *Sharp Objects*, Camille tiene ensoñaciones continuamente, casi visiones fantasmagóricas que la sobresaltan en más de una ocasión y

que incluso la hacen salir corriendo de la casa familiar porque le recuerdan la quiebra de su alma, la lenta ruptura en pedazos de sí misma a causa del trauma de no poder evitar la muerte de la hermana; y en *Big Little Lies* le ocurre lo mismo al personaje de Jane, con recuerdos que la violación, que sólo se activarán al ver de nuevo la cara de su agresor. Los recuerdos, imaginaciones y ensoñaciones hacen pedazos a la par que reconstruyen la identidad de estos personajes. En la fragmentación de las imágenes se percibe la imagen global de la identidad fragmentada y se resuelve el enigma, se encajan las piezas del puzle narrativo. Aunque el espectador no sepa qué es real y que es sueño, que es trauma y que es *desiderátum*. Los sueños, que no se siguen, depedazados, se mezclan con los recuerdos y asaltan a estas identidades dañadas.

2.9 El yo melancólico

Y esto es el alma y esto soy yo mismo. ¿Qué soy, pues, Dios mío? ¿Qué naturaleza soy? Vida varia y multiforme y sobremanera inmensa. Vedme aquí en los campos y antros e innumerables cavernas de mi memoria, llenas innumerablemente de géneros innumerables de cosas, ya por sus imágenes, como las de todos los cuerpos; ya por presencia, como las de las artes; ya por no sé qué nociones o notaciones, como las de los afectos del alma, las cuales, aunque el alma no las padezca, las tiene la memoria, por estar en el alma cuanto está en la memoria.

San Agustín, *Confesiones*.

En *Disparaître de soi*, el sociólogo y antropólogo David Le Breton habla de la tentación contemporánea de escapar de un mismo, un rasgo que comparten varias identidades melancólicas de la serialidad contemporánea: “nuestras existencias nos pesan. Incluso por un tiempo, nos gustaría escapar de las obligaciones que les están vinculadas”²⁷³ Asimismo Le Breton habla sobre “las estratagemas de los individuos contemporáneos para deslizarse entre las mallas del tejido social y renacer en otro lugar bajo otra versión o desaparecer en la discreción, la soledad, la ausencia”²⁷⁴, algo que Don lleva a cabo cuando se desprende de Dick Whitman para ser Draper. Don sentado en su despacho mirando al infinito, *pensando sin pensar con la fatia de pensar*, como diría Pessoa²⁷⁵, casi reproduciendo la disposición de la imagen de *Office in a Small City* (Edward Hopper, 1953). En “The Wheel” (1x13), en un gran acto de cinismo, Don define la nostalgia:

“Nostalgia - it's delicate, but potent. Teddy told me that in Greek, "nostalgia" literally means "the pain from an old wound." It's a twinge in your heart far more powerful than memory alone. This device isn't a spaceship, it's a time machine. It goes backwards, and forwards... it takes us to a place where we ache to go again. It's not called the wheel; it's called the carousel. It let's us travel the way a child travels - around and around, and back home again, to a place where we know are loved.”

²⁷³ Le Breton, A. (2016). *Desaparecer de sí. Una tentación contemporánea*. Madrid: Siruela, 13.

²⁷⁴ Le Breton, A., *Op. Cit.*, 193.

²⁷⁵ Pessoa, F. (1987). *Obra en prosa de Fernando Pessoa. Páginas sobre literatura e estética*. Lisboa: Europa-América.

Peter Sloterdijk habla sobre el cinismo que caracteriza a las sociedades exhaustas de nuestros días, que desemboca en desesperanza²⁷⁶. Y de manera distinta, pero con significados semejantes, Lipovetsky²⁷⁷ habla del desamparo y la felicidad del individuo contemporáneo bajo la sociedad del hiperconsumo, a lo que añadiríamos, hiperconsumo serial, dado el grado de bulimia televisiva que el espectador contemporáneo tiene en su mayoría de las series de televisión. Un hambre de identidades y de historias que resuelva el vacío de sus tediosas vidas. La ficción salva de la realidad. Fred Davis explica en *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*²⁷⁸ cómo la cultura popular fue sustituyendo a acontecimientos bélicos o políticos como elementos de cohesión generacional; y a su vez la nostalgia empezó a expresarse a sí misma a través de la cultura pop, algo fácilmente aplicable a las series de televisión.

Marek Bińczyk explica como desde la vida occidental existe una huída perpetua de la existencia propia, cíclica y marcada por la ausencia de progreso caracterizada por un “peligroso estado de hartazgo”²⁷⁹ y un tedio en el obrar (el *tedium operandi* que Tomás de Aquino localizaba en la segunda Parte de la *Suma de Teología* y en el *De Malo*). Una identidad protagonizada por el enemigo a costas del que hablaba ya el maestro Eckhart, un yo *fastidioso (leidigen Selbst)*²⁸⁰ que

²⁷⁶ Vásquez Rocca, A. (2006). Peter Sloterdijk: extrañamiento del mundo abstinencia, drogas y ritual. *Nómadas*, 14, 5.

²⁷⁷ Lipovetsky, G. (2007). *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo*, Barcelona: Anagrama.

²⁷⁸ Davis, F. (1979). *Yearning for yesterday*. New York: The Free Press.

²⁷⁹ Bińczyk, M. (2014). *Melancolía. De los que la dicha perdieron y no la hallarán más*. Barcelona: Acantilado, 10.

²⁸⁰ Extraído de *Tratados y Sermones* del Maestro Eckhart, concretamente en *Del Desasimiento*. Recuperado de <http://www.dfists.ua.es/~gil/maestro-eckhart.pdf>

quiere ser todo a pesar de todo y que retomará Shopenhauer en su filosofía.

En *Mad Men*, Don Draper cae, recae y regresa en este comportamiento vital (narcisista) en numerosas ocasiones: en especial en el episodio final de la serie, donde se ha recluso en una comuna *hippie* en su deseo de huida de sí mismo (“Person to person”, 7x14); pero también en las primeras temporadas, cuando desaparece de la fiesta de cumpleaños de Sally en “Marriage of Figaro” (1x03). El eje narrativo de *This is us* (NBC, 2016-) es la nostalgia. En “Real Life” el primero de los episodios de la serie de Amazon Prime Series que adapta las historias de Philip K. Dick, no importa qué es real, sino mucho más como describir el ciclo melancólico del/la protagonista, en cualquiera de sus dos identidades o realidades: importa el círculo melancólico de la falta de satisfacción vital por la supervivencia, a su mujer o al resto de compañeros de policía.

2.9.1 Melancolía y memoria

“La melancolía no sería tanto la reacción regresiva ante la pérdida del objeto de amor, sino la capacidad fantasmática de hacer aparecer como perdido un objeto inapropiable”²⁸¹. Esa inapropiabilidad a la que se refiere Giorgio Agamben es la que yace en el corazón de muchas identidades seriales. Cada temporada de *Transparent* se inicia con imágenes de la familia, fotografías y videos familiares de bar mitzvahs que apelan a la unión en el recuerdo, en la melancolía del grupo, de la

²⁸¹ Agamben, G. (2006). *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*. Valencia: Pre-textos.

seguridad de lo inamovible del pasado como ancla existencial. Esa es la esencia principal del *opening*, aunque también hay imágenes que pertenecen a *The Queen* (Frank Simon, 1968), una de las primeras películas sobre personas transgénero, y algunas imágenes de las primeras Drag Queens. Una mezcla de referentes que tiene sentido en cuanto al sentimiento de melancolía respecto al núcleo familiar, a los orígenes del colectivo. Porque la serialidad contemporánea está marcada por la melancolía entendida como espera reflexiva, de diálogo del individuo consigo mismo²⁸².

Y de añoranza por lo que nunca se tuvo. La de Don Draper en *Mad Men* por una infancia normal, evocada a través de una tableta de chocolate:

“I was an orphan. I grew up in Pennsylvania, in a whorehouse. I read about Milton Hershey and his school in 'Torn Up Magazine, or some other crap the girls left by the toilet, and I read that some orphans had a different life there. I could picture it. I dreamed of it - being wanted. Because the woman who was forced to raise me would look at me every day like she wished I would disappear. The closest I got to being wanted was with a girl who made me go through her johns' pockets while they screwed. If I collected more than a dollar, she'd buy me Hershey bar, and I would eat it alone in my room with great ceremony. Feeling like a normal kid. It said "sweet" on the package. It was the only sweet thing in my life.”

²⁸² Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Anagrama: Barcelona, 82.

La añoranza de Maeve en *Westworld*, por su hija, por una maternidad que nunca ocurrió. Iván Pintor nos recuerda las palabras de Agamben sobre el melancólico “escenifica así una simulación en cuyo ámbito lo que no podía perderse porque nunca se había poseído aparece como perdido, y lo que no podía poseerse porque tal vez no había sido nunca real puede apropiarse en cuanto objeto perdido”²⁸³. No importa la realidad de lo perdido, sino la realidad de la memoria y sobre todo de la emoción. Wolf Lepenies hablaba justo antes del inicio del milenio de:

“un momento histórico en el que puede volver a prevalecer una tendencia a la melancolía en el pensamiento europeo (...) y también advertía de un giro más de esa moneda de los hechos del viejo continente en que la utopía y la melancolía son-como escribió Günter Grass- la cara y la cruz”.²⁸⁴

¿Dónde queda entonces la memoria como factor crucial de la consciencia? Para el filósofo Locke la identidad se define en términos de la continuidad de la conciencia, tomando la memoria como el elemento aglutinador y solventador de las interrupciones cotidianas.²⁸⁵ Pero pronto esta teoría se superaría principalmente debido a que el criterio de la continuidad también puede corresponder a un criterio corporal o psicológico.²⁸⁶ Todorov insiste en que “el yo presente es

²⁸³ Iranzo, I. P. (2009). Melancolía y sacrificio en la ciencia ficción contemporánea. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, (5).

²⁸⁴ Bienczyk, M. (2014). *Melancolía. De los que la dicha perdieron y no la hallarán más*. Barcelona: Acantilado.

²⁸⁵ Locke, J.: *Ensayo sobre el entendimiento humano*, México, Fondo de Cultura Económica, 1690/1999, 318-319.

²⁸⁶ Muñoz Corcuera, A. (2013). Problemas y aciertos de la teoría del Yo narrativo de Dennett: aportaciones al debate sobre la identidad personal. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica*, 46: 27.

una escena en la cual intervienen como personajes activos un yo arcaico, apenas consciente, formado en la primera infancia, y un yo reflexivo, imagen de la imagen que los demás tienen de nosotros (...). La memoria no solo es responsable de nuestras convicciones sino también de nuestros sentimientos.”²⁸⁷

La cuestión del papel integrador de la memoria está presente también en la serielidad televisiva, como lo estuvo con anterioridad en lo cinematográfico. Como desarrollaremos después más extensamente, la emoción vinculada a los recuerdos es lo que los convierte en reales y los valida. En *Legion* tiene lugar la siguiente conversación al poco de empezar la segunda temporada:

- “Remember when we used to get high, and you'd ask, every time, why is it blue? And I would say, It's always blue, man.
- Y-Yeah, except that never happened. That's a fake memory. I-I didn't meet you till the hospital.
- But you remember it, right? Fake, real, you remember it! So it happened.
- Are you you at all? Lenny from the-the hospital, the corn flake girl? Who couldn't stand the word "nipples"? Or is this just a a mask?
- [GROANS] Does it matter? Bodies and minds, humanity. Nobody has ever asked a puma its opinion. Or a stalk of

²⁸⁷ Totorov, T. (2000), *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós, 35.

asparagus how it feels. My associate is who she needs to be at this moment.”²⁸⁸

En “Janet(s)” (*The Good Place*, 3x09) cuando Elanor reprocha a Chidi porqué no está enamorado de ella si en una línea temporal alternativa estuvieron profundamente enamorados, Chidi improvisa una pequeña clase sobre la importancia de la circunstancia del yo para explicarle que aquél no era él: “Conceptions of the self: Let’s start with John Locke, who believed that the personal identity was base don having a continuous counciousness, esentially memories. Memories are formed in a chain in order to form a single self”.

La memoria es clave para los biorobots²⁸⁹ que conforman el parque de Westworld, por lo que de acuerdo con la teoría psicológica de la identidad personal del filósofo John Locke, la memoria es nuclear al ser, junto con la autoconsciencia:

“to find wherein personal identity consists, we must consider what person ‘stands’ for; which I think, is a thinking intelligent being, that has reason and reflection, and can consider itself as itself, the same thinking thing, in different times and places (...) the same conscioussness that makes a man being himself to himself, personal identity depends on that only, whether it be annexed only to one individual substance, or can be continued in a succession of several substances”.²⁹⁰

²⁸⁸ *Legion*, 2x02.

²⁸⁹ Como los replicantes de *Blade Runner* (1982), los biorobots o robots biológicos poseen elementos de biología sintética y es un término que proviene de la novela de Arthur C. Clarke, *Rendezvous with Rama* (1972).

²⁹⁰ Locke, J. (1975). *An Essay concerning human understanding*. Oxford: Clarendon Press, 28.

Dolores reivindica: “I don’t wanna be in a story. All I want is to not look forward or back. I just wanna be... in the moment I’m in” (“Trompe L’Oeil”, 1x07). Porque la memoria significa aquí la interpretación de un rol preasignado y en palabras de Todorov, “para el individuo, la experiencia es forzosamente singular; y además, la más intensa de todas”.²⁹¹ Lo individual de la experiencia es lo que nos hace únicos y Dolores quiere labrar sus experiencias, en presente continuo, que le reporten emociones *reales*. El presente se hace sinónimo de existencia *real*. Sus recuerdos son borrados recurrentemente, de manera similar a lo que ocurre en *Dollhouse* (FOX, 2009-2010) y a Echo en *Humans* (eco por ser en principio un espacio vacío donde se reproducen los recuerdos y los comportamientos implantados), y sus historias vividas y revividas reiteradamente, con todas las emociones y la capacidad lógica de tomar decisiones cada vez. ¿Cuál es la realidad de las criaturas del parque? “Then when are we? It's like I'm trapped in a dream or a memory from a life long ago” pregunta Dolores en “The bicameral mind” (1x10).

La memoria convierte a las entidades en humanas y lo que genera automáticamente emociones, tal como se evidencia a través del alien que ocupa el cuerpo de Silas en “Human is”, tercer capítulo de *Philip K. Dick's Electric Dreams* (Amazon Prime Video, 2018). Así mismo, el momento en que los anfitriones robóticos de la serie de Nolan y Joy empiezan a recordar es justamente cuando empiezan a *ser*. Al inicio de *Fringe*, Walter ha estado internado durante 17 años en el sanatorio mental de St Claire y tardará en volver a ser él mismo, sobre todo porque se hizo extirpar fragmentos clave de su cerebro (“Grey

²⁹¹ Todorov, T. (2000), *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós, 35.

matters”, 2x10). Ha perdido parte de su memoria y eso le hace no volver a ser el mismo.

La memoria es la narración que da continuidad al ser, que ayuda a su construcción emocional y cognitiva: por eso el demiurgo Michael hace que los humanos de *The Good place* (NBC, 2016-) pierdan la memoria en cada uno de los reseteos del *bad place*: “We're trapped in a warped version of Nietzsche's eternal recurrence (...) We are experiencing karma, but we can't learn from our mistakes, because our memories keep getting erased. It's an epistemological nightmare”.²⁹² Por el mismo motivo Los *flashbacks* de *Lost* son a su vez mecanismos narrativos que permiten conocer la verdadera identidad de los naufragos, al espectador y a ellos mismos.

En el caso de la primera temporada de *The Sinner* (Netflix, 2017), únicamente es gracias a las ensoñaciones mezcladas con recuerdos que la joven madre protagonista consigue reconstruir el trauma que le causó el impulso de matar a Frankie Belmont: la memoria aporta las piezas ocultas del puzle para reconstruir la narración de la identidad de Cora Tanetti; al igual que le ocurre a Joel en *Mosaic*. Fogonazos, imágenes que vienen a la mente, sin preámbulo alguno que anuncie narrativamente la incursión de la *ilusión*.

2.9.2 Volver a casa

En *Homecoming* (Amazon Prime Video, 2018), unas gafas de sol ensangrentadas, caídas en un suelo arenoso, es el recuerdo que el soldado Walter Cruz tiene de su amigo y compañero caído en

²⁹² “Dance Dance Resolution”, 2x03.

combate. Es una imagen preñada de significado que remite al relato de memoria, al recuerdo de la pérdida y del trauma, y al saber que podría haber sido él. Esa imagen se inserta en el relato a su psicóloga sin anticipación previa, a modo de píldora visual para el espectador. En el momento en que la siguiente vez que Walter Cruz elide esta imagen de su relato, Heidi, su psicóloga, entiende que el programa *Homecoming* está alterando la memoria de los soldados y por ende quiénes son: la imagen se erige en constitutiva de la memoria y de la identidad.

En *Flashforward* (ABC, 2009-2010), el 6 de octubre de 2009 hay un desmayo colectivo durante 2 minutos y 17 segundos durante el cual todo el mundo tiene visiones de cómo y dónde estarán en seis meses, El *blackout* actúa como suspensión de la conciencia colectiva y sólo encontrarán ayuda en los retazos de las imágenes admonitorias, los *flashforwards* que puedan recordar, y lo más importante, unir: la memoria colectiva (la narrativa colectiva) es (literalmente) la única respuesta al devenir.

También está presente la idea de perpetuación, como ocurre en *Game of Thrones*, que “se revela como gran serie traumatizada y melancólica, que lucha desesperadamente por escapar de su propio pasado”²⁹³ pero que a la vez de no deja de mirar en ningún momento. Esta idea nos es útil para reparar en que durante siete temporadas Arya Stark no hace más que huir hacia adelante, pero siempre con la repetición del pasado casi a modo de mantra en la lista de personas a las que tiene que

²⁹³ Carrión, J. (2017) Memoria contra futuro: la nueva temporada de ‘Game of Thrones’. *The New York Times*, edición en español. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2017/07/27/memoria-contra-futuro-la-nueva-temporada-de-game-of-thrones/?mcubz=1>

matar; y en la nostalgia -etimológicamente del griego νόστος (nóstos o regreso al hogar) y ἄλγος (álgos o dolor)- por la casa, la familia, por tiempos pasados, algo que se acucia con su llegada a Winterfell en la séptima temporada, incluso en cuestión de nomenclaturas, cuando le molesta que su hermana Sansa responda al tratamiento de Lady Stark. El pasado es algo que la serie también retoma constantemente en la importancia de la saga y sobre todo del origen, como ocurre en el caso del (ya no) bastardo John Snow, cuya expresión nos recuerda a la de la “Melancolía hermética” de Giorgio de Chirico.

Y sin embargo para ninguno de ellos la vuelta a casa representa solaz: la melancolía no tiene sentido en cuanto a su respuesta, sino en cuanto al proceso. Como en *El Nadador* de Cheever, el regreso a casa es la consecución pesimista del viaje. La vuelta al hogar en la ficción televisiva contemporánea (a la casa como emblema) resulta problemática y plantea nuevos retos o remueve los viejos, como las heridas abiertas de *Sharp Objects*, una nostalgia por la niñez perdida. Como la de la maternidad recordada pero inexistente de Maeve en *Westworld*. El retorno a la casa de *American Horror Story: Roanoke* se cierra con multitud de muertos en lucha por la nostalgia del espacio matricial, de la lucha por lo que era nuestro. El regreso a casa de Easter en *American Gods*, a la reunión de dioses celebratoria, resulta desastroso. Jessica Jones siente una profunda tristeza y melancolía al pensar en la familia, y cuando reaparece su madre, se desencadena el conflicto. Iron Fist trata de regresar a K'un-lun, pero al alcanzar el monasterio este ha sido destruido. Los huérfanos Baudelaire intentan retornar al hogar, pero en ese periplo se desencadena *Una serie de catastróficas desdichas*. La nostalgia por el hogar en *Dear White People*

(Netflix, 2017-) desaparece con la revelación de la mentira materna en la segunda temporada.

Añadiríamos aquí como apunte final la tendencia a la distopía y a las ucronías que pueblan la pantalla televisiva en los últimos años, marcada por un miedo a las posibilidades futuras, que en realidad son las presentes y las pasadas (como el escenario alternativo post Segunda Guerra Mundial *The man in the high castle*, Amazon Prime Video, 2015-), que se repiten, y que inevitablemente también han afectado/afectan/ y afectarán al *self*, como le ocurre a la identidad de género en *The Handmaids' Tale*. Porque el pasado vuelve en forma de cine, como decía Anton Kaes²⁹⁴.

Thomas Elsaesser incluso identifica este movimiento como un género postmoderno cinematográfico²⁹⁵, que también es televisivo por extensión, sobre todo cuando las series duran tantas temporadas que nos permiten explorar el pasado en su forma o en la de futuro a través de las distopías, e incluso nos permiten pasearnos por esos estadios vitales de la humanidad a modo de parque temático como en *Westworld*.

Lo agradable del pasado es que además es un escenario al que ya no pertenecemos del todo, con el que estamos vinculados, pero ya no nos sentimos en él, lo que Russell J. A. Kilbourn llama “the otherness of the past”. En el pasado somos otros.

²⁹⁴ Kaes, A. (1989). *From 'Hitler' to 'Heimat': The Return of History as Film*. Cambridge: Harvard University Press.

²⁹⁵ Elsaesser, T., Horwath, A. y King N. (eds.) (2004). *The Last Great American Picture Show*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Quizás este auge televisivo también se deba a que, en estos momentos de inicio de milenio, el medio audiovisual más importante sea el de las series, quienes por definición son melancólicas. Siempre retornan sobre sí mismas, independientemente del género al que pertenezcan, por necesidades vinculadas a, primero, la construcción episódica, y segundo, a las largas temporadas que acumulan año tras años. De ahí el protagonismo de la analepsis, que en muchos casos se usa para proporcionar al espectador más información sobre las identidades de sus protagonistas.

2.10 El yo creador (y el narrador engañoso)

I think I know what I am.

David Haller en *Legion* (FX, 2017-).

2.10.1 El yo creador: *the man behind the curtain*

El lugar común del mago de Oz (en contacto inevitable con el mago Próspero de *La tempestad* shakesperiana²⁹⁶) es un habitual de las series contemporáneas. En “The man behind the curtain” se nos desvela valiosa información sobre el Henry Gale/Benjamin Linus de *Lost*. Casi como un mecanismo freudiano este recurso nos muestra la verdadera esencia del yo. Un *Deus ex machina* creador que mueve los hilos en la sombra. En *Person of Interest* (CBS, 2011-2016) es la máquina, un sistema de vigilancia masivo programado para monitorizar y analizar los datos obtenidos de múltiples dispositivos de vigilancia para detectar posibilidad de actividades violentas, dirigida en la parte final

²⁹⁶ Balló, J. y Pérez, X. (2018). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama, 204.

de la serie por una persona misteriosa conocida solo como *Control*. La máquina es capaz de reconocer a los individuos con identidades basadas en multitud de matices independientemente de las restricciones espaciotemporales más allá de la trampa psicológica del reduccionismo, concibiendo la sociedad como un tapiz de elementos interconectados, de forma parecida a los tres *precogs* de *Minority report* (2002). La Máquina como ojo creador que se opone al decreto de Baudrillard de la muerte de la televisión como sistema panóptico: “The eye of TV is no longer the source of an absolute gaze, and the ideal of control is no longer that of transparency”²⁹⁷. La idea de creador como un gran hermano orwelliano, como narrador máximo que vigila y castiga en la línea de Foucault, es un lugar común de la serie contemporánea. El jurado detrás de las pantallas de “Fifteen million merits”, o los *ojos* que espían de *The Handmaid’s tale*. Y una vez desarticulado siempre hay otro detrás, porque son un colectivo de control aceptado lo que no permite escapatoria a la disrupción, a la quiebra de la narración porque son sistemas automatizados y jerarquizados de control, que penalizan todo lo que se salga de la narración establecida por la estructura organizativa del régimen totalitario.

Este tipo de series-universo, de las que después hablaremos en más profundidad, se caracterizan también por tener un creador o un líder absoluto. En *The Prisoner* era *Number 6*. En *Westworld* los anfitriones se preguntan sobre la naturaleza de su humanidad igual que lo hacen a su

²⁹⁷ Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press. Recuperado de http://dnwilliams.com/altprod/readings/ baudrillard_precessionofsimulacra.pdf

vez los espectadores. Son unos personajes partícipes de un universo con un dios creador al que nunca ven pero que escribe historias para ellos, personajes que interpretar, como en *The Truman Show* (Peter Weir, 1998). Si antes nos referíamos al laberinto como imagen nuclear (primigenia) de la primera temporada de *Westworld*, no es casualidad que el creador del parque lo sea también de narrativas: dios como el creador de historias que se interconectan, que nos conforman y que construyen nuestro pasado. La historia como fundamento del ser y la figura del creador como trascendencia, como el último interrogante para saber quiénes somos. En este caso se trata del citado dr. Ford, quien además adopta el tono de relato genesiaco para explicar los orígenes del parque:

“In the beginning, I imagined things would be perfectly balanced. Even had a bet with my partner, Arnold, to that effect. We made a hundred hopeful story lines. Of course, almost no one took us up on them. I lost the bet. Arnold always held a somewhat dim view of people”.²⁹⁸

Un equilibrio truncado como el del hombre de negro -Samuel- y el hombre de blanco -Jacob-, los semidioses ocupantes de la isla y su diatriba sobre el progreso y el libre albedrío humano: “They come. They fight. They destroy. They corrupt. It’s always the same”²⁹⁹.

Para Schopenhauer el yo era una expresión (*Vorstellung*) de una voluntad (*Wille*) material e inconsciente. Este pensamiento yace en la

²⁹⁸ “Dissonance Theory”, 1x04.

²⁹⁹ “The incident”, 5x16.

construcción de la identidad de la protagonista de *The OA* (Netflix, 2016-). Prairie Johnson es pura voluntad creadora, en su caso a través de la historia, de la narración, para encontrar y reivindicar su identidad, independientemente de si es verdadera o no, porque lo que importa es la historia per se, la narración como constitutiva de la identidad: “I want you to close your eyes. I want you to imagine everything I tell you as if you’re there yourself, as if you’re with me, as if you are me”, además de una importante presencia de una realidad trascendente a la realidad cotidiana, rozando lo ascético, muy cerca de las ideas del pensador centroeuropeo Béla Hamvas.

En *Westworld*, las historias constituyen la conciencia de los robots; como en *Once Upon a Time* (ABC, 2011-), donde la narrativa marca la existencia del ser: “What do you think stories are for? These stories? The classics? There's a reason we all know them. They're a way for us to deal with our world. A world that doesn't always make sense” (1x01). Si la pantalla es un espejo (negro), en *Westworld* los monitores explican los rasgos de la psique que define a cada uno de los droides protagonistas: pantallas fácilmente regulables donde los niveles de pasiones humanas se recogen de forma medible. La identidad regulable y monitorizada. La pantalla dentro de la pantalla, que explica narración dentro de narración; hasta que el mecanismo falla y un elemento hackea, altera, el *storytelling* de los protagonistas y por primera vez los convierte en reales regalándoles el elemento reificador último: la libertad de acción. En el episodio final de la segunda temporada se muestran las copias de las conciencias de los visitantes del parque con forma de libros alojados en una casi infinita biblioteca: la plasmación literal de la conciencia como texto, como relato último.

June, la protagonista de *The Handmaid's Tale* (Hulu, 2017-) lo clarifica en su diálogo con su bebé no nato en “Holly” (2x11): “I keep going with this limping and mutilated story because I want you to hear it (...). By telling you anything at all, I'm believing in you. I'm believing you into being. By telling you this story, I'm willing you into existence. I tell, therefore you are.” Narro, luego existo. Narro, luego existes. El acto de relatar es un acto de vida.

2.10.2 El narrador engañoso y una renovada suspicacia

El creador en esta época ficcional está cambiando, pero también lo ha hecho sintomáticamente las voces narrativas que encontramos en las series Tomando como marco teórico el texto *Invisible Storytellers* de Sarah Kozloff, nos adentramos en el narrador de la serie contemporánea.³⁰⁰ Lenny Belardo nos guiña el ojo al final del *opening* de *The Young Pope*. Recorremos con él un pasillo repleto de obras de arte al son de una versión de “All Along The Watchtower” de Jimmy Hendrix. Los cuadros, casi como viñetas de un cómic, nos explican el recorrido de la iglesia católica desde los inicios de la fe para acabar en él, *The Young Pope*, en luces de neón. En *A Series of Unfortunate Events* (Netflix, 2017-) el narrador omnisciente Lemony Snicket (que recuerda mucho al explicativo sobre los pensamientos de los personajes de *Pushing Daisies*) recomendando una y otra vez al espectador que no continúe viendo la serie, ya desde el *opening*:

³⁰⁰ Kozloff, S. (1998). *Invisible Storytellers. Voice-over narration in american film fiction*. Los Angeles: University of California Press.

“This show will reck your evening; Your whole life and your day; Every single episode is nothing but dismay So look away, look away, look away; (...) But how a descent person like yourself would even want to view it; (...) Ask any stable person "should I watch?" and they will say Look away”.

El narrador actual tiende a interactuar mucho con el espectador o incluso a engañarle. Como lo hace Georgina Clios en el último episodio de en *Riviera* (Sky Atlantic, 2017). Un recurso metaficcio usado particularmente en los dramas, aunque

“caracteriza a varias comedias que juegan con la instancia enunciativa del relato aportando una chispa explosiva a la narración. (...) El padre que, desde el año 2030, relata a sus hijos adolescentes Cómo conocí a vuestra madreno cesa de pugnar con *flashbacks* y *flashforwards*, trampas en la focalización narrativa o el irónico contrapunto entre su *voice-over* los hechos ocurridos”.³⁰¹

En “Autofac” (*Philip K. Dick’s Electric Dreams*, Amazon prime, 2018, 1x02) la imagen de la máquina (que primero se identificaba como exponente de la sociedad industrial en el audiovisual), aparece bajo la apariencia de una fábrica autónoma (Autofac, con muchas similitudes en su planteamiento a Amazon, lo que no deja de ser irónico ya que este gigante es el que produce la serie). Autofac es la única

³⁰¹ Martínez, A. N. G. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas/The broken mirror. Metafiction in anglosaxon tv series. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, 654-667.

superviviente a la guerra nuclear, que adquiere consciencia de sí misma y decide manufacturar a droides humanos (*simulacros*) sólo para volver a tener consumidores de los productos que genera, creando un silogismo de consumo=identidad=humanidad: “The autofac was alone. It had no consumers, no purpose. Until it realized it can replace them. (...) It can manufacture new consumers”. Un proceso que se trunca cuando un droide humano que es una *aberración estadísticamente inevitable* en el sistema toma consciencia de su identidad no humana, sino de producto de consumo, y se rebela en su condición reivindicando al droide humanoide en su calidad humana basándose en lo real de la emoción. La emoción como rasgo identificador de lo humano, tal como se explica en la siguiente conversación entre Alice (representación humanoide de la fábrica Autofac) y la droide manufacturada Emily:

- “Alice: They are all just data.
- Emily: No, it can't be. I feel real.
- A: How can you know that?
- E: I feel human
- A: You were made to. That was the whole point. (...) You are not unique, Emily. (...)
- E: The Autofab built us as ware but put something real in us without mean it. (...) We are real, Alice.”

La fábrica/máquina adquiere así el papel del moderno Prometeo que comete la hamartía, el error fatal de pretender crear vida como bien de consumo, algo que se convertirá en el origen de su destrucción. Las palabras de Paul Klee vienen a la cabeza cuando reparamos en ello:

“El arte no reproduce lo visible, sino que hace que algo sea visible. La naturaleza del grafismo induce fácilmente, y con motivo, a la abstracción. La condición esquemática y fabulosa del carácter imaginario existe por de pronto, y asimismo se exterioriza, con gran precisión. Cuanto más tiende el trabajo al grafismo puro (es decir, cuanto más valor se dé a los elementos formales que sirven de base a la representación gráfica), tanto más deficientes serán los pertrechos requeridos para la representación realista de las cosas visibles.” (*Confesión creadora*, 1920).

Se podría pensar que la televisión es la que efectúa esa abstracción, pero en realidad lo más parecido al proceso descrito por Klee lo efectúa TensorFlow, la biblioteca de código abierto para aprendizaje automático desarrollada por Google para crear sistemas capaces de construir redes neuronales que detecten patrones de manera similar al aprendizaje y razonamiento humano.³⁰² En algunas ocasiones es una trama en sí misma, pero en otras resulta un inesperado giro de tuerca para el espectador. El aparente *flashback* donde Emily asiste al inicio del apocalipsis nuclear en “Autofac” al final del episodio se nos revela como un sueño recurrente de la protagonista, anagnórico, necesario para entender su naturaleza no humana sino de droide producto de la fábrica masiva que da nombre al episodio.

³⁰² Google (2015, Noviembre 9). TensorFlow: Open source machine learning [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=oZikw5k_2FM

You, Me and the Apocalypse y *Jane the virgin* son dos series que usan su narrador de forma muy distinta a la par que diferencial. *You, Me and the Apocalypse* (Sky 1, 2015) es una serie que sigue las desventuras de un aparentemente inconexo grupo de personajes en los días previos a la llegada del fin del mundo. Sus vidas se empiezan a cruzar de la manera más insospechada cuando surge la noticia de que un cometa se dirige inevitablemente hacia la Tierra. La narración está orquestada alrededor de *flashbacks* y de un personaje central, Jamie, que ya desde el *opening* se nos muestra sentado en un bunker en los últimos minutos antes del apocalipsis, rodeado por un grupo de peculiares personajes: una supremacista blanca, una fugitiva de la cárcel, una monja embarazada, una niña, y un largo etcétera de personajes cuyas vidas están unidas de algún modo y que pasan gran parte de la temporada intentando huir del apocalipsis o de un *hacker* llamado “caballo blanco” cuya identidad oculta a Ariel, el hermano gemelo del buen Jamie, una suerte de psicópata maquinador. Jamie le pregunta una y otra vez a la audiencia en el *opening* de cada episodio si quiere saber cómo ha llegado a esa situación. Excepto eso tan sólo cambian algunas imágenes hacia el final del *opening*, donde la cámara se centra en la persona sobre la que se va a introducir información en ese episodio. Algo que puede llegar a ser repetitivo, cobra sentido en los últimos minutos del último episodio. El apocado, responsable y amoroso Jamie en realidad se ha quedado fuera del bunker: su malvado gemelo Ariel le ha noqueado, le ha robado las ropas y se ha hecho pasar por él. Jamie nunca fue el narrador, siempre fue el maléfico Ariel³⁰³. Se trata de un recurso básico

³⁰³ Jaffe. J. (2016). You, Me and the Apocalypse Finale Recap: Children of God. *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2016/03/you-me-and-the-apocalypse-recap-season-1-episode-10.html>

“del edificio manierista: el cerebro que trama un plan en el cual la situación engañosa es esencial”³⁰⁴ y que en este caso se basa en la identidad del doppelgänger que comentábamos al principio de esta parte. En *Fleabag* ocurre algo parecido, ya que la protagonista, que habla constantemente al espectador, elude la verdad de su tragedia personal que sólo descubre al final de la temporada.

Jane the Virgin (The CW, 2014-) se centra en Jane Villanueva, una joven latina residente en Miami, que siendo todavía virgen se queda embarazada por accidente debido a una inseminación por error. La serie parodia los recursos comunes habitualmente usados en las telenovelas latinoamericanas, usando la metalepsis ontológica³⁰⁵ como principal instrumento para ello, la voz en *off* en tercera persona omnisciente como cuestión diferencial: continuamente alude a la parodia del género añadiendo a menudo la frase: “Just like a telenovela, right?” y cuando la escena de sexo sólo se muestra parcialmente, el narrador dice: “Come on, I can’t show you everything,” the narrator tells us. “We’re not on HBO.” (“Chapter Seventy-Four”, 4x10) No queda claro en ningún momento a quién pertenece la voz narrativa, si a algún personaje en concreto que todavía no conoce el espectador (la productora ha venido creando suspense sobre ello y según su creadora Jennie Urman se trata de una persona específica con un punto de vista específico)³⁰⁶ o simplemente

³⁰⁴ Balló, J. y Pérez, X. (2018). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama, 205.

³⁰⁵ Genette, G. (1972). *Figures III*. París: Éditions du Seuil.

³⁰⁶ Turchiano, D. (2014). 'Jane the Virgin' EP Talks Midseason Finale Payoffs, Post-Baby Plan for Jane. *Hollywood Reporter*. Recuperado de <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/jane-virgin-ep-talks-midseason-756448>

es la conciencia de Jane³⁰⁷. Si aquí se nos hace interesante el personaje de esta voz narrativa es por los detalles de subjetividad que aporta y cómo usa la sobreimpresión textual para potenciar esa subjetividad y la traslada a un lenguaje tecnológico actual, con la incorporación de *hashtags*: en el capítulo 21 Jane se reencuentra con Stephanie Kovakovich, una antigua compañera que le hacía la vida imposible. El narrador teclea en pantalla: “Stephanie Kovakobitch”. “Oops”, se excusa el narrador, corrigiendo el *lapsus lingue*. “No, I meant it” dice a continuación, volviendo a rectificar la enmienda a Kovakobitch. El narrador se convierte así en mucho más que una simple ayuda para recapitular lo sucedido en anteriores episodios, es prácticamente un personaje incorpóreo.

En este contexto serial en que las voces narrativas cambian y la información que nos proporciona el narrador no siempre es veraz, aumenta la presencia de la plasmación de los mensajes textuales de móvil en pantalla a la que nos referimos. Este es un tema ingente de investigación por sí mismo, pero sólo nos interesa aquí, no tanto en cuanto a la cuestión de la plasmación de los recursos visuales en la narración de la serie, aspecto en el que no nos detendremos, sino en lo que respecta a cómo ayuda para la definición de las identidades. La sobreimpresión de mensajes en la pantalla responde a una necesidad básica de la narración que ha tenido que incorporar un elemento habitual en la vida de las personas; y lo que es más importante, cómo añadirlo a la información narrativa del espectador y se ha convertido

³⁰⁷ Choy, D. (2014). Latinos in the US: Voiceover Actor Anthony Mendez Talks About His Role in New CW TV Show 'Jane The Virgin'. *Latin Times*. Recuperado de <http://www.latintimes.com/latinos-us-voiceover-actor-anthony-mendez-talks-about-his-role-new-cw-tv-show-jane-virgin-206759>

en una nueva convención formal eficiente. En *Gossip Girl* (The CW, 2017-2012) y en *Sherlock* (BBC, 2010-) quizás es donde más visibilidad ha tenido este recurso en televisión por reflejar especialmente el código tácito del lenguaje virtual, “Whether it’s characters refusing to answer certain peoples’ calls, or Sherlock nagging Watson into submission via text onslaught, we all know what these things mean because we do them ourselves”³⁰⁸. En 2013, *Glee* (Fox, 2009-2015) se hacía eco del mismo recurso. En este tipo de narrativas el espectador está llamado a armar el puzle, porque en muchas ocasiones la información sobreimpresa en pantalla es la que proporciona las verdaderas motivaciones de los personajes en cuanto a sus acciones, viendo con más frecuencia como gestionan sus emociones a través de ellos, cambiando el texto inicial, como haría el espectador en la realidad (*Jane the virgin*, *Gypsy*, *The Bold Ones*, *Heathers...*); o incluso porque en esta info se desarrollan líneas narrativas, como es el caso de los tweets en pantalla de Rogelio, padre de Jane.

Volviendo al narrador de Jane, éste también explica continuamente las motivaciones de los personajes y tiene acceso a información que el espectador no tiene, pero en ocasión él resulta también engañado por las reacciones de los personajes o información que no le consta; y tiene consciencia propia, usando la primera persona del singular: “Okay, that is definitely cute. I do love ducks!”, a la par que habla directamente a los personajes que no pueden oírle, como cuando reprende dice a Jane: “Now, back to writing. Jane, come on! Time to write.” Para a continuación convertirse en una suerte de híbrido entre

³⁰⁸ McMillan, G. (2014). Sherlock's text messages reveal our transhumanism. *Wired*. Recuperado de <http://www.wired.co.uk/article/sherlock-tech>

voz interna de Jane y comentario directo: “Ah, ok, fine. As soon as you figure out where the towels go.”; I además puede manipular la celeridad del show: la escena se corta y él nos informa: “Quick update: It’s been two hours. She won’t stop organizing!”. El narrador ya no está claro y además se vuelve engañoso: “en la ficción audiovisual del siglo XXI ya no quedan gestos ni decisiones inocentes”.³⁰⁹ Una tendencia que se consolida con más y más fuerza en aquellas series en las que el narrador en primera persona tiene protagonismo:

“A partir del cambio de milenio (...) la realidad deja de ser solamente un referente extraído del exterior y empieza a constituirse a partir del propio discurso televisivo (...) el propio devenir televisivo construye una realidad que retroalimenta continuamente nuevos espacios de televisión, constituyendo un referente más potente y mucho mejor ‘registrado’ que sucesos, hechos o personajes ajenos a algún programa de televisión”³¹⁰.

En el episodio final de la segunda temporada de *Crazy ex-girlfriend* (CW, 2015) descubrimos que Rebecca ha engañado al resto de personajes y al espectador al mismo tiempo. Rebecca Nora Bunch es una abogada de éxito en Nueva York, que después de tener una crisis nerviosa decide marcharse a West Covina, California, a buscar a su exnovio

³⁰⁹ Fernández, M. & Menéndez, M.I. (2011). Lo que el ojo no ve: Renovación vs conservadurismo en la ficción audiovisual posterior al 11S. Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IICILCS/024.pdf

³¹⁰ Guarinos, V. y Gordillo, I. (2005). “Kate, we have to go back”. Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. *Previously On: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 1, 367-383.

Josh, a quien recuerda tras un encuentro casual en la gran Manzana y con quien compartió campamento de verano en su preadolescencia. El espectador sabe que Rebecca padece depresión y ansiedad al principio de la serie, pero es una información que desaparece con el transcurso de los episodios y las aventuras de la abogada en West Covina para recuperar a su antiguo amor. Ella misma reconoce lo loco de su comportamiento, aunque nunca en un sentido literal, médico, de la palabra: “Oh my God. Oh my God... No, I'm not crazy. Am I crazy? I'm not crazy. I'm not crazy. Oh my God, I'm crazy! Oh my God, I'm crazy!” (“Josh Just Happens to Live Here!” 1x01). Sin embargo, en “Can Josh Take a Leap of Faith?” (2x13) se revela que Rebecca ni siquiera fue a Harvard (algo que se nos ha repetido en varias ocasiones durante las dos temporadas previas) ya que fue expulsada por acosar a un profesor con el que mantenía una relación sentimental, Robert Donnelly. Rebecca está realmente loca, y podría unirse a otro de los ejemplos del anterior apartado sobre mujeres *locas e histéricas*.

Tras esta revelación, si el espectador repasar los episodios previos puede percatarse de algunos indicios, como el excelente rozando lo inverosímil currículum de Rebecca (“Harvard, Yale y chino mandarín”); las ensoñaciones musicales que trufan constantemente la historia (un mínimo de dos por capítulo) y que conectan con el comentario de una enfermera en la analepsis que rebela que Rebecca estuvo en un sanatorio mental en vez de en Harvard (“se pasa todo el día cantando”); y finalmente por el epílogo del primer capítulo de la segunda temporada, que conecta con el *opening*: “I'm Just a Girl in Love”. En el epílogo vemos como una de las vedettes que acompañan a Rebecca en su número le pregunta dónde se emitirá la pieza que están grabando durante un descanso del ensayo del *opening* y ella le

contesta: “sólo estás en mi cabeza (...) es todo falso (es una tesis emocional para mí misma)”.

En *The Affair* (Showtime, 2014-) asistimos a la narración de unos mismos hechos desde distintos puntos de vista³¹¹, explorando la subjetividad de la historia desde el mecanismo que ya ponía en juego Akira Kurosawa en *Rashōmon* (羅生門, 1950). El espectador está acostumbrado a las distintas percepciones desde un inicio, pero el giro definitivo ocurre cuando al finalizar la tercera temporada nos percatamos de que el personaje del guarda Gunther siempre fue una imaginación de Noah Holloway y nunca existió: el *twist* del punto de vista definitivo, el del propio punto de vista del personaje, que en realidad se apuñaló a sí mismo.

En el capítulo noveno de la cuarta temporada se rompe el único parámetro que se había cumplido en todas las anteriores: la división en dos partes, en la que primero se mostraba la perspectiva sobre unos determinados hechos de uno de los protagonistas, y una segunda parte a cargo de la de otro. En muchas ocasiones se cambian pequeños detalles para enfatizar en cómo a veces nos percibimos y nos perciben, e incluso la luz ambiental. En este episodio este único parámetro es destruido cuando la primera parte corre a cargo de Alison en una suerte de proyección de cómo podrían haberse desarrollado los hechos, y a mitad del capítulo el corte con fundido a negro no se produce y simplemente la voz en *off* anuncia “Parte 2. Alison”, a la vez que la luz ambiental se vuelve un poco más fría, ya que es esta parte el

³¹¹ *Boomtown* (NBC, 2002-2003) también mostraba el delito que se había cometido desde distintos puntos de vista, aunque con menor éxito.

espectador a cómo transcurrieron los hechos realmente y al asesinato de la protagonista.

En *Legion* (FX, 2017-) no sólo el espectador sabe si creer o no a su protagonista, sino que tampoco saben si hacerlo el resto de personajes. La serie consiste en el viaje psicotrópico de David Haller, un mutante al que se le diagnosticó esquizofrenia cuando era joven y ha acabado en un hospital psiquiátrico, donde de hecho se inicia la serie. La serie es “un paseo visual de narrativas desconectadas, yuxtapuestas, que doblan el cerebro y, a veces, confunden a propósito”.³¹² Ya el primer episodio exprime al máximo la cualidad de narrador no fiable de David, siendo difícil distinguir la realidad de la ficción. La primera temporada está centrada en ese viaje mental de David para comprender lo que le ocurre y cuál es el origen de ello: “La narración jugaba constantemente con la dualidad entre lo verdadero, lo imaginario y lo proyectado, haciendo sentir al espectador tan confuso como el propio David”³¹³. “Maybe this place, this hospital, maybe it's a version of reality, and not reality itself”, le dice Syd a David en “Chapter 6” (1x06).

También es el caso de *13 reasons why* (Netflix, 2017-), donde la voz de la difunta Hannah Baker acompaña al espectador y al resto de protagonistas como Virgilio a Dante a través de los 13 motivos por los que se quitó la vida. La serie es relevante en cuanto a la creación de un

³¹² Goodman, T. (2017). Legion: TV review. *The Hollywood reporter*. Recuperado de <http://www.hollywoodreporter.com/review/legion-review-968837>

³¹³ Izquierdo, A. (2017). ¿Ha estirado demasiado Legion el viaje esquizofrénico de su protagonista?. *Xataka*. Recuperado de <https://m.xataka.com/cine-y-tv/ha-estirado-demasiado-legion-el-viaje-esquizofrenico-de-su-protagonista>

suspense que en gran parte depende de si Hannah mentía o no en sus acusaciones hacia cada uno de los 13 implicados. Obviamente sin posibilidad a réplica ni de resolución en cada uno de los casos, dado que está muerta. Y como dice el personaje de Toni en el episodio 12: “Es su verdad”.

Se trata de un recurso que no es nuevo, el del narrador engañoso, algo en lo que fue precursor Henry James en el ámbito de la literatura. La lectura de *Otra vuelta de tuerca* y todavía más la de *La fontana sagrada* son lecturas intensamente activas, ya que el narrador oculta, no comprende o manipula lo narrado. Es el lector quién debe pensar y llegar a conclusiones objetivas (si es que las hay, ya que eso tampoco queda resuelto). Dicho de otro modo, son lecturas solo aptas para un lector activo, analítico y crítico, algo que lleva al extremo la literatura ergódica, de la que se hablará más tarde en el último apartado. A medida que se lee *La fontana sagrada* se descubre que lo narrador importa poco, ya que lo que pretende el texto es intentar comprender quién lo narra. Así, se van descubriendo los mecanismos mentales de la voz que habla: sus prejuicios, sus temores, sus complicados juegos argumentales, sus obsesiones, su proceso de percepción y análisis de la realidad.

El proceder de Frank Underwood es prácticamente el mismo: sabe que el espectador está ahí y va a romper constantemente la cuarta pared, creando un entorno dramático donde “los saberes del narrador y del personaje emergen de la fractura del espacio dramático y se dispersa la percepción de lo narrado bajo el predominio de una nueva

perspectiva”³¹⁴. Underwood quien rompe la cuarta pared y se dirige al espectador para compartir sus ambiciones y sus pensamientos, algo que cimienta la relación sin ambages de Underwood con el espectador.³¹⁵ De esta manera, éste se convierte en parte activa de la acción, incluso en un cómplice al saber las intenciones del protagonista, hecho que no hace más que incrementar el vínculo con el personaje.

Se trata de un recurso operativo para aquellas series en las que hay un personaje que tiene más importancia que el resto o cuya versión merece más credibilidad, tal como ocurre en el caso del cowboy James Fletcher Chace en *Trust* (FX, 2018-), quien ofrece al espectador sus sospechas sobre el paradero del joven John Paul Getty III, y de las reacciones de su millonario abuelo.

Sin embargo, en el caso de Claire Underwood no está tan clara su relación con el espectador, que se inicia en la quinta temporada con tan sólo dos intervenciones. La primera en la que deja claro que sabe de la presencia del espectador pero que si no interactúa es porque todavía no ha tomado una decisión sobre ello:

“Just to be clear, it's not that I haven't always known you were there. It's that I have mixed feeling about you. I question your intentions. And I'm ambivalent about attention. But don't take it personally. It's how I feel about most everybody” (“Chapter 63”, 5x11).

³¹⁴ Esnaola, G.A. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electronica Teoria de la Educacion. Educacion y cultura en la Sociedad de la información*. Recuperado de www.usal.es/teoriaeducacion

³¹⁵ Martínez Lucena, J. (2015). El imaginario social del psicópata en la serialidad televisiva actual: el caso de House of Cards. *Imagonautas. Revista interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*, 6, 27-37.

Y la segunda en el último minuto antes de acabar la temporada con un somero pero contundente “It’s my turn”.

El narrador no es el único que miente en la ficción serial contemporánea. Posiblemente la proliferación del personaje del analista en la ficción esté relacionada con la suspicacia creciente en el espectador, posiblemente una nueva característica definitoria de la contemporaneidad. Esta desconfianza inducida no es un elemento narrativo nuevo, pero se ha acrecentado también desde el crecimiento del clima de terror globalizado a partir del 11S: “aquellos héroes de la tradición clásica (...) resultan cada día más ajenos a la ficción postclásica y a unos espectadores que todo lo someten a un estado de sospecha permanente”.³¹⁶

Las series son productos culturales hijas de su contexto sociohistórico, de ahí la proliferación de los analistas en televisión. El paradigma cambia a partir de *Rubicon* (AMC, 2010), hasta donde los agentes de campo se llevaban todo el protagonismo, pero a partir del personaje de Will Travers se nos plantea en la ficción televisiva actual al analista post 11S, que se ve en la tesitura de sospechar de todo y de todos, de los enemigos de fuera y de los de dentro. “This 9/11 shit, I don’t know. The shit that’s going on everywhere. It’s like some fucking asshole is stalking the human race”, en palabras de Tony Soprano.³¹⁷

Will Travers se vio afectado en primera persona por los atentados del World Trade Center, con la pérdida de su mujer e hija; y en el caso de

³¹⁶ Cano-Gómez, A. P. (2012) El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión *Hijos de la Anarquía*. *Palabra Clave*, 15(3), 432-457.

³¹⁷ “The Strong Silent Type”, 4x10.

Carrie Mathison, la protagonista de *Homeland*, la pérdida no fue personal, pero sí colectiva.

El trauma está ahí, es compartido, y es una losa que pesa sobre la analista por no haberlo visto venir: “-Everyone missed something that day. – Everyone is not me” le dice Carrie a Saul en el primer episodio de *Homeland*. Una situación de terror que se extiende hasta nuestros días en forma de guerra globalizada declarada por extremismo islámico y que aumenta la suspicacia hacia la narración del otro.

PARTE 3: AUTOCONSCIENCIA TELEVISIVA O EL GIRO KANTIANO SERIAL.

3.1 La serie como entidad teleológica autoconsciente

I choose (...) To believe there is an order to our days. A purpose. I know things will work out the way they're meant to.

Dolores Abernathy en *Westworld*

You rotated out. Where did you go when you rotated out? You have a family. You have a wife. You have a ... backstory.

Elsie en *Westworld*

El anterior capítulo se ha ocupado de desgranar aquellas identidades, aquellos *yo'es*, más frecuentes en las series de televisión contemporáneas. Tras elaborar esa clasificación, esta tercera parte se ocupará de entender las series como identidades y sus rasgos característicos más habituales.

Cuando Kant reflexiona sobre el giro copernicano, lo hace sobre el cambio de paradigma que Copérnico llevó a cabo situando al Sol en vez de a la Tierra como centro del universo. Usando este modelo como base, Kant plantea al sujeto cognoscente en el centro del proceso de conocimiento, en vez del objeto del mismo, por lo que por vez primera en la historia de la filosofía el sujeto es nuclear al proceso de conocimiento.

De manera similar, en esta edad de oro caracterizada, como se comentó anteriormente, por un manierismo en sus formas, la

televisión se torna sobre sí y se piensa a sí misma. La ficción televisiva se ha transformado en la última narración del yo. La pantalla en esta edad de oro se mira y se autoreferencia, se autoparodia y se refiere continuamente a sí misma, como una entidad más. Por eso denominamos aquí a esa torsión sobre sí, a esa autoconsciencia ficcional, el *giro kantiano televisivo*, porque la serie pasa a ser observada desde sí, planteándose como sujeto cognoscente, trasladando aquí la idea kantiana a la ficción televisiva:

“el dispositivo televisivo se vuelve sobre sí mismo en busca de originalidad (...) Es la tendencia que más ejemplos brinda en la reflexividad de la ficción televisiva contemporánea (...) Siguiendo la gradación metaficticia que estamos desplegando, el espejo stendhaliano deforma su reflejo cuando la noción de autoconsciencia entra en pantalla. Podría definirse como la facultad que una obra artística tiene de conocer su propia existencia en cuanto artefacto fabricado”³¹⁸.

En uno de los claros signos del manierismo televisivo contemporáneo hay un giro de la pequeña pantalla hacia sí misma, de distintas formas: “a heightened degree of self-consciousness in storytelling mechanics”³¹⁹. Ya *Seinfeld* desde la comedia ofrecía “a more self-conscious mode of storytelling (...). The show revels in the mechanics

³¹⁸ García Martínez, A. N. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas/The broken mirror. Metafiction in anglosaxon tv series. *Revista Latina de Comunicación Social* (64): 654-667.

³¹⁹ Mittell, J. (2006). Narrative complexity in contemporary American television. *The velvet light trap*, 58, 39.

of its plotting (...) through unlikely coincidence, parodic media references, and circular structure”³²⁰.

3.1.1 Autoreferencia

A veces la serie explora su identidad a través de su memoria, algo que ocurre casi siempre en ficciones que ya acumulan temporadas a sus espaldas, como ocurrió con el espacio espiritual del final de *Lost* (2004-2010) que actuaba como lugar de recogimiento y cierre donde la serie se pensaba a sí misma, se reflexionaba para despedirse de sus espectadores. Y podemos hallar esta torsión autocrítica de distintas formas.

En primer lugar, desde la propia serie, que se parodia a sí misma y elabora un discurso crítico metareferencial. Este punto coincidiría con lo que Jason Mittell llama *operational reflexivity*, donde se nos invita a “care about the storyworld while simultaneously appreciating its construction”³²¹ Como cuando la clon Helena en *Orphan Black* pone título a su libro: “I finished my book. It’s a story about all my sestras. I call it "Orphan Black.” Este es un recurso que se usa desde *El Quijote* en la literatura, donde se juega con diversos planos de la realidad al incluir, dentro de ella, la edición de la primera parte del *Quijote* y, posteriormente, la de la apócrifa *Segunda parte*, que los personajes han leído. La narración dentro de la narración, un recurso que reifica el universo de la serie dándole entidad por sí misma, como un yo autoreferencial que se mira a sí mismo (y bromea con el espectador). El libro de Helena explicará las aventuras vividas por las clones, justo donde en el punto de partida de la serie: “I will start with the thread of

³²⁰ Mittell, J. (2006). *Op. Cit.*, 34.

³²¹ Mittell, J. (2006). *Op. Cit.*, 34.

my sestra Sarah, who stepped off a train one day and met herself”³²², referenciando así a la propia serie sobre acontecimientos que ella ni siquiera ha vivido, porque la serie es el universo narrativo del espectador, por lo que Helena no sobrepasa los límites del universo conocido.

O en las constantes autorreferencias al relato de *A series of unfortunate events* (Netflix, 2017-), donde Lemony Snicket nos avisa fervientemente que abandonemos la serie ya desde los títulos de crédito, al igual que ocurría en las novelas; o como cuando uno de los personajes dice: “The same things happen when I read. It’s why my wife and I prefer to curl up on the sofa and watch few episodes of streaming television”.³²³

3.1.2 Metanarración

En “The Good Twin” (2x08), *Glow* hace un ejercicio de metanarración con una sucesión de vídeos y *sketches* protagonizados por los personajes del *show*, con el único arco (pretexto) narrativo de la historia de la existencia de la gemela buena de Zoya, una hermitaña de buen corazón con un pie deforme que se propone arañcar a la secuestrada hija pequeña de Liberty Belle de las garras de su oponente. Alrededor de ese pretexto encontramos bajo la imagen de baja calidad de la televisión por cable estadounidense de los años ochenta, anuncios de productos relacionados con los personajes, como la figura de acción Welfare Queen; un *sketch* de aeróbic a la manera de Jane Fonda, protagonizado por Liberty Belle; o un vídeo musical colectivo con la canción “Don’t Kidnap”, a cargo de Carmen, en la línea de las *charity*

³²² “To Right the Wrongs of Many”, *Orphan Black*, 5x10.

³²³ “The Ersatz Elevator: Part 1”, 3x03.

campaigns de los 80 como “Do They Know It's Christmas?” o “We are the world”. Se construye así un metarelato sobre GLOW (la serie de Netflix y el *show* organizado por el director ficcional Sam Sylvia) donde sus personajes se divierten llevando a su vez a sus personajes al límite de la burla, expandiendo la narración y fortaleciendo el vínculo con el espectador real.

El episodio “Party Monster: Scratching the Surface” es un falso documental insertado en la narración de *Unbreakable Kimmy Schmidt* que parodia el *true crime* y lo denuncia como el género que ha cogido el relevo en la sociedad estadounidense de los *realities* de amas de casa; y también critica documentales machistas como *The Red Pill* (Amazon Prime Video, 2015), donde se explica (y prácticamente se justifica) el movimiento incel. Todo ello desde el documental que ven Kimmy y Titus en su televisor: la primera acaba de descubrir una plataforma *streaming* de formato muy similar a Netflix –donde se emite la serie en la realidad- y se queja de que únicamente la plataforma le recomienda contenidos relacionados con su pasado o que parecen asumírsele a su condición femenina, a lo que Titus le responde en un resabido momento cómico que es por algo que se inventó Al Gore que sirve para adaptarse mejor a los espectadores: el *algoritmo*.

El documental además mismo usa imágenes reales cuando indaga en el pasado del personaje de El Reverendo, mostrando la aparición de John Hamm en un programa de citas real de 1996. Por lo que la serie hace una digresión de su tono y formato para flexionarse sobre sí misma y mostrar un contenido que complementa la narración audiovisual y que critica el contexto audiovisual y social de la serie, de las plataformas televisivas y de la sociedad norteamericana,

estableciendo una indiferenciación en el tejido narrativo entre realidad y ficción a través del uso de imágenes reales y su intersección en el pasado de uno de los personajes ficticios.

También ocurre en *Game of Thrones* (HBO, 2011-), en el teatrillo ambulante al que asiste la joven asesina Arya Stark en el episodio primero de la sexta temporada: “La serie rebobina, se resume a sí misma: nos permite volver a vivir los momentos climáticos con distancia crítica, a través de la parodia. La tragedia se vuelve comedia antes de ser de nuevo tragedia”.³²⁴ En una escena eliminada³²⁵ que corresponde a ese momento metanarrativo del teatro ambulante, dos mujeres fruncen el ceño ante la farsa y comentan desdeñosas entre ellas: “Violence and profanacy, how original...”, a lo que lenguaraz Arya responde rápida “Why then you just leave that?”. La propia narración se gira hacia el espectador (real y ficticio) y responde a las voces críticas (ínfimas si se piensa el éxito globalizado que ha obtenido la ficción) que desde un principio la acusaron de contener demasiadas escenas sexuales y violencia.

La escena dentro de la escena se vuelve un dispositivo dramático que desvela las verdaderas identidades, como lo hace el parque de Westworld, escenario donde todo el mundo interpreta un papel, “esa tendencia tan contemporánea del arte hacia la autoconciencia, hacia el convencimineto de que, en el mundo que habitamos, todo es puesta

³²⁴ Carrión, J. (2017) Series que se hacen homenaje. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20170708/281492161349082>

³²⁵ The Game Of Dead (2016, Noviembre 12). Escena eliminada #3 | Blu-Ray Season6: Arya Stark y Función de Teatro [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YcqqzSw4Oyk>

en escena”³²⁶. “El ensayo es la película” y el desplazamiento de la perspectiva constituye “una de las claves que más ayuda a entender de qué manera el cine (y las series) contemporáneo ha conducido esa reflexión metalingüística a un punto de no retorno”³²⁷, algo que ocurre literalmente en “House of Special Purpose” (*The Romanoffs*, 1x03). La actriz Olivia Rogers, que interpreta a la emperatriz Alexandra Feodorovna para una serie de televisión internacional sobre la familia real rusa, es raptada en mitad de la noche y conducida a una muy verosímil recreación del asesinato histórico del que su personaje fue víctima. Durante todo el capítulo se han estado sembrando episodios extraños donde parece que lo paranormal tiene cabida; y llegados a este punto el espectador no puede discernir la cualidad de real, imaginario o fantasmal de lo que está acotenciendo. Inesperadamente, ante la lluvia de disparos hacia el resto de la familia real, Olivia cae desvanecida al final de la escena, víctima de lo que antes se ha descrito como “un susto de muerte”, en una escena organizada por una directora obsesionada con la verosimilitud.

Al inicio de “Day 464”, *The Good Fight* (CBS, 2017-) decide mostrar por primera vez lo sucedido en episodios anteriores y lo hace a través de tres televisores analógicos suspendidos en un fondo negro, donde se ven fragmentos de lo acontecido en el episodio anterior. En “Day 457”, el episodio inmediatamente anterior, se narra la posibilidad de un *impeachment* hacia el presidente Trump. El capítulo se concluye con una pantalla de televisión sostenida en un fondo negro donde se puede ver unos pegadizos dibujos animados musicales que explican los

³²⁶ Balló, J. y Pérez, X. (2018). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama, 205.

³²⁷ Balló, J. y Pérez, X. (2018). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama, 205.

motivos para un cese de la presidencia con un tono innegablemente didáctico al estilo *Schoolhouse Rock!* (ABC, 1973-2009). Los guionistas pretendían hacer más animaciones como esta en otros episodios para explicar términos legales³²⁸, pero sin embargo el recurso de la televisión inserta al final o al principio de la narración ha acabado por convertirse en un paratexto metacognitivo de la serie, en un comentario de la misma dentro de sí misma.

3.1.3 Diálogo con la realidad desde la ficción

El giro kantiano televisivo también se haya desde la narración que interactúa con la realidad a medida que se suceden los acontecimientos reales. Algo que *The good wife* ya había usado anteriormente de la mano de las tramas semanales que en muchas ocasiones eran tan certeras que resultaban ser incluso casi predictivas con lo que iba a suceder en breve (como con el caso Strauss Kahn³²⁹ o los ataques contra civiles llevados a cabo desde drones³³⁰) y posteriormente en *The Good Fight*.³³¹ El contacto con la actualidad permite a la serie criticar abiertamente sucesos reales que están ocurriendo en ese momento histórico y mostrarlos al espectador desde su óptica, nombrando los capítulos incluso con el número de días desde la investidura de Trump: “Las

³²⁸ “Originally, we wanted to place the song right before the main titles, but it felt like Head Gear’s animation — which we loved — was more obviously partisan than the episode, so we decided to do it at the very end. Originally, we wanted to do songs that would explain some quirk of the law that mattered in each episode, such as ‘mere puffery’ or ‘hearsay objections.’ But we never could get our ass in gear to make it happen. But that evolved into a modern Schoolhouse Rock series. And that seemed more doable.” Rice, L. (2018). The Good Fight’ animated short that every American should see. *EW.com*. Recuperado de <http://ew.com/tv/2018/04/15/the-good-fight-animated-short/>

³²⁹ “VIP treatment”, 2x05.

³³⁰ “Whiskey Tango Foxtrot”, 3x09.

³³¹ Crisóstomo, R. (2015) Política, su señoría: espacios políticos en *The Good Wife*. En Anna Tous (coord.) *La política en las series de televisión*. Barcelona: Editorial UOC.

ficciones televisivas están adquiriendo nuevas lecturas en función del clima social que vive el país: series políticas como *House of cards* (Netflix, 2013-) y *Veep* se ven afectadas por una realidad que les pisa los talones y hay guionistas que directamente optan por rebelarse y denunciar el gobierno de Trump desde sus textos”³³², como en *Our cartoon president* (Showtime, 2018-).

En *The good fight* la convencida demócrata Diane Lockhart resopla indignada ante la imagen de la investidura de Donald Trump en diciembre de 2016 y decide dejar al mundo por imposible retirándose a la campaña italiana. En la segunda temporada asistiremos a como a través de los ojos de Diane se destila un clima de inseguridad y locura donde nadie está a salvo en la sociedad norteamericana. Cuando *Law & Order: Special Victims Unit* (NBC,1999-) decidió no emitir un episodio en que la imagen del actual presidente de los Estados Unidos salía perjudicada por recordar sus escándalos de acoso sexual previos a las elecciones³³³, y la serie de Robert y Michelle King rescató la idea de una posible situación de censura para llevar la situación a su ficción, partiendo de que el guionista de “one of those Chicago shows” hubiera filtrado el supuesto episodio, por lo que es demandado por la *network* en cuestión (“Stoppable: Requiem for an Airdate”, 1x05).

³³² Solà Gimferrer, P. (2017). Las series se atrincheran contra Trump. *La Vanguardia*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/series/20170618/423457191093/series-atrincheran-contra-trump.html>

³³³ Stanhope, K. (2016). Law & Order: SVU' Pulls Donald Trump-Inspired Episode. *Hollywood Reporter*. Recuperado de <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/law-order-svu-pulls-donald-938570>

3.1.4 Metaficción

Otro tipo de torsión se lleva a cabo desde las otras series, que miran a las demás desde el sarcasmo, pavimentando una inteligencia colectiva de un universo ficcional: una suerte de *metaserie*. David Lynch abordaba ya este tipo de metarelato televisivo en *On the air* (ABC, 1992), una *sitcom* sobre la producción de una serie en vivo, *The Lester Guy Show*, de la cadena ficticia ZBC, Zoblotnick Broadcasting Corporation.

En la televisión contemporánea que nos ocupa en este texto, es especialmente sintomática la parodia que lleva a cabo *Dear White people* (Netflix, 2017-) sobre *Scandal* (ABC, 2012-2017). El espectador puede reconocer fácilmente en los fragmentos de *Defamation* a Olivia Pope y sus devaneos con el presidente de Estados Unidos, y sobre todo las tramas imposibles típicas de la factoría Shondaland. Algo que continúan haciendo en su segunda temporada, donde parodian algunos realities desde lo “bizarro” (*Fix My Life*) y otras ficciones que retratan el cliché de la condición racial en Estados Unidos, como es el caso de *Empire* (FOX, 2015-2018) a través de la metaserie *Prince O’ Palities*. Desde la parodia ajena los creadores hablan de la importancia social de los roles adquiridos y de cómo la televisión los influencia³³⁴; y de cómo es tratada la imagen de los protagonistas negros en la ficción televisiva, dado que uno de los principales temas discutidos recurrentemente durante la serie de Netflix es cómo afrontar la cuestión racial:

³³⁴ Bradley, L. (2018). *How Dear White People Crafts Its Hilarious Shows-Within-a-Show*. Recuperado de <https://www.vanityfair.com/hollywood/2018/05/dear-white-people-season-2-review-show-within-a-show-lena-waithe-prince-o-palities>

“The show is a lot of fun, but watching people watch the show, that was the gag. That was the aspect of young black culture I thought would be a fun place to set our characters, who are dealing with interracial relationships. *Scandal* and even *How to Get Away With Murder*, they’re popular among black women, but the interracial aspect of it is pretty controversial”³³⁵.

Algo similar ocurre en *Younger* (TV Land, 2015-), donde se parodia el éxito de *Game of Thrones* a través del éxito de la saga épica ficticia “Crown of Kings” que incluye los exitosos volúmenes “Things of Kings” and “Scorn of Kings” (“Secrets & Liza”, 2x11).

Tampoco se necesitan explicaciones para entender la intertextualidad, como cuando en la primera temporada de *Once Upon a Time* (ABC, 2011-) se podía ver el whiskey McCutcheon que Charles Widmore le negaba a Desmond en *Lost* (“Flashes before your eyes”, 3x08) o las barritas Apollo que Hurley devoraba de los cargamentos llegados a la isla sin origen conocido, en este caso sí guiños inocentes destinados al espectador.

Se crea así un interesante diálogo de la televisión consigo misma, que en su mayoría de edad narrativa se sabe referente, se sabe diosa, tal como lo ilustra literalmente Bryan Fuller en *American Gods* (Starz, 2017-), donde una de las nuevas diosas (Media) tiene cuatro

³³⁵ Fox, J.D. (2017). The Story Behind Dear White People’s Perfect Scandal Parody. *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2017/04/dear-white-people-trump-scandal-parody.html>

encarnaciones durante la primera temporada³³⁶: Marilyn Monroe en *The Seven Year Itch* (*La tentación vive arriba*, 1955); David Bowie como Ziggy Stardust (*The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars*, 1972); Judie Garland del brazo de Fred Astaire en *Easter Parade* (*Desfile de Pascua*, 1948); y la más importante por ser además la primera, Lucille Ball de *I love Lucy* (CBS, 1951-1957), una de las estrellas más populares e influyentes en su país y uno de los iconos del humor de la historia televisiva norteamericana³³⁷: “The screen is the altar. I’m the one they sacrifice to. Then till now. Golden Age to Golden Age. They sit side by side, ignore each other, and give it up to me. (...). Time and attention, better than lamb's blood”.³³⁸ La televisión se sabe importante, como una identidad más en sí misma, y genera metarrelato: “En los últimos veinte años las series de televisión han ido pasando de hablar sobre el mundo a hacerlo sobre sí mismas. Ese ensimismamiento resulta interesantísimo, porque la autorreflexión en la serialidad es siempre narrativa.”³³⁹

A ello habría que añadir el matiz de que la autorreflexión desde la ficción no es siempre narrativa, sino que también (y, sobre todo) es visual. *Black mirror* lo explicita en “Black museum”, donde

³³⁶ A diferencia de la novela de Neil Gaiman, donde Media se transforma en Lucille Ball, Diane de Cheers y en una presentadora de televisión entre otras personalidades catódicas.

³³⁷ “*I Love Lucy* was the first television show to use a live audience, the first multi-camera filmed sitcom, Lucy and Ricky Ricardo were television’s first interracial couple, Lucy was the first woman to be ‘expecting’ on a 1950s television show, Lucy and Ethel’s ‘homosocial’ relationship was innovative for the time, and finally the creation of Desilu Productions made Lucille Ball the first woman to be the head of a Hollywood studio”. Recuperado de <https://the-artifice.com/why-wouldnt-everyone-love-lucy/>

³³⁸ “The Secret of Spoons” (1x02).

³³⁹ Carrión, J. (2017) Series que se hacen homenaje. *La Vanguardia*, 8jul. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20170708/281492161349082>

encontramos un museo que atesora los artefactos detonantes de la tragedia en episodios anteriores, como el monitor de “Arkangel” o la piruleta de “USS Callister”: imágenes/objetos autorreferenciales del relato de Brooker. La imagen televisiva como generadora de imágenes icónico -como ya hizo el cine en su momento- que establece un diálogo con las mismas: la televisión como yo con conciencia propia, tal como explica la ejecutiva de NBC-Universal Entertainment, Lauren Zalaznick en su TED Talk “Conscience of televisión”³⁴⁰, donde expone los resultados de un estudio que registra las actitudes detrás de los índices de audiencia televisiva en más de cinco décadas del medio, teniendo en cuenta la figura materna en la televisión: “Television directly reflects the moral, the political, social, and emotional need states of our nation”.

3.2 Universos y psicoesferas

3.2.1 La serie como universo

The guests don't return for the obvious things we do, the garish things. They come back because of the subtleties, the details. They come back because they discover something they imagine no one had ever noticed before. Something they fall in love with. They're not looking for a story that tells them who they are. They already know who they are. They're here because they want a glimpse of who they could be.

Dr. Ford en “Chestnut” (*Westworld*, 1x02)

³⁴⁰ Zalaznick, L. (2010). The conscience of televisión. *TEDWomen 2010*. Recuperado de https://www.ted.com/talks/lauren_zalaznick/transcript

Destaca la necesidad del dispositivo narrativo de revisión o reinicio que existe en gran parte de estas series. En *The Looming Tower* (Hulu, 2018) se intenta entender en qué se falló en el 11S. Los personajes de *Lost* tenían la oportunidad del *restart* vital tras su accidente en la isla y a través de sus viajes en el tiempo que les permitía evitar *el incidente*, de un reinicio de la isla en el viaje a su corazón al final de la serie, que de alguna manera ya se había prefigurado en el botón de la escotilla. Walter tiene una posibilidad de *reset* con su hijo tras raptarlo del universo alternativo. En muchas de las series contemporáneas encontramos la necesidad de inicio autoreferencial en muchas de sus tramas y personajes. En ello consistente los cimientos de *Westworld*: el reinicio constante de las psiques de los anfitriones. La misma existencia de universos alternativos, un recurso narrativo muy característico del ámbito del cómic, recupera especial fuerza por tratarse de una concreción de la idea de what if. La posibilidad de ver y saber cómo hubieran sido las cosas si el devenir de las mismas hubiera sido diferente (*12 monkeys*, *Fringe*, *The man in the high castle*, *Counterpart*...).³⁴¹

Es quizás *American Horror Story* (FX, 2011-) la antología serial que más conciencia propia ha demostrado en los últimos diez años de ficción en la pequeña pantalla: “ha llevado todavía más lejos ese tipo de relato, la metaserie (...) En un barroco artefacto posmoderno, en la casa de los horrores se suceden los hechos, su reconstrucción, su comentario, el documental, las entrevistas”.³⁴²

Las series se conciben ahora como universos: “la interdependencia entre los capítulos es menor, pero estas series se configuran como

³⁴¹ Lavigne, C. (2014). *Remake TV: Reboot, Reuse, Recycle*. Plymouth: Lexington Books, 54.

³⁴² Carrión, J. (2017). *Op. Cit.*

obras fuertemente cohesionadas que no son comprensibles si no se tiene conocimiento de las temporadas anteriores”³⁴³; y el formato de serie antología permite crear historias independientes que comparten universo y que proporcionan recompensas al espectador fiel que pertenece a esa universo, que forma parte de *la familia*, que mantiene un vínculo emocional con la serie. Todos los episodios emitidos hasta la fecha de *Black Mirror* tienen lugar en el mismo universo “psicológico” en palabras de Charlie Brooker.³⁴⁴ En *Roanoke* se condensan varias de los motivos visuales de las anteriores temporadas, tales como el espacio colonizado que es la *murder house* de la casa encantada de la primera temporada³⁴⁵, un juego de narración matrioska de Murphy en la sexta temporada destaca por su sofisticación, partiendo la temporada en dos segmentos: el primero que sigue el formato del documental ficcionado; y el segundo que calca el formato del *reality*. Este mecanismo recuerda a lo que se ha venido a llamar la *voz ficticia*,³⁴⁶ un mecanismo narrativo que desdibuja lo que el espectador cree ficcional de lo real, del *discurso natural*³⁴⁷ según lo denomina Bárbara Herrnstein Smith, básicamente piezas narrativas culturales o históricas que hacen que el conjunto sea creíble, como el

³⁴³ Cascajosa C. (2006). *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones de Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

³⁴⁴ <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/black-mirror-netflix-season-3-charlie-brooker-interview>

³⁴⁵ *American Gothic* (CBS, 2016) recoge la misma idea de espacio repleto de secretos, muertes violentas y terrores en la casa familiar de los Hawthorne.

³⁴⁶ Andrews, W. L. (1990). The Novelization of Voice in Early African American Narrative. *PMLA*, 105 (1), 26.

³⁴⁷ “Barbara Herrnstein Smith applies ‘fictive’ to the subjects and objects of representation in various ‘mimetic artforms’ like poetry, the novel, or the drama. What is re-presented in these types of literary discourse are not ‘existing objects or events’ but ‘fictive member[s] of an identifiable class of natural (‘real’) objects or events” (Smith, B. H. (1978). *On the Margins of Discourse*. Chicago: University of Chicago Press, 25).

hecho de la desaparición real de la colonia de Roanoke. La narrativa no sólo avanza de manera regular, sino que el juego de formatos permite el comentario del texto principal, a modo de exégesis narrativa en la que a través de múltiples pantallas: la serie se mira a sí misma como un espectador más que usa los *social media* e interacciona con su serie mientras la ve.

Cuando vemos a los *youtubers* de *Spirit Chasers* adentrarse en el peligro y dejar constancia visual de toda su experiencia, nos recuerda inevitablemente a la invitación de algunas series a sus espectadores para que usen terceras pantallas para ampliar la experiencia narrativa, como cuando AXN España insertaba una mínima promoción antes de la emisión de cada capítulo para invitar al espectador a dejar “que Hannibal entre en tu mente con la experiencia de la segunda pantalla”³⁴⁸, algo que no parecía particularmente saludable al igual que tampoco lo resulta para los espectadores insertos en la narrativa de *Roanoke*. El espectador entra así en un proceso de aprendizaje prometeico, como el de los robots de *Westworld* o el de Ava en *Ex Machina*.

En la construcción de esa unicidad, las series crean su propio lenguaje. Algo que también forma parte del aprendizaje del espectador y que su reconocimiento lo define como parte del grupo, del colectivo, de la unidad que es la serie. Sólo un espectador de *The Handmaid's Tale* entenderá el significado de la expresión *Under his eye* o *Nolite te Bastardes Carborundorum*. Sólo un fan de *Game of Thrones* puede responder a Valar Morghulis o comprenderá la fuerza de *dracarys*. Sólo alguien inmerso en

³⁴⁸ AXN. (4 de marzo de 2013). *Hannibal - App 2nd screen – Casos*. Recuperado de <https://www.axn.es/programas/hannibal/videos/hannibal-app-2nd-screen-casos>

el universo de *The Good wife* sonreirá si una frase acaba con *in my opinion*. “Los (...) llamados mundos posibles de la ficción anidan en el seno de los mundos reales y su capacidad de representar otra realidad, posible o real”.³⁴⁹

Distintas series contemporáneas tienen de la necesidad de elaborar mitologías propias, plasmar la existencia de un pasado propio, por ejemplo, a través de genealogías de personajes; de la existencia de generaciones primigenias que incluso llegan a compartir nombre, como ocurre en los primeros hombres de *Game of Thrones* y *Fringe*. En la serie de HBO éstos son uno de los tres principales grupos étnicos de los cuales desciende la población de Poniente, siendo los otros los Rhoynar y los Ándalos; y en *Fringe* son los primeros habitantes de la tierra de los que ya no quedaría huella pero que ocultaron piezas del Vacuum en diferentes lugares del universo.

En ocasiones, algunas ficciones incluso se arriesgan a plantear otras posibles estructuras de lenguajes no convencionales. *The OA* es un drama parapsicológico que deja a elección del espectador si lo que se ve son imaginaciones de una pobre chica desquiciada por su cautiverio o si se está asistiendo a un relato de lo trascendente. No hay respuesta correcta. O respuestas posibles, como sabe el villano de la serie el Dr. Hunter Hap: “I just didn't understand why I wasn't supposed to ask the questions that had no answers. They're the most interesting questions, aren't they? What is consciousness? Where does consciousness go after you know, after this place?” (1x02). Lo único tangible en esta historia es la corporeidad en cuanto a los movimientos, que en un primer momento despiertan la sonrisa

³⁴⁹ Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor, 144.

escéptica del espectador que vislumbra una cierta prepotencia extravagante de afanes cósmicos, pero que tras pensarlos se replantean como una respuesta tremendamente lógica a la necesidad narrativa de crear un lenguaje críptico, una gramática propia de nuestra era del videoclip que posibilite la comunicación bajo términos naturalmente humanos y poéticos, y esos movimientos hablan de un código primario, único de la serie, que conecta con estructuras primarias que también ayudan a construir la serie como entidad y unidad irrepetible.

Se crea así una suerte de cosmogonía que estudia la topografía propia de la serie, como el mapa mecanicista del *opening* de *Game of Thrones*: “this one offers a lot of information about the world you’re going to see. It allowed us to really create our own little world.”³⁵⁰ Según Angus Wall de la compañía *Elastic*, el creador de la secuencia, el mapa ocupa la superficie de una esfera, lo que sitúa al sol en su centro planetario, en el del astrolabio³⁵¹: “with cosmogonic speculations, the show emphasizes the admonition of a potential end of the world”³⁵². A su vez el astrolabio del *opening* y de la biblioteca de la ciudadela están narrando el pasado de ese mundo:

“We show three close-ups of those bands that tell the pre-history of the world in relief-sculpture form. They tell about dragons attacking Westeros. They tell about how the different houses on Westeros got together and defeated those dragons,

³⁵⁰ *Art of title* (3 de agosto de 2018). Recuperado de <http://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/>

³⁵¹ Szalay, M. (2014). HBO’s flexible gold. *Representations*, 126(1), 112-134.

³⁵² Crisóstomo, R y Ros, E., (2014). Television Cosmo-Mythologies: The Return to Mythological Narratives in Television Fiction, from *The Prisoner* to *Lost*. En V. Marinescu (ed.), B. Mitu (ed.), S. Branea (ed.), *Critical Reflections on audience and narrativity. New connections, new perspectives*. Stuttgart: Ibidem-Verlag.

and how those houses, represented by their respective animals, bowed in allegiance to the Baretheon stag”.³⁵³

La serie adquiere así una consciencia holística de sí misma, de su diseño, de su ser al completo, con un fin teleológico por su estructura en *mise en abîme*.³⁵⁴

Como el laberinto de *Westworld*, “que conduce a la tierra de los muertos”³⁵⁵. Una vez superado, el centro del laberinto es “el valle de Allende”, el lugar al que se dirigen todos los protagonistas; y dentro del laberinto siempre hay otro:

“You made it to the center of Arnold's maze. But now, you're in my game. In this game, you have to make it back out. In this game you must find the door. Congratulations, William. This game is meant for you. The game begins where you end and ends where you began”.³⁵⁶

Hay que volver al lugar donde se cometió “el pecado original” (como el New Canaan del episodio final de *Carnivàle*) para que Dolores (en *Westworld*) pueda *ser* (de verdad, con autonomía y consciencia propia y de los acontecimientos); y para que el hombre de negro pueda volver a recuperarse a sí mismo: “It's a very special kind of game, Dolores. The goal is to find the center of it. If you can do that, then maybe you can

³⁵³ *Art of title*. (3 de agosto de 2018). Recuperado de <http://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/>

³⁵⁴ Nos referimos con este término que André Gide usa en su *Journal* (1893), al tipo de narración enmarcada donde una narración está dentro de otra y así sucesivamente.

³⁵⁵ Pintor, I. (2017, marzo). Joseph Campbell: los mitos siguen vivos. *La Vanguardia*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/libros/20170310/42759639426/joseph-campbell-mitos-las-mascaras-de-dios.html>

³⁵⁶ “Journey into Night”, 2x01.

be free” (“Dissonance Theory”, 1x04). La serie “avanza y retrocede (...) en una construcción que se nos presenta como reconstrucción, como si todo ese material hubiera existido desde el principio y se nos fuera entregando en las dosis necesarias para obtener un posible sentido”³⁵⁷, cercana al concepto de *kerygma*³⁵⁸, con un “sentido latente a la espera de ser interpretado”.³⁵⁹ Encontramos pues un sentido, una dirección, un afán teleológico que suele estar cercano a la idea de predestinación, (“Life has a melody, Gaius. A rhythm of notes that become your existence once they're played in harmony with God's plan. It's time to do your part and realize your destiny”)³⁶⁰. Como ocurre en los *glitches* de los anfitriones de *Westworld*, en *Fringe* se nos dice que “con un déjà vu, el destino te está diciendo que estás justo donde tienes que estar”.³⁶¹ Como la idea de destino de Locke, los números, o el Desmond profético de *Lost* (“This is my destiny — I'm supposed to do this, dammit!”).³⁶²

Más allá de estos lugares, la nada, el peligro, la muerte, como ocurría en las representaciones gráficas medievales del mundo: *finisterrae*, y más allá, dragones. En *Game of Thrones*, allende el muro sólo hay caminantes blancos, el equivalente a la zombificación; en *Lost* el mundo más allá de la isla se nos presentaba con una negación “Not in Portland” (3x07); el más allá del parque de *Westworld* sabemos que existe a

³⁵⁷ Carrión, J. (2012). La isla, la casa y el pueblo. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20120620/281814280943911>

³⁵⁸ Pintor, I. (2001). A propósito de lo imaginario. *Formats. Revista de comunicació audiovisual*. Recuperado de http://www.iaa.upf.edu/formats/formats3/pin1_e.htm

³⁵⁹ Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press.

³⁶⁰ *Battlestar Galactica* (2003–2009), “Kobol's Last Gleaming, Part 2” (1x13).

³⁶¹ “Olivia. In the Lab. With the Revolver”, 2x17.

³⁶² “Walkabout”, 1x04.

través del tren, pero no se le muestra al espectador hasta que no resulta relevante para las IAs en la segunda temporada. Sólo importa la linde del parque, el último lugar donde llegar como territorio de exploración, no del lugar sino en realidad del yo, tal como hace William en la quien lentamente descubre un significado más profundo a la narrativa del parque. La idea de frontera está presente no sólo por la ubicación del salvaje oeste sino porque significa no solo la linde física, sino también la del descubrimiento personal.

En *Counterpart* el territorio fronterizo es literal: los dos universos están separados y unidos por la zona cero del desdoblamiento, localizada en Berlín. Vestida como una aduana, se nos presenta como un no-lugar (vacío, adusto, gris), una *waste land* caracterizada por los extraños ruidos metálicos, casi de engranaje que se oyen de fondo cada vez que los personajes lo cruzan. El espacio de conflicto es la linde entre universos, un espacio geográfico inexistente, pero que actúa como bisagra entre existencias desdobladas y paralelas, de las que se desprenden dos universos ficcionales. De lo universal a lo singular, del macrouniverso al microuniverso de lo personal en identidades iguales pero distintas. En un mundo ficcional marcado por la quiebra del evento desdoblador se intuye la vida bajo la amenaza constante y sempiterna de un mundo real post 11S, post crisis global y atenazado por la amenaza terrorista constante.

Pueden llegar a ser universos tan intrincados que en muchas ocasiones se auto ilustran con señales concretas, codificando la realidad del universo ficcional. En *Person of interest* (CBS, 2011-2016), la Máquina clasifica a las personas de interés según el código de colores de las cajas: blanco peligro o amenazas irrelevantes; rojo amenazas

percibidas; rojo y blanco para personas que prevé violentas y amarillo para personas que conocen su existencia. Lo es también el mapa digital interactivo de *Westworld* del centro de control de la Delos Corporate o el libro de Henry en *Once Upon a time* espacios de conocimiento que conectan con el concepto de puzzle o de *mind game*: “Puzzle films invite us to observe the gears of the narrative mechanisms, even flaunting them in a show of storytelling spectacle”³⁶³. En *Westworld* la conciencia, el yo interno de los huéspedes es el puzzle a resolver, el laberinto final, incluso desde el punto de vista de las teorías científicas expuestas durante el relato, como el puzzle que Dolores debe resolver cuya imagen central (y el destino del mismo) es una figura humana, como la del hombre (en este caso mujer) de Vitrubio que da imagen al parque *Westworld*. Una vez revelado el laberinto, Dolores ya puede repetir el relato e invertirlo, por eso es ella la que pregunta ahora a sus víctimas humanas lo que Bernard le preguntaba a ella en sus sesiones de diagnóstico cognitivo: “¿Sabes dónde estás? Estás en un sueño”.³⁶⁴

El poderoso fundador del parque en el que transcurre la acción, el dr. Robert Ford, habla sobre la teoría de la mente bicameral, introducida por el psicólogo Julian Jaynes en *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind* (1976), donde explora la idea de que la tragedia fuerza a las personas a adquirir conciencia. Jaynes propone en la obra que los humanos primitivos no poseían conciencia ni por lo tanto capacidad de introspección, así que para resolver problemas

³⁶³ Mittell, J. (2006). “Narrative complexity in contemporary American television”. *The velvet light trap*, 58, p.38. Recuperado de https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=I2Zb3TsAAAAJ&citation_for_view=I2Zb3TsAAAAJ:d1gkVwhDpl0C

³⁶⁴ “Journey into Night”, 2x01.

desarrollaron voces interiores que atribuyeron a dioses. Una teoría que explicaría la división del cerebro en dos partes: la izquierda para el habla y el derecho para esta suerte de mandatos internos.³⁶⁵ Actualmente la comunidad científica no acepta las premisas de la hipótesis de la teoría bicameral: “Jaynes rechaza la conciencia como un fenómeno biológico”³⁶⁶ Por superadas que estén en la actualidad sus teorías ilustran la *imago* última del laberinto, mezclado con un elemento imposible de entender, inalcanzable de aprehender.

3.2.2 Dentro de la psicoesfera

En las series que trabajan especialmente la consciencia sobre sí mismas hay un elemento recurrente, la presencia de *psicoesferas*. Éste es un término que pertenece al ámbito del capitalismo agrícola, pero que define a la perfección a estos núcleos geográficos donde casi puede respirarse la carga psicológica de una comunidad, concretamente “la manifestación geográfica de la ideología, esto es, el reino de las creencias, las ideas, los significados, lugar de la producción de un sentido que consolida la base social de la técnica, a veces anticipándose a su llegada. Su herramienta y su vehículo es el discurso, esto es, el “conjunto de símbolos, valores e imágenes”.³⁶⁷ Twin Peaks o Carcosa son algunos de estos espacios: “Twin Peaks es diferente. Está muy

³⁶⁵ *Time Magazine* (1977). “Behavior: The Lost Voices of the Gods”. Consultado el 17 de abril de 2017 en <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,947274,00.html>

³⁶⁶ Greenwood, V. (2015). Consciousness Began When the Gods Stopped Speaking. *Nautilus*. Recuperado de <http://nautil.us/issue/24/error/consciousness-began-when-the-gods-stopped-speaking>

³⁶⁷ Lende, S. G. (2005). Psicoesfera y tecnoesfera: la expansión del cultivo de soja transgénica en Argentina. ¿Nuevos espacios de la racionalidad?. *Tiempo y Espacio*, (15).

apartado del mundo. (...) Hay aquí algo satánico, algo muy muy extraño en estos viejos bosques”, le decía el sheriff Truman al agente Cooper en *Twin Peaks*. “Hay un mal olor aquí afuera. Aluminio, cenizas. Casi se puede oler la psicoesfera” le dice Rust Cohle a Marty Hart, refiriéndose a Louisiana en *True Detective* (HBO, 2014-2015). En una imagen similar, *The Sinner* (2x01) también volviendo de la comisaría en coche, la inspectora le pregunta a Harry Ambrose porqué se marchó de Dorchester: “This area is (...) there’s something in the soil. Things won’t stay quiet”.

Teniendo en mente como marco la definición de los patrones del *storytelling* televisivo de Jason Mittell³⁶⁸, al espacio en el que transcurre el universo de la serie se le puede denominar a su vez *psicoesfera*, una que se convierte en un lugar común visual³⁶⁹ donde tienen lugar las interpretaciones de los personajes, una esfera de consciencia humana y un concepto que enraíza con las ideas de Carl Jung sobre el inconsciente colectivo³⁷⁰, aquel en el que las ideas son proyectadas creando una atmósfera de pensamientos, algo que a su vez conecta con la *noosfera* de Vladimir Vernadsky y la idea del teólogo Teilhard de Chardin, quien concibe la noosfera como un espacio virtual en el que

³⁶⁸ “A basic definition of television serial storytelling charts out this terrain: a television serial creates a sustained narrative world populated by a consistent set of characters who experienced a chain of events over time”. Mittell, J. Jason Mittell (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, Nueva York: NYU Press, 10.

³⁶⁹ Birdsell, D. S., & Groarke, L. (1996). Toward a theory of visual argument. *Argumentation and Advocacy*, 33(1), 1–10.

³⁷⁰ Jung, C.G. (1969). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

se da el nacimiento de la psiquis (noogénesis), un lugar donde ocurren todas las formas del pensamiento y la inteligencia.³⁷¹

La identidad es hija del contexto y como Sísifo, los seres que lo habitan parecen condenados a repetir su devenir: “I’m just not happy. We are like a history book. We’re established fact. We don’t change. We live in the same town that I grew up in, in my dead grandma’s shitty house”, le espeta Laura Moon a Shadow en “Git Gone” (1x04). Las marismas de Louisiana nos hablan de la presencia pesante de ese devenir escrito, la existencia invasiva del alma que la naturaleza puede tener en la forja de la identidad y que se hallaba en el cartel promocional de *Enemy* (Denis Villeneuve, 2014), ese *hombre paisaje*, que revela la opresión del entorno, el aislacionismo del ser en un contexto ahogado y ofuscado por la naturaleza determinista que le rodea. Todas estas series donde el paisaje da forma a la identidad, coinciden en la revelación del monstruo, oculto y entre la naturaleza. Y en la caída de sus personajes: en la primera temporada de *True Detective*, Rustin Cohle levantándose de la pérdida del hijo, la drogadicción, la desesperanza; Martín Hart de la pérdida de la familia, el engaño, el asesinato.

Estos paisajes de la psicoesfera siempre se sostienen en dos lugares: la naturaleza vs la *civilización*. La comisaría vs la planicie costera del sur del estado de Louisiana en la primera temporada de *True Detective*; Montauk vs Nueva York en *The Affair*; la finca de Carolina del Norte vs los terrenos circundantes a la finca en *American Horror Story: Roanoke*. En *True Blood*, Bon Temps vs los espacios civilizados,

³⁷¹ Quiles, I. (1975). *Introducción a Teilhard de Chardin: el cosmos, el hombre y Dios*. Ediciones Universidad del Salvador. El pensamiento de De Chardin sobre la evolución de la humanidad está siendo ampliamente estudiado, sobre todo por el colectivo transhumanista, comentado en el apartado dedicado al yo y la realidad.

colonizadores de un lugar donde todavía está presente una fuerte tradición cajún y que conecta con una herencia en contacto con el vudú y el primitivismo. Esa presencia pesante en el alma ya estaba presente en los títulos de crédito iniciales, que revela la opresión del entorno, el aislacionismo del ser en un contexto ahogado y ofuscado por la naturaleza determinista que le rodea. Al yo nitzscheano no le queda otra que fusionarse con lo salvaje y volver a lo primitivo, de manera similar a la comunión órfica con la naturaleza de Novalis. El idealismo mágico de este romántico alemán habla de que:

“lo que caracteriza (a) la intuición intelectual (...) del Universo es lo siguiente: en el poeta esta visión es además un éxtasis – ec-tasis–, una salida del hombre de sí mismo y una proyección activa del sujeto sobre el objeto que conoce, una acción del ser humano sobre las cosas. [...] [L]a analogía que existe entre el alma individual y el cuerpo humano, por una parte, y la que se da entre el alma del Universo y éste, por otra; es la doctrina del microcosmos y el macroanthropos”³⁷².

En *True Detective*, el concepto de *psicoesfera* da nombre a una omnipresente atmósfera de pensamientos, casi ambiental, que influye y pesa sobre el alma humana y puede provocar psicopatologías en los habitantes de un lugar, como de manera casi literal se expresa en los créditos iniciales de *La isla mínima* (Alberto Rodríguez Librero, 2014), donde la geografía de Doñana se confunde con los pliegues cerebrales a través de planos cenitales, imbricando la asfixiante presión de la

³⁷² Introducción de Eustaquio Barjau a Novalis, *Himnos a la noche/ Enrique de Ofterdingen* (1992). Madrid: Cátedra, 18

psicoesfera con el determinismo en el comportamiento de sus habitantes:

“De manera abstracta y significativa la salud mental es comprendida como el complejo sistema de relaciones entre nosfera, sociosfera y psicoesfera en el contexto pragmático y simbólico de la antroposfera y la biosfera; de esta manera estos órdenes constituyen la cualificación de la organización vital”³⁷³.

En el *opening* de las dos temporadas de *True Detective* las imágenes del contacto se funden con las siluetas de los protagonistas en una *double exposure* para enfatizar este aspecto, tal como explica el director creativo de Elastic, el estudio responsable:

“Fragmented portraits, created by using human figures as windows into partial landscapes, served as a great way to show characters that are marginalised or internally divided. It made sense for the titles to feature portraits of the lead characters built out the place they lived. This became a graphic way of doing what the show does in the drama: reveal character through location”³⁷⁴.

Estas psicoesferas son territorios fronterizos que exigen de atención por parte del espectador para la comprensión de los símbolos, mitos e ideas que contiene pero que toda consciencia puede aprehender de

³⁷³ Estupiñán, J., Hernández, A. y Bravo, F. (2006). *Vínculos, ecología y redes*. Recuperado de https://books.google.es/books?id=2EH-EVqjZ4C&pg=PP21&lpq=PP21&dq=psicoesfera+definicion&source=bl&ots=xV7PoygzWh&sig=bx9X98g_a8yQ2UfCYxk_SkxVEJM&hl=es&sa=X&ved=0ahUKewi0yP6D27zaAhWENxQKHXYADPMQ6AEIXjAJ#v=onepage&q=psicoesfera%20definicion&f=false

³⁷⁴ Clair, P. (2018). *Artofthetitle.com*. Recuperado de <http://www.artofthetitle.com/designer/patrick-clair/>

igual manera: el parque temático de *Westworld* es un lugar sisífico, donde las narraciones están condenadas a repetirse, los relatos se perpetúan con protagonistas diferentes, pero siempre cumpliendo con la misma estructura una y otra vez, tal como comprueba Maeve al llegar al mundo shogun del parque (“Akane no mai”, 2x05) donde se reitera la escenificación del tiroteo que se acompañaba de *Paint it Black* en “The original” (1x01).

La isla de *Lost* es también uno de estos espacios: “Esto es todo lo que hay. Este océano y este sitio, aquí. Estamos metidos en una maldita bola de cristal. No hay mundo exterior, no hay escapatoria”³⁷⁵. El *The Good place* al que sólo se puede acceder por tren; la isla misteriosa de *The Prisoner*, *Arrow* o *Alcatraz* (Fox, 2012); el culturalmente limítrofe pueblo de Marfa (Texas) que Sylvère, el marido de la protagonista, califica en *I love Dick* de *dummy and hip*; la inquietante y arcaica ciudad de Carcosa de *True Detective*; los pueblos abandonados del que no se puede escapar ni se sabe cómo se ha llegado de *Persons Unknown* (NBC, 2010); el aislado *Wayward Pines* (FOX, 2015); el pueblo fantasma de “Babylon” (*Carnivàle*, 1x05) donde las almas de las personas que mueren allí se quedan encerradas en una suerte de limbo; el pueblo cercado de *Under the dome* (CBS, 2013-2015); o la propia mansión encantada de *American Horror story: Murder House* (FX, 2011) y la casa de *Roanoke*, que lleva al extremo la extrañación de lo rutinario, de lo habitual, de lo familiar, de lo hogareño en su sentido más estricto por tratarse de un nodo de horrores y vórtices de fantasmas y criaturas extrañas.

³⁷⁵ “Live together, die alone” (*Lost*, 2x23)

La existencia más allá de estos espacios se rige bajo otros parámetros, y su linde suele representar la muerte, entendida literalmente o como cambio violento de la identidad de los protagonistas. Los *balls* de *Pose* (HBO, 2018-) son espacios dramáticos donde la verdadera identidad de los protagonistas brilla en la Nueva York de los ochenta. Una identidad que no puede ser mostrada fuera de ellos a riesgo de ser condenados al ostracismo social por su condición sexual. Angel relata con profunda tristeza como cuando era niño robó unos zapatos de tacón rojo acharolados. El pequeño fue castigado con rudeza y desde entonces despreciado por sentirse una mujer, no por el robo, sino por el objeto que escogió para robar. La identidad puede intuirse, pero no ser mostrada, como le recuerda a Santana su abuela en “I Kissed a Girl” (*Glee*, 3x07).

En el segundo capítulo de la segunda temporada de *Westworld* se muestra a los cadáveres de los anfitriones flotando a la deriva en la orilla de ese universo. Las fuerzas de seguridad de Delos los descubren sorprendidos desde lo alto de un acantilado, enfatizando así visualmente la idea de la cualidad de limítrofe del espacio. En *Lost* se repetía una y otra vez la imposibilidad de escapar por mar debido al electromagnetismo (excepto por la vía concreta por la que llegaba el submarino de Juliet en “Not in Portland”).

Se trata de espacios que son una suerte de *Axis Mundi*, que conectan con la idea de centro de Mircea Eliade, “la zona de lo sagrado por excelencia, la de la realidad absoluta”³⁷⁶ y que obligan al ser a preguntarse sobre el más allá, a dialogar sobre su trascendencia,

³⁷⁶ Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno. Arquetipo y repetición*. Emecé Editores: Buenos Aires, 8.

intentar entender qué versa detrás del límite en una búsqueda hermenéutica sobre su existencia; pero a la vez son espacios que son por sí solos, con un pasado y una entidad.³⁷⁷ Espacios actantes, como si se tratara de identidades en sí mismas, que se comunican o pueden sanar como la isla de *Lost*.

En *The Good place* (NBC, 2016-) literalmente sus protagonistas se preguntan sobre el más allá porque se les dice que han muerto y están en él, aunque en verdad están en the *bad place* y recurrente e inexorablemente acaban por averiguarlo una y otra vez, cada vez que el demonio Michael actúa como una especie de genio malvado/demiurgo, para experimentar diversas formas de tortura emocional ente los protagonistas. En ocasiones la serie nos plantea incluso su reflejo físicamente como en la casa de muñecas de *Sharp Objects*, donde se reproducen las vidas de los protagonistas (1x08), convirtiéndose en una representación del asfixiante microcosmos que es la serie; o en la maqueta de los dominios familiares de *Trust* (FX, 2018-).

Estas psicoesferas en muchas ocasiones evolucionan a la idea de laberinto ontológico, en cuanto a espacios de descubrimiento del ser, de pérdida y recuperación de la orientación y que fortalecen la idea de universo, de entidad única de la serie. Debemos tener en cuenta

³⁷⁷ Se hace aquí inevitable una mención brevísima a la filosofía del límite de Eugenio Trías, “que, a manera de muro infranqueable o policía aduanera, insta a ceñir el pensamiento a los límites de lo experimentable, arrojando como saldo la ineludible finitud de nuestro mundo”. Y nos permitimos usar la idea de límite en el sentido de linde, de precisamente como lugar fronterizo de la existencia del ser. Sucasas, A. (2003). Pensar la frontera. La filosofía del límite de Eugenio Trías. En Ríos, J. y Agís, M. (coords.), *Pensadores en la frontera, actas: VI Encuentros Internacionales de Filosofía en el Camino de Santiago 2001*. A Coruña: Universidade da Coruña, 200.

también la idea de entorno manierista, si nos fijamos en que Omar Calabrese y Gilles Deleuze los definen como formas neobarrocas³⁷⁸.

“El laberinto se configura (...) como un paradigma que se desarrolla como motivo, pero también, y sobre todo, como estructura narrativa, proyección discursiva y ulteriormente como forma emblemática de la construcción del mundo ficticio (...) en el laberinto se declinan cuestiones clave como la fragmentación irresoluble del sujeto, el gusto por la complejidad narrativa, la inconsistencia de la realidad (...) o la autorreferencialidad del dispositivo ficcional, abocado a construir un mecanismo para el periplo eterno del espectador.”³⁷⁹

La segunda temporada de *Legion* dibuja el concepto con plasticidad asombrosa iniciando el primer capítulo con una descripción semejante:

“There is a maze in the desert, carved from sand and rock; a vast labyrinth of pathways and corridors; a hundred miles long, a thousand miles wide, full of twists and dead ends. Picture it — a puzzle you walk. And at the end of this maze is a prize, just waiting to be discovered; all you have to do is find your way through. Can you see the maze? It’s walls and floors, it’s twists and turns? Good, because the maze you’ve created in your mind is, itself, the maze. There is no desert, no rock or sand; there is only the idea of it. But it’s an idea that will come

³⁷⁸ Ndalians, A. (2004). *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment (Media in transition)*. Cambridge: The MIT Press, 81.

³⁷⁹ Salvadó, G. y Benavente, F. (2011). La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. Series de tiempo y mundos virtuales. *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 1, 45-46.

to dominate your every waking and sleeping moment. You are inside the maze now; you cannot escape.”

Umberto Eco diferencia entre tres tipos de laberinto: el linear, el enmarañado y la red o rizoma. Eco explica que en primer tipo de laberinto es imposible perderse, pero en los otros dos la dificultad aumenta sustancialmente porque “lo único que podemos hacer es formar una nueva hipótesis a cada vuelta, en lo que el matemático Pierre Rosenstiehl llamó el ‘algoritmo miope’”³⁸⁰.

En cada episodio de *Dietland* se dibuja la ciudad de Plum. Aparentemente es un mapa que acaba por convertirse en laberinto (ideas indisociables porque “una permite entender el territorio, y la otra obliga a perderse en él”)³⁸¹. Se trata de una suerte de laberinto de Escher que contiene los lugares cercanos que definen su cotidianidad, que se oponen al centro de la ciudad donde se encuentra la sede central de Austen para la que trabaja, representada por una torre altísima que recuerda a la de Sauron en *El señor de los anillos*. El mapa que en un inicio es un espacio paradójico que parece servir sólo para oponer el espacio íntimo de la protagonista contra el espacio en el que debe mostrarse para su disgusto, acaba por convertirse en psicoesfera, en el sentido más literal, dado que en él se nos muestra al alter ego de la protagonista dibujada y también se reflejan sus emociones, siendo dinamitado en alguna ocasión, cubierto de arcoiris, etc.

³⁸⁰ Eco, U. (2015) Los laberintos de la mente. *El espectador*. Recuperado de <http://www.elspectador.com/opinion/opinion/los-laberintos-de-la-mente-columna-590494>

³⁸¹ Aumont, J. (2018). El laberinto. En J. Balló y A. Bergala (eds.), *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 301.

Son laberintos ontológicos porque dan sentido a la existencia de los personajes, de ahí la denominación de psicoesferas (“We have to go back, Kate!”)³⁸² o que incluso tienen entidad propia (“I’ve looked into the eye of this island and what I saw... was beautiful”)³⁸³. Es un motivo visual marcado por los paisajes indómitos, enmarcados por las preguntas sobre lo desconocido (el paradero de la isla, qué hay más allá del pueblo, dónde están los límites del parque temático...). “You know why you exist, Teddy? The world out there -the one you’ll never see- was one of plenty. A fat soft teat people cling to their entire life. Every need taken care of except one. Purpose. Meaning. So they come here”³⁸⁴.

En ocasiones el laberinto toma la forma del motivo visual³⁸⁵ del *pinboard*, forma de visualizar las relaciones espaciales y temporales entre los diversos elementos de la serie, en tres niveles distintos inter-diegético (desde el nivel narrativo), extra-diegético (desde el nivel serial) y meta-diegético (desde un punto de vista distribucional de la información).³⁸⁶ Se recuerdan con facilidad el tablero que siempre vemos detrás de Carrie Mathison en las primeras temporadas de *Homeland*; la de *Rubicon* (AMC, 2010); la del Mosaic Investigation Wall (MIW) de *Flashforward* (ABC, 2009-2010), “the MIW is a defined image space that functions as an artistic visual realization of meaning

³⁸² *Lost*, “Through the Looking Glass, Part 2”, 3x23.

³⁸³ *Lost*, “White Rabbit”, 1x05.

³⁸⁴ *Westworld*, “Contrapasso”, 1x05.

³⁸⁵ Por motivo visual entendemos “El universo de formas que reconocemos cargado de significaciones primarias o naturales puede ser denominado motivo artístico”. En Panofsky, E. (1983). *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza.

³⁸⁶ Ganzert, A. (2017). The Mosaic Investigation Wall - how a TV series’ pin-board visualizes temporal and spatial relations. *4th International Visual Methods Conference 2015*. Recuperado de

https://www.academia.edu/26327607/The_Mosaic_Investigation_Wall_-_how_a_TV_series_pin-board_visualizes_temporal_and_spatial_relations

as well as a serial narrative device of staging the production of this meaning”³⁸⁷,

El *pinboard* además funciona como lugar de recolección de memoria colectiva³⁸⁸, un *lieu de mémoire*, en términos de Pierre Nora³⁸⁹, como el ámbar de *Fringe*, que marca el evento y perpetúa la pérdida³⁹⁰; o los hilos rojos que Dexter disponía marcar los rastros de sangre y elaborar así un patrón, una narrativa de lo que había sucedido, un laberinto inextricable de ese espacio como universo, que articula visualmente capas de memoria de los personajes; o la sangre que marca la estirpe y el legado de familia conectando imágenes de los herederos en el *opening* de *The Romanoffs*; pero al contrario de la pintura, “the image of the pin board in a TV series cannot only promise further knowledge in these layers, but can reveal this in future episodes or change the position of the items accordingly — in a scene and therefore visible for the viewers”³⁹¹.

³⁸⁷ (2017). Serial Pinboarding as Artistic and Narrative Practice. *Art of Television Series Conference*. Recuperado de https://www.academia.edu/32435435/Serial_Pinboarding_as_Artistic_and_Narrative_Practice

³⁸⁸ Steiner, T. (2011). *FlashForward: an experiment in Collective Memory Studies*. Hamburgo: Universität Hamburg.

³⁸⁹ “En los años ochenta, el historiador francés Pierre Nora acuñó la noción lugar de memoria para designar los lugares donde se cristaliza y se refugia la memoria colectiva. (...) este concepto ha significado un aporte valioso para comprender las diferencias y similitudes entre historia y memoria, así como para emprender una historia de la memoria desde estos lugares y no sólo desde las discusiones en el espacio público. Montaña, E. A. (2008). Los Lieux de mémoire: una propuesta historiográfica para el análisis de la memoria. *Historia y Grafía*, 31, 165-192.

³⁹⁰ Durante la segunda temporada, en los puntos débiles de la membrana que separa los dos mundos, los científicos desarrollan una sustancia similar al ámbar para aislar y mantener en cuarentena estas singularidades, aunque en ellas quedan atrapadas personas por la solidificación del ámbar (“6B”, 3x14).

³⁹¹ Ganzert, A. (2017). Serial Pinboarding as Artistic and Narrative Practice. *Art of Television Series Conference*. Recuperado de https://www.academia.edu/32435435/Serial_Pinboarding_as_Artistic_and_Narrative_Practice

3.2.3 Imágenes catalizadoras

En este tipo de universos hermenéuticos, el espectador siempre encontrará un elemento o personaje a modo de guía que tiene más información sobre ese mundo, acorde con la definición de lo fantástico de Todorov: “viewer has a guide with whom to identify, one who hesitates between a natural or supernatural explanation of the phenomenon they are experiencing”³⁹², y que suele estar acompañado por otro elemento, objeto o personaje que posee la misma información o más pero resistente a liberarla, en muchas ocasiones por estar encriptado, ser un acertijo, un catalizador de la imaginación y de la potencialidad según J.J. Abrams³⁹³. El camino a la identidad de la serie.

Son imágenes que despiertan a los personajes de su letargo en la línea de W.J.T Mitchell, quien aborda la idea de que las imágenes quieren ser vistas como sujetos,³⁹⁴ y nada nos impide aquí extrapolar esta afirmación a la ficción televisiva. Como le ocurre a Akecheta cuando recuerda sus narrativas previas al ver el laberinto de Ford en *Westworld*. Imágenes catalizadoras preñadas de significados no obvios, que requieren ser descifradas y que conducen al *mysterium tremendum et*

³⁹² Todorov, T. (1976). *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University Press.

³⁹³ Abrams, J.J. (2007). The mystery box. *TED Talk*. Monterey, California. Recuperado de https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box

³⁹⁴ “Otra forma de expresar esto podría ser decir que las imágenes no quieren ser reducidas a los términos de una lingüística sistemática basada en un sujeto unitario cartesiano, pero podrían estar abiertas a la “poética de la enunciación” que Julia Kristeva tan contundentemente transfirió de la literatura a las artes visuales en su texto clásico *Desire in Language* (Nueva York: Columbia University Press, 1980)”. En Mitchell, W.J.T. (2018). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Bilbao: Sans soleil Ediciones, 74.

fascinans (en términos de Rudolf Otto) que habita en la identidad y que corresponde a la búsqueda eterna que acompaña a lo humano, la *queste* en términos artúricos. Un mecanismo inherente al espectador porque como dice Victoria Cirlot, “Portem el símbol a dins”³⁹⁵.

Para ello son los artilugios proféticos de Milo Rambaldi (*Alias*, ABC, 2001-2006); en *Once Upon a time*, donde Henry tiene el libro que sirve de guía. Se impone encontrar al escritor, que resultará ser finalmente un estafador, porque lo que importa es el camino, no el destino. En la formulación de las preguntas, Henry encontrará su propia respuesta y el camino de su maduración personal para acabar por convertirse él en el autor.

En *A series of unfortunate events*, el catalejo de los jóvenes huérfanos protagonistas dejado en herencia por sus padres, un artefacto que se monta y desmonta y con múltiples usos y significados; la brújula que David regala a Syd en *Legion* para que siempre pueda encontrarle (2x01); o signos de trascendencia absolutoria como el tulipán blanco de *Fringe*, cuando Walter Bishop se lo pide a Dios como señal para saber si debe confesarle a su hijo que le secuestró del universo paralelo. En *Utopia* (Channel 4, 2013-2014), la novela gráfica *The Utopia experiments* predice los peores desastres del último siglo y también es una guía encriptada para los venideros, a pesar de (o por) estar escrita por un científico maniaco depresivo. El libro (la narración) como el generador final de conocimiento, de ahí la presencia de Sam en la biblioteca de la ciudadela o el libro de la

³⁹⁵ Nopca, J. (28 de diciembre de 2011). Victoria Cirlot: "Portem el símbol a dins", *Ara*. Recuperado de https://www.ara.cat/suplements/llegim/Victoria_Cirlot-Literatura_medieval-Siruella-Jordi_Nopca_0_617338292.html

primera gente en *Fringe. Descent*, el *best-seller* que Noah Solloway escribe en *The Affair* para descifrar su experiencia vital.

En *Lost*³⁹⁶ el objeto revelador suele ser un lugar y va mutando (primero es la escotilla, luego el templo, etc.), así como las personas poseedoras de información. Hasta llegar a un crítico y destructor hombre de negro; u otro hombre de negro, en este caso el misterioso y sádico vaquero de *Westworld* que encarna el mecanismo de la *quest* americana buscando un nivel más profundo en el parque, y que se contrapone al todopoderoso y falto de escrúpulos creador Robert Ford. En palabras del doctor Mohinder Suresh en el piloto de *Heroes* (NBC, 2006-2010):

“This quest... this need to solve life's mysteries for the simplest of questions can never be answered. Why are we here? What is the soul? (...) Perhaps we would be better off not looking at all. Not delving, not yearning. That's not human nature, not the human heart. That is not why we are here”.

3.3 Relación de identidad entre el espectador y las series (de lo *egódico* a lo *ergódico*).

... *But there's a deeper level to this game.*

El hombre de negro en *Westworld* (2016-)

My story is an embroidery, with many beginnings and no end.

Helena en *Orphan Black*

³⁹⁶ *Lost* en sí misma “es una gran caja misteriosa, llena de acertijos, con un enigma dentro de otro, que se apoya constantemente en el uso de *macguffins* y *cliffhangers* para crear *suspense*”. Crisóstomo, R. (2012). *The Mystery Box: narrativa matrioska e hipermediática* en J.J. Abrams. *Trípodos*, 31, 159-170.

3.3.1 La identidad contemporánea del espectador en cuanto a la serie

Alicia en el país de las maravillas es un relato referente de la serialidad contemporánea, donde se cuestiona el espacio de realidad, así como de acceso a un universo de conocimiento. El espectador contemporáneo es más Alicia que nunca. No sólo se interpela su identidad, sino también su concepto de realidad. Este relato es un lugar común narrativo aludido en numerosas ocasiones en *Lost*. En “Through the looking glass”³⁹⁷ en el presente de la isla asistimos a la revelación de la identidad de la figura salvadora (“not Penny’s boat”) y en el primer *flashforward* a la de la propia serie (“We have to go back, Kate!”) que hace cruzar al espectador un espejo narrativo en el momento en que se revela el cambio de paradigma del *flashback* al *flashforward*.

Alicia (Florrick) cruza el espejo en *The Good Wife* y en un proceso de empoderamiento personal³⁹⁸ deja atrás un estadio de inocencia para convertirse en otra persona. Una más cínica y con una escala de valores repleta de grises morales. En *Orphan Black* donde encontramos la tienda de cómics *Rabbit Hole*; *Once Upon a time* tuvo un *spin off* dedicado específicamente a ello (*Once upon a time in Wonderland*, ABC,

³⁹⁷ “Through the looking glass”, *Lost*, 3x22.

³⁹⁸ Gutiérrez, M. D. L. L. El rol femenino en los bordes del poder. Análisis de la construcción y trayectoria del personaje de Alicia Florrick, en *The good wife*. proyecto El ADN de las series, de la Escuela de Comunicación de la Universidad Panamericana Universidad Panamericana. Ciudad de México. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38544815/Analisis_Alicia_Florrick_IAMCR_2015.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1546258057&Signature=qDtmYMIykBB0ZvoMqrue3irCWm4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_mujer_en_los_limites_del_poder._Analisi.pdf

2013-2014). Plum, cuyo nombre en realidad es Alicia, encuentra en la nevera de Calliope House un vaso de agua con un *post it*: “Drink me”, y un sandwich con “Eat Me” (“Monster High”, 1x07) y en *The Big Bang theory* (“The Jerusalem Duality”, 1x12). La canción que cierra el primer episodio de la segunda temporada de *Legion* no podría ser más elocuente: “On pill makes you larger, and one pill makes you small (...) come ask Alicia when she’s ten feet tall”.

En *Westworld*, Bernard Lowe, jefe de la División de Programación del parque, lee a Dolores el mismo fragmento de la obra de Lewis Carroll que Jack Shepard le leía a Aaron, el hijo de Claire, en *Lost*:

“Dear, dear! How queer everything is today. And yesterday things went on just as usual. I wonder if I’ve been changed in the night? Was I the same when I got up this morning? I almost think I can remember feeling a little different. But if I’m not the same, the next question is, Who in the world am I?”³⁹⁹

¿Qué nos convierte en quienes somos a pesar de la contingencia natural a nuestro ser y a la realidad percibida que nos rodea? De nuevo Bernard en *Westworld* le lee otro fragmento de la misma historia al pequeño Charlie, convaleciente en el hospital: “If I had a world of my own everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn’t”, tal y como ocurre desde un punto de vista ontológico en el parque de *Westworld*. No es casualidad que la estética diseñada para el personaje de Dolores Abernathy, la hija del granjero de Sweetwater, con su vestido azul está influenciada por la

³⁹⁹ “The Stray”, 1x03.

pintura de Andrew Wyeth *Christina's World*, basada a su vez en el personaje de Alicia⁴⁰⁰; y Lewis Carroll también está presente en *Legion*, donde la psique de David es irregular e histriónica como lo es el país de Wonderland.⁴⁰¹ Al final el mundo creado en el interior de los personajes en ocasiones tiene incluso más sentido para su desarrollo que lo que se entiende como su realidad física, como les sucede a los protagonistas de *Fringe* y de *Counterpart* no hacen más que enfrentarse a sus respectivos espejos para entenderse mejor a sí mismos.

El espectador se puede identificar más que nunca en estos universos visuales y seriales con Alicia, porque tiene infinitamente más capacidad de intervención en la narración que hace algunos años y no acepta los límites de la narración serial. En el giro kantiano que nos ocupa en esta tercera parte, y teniendo en cuenta la fuerte interacción que el *homo fictionalis* mantiene con la ficción televisiva y el manierismo que la caracteriza, el nuevo papel de este tipo de espectador adquiere una mayor importancia.

Stuart Hall, siguiendo las ideas de Antonio Gramsci, ya estableció en “Encoding, decoding”⁴⁰² que los espectadores decodifican los contenidos televisivos dependiendo de su *background* cultural, social e identitario. Se trata del *forensic fandom* de Jason Mittell, ““that invites viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the

⁴⁰⁰ Hibberd, J. (2016). Westworld producers on episode 3 burning questions. *Entertainment Weekly*. Recuperado de <http://ew.com/article/2016/10/16/westworld-interview-3-stray/>

⁴⁰¹ Damore, M. (2016). FX's X-Men-Based “Legion” Will Have an “Alice in Wonderland”-Like Quality, Says Hawley. *CBR.com*. Recuperado de <http://www.cbr.com/foxs-x-men-based-legion-will-have-an-alice-in-wonderland-like-quality-says-hawley/>

⁴⁰² Hall, S. (1980) Encoding, decoding. En Simon During, *The Cultural studies reader*. Routledge.

complexity of a story and its telling”⁴⁰³. En un contexto contemporáneo de cultura convergente y transmediática con un acceso casi democratizado a la información y una producción de contenidos globalizada, el espectador decodifica y busca hacerlo más que nunca y seguir al conejo a su madriguera:

“Los innumerables préstamos también provocan la respuesta del público. Capas sobre capas de referencias catalizan y sostienen nuestra epistemofilia [el interés por el conocimiento]; estas lagunas y excesos brindan oportunidades a las múltiples y diversas comunidades de conocimientos que surgen alrededor de estas películas de culto para exhibir su pericia, bucear en sus bibliotecas y escudriñar un texto que promete un pozo insondable de secretos. Desde el sentido industrial más estricto, desde la idea de producto, pero sobre todo desde la idea de *feedback* y recepción”.⁴⁰⁴

Por su parte, desde el lugar opuesto de la *conversación*, las series plantean contenidos calibrados, diseñados en ocasiones (por ejemplo, *House of Cards* desde el algoritmo de Netflix) para comunicarse con sus espectadores. Los *big data* convertidos en nuevo hipertexto matricial, como si se tratara de un gran tejido sobre el que coser historias, como los libros de la biblioteca digital de *Westworld*. Y en el caso de plataformas como Netflix, su combinación con los *thick data* o datos de tipo cualitativo o contextuales gracias a los cuales el servicio de

⁴⁰³ Harriss, C. (2017). The Producer as Fan: Forensic Fandom and The Good Wife. *Journal of Communication Inquiry* 0(0), 1–14.

⁴⁰⁴ Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 104.

streaming puede conocer etnográficamente los comportamientos de sus espectadores mientras “consumen” series en concreto desde el punto de vista de los socioantropológico.⁴⁰⁵

Felix Brinker habla de como la serie cuenta con la participación del espectador en lo que ha llamado *politics of engagement*:

“the idea that serial narratives of any medium or period depend on the active involvement of their audiences in order to ensure their own continuation, and that they, as unashamedly commercial forms of popular culture, have to engage their recipients repeatedly, regularly, and over longer periods of time in order to remain profitable”⁴⁰⁶.

Queda clara la voluntad interactiva del espectador y de diálogo con la entidad televisiva no tiene porqué terminar en la serie. El universo de las series televisivas está constituido de múltiples paratextos, generados por el *fandom* o por las propias productoras. Por *paratexto* se entiende la concepción clásica de Genette⁴⁰⁷, la variedad de materiales que circundan al texto nuclear, en este caso concreto, a las series. Las series se conciben ya desde un inicio junto a su transmedia, o al menos con unas partículas germinales iniciales que luego los espectadores enriquecerán expandiendo las posibilidades a través de relatos

⁴⁰⁵ Hallinan, B., & Striphas, T. (2016). Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture. *New Media & Society*, 18(1), 117-137.

⁴⁰⁶ Brinker, F. (2015). NBC's Hannibal and the Politics of Serial Engagement. En B. Däwes (Ed.), A. Ganser (Ed.) y N. Poppenhagen (Ed.) *Transgressive Television. Politics and Crime in 21st-Century American TV Series* (pp. 303-329). Universitätsverlag Winter.

⁴⁰⁷ Genette, G. (2009). *Paratexts. Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press.

alternativos y generación de contenidos varios. El tema del transmedia es extremadamente rico y profuso en cuanto a casos interesantes de estudio y por lo que respecta a su evolución, cada vez más orientada a la mayor conexión y más profunda posible con el espectador. Pero por motivos de acotación, dada la inmensidad del tema y su profusa literatura teórica, se hace preferible notar la importancia de la cuestión, pero no seguir desarrollándola para así poder encontrar espacio para estrategias que conectan de otra forma con el espectador, como las narrativas ergódicas.

3.3.2 Las series de televisión como narrativas ergódicas

Steven Berlin Johnson defiende que la televisión aumenta “nuestra capacidad de monitorear y recordar muchos vectores distintos de interacción en la población que nos rodea y, por lo tanto, los observadores deben ser capaces de comprender mejor las redes sociales”⁴⁰⁸ y por lo tanto la capacidad cognitiva y de entendimiento de las narrativas humanas. Según González Requena, “el fenómeno de la identificación narrativa ha sido estudiado por diferentes disciplinas de entre las que destaca el psicoanálisis el cual propone que dicha identificación es un proceso por el cual el receptor se autoconsidera sujeto protagonista de la narración”⁴⁰⁹. Vemos, así como el espectador debe hacer un esfuerzo para consumir estos universos seriales, ricos y desafiantes en su expansión; porque las series no sólo nos hablan de las identidades contemporáneas (son *ergódicas*), sino que desde su entidad se descubren como narrativas *ergódicas*.

⁴⁰⁸ Johnson, S. (2006). *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. Riverhead.

⁴⁰⁹ González, J. (1992). *El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad*. Madrid: Cátedra.

Lo *ergódico* es un término acuñado por Espen J. Aarseth en su obra *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*, aplicado a la literatura y que etimológicamente deriva las palabras griegas ἔργον (trabajo o esfuerzo) y ὁδός (camino o recorrido).

“En la literatura ergódica, se requiere un *esfuerzo relevante* por parte del lector para atravesar el texto. Si la literatura ergódica tiene sentido en tanto concepto válido, entonces debe haber también una literatura no-ergódica, donde el esfuerzo por atravesar el texto sea trivial (...) sin responsabilidad extrañoemática para el lector más allá de mover los ojos o pasar las páginas.”⁴¹⁰

El ejemplo paradigmático de literatura ergódica son las novelas de “escoge tu propia aventura”, pero es algo que ya es localizable en los jeroglíficos que debían ser leídos entre dos paredes en el antiguo Egipto; los caligramas de Apollinaire; o la novela *La casa de hojas* de Mark Z. Danielewski y las múltiples novelas de “escoge tu aventura”. En el audiovisual se han empezado a ver algunos ejemplos como *Late shift*, presentada en Festival de Cannes de 2016 como “the first world’s cinematic interactive movie”. La película reunía siete finales diferentes y 180 puntos de toma de decisión por parte del espectador a través del móvil. Todos estos son textos que se definen por el esfuerzo que realiza el lector para atravesarlos, donde debe seleccionar constantemente qué *vínculos* seguir.⁴¹¹

⁴¹⁰ Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.

⁴¹¹ Sánchez Mesa, D. (ed.), (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.

En cuanto a las series, el espectador contemporáneo destina esfuerzos y activa mecanismos muy similares a la lectura de cualquier texto ergódico, se le requiere estar iniciado en ese universo para alcanzar el siguiente nivel de conocimiento, apelando casi a un conocimiento *sectario*, usando el adjetivo de Thomas Elsaesser⁴¹². Con la serie de televisión ocurre lo mismo que con los *mind-game films*, pero expandido dada la duración y la complejidad de los paratextos generados por la transmedia. Por supuesto es algo que no ocurre en todas las series, pero sí es un síntoma cada vez más presente y desde luego correspondiente a la serialidad contemporánea, que no puede ser ignorado.

Mosaic (2018) es otro buen ejemplo de narrativa ergódica, híbrido ficcional entre serie y videojuego. Es definida como una app/serie interactiva que Steven Soderbergh desarrolla junto a HBO. Olivia Lake es una afamada autora de literatura infantil entre dos hombres: Eric, un estafador enamorado de Olivia, y Joel, un aspirante a artista. Al final del capítulo inicial, el espectador puede escoger qué ver a continuación, en función de qué personaje le haya llamado más la atención. Ciertos episodios de la serie interactiva están disponibles únicamente una vez se hayan visto episodios inmediatamente previos. *Mosaic* además tiene muchos puntos que pueden considerarse el final y, una vez llegado a él, el espectador puede decidir volver atrás y ver aquello que se ha perdido optando por un personaje o camino determinado. *Mosaic* no sigue el modelo de “elige tu propia aventura”, sino más bien “escoge-tu-propia-perspectiva”, porque el espectador descubrirá unas cosas u otras en función de aquello que elija. Como si

⁴¹² Elsaesser, T., Horwath, A. y King N. (eds.) (2004). *The Last Great American Picture Show*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Soderbergh hubiera filmado múltiples puntos de vista sobre esta misma historia y esté dejando que sean los usuarios los que realicen su propia edición terminada de ella. En palabras del creador,

“*Mosaic* se trata de una conciencia interna de cuán subjetivas son nuestras experiencias” (...) Si bien las narrativas de ramificación han existido desde siempre, la tecnología ahora permite, espero, una forma de compenetración más elegante de lo que solía ser posible”⁴¹³.

Por eso la historia y la aplicación se desarrollaron en conjunto para ofrecer una experiencia narrativa única. Mientras los espectadores ven una parte de la película, unos pequeños “descubrimientos” en forma de video, audio, mails... que ofrecen una mirada más profunda a los personajes y al mundo.

Algo semejante ocurre con narraciones seriales como la de *The Affair*, en la que asistimos a una investigación policial donde el espectador no descubre hasta la segunda temporada quién es la víctima, pero donde se nos presentan los hechos desde dos perspectivas distintas: en la primera temporada la de los dos infieles, Alison Bailey y Noah Solloway; y en la segunda temporada, intercaladas con los dos engañados, Helen y Cole.

Algunos creadores televisivos han experimentado con este tipo de ideas, tratando a la historia como objeto maleable y adaptable al lectoespectador, como ocurre en el caso de J.J. Abrams, quien trabaja

⁴¹³ Holland, T. (2018) ‘Mosaic’, la serie móvil de Steven Soderbergh, ya está en Android. Recuperado de <https://www.cnet.com/es/noticias/serie-de-steven-soderbergh-mosaic-app-en-android/>

constantemente con la idea de paratexto y de universo audiovisual⁴¹⁴ y que en *S* ha concebido una meta-novela con tres niveles narrativos diferentes. *S* es la abreviatura de *Ship of Theseus*, la supuesta última novela del enigmático escritor V.M. Straka. Ése es el libro que el usuario adquiere finalmente en su compra y está cuidadosamente editado para simular una edición antigua destinada a las bibliotecas, a pesar de encontrarse en una funda negro brillante bajo el título *S*. A su vez, en los márgenes del libro descubrimos la historia de Jennifer, una joven que ha encontrado por azar el libro cuidadosamente anotado, con un aviso nota pidiendo que se devuelva. Jennifer inicia un diálogo con el autor de las notas, Eric, que se encuentra obsesionado por la figura del misterioso escritor. Y en un tercer nivel está el enigma del propio Straka, desentrañado que Jennifer y Eric intentan desentrañar. Estas tres historias se sostienen mediante la inclusión de réplicas de documentos (fotografías, telegramas, postales, fragmentos de diario...), reproducidos en el interior del libro para dar al lector una sensación de inmersión total en la narrativa. Cada uno de estos casos requiere de un “esfuerzo no trivial” por parte del lector, que debe participar activamente en la construcción del texto. Es una especie de “sudoku diabólico, pero que recupera la idea de lo maravilloso”⁴¹⁵.

Así, lo ergódico de la narración no depende del formato, sino de la disposición de los elementos ficcionales, por lo que la serie también es susceptible de serlo: “La obra de arte ergódica es aquella que, en un

⁴¹⁴ Gracia, A. (2016). *Sellos de identidad narrativas en las producciones de Bad Robot: Nuevos mecanismos de marketing emocional en la producción televisiva*. Recuperado de <https://ddd.uab.cat/record/164860>

⁴¹⁵ Rothman, J. (2013). The Story of “S”: Talking with J. J. Abrams and Doug Dorst. *The New Yorker*. Recuperado de <http://www.newyorker.com/books/page-turner/the-story-of-s-talking-with-j-j-abrams-and-doug-dorst>

sentido material incluye las reglas para su propio uso; es una obra que construye sus propios requisitos para distinguir entre usuarios exitosos y no exitosos.”⁴¹⁶ El problema central ya no es sólo el yo, sino también el tú:

“En efecto, el preguntarse de qué manera el filme dibuja a su propio espectador, fundamenta la presencia del mismo, organiza su acción –en una palabra, de qué manera dice tú-, significa resaltar precisamente lo que interesa a la pragmática, es decir las relaciones entre texto y contexto: descubrir en que cuadro se inscribe el primero, para qué destino se piensa, qué condiciones ponen para su propio uso, qué ejercicios permite, etc.”⁴¹⁷

Es decir, donde queda la identidad del espectador actante y dónde se reconoce a sí mismo en la narración serial. Cuando en 2001 el sonidista y montador Walter Murch escribe “In the Blink of an eye”⁴¹⁸, reflexiona sobre lo naturales que resultan los cortes cinematográficos al ojo humano. Y concluye que lo son porque se corresponden con el parpadeo (natural e involuntario por definición), lo que convierte al ojo en la cámara más primaria del espectador. Y de que esos parpadeos o cortes actúan como marcadores inconscientes de la narración, cuyo seguimiento rítmico garantiza que el espectador está vinculado ya al filme y ha conectado con el mismo emocionalmente.

⁴¹⁶ Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press, 179.

⁴¹⁷ Casetti, F. (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra, 174.

⁴¹⁸ Murch, W. (1992). *In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing*. Silman: James Press.

De manera similar a la que funciona el intersticio en la narrativa gráfica⁴¹⁹.

Tomando de base la idea *arquitectónica* de Murch, el hilo invisible conductor sería la emoción, motivadora de la implicación con el relato televisivo, y el garante sería la capacidad de conexión activa con el resto de puntos del universo serial, en la interacción que establece con la serie (y sus paratextos) e incluso entre los mismos episodios de la serie. El yo del espectador se encuentra en esa intersección de puntos narrativos y que también estructuran a la narración, una suerte de *Deus exmachina* que justificaría el ser para con la ficción que comentábamos en la primera parte de esta tesis, dado que el espectador sólo es *homo fictionalis* en cuanto queda definido por la ficción y la interacción que hace con ella. No sólo *con*, sino *para* la ficción.

“Así construido el dispositivo cinematográfico, (...) el observador ocupa el lugar de aquel que todo lo percibe, el lugar de Dios cimentado sobre un modelo filosófico idealista a partir del cual viajar en el espacio-tiempo diegético. Se ofrecen pues, las condiciones necesarias para que el espectador se sumerja en un acto participativo de dimensiones ilimitadas al sentirse proyectado sobre su propia mirada, esto es, identificado con el sujeto de la visión, con el ojo de la cámara que ha visto antes que él. El hecho de identificarse con su propia mirada le confiere un sentimiento de activo narcisismo entrando de lleno en la representación de la ficción al sentirse foco de la misma, sujeto privilegiado y central. Se asiste al

⁴¹⁹ McCloud, S. (2016). *Entender El Comic*. Bilbao: Astiberri.

relevo del “observador implícito” renacentista al “observador ideal” definido por la teoría fílmica”⁴²⁰

La reacción emocional y la vinculación del espectador con el contenido televisivo es tan importante que en un ejercicio metaficcional se han dedicado formatos televisivos a ello, como el docu-reality *Goggle box* (Channel 4, 2013-) en la televisión británica, adaptado a España con el nombre de *Aquí mando yo* (Antena 3, 2016), donde se muestran las reacciones de personas anónimas ante sus programas televisivos habituales en la intimidad de su hogar.

Avanzamos aquí uno de los lugares centrales en los que concluiremos nuestra narración: la importancia de lo emocional en la narrativa serial, su construcción de identidades, pero sobre todo como mecanismo que activa la interacción del espectador. Es una de las cuestiones clave de este tipo de narrativa amplificada y ergódica para entender la relación del *homo ficcionalis* con la ficción televisiva:

“Esa es la fuerza del cine narrativo clásico que, en la regulación invisible de la enunciación, y borrando las “huellas” del autor sobre ésta, mantiene la impresión de que es el propio espectador el que entra en el relato y sus situaciones, es el único, deviene el centro de las emociones que le provoca el filme”⁴²¹

⁴²⁰ Marcos, M. (2004). El espectador: ‘l'enfant terrible’ de las propuestas audiovisuales. El observador como centro de la representación. *Binaria*, III. Recuperado de http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2826/mar_marcos.pdf?sequence=1

⁴²¹ Marcos, M. (2004). *Op.Cit.*

La emoción, que puede oscilar entre felicidad, miedo, tristeza, rabia o asco⁴²² (o la combinación de varias de ellas) en la consecución del reto narrativo. La emoción se convierte en el detonante de la narrativa ergódica: se exige la implicación del espectador. Lo ergódico no se define entonces por el soporte, sino por el modo en el que el texto funciona y es leído. Para que el espectador encuentre su lugar en el espacio narrativo debe inscribirse en una red de relaciones, una situación. De este modo, se podría afirmar que la

“identificación no tiene preferencias psicológicas, sino que es una operación estructural: yo soy aquél que ocupa el mismo lugar que yo (...) De ahí la importancia de la situación como estructura de base de la identificación en un relato de tipo clásico: cada situación que surge en el curso del filme redistribuye los lugares, propone una nueva red, una nueva posición de las relaciones intersubjetivas en el interior de la ficción”⁴²³

3.3.2.1 El caso *Bandersnatch*

Especial atención merece el primer caso de película interactiva nacida en el seno de un universo serial de una plataforma en streaming y concebido con un propósito plenamente ergódico: *Bandersnatch* (Netflix, 2018).

En una primera línea ergódica no demasiado sofisticada, Netflix lanzó episodios de dos series animadas dirigidas a las familias: *Puss in Book*:

⁴²² Power, M. y Dalglish, T. (2007). *Cognition and Emotion: From Order to Disorder*. Nueva York: Psychology Press.

⁴²³ Marcos, M. (2004). *Op.Cit.*

Trapped in an Epic Tale (2017) y *Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile* (2017). Estas experiencias basadas en la idea de “elige tu propia aventura”, permitiendo que las familias decidan sobre las opciones de personajes y tramas, eran primeros intentos aproximativos a un nuevo tipo de interacción entre la serie y sus espectadores.

Hasta diciembre de 2018 en que la plataforma lanzó *Bandersnatch*, película interactiva inmersa en el universo de *Black Mirror* (con múltiples referencias a algunos de sus anteriores episodios) que trata sobre como el joven Stefan Butler intenta desarrollar un videojuego basado en la obra homónima del autor psicóptico Jerome F. Davies: “Recorre diferentes caminos para desbloquear nuevas aventuras y personajes. Cuidado, no todos son confiables”, promociona la página web de la desarrolladora del videojuego de Stefan, Tuckersoft.⁴²⁴

La novela en sí es un relato con múltiples bifurcaciones y finales, es una novela ergódica, un complicado texto que adaptar para un videojuego, con múltiples posibilidades de líneas narrativas, algo parecido a las aventuras gráficas de la década de los 90. El espectador está llamado a tomar decisiones conforme avanza la trama tal y como se le explica en los primeros minutos a través de una pantalla retro de ordenador con un videojuego en ella. La interacción ergódica empieza en el momento en que la serie rompe la cuarta pared disponiendo una franja negra inserta en la parte inferior de la pantalla y el espectador se percató que debe interactuar con el mando del televisor. Las decisiones a tomar son siempre entre máximo dos posibilidades y recuerdan particularmente a las aventuras gráficas de la

⁴²⁴ Tuckersoft (2019). *Bandersnatch*. Recuperado de <https://www.tuckersoft.net/ealing20541/bandersnatch/>

década de los 90, base de la sofisticación narrativa posterior de los videojuegos de hoy en día y a la par el mismo mecanismo del videojuego de Stefan. Cuando la narrativa llega a un camino sin salida (por ejemplo, la muerte de un personaje) obliga al espectador a volver al anterior *crossroad*, mostrándole dos pantallas de ordenador de los ochenta (época en la que se desarrolla la acción) con imágenes en bucle en cada una de ellas del momento en el que tomamos la decisión. En esta imagen el universo narrativo se repliega sobre sí mismo para devolvernos a una suerte de pantalla de inicio serial, lo que llamaremos aquí el giro ergódico, donde se ilustra en toda su plenitud el mecanismo del engranaje narrativo que permite interactuar al espectador con su serie definitivamente, como si de un videojuego se tratase.

El espectador como entidad está presente en la serie, es una especie de demiurgo que además se refleja en el desarrollo del argumento en el momento en que en un punto de inflexión Stefan es consciente de nuestra presencia y se sabe controlado. Llegados a ese punto, la serie nos da dos opciones para presentarnos: el símbolo de “White Bear”, que en la serie es uno de los que el autor paranoico de *Bandersnatch* dibujaba sin parar y que el espectador además interpreta como símbolo de control de los medios y de la cultura de masas y de la sociedad del espectáculo;

La segunda opción es como Netflix. La plataforma *streaming*, el *suministrador* de ficción, como avatar. La torsión definitiva en la que la identidad queda marcada por la plataforma televisiva: la identidad del demiurgo equivale a Netflix, al entretenimiento televisivo: “I’m watching you on Netflix. I’m taking decisions for you” le

respondemos desde la pantalla del ordenador al protagonista. Y cuando nos demanda qué es Netflix le decimos: “Well, it’s like tv but online. I control it.”. El espectador tiene el control, porque es el demiurgo último del relato serial concebido como un universo. Cuando Stefan se lo explica a su psicóloga, ésta le cuestiona: “What is Netflix? Some sort of entertainment from the future? Like a video game?... so all this is happening to entertain someone?”. La idea barroca del mundo como teatro queda exportada a los tiempos contemporáneos en el mecanismo de torsión manierista al que nos referíamos anteriormente, y la máxima expresión de ello es el videojuego tal como explica la reacción de la terapeuta, quién además cuestiona a continuación el propio relato preguntando que porqué entonces todo es tan normal y no hay más acción, cuestionando nuestras decisiones. Algo que desencadena en una lucha con la terapeuta que de repente nos desafía para hacernos saber que el tono del relato también cambia dependiendo del tipo de línea narrativa que escogemos.

En realidad, caemos en un bucle metanarrativo porque en este relato ergódico el espectador se cree todopoderoso cuando en el fondo está sujeto a las decisiones de la serie que es quien en realidad nos propone siempre unas posibilidades estancas de reacción y por lo tanto de creación de un relato que en el fondo está predeterminado.

La idea de realidad múltiple es algo que se repite en varias ocasiones durante la serie, sobre todo a través de la voz del creador de videojuegos. Nuestra realidad y la realidad de los personajes depende de nuestras decisiones, y las distintas posibilidades de elección, todas ellas, existen en cuanto a potencialidad. En el relato la manera de

acceder a ellas es a través del espejo, de nuevo como Alicia, momento en el que Stefan literalmente se hace pequeño (vuelve a los cinco años de edad) al momento detonante en el que cambió la vida de su madre y la suya, por ende. No en balde la referencia a la obra de Carroll también está en el propio nombre de la película, del libro, de la serie y del monstruo contra el que lucha Stefan: Bandersnatch es la criatura de los poemas *Jabberwocky* (1871) –inserto en *Through the Looking-Glass*- y de *The hunting of the snark* (1874), ambos de Carroll.

Bandersnatch en definitiva está usando el mismo patrón narrativo que cualquier juego triple A. En *Detroit: become Human* (Quantic Dream, 2018) superada la misión de apertura se nos muestra el mapa de líneas narrativas: “Este es el esquema de desarrollo de acciones. Aquí puedes revisar las trayectorias que has seguido, las que aún no has explorado y las posibilidades que has desbloqueado. Cada nodo te hace ganar puntos que puedes gastar en los extras” y en *Assassin’s creed* el mapa de fragmentos del Animus tenía una función parecida. Mostar los caminos narrativos que hemos tomado, con sus consecuencias, los puntos de no retorno y los caminos ciegos: las múltiples narrativas de la existencia, independientemente ya de si es serial o de videojuego.

Mención aparte merece el hecho de que el espectador no sólo está jugando dentro de las propuestas y alternativas narrativas que la serie le ofrece, sino que, ampliando el foco, en realidad se está sometiendo a una especie de estudio de mercado. Si dejamos por un momento la cuestión narrativa y metarreferencial y volvemos mínimamente a la idea de los *thick data* que se comentaba en apartados anteriores, los espectadores de *Bandersnatch* están proporcionando datos muy específicos sobre ellos: desde sus gustos sobre cereales (es la primera

decisión que se nos obliga a tomar) hasta sobre cuestiones éticas (si preferimos que el personaje que controlamos muera o sea otro el que se tire por el balcón). Con la interacción se multiplican no solo las posibilidades narrativas sino también el conocimiento y la adaptación cualitativa a los espectadores.⁴²⁵

⁴²⁵ Damiani, J. (2019). Black Mirror: Bandersnatch could become Netflix's secret marketing weapon. *The Verge*. Recuperado de: <https://www.theverge.com/2019/1/2/18165182/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-strategy-marketing>

4. EPÍLOGO: SEÑALES IDENTITARIAS ENTRE SERIES Y VIDEOJUEGOS

En *Bandersnatch* y en otras ficciones seriales el espectador se comporta como si fuera un jugador. El espectador “debe sentir que la historia se pone en marcha desde el instante en que él decide. No lee una historia que le cuentan, crea la historia desde el momento en el que está jugando”⁴²⁶. Al espectador se le requiere por tanto que conecte los puntos, como si se tratara del motivo visual del *pinboarding* que comentábamos anteriormente.

“En el caso del planteamiento clásico, la enunciación pasa por ser invisible, de manera que las situaciones parecen presentarse al espectador por sí mismas, como si nadie las contara, como si el propio espectador las viviera como en su vida real. Las estructuras funcionan de manera que el código empleado parece funcionar automáticamente dando la ilusión de “ausencia de la enunciación”.⁴²⁷

En los espacios televisivos siempre se acaba hallando la verdadera identidad, con distintos niveles de dificultad, a modo de narrativa de videojuego donde el sujeto decide hacia donde avanzar⁴²⁸: como

⁴²⁶ Sánchez Mesa, D. (ed.), (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros, 118.

⁴²⁷ Marcos, M. (2004). El espectador: ‘l’enfant terrible’ de las propuestas audiovisuales. El observador como centro de la representación. *Binaria*, III. Recuperado de http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2826/mar_marcos.pdf?sequence=1

⁴²⁸ “Games are entirely reliant on the gamer to push the narrative forward which means the gamer more firmly aligns himself with the character he controls” Heaven, D. (2017). How the scariest video games use our own minds to terrify us? Recuperado de <https://www.newscientist.com/article/dn28375-how-the-scariest-video-games-use-our-own-minds-to-terrify-us/>

cuando Camille en *Sharp Objects* avanza por su pequeña ciudad natal de Wind Gap y sólo cuando decide hablar con determinados personajes, se desbloquean elementos de la acción, como la aparición del cadáver de la niña desaparecida. En un mecanismo similar a una aventura gráfica: justo cuando está en la plaza del pueblo, si habla con el personaje adecuado se activa el siguiente nudo, se encuentra el cadáver de la niña asesinada. La situación se presenta por sí misma sin presentación alguna.

En *You* (Netflix, 2018) nos acompaña como voz en *off* la voz del protagonista Joe, comentando todos sus pensamientos. Podemos oírle constantemente pensar sobre Beck, preguntarse sobre ella, enamorarse y obsesionarse con ella; y súbitamente en el tercer capítulo sólo podemos oír a la protagonista: de repente los pensamientos de él han desaparecido y estamos a oscuras sobre sus movimientos. Como si hubiéramos cambiado de personaje.

En *Legion* (2x02) el protagonista debe adentrarse en la psique de sus amigos para despertarlos de un letargo psíquico. Dependiendo de cada uno de ellos el entorno y la dificultad para devolverles a la realidad consciente exigirá mayor o menor dificultad. En el caso de Melanie su psique se representa con un gran vacío en negro en el que se superimprimen mensajes que esperan de la interacción de los protagonistas: “Ok, we are in a game”. Se proporcionan mensajes y David y sus amigos deben tomar decisiones al respecto, asimilando las consecuencias que éstas tendrán dependiendo del camino que escojan:

- “Ahead of you is a door”
- What I have to...?

- Go through the door
- No! look around first
- Ok, “look around”
- “You see another door in the floor. There is a ladder leading down”
- Climb down.
- “You climb down, but the ladder ends in darkness”.

También ocurre de forma más evidente en la casa de “Playtest” en *Black Mirror* (3x02), que guarda gran parecido con la de *Resident Evil* (Capcom, 1996-). Los caminos a seguir además con múltiples, en relación a los espacios que caracterizan a esta edad serial. En la serie de Jonathan Nolan y Lisa Joy “also portrays Westworld Park as having characteristics of open world games, in which players can freely roam the game world. Visitors are shown to be free to act out any fantasy and engage in any behaviour they want to, as long as it is within the boundaries of the park”⁴²⁹.

Se intuye un nuevo escenario, en el que las narrativas ergódicas empiezan a estar en contacto con los mecanismos seriales y hay un contagio de algunos mecanismos, que afectan a diversas cuestiones, pero sobre todo al papel del espectador, a las narrativas y a las identidades.

⁴²⁹ Menger, E. R. (2017). *Casual and Hardcore Players in HBO's Westworld (2016): The Immoral and Violent Player* (Trabajo final de master, Universidad de Utrecht), 2. Consultado el 12 de Agosto de 2017 en <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/350204>

4.1 Narraciones seriales y videojuego

En 2008 Carlos Scolari⁴³⁰ afirmaba que la televisión estaba en pleno proceso de reformulación y hablaba del concepto de hipertelevisión, de un medio que estaba aprendiendo a convivir con nuevas dinámicas tecnológicas que inevitablemente habían cambiado las costumbres de un nuevo tipo de espectador; y sobre todo hablaba de las distintas contaminaciones entre los medios.

Más de diez años después, tomamos aquí como punto de partida la acertadísima predicción de Scolari para expandirla y sostener que tras la sofisticación identitaria que hemos venido explicando hasta aquí, la forma de abordar la identidad en las narrativas televisivas está contaminando en el mejor de los sentidos a otras narrativas que están en pleno momento de expansión y crecimiento: el videojuego.

Es necesario remarcar que el objetivo que se persigue ahora no es discutir la calidad artística del videojuego, ya que no es el propósito de esta tesis; pero sí observamos que hay comportamientos similares entre la serie contemporánea y el videojuego en la línea de la narrativa ergódica que veníamos abordando. El videojuego siempre ha estado en “estrecha relación con la cinematografía. Desde sus comienzos, los juegos electrónicos tomaron personajes e historias pertenecientes originalmente a films o incluso a programas de televisión”.⁴³¹

⁴³⁰ Scolari, C. A. (2008). Hacia la hipertelevisión: los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la comunicación*. 2008; 77.

⁴³¹ Quiroga, M. V. (2012). “Videojuegos: ¿arte o producto de consumo?”. Recuperado de Universidad Argentina de la Empresa (Argentina). Disponible en <https://www.santiagokoval.com/documentos/articulos-academicos/videojuegos-arte-o-producto-de-consumo.pdf>. Consultado el 1/01/2019.

Empezando por lo aparentemente más fundamental y superficial, la estructura natural básica de la serie televisiva dividida en capítulos ha sido adaptada por numerosos videojuegos, como *King's Quest* (Sierra On-Line, 1984-2015), dividida en capítulos de una historia serial clásica, al igual que *Hitman* (IO Interactive, 2016-2018), capítulos que serán agrupados posteriormente en temporadas. *Assassin's Creed* parece reproducir la estructura antológica de algunas series de televisión al contar diversas historias autoconclusivas con distintos protagonistas, dentro de un mismo universo, tal y como recogió la película de 2015, el *animus* es la tecnología que permite recuperar los recuerdos genéticos del protagonista, ligadas a cada una de las experiencias pasadas de sus ancestros.

Esta estructuración serializada es el propósito específico de algunas compañías: la filosofía tras la creación de TellTale Games (2004), fundada por algunos miembros de LucasArts, consistía precisamente en desarrollar juegos con una fuerte estructura narrativa, adoptando el formato episódico. En 2013 Microsoft Studios lanza un proyecto dedicado a desarrollar videojuegos que se interconecten con el audiovisual. El principal exponente hasta la fecha es *Quantum Break* (Remedy Entertainment, 2016), una historia interactiva rodada en imagen real.

La conciencia de relato es especialmente fuerte en algunos juegos. En *Aisle* (1999), el jugador se encuentra un texto introductorio antes de empezar a jugar:

“You are about to read a story. Or rather, part of a story. You will be asked to define the story by controlling one instant in the life of the man whose story it is. Your intervention will

begin and end the story. But be warned; there are many stories and not all of the stories are about the same man”⁴³².

Juegos como *Beyond: Two souls* (Quantic Dream, 2013), *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) o *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) todos se caracterizan por ser prácticamente películas interactivas cuya toma de decisiones implica que la evolución de la aventura es diferente. Especial atención merece el caso de las creaciones de Hideo Kojima, como *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015) que está dividida en episodios e incluso usa el recurso del *Previously on*. Kojima es conocido por sus juegos plagados de intertextualidad cinematográfica y por el protagonismo que confiere a la profundidad narrativa en sus creaciones. Además, Kojima se identifica con una figura autoral firmando todas sus obras con “A Hideo Kojima game”, algo no muy común en el mundo del *gaming*.⁴³³

Profundizando un poco más en la cuestión del planteamiento ergódico que se apuntaba anteriormente, éste hace que desde un punto de vista narrativo la experiencia del espectador/a serial en ocasiones sea comparable a la de un jugador/a de videojuegos, y de hecho en el consumo gamificado de las series se activan varios de los mecanismos que son engranajes típicos del videojuego.

“Todos los sistemas de representación desde la pintura al cine, han procurado un lugar para el espectador que fortaleciera el

⁴³² Parchment. (2018). *Iplayif.com*. Recuperado de <http://iplayif.com/?story=http%3A%2F%2Fwww.ifarchive.org%2Fif-archive%2Fgames%2Fzcode%2FAisle.z5>

⁴³³ Hideo Kojima, 2017, “‘The Shape of Water’ and the Struggle of the Auteur”, *Rolling Stone*. [Última visita: 27/04/2018]

fingir de su participación en la obra, no sólo entrenando su mirada al convertirlo en un ‘voyeurista’ que mira sin ser visto, sino alimentando su narcisismo haciéndole ocupar, frente a la imagen, el lugar del que todo lo percibe, el lugar de Dios, una posición fingida construida sobre un modelo filosófico idealista de antropocsmocentrismo extraordinariamente meditado. La imagen así creada fagocita mi ‘yo’, un ‘yo’ que se afirma y se afianza dentro de la representación. El desarrollo tecnológico ha propiciado en el videojuego llevar al extremo esta posición fingida, ya que gracias a la interfaz se produce una ‘transvivencia’ empática en la que el jugador es el propio personaje: el jugador se cree el centro de la representación porque lo es, porque ha creado un personaje vicario para desplazarse por ese universo paralelo con la capacidad de actuar sobre él”.⁴³⁴

Barry Atkins en *More than a Game*⁴³⁵ planteaba los videojuegos como formas ficcionales narrativas. El videojuego por definición necesita de un actante, de un yo, de un usuario que dirija los mandos y que lleve a cabo las correspondientes acciones, independientemente del tipo de videojuego: “La ‘proyección’ psicológica del cine deviene ‘actuación’ efectiva en el ciberespacio del videojuego”⁴³⁶.

En los videojuegos generalmente existe también un patrón narrativo previo en el que el usuario debe seguir unos pasos para reconstruir los

⁴³⁴ Marcos, M. y Santorum M. (2016). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de estudios de juventud*, 98, 77-89.

⁴³⁵ Atkins, B. (2003). *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester University Press.

⁴³⁶ Marcos, M. y Santorum M. (2016). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de estudios de juventud*, 98, 77-89.

itinerarios narrativos que subyacen en su aparente libre albedrío: “Generally, video games are always games and often also stories. Certainly, the playable character of these stories confers on them a few specific characteristics that need to be explored”⁴³⁷. De hecho, Sam Barlow, uno de los creadores más importantes de videojuegos, tiene como descripción en su cuenta de twitter la siguiente tarjeta de presentación: “Writer director of interactive stories” y *Heavy Rain* no es referido como un videojuego, sino como una película interactiva.⁴³⁸

Esta cercanía narrativa entre las series y el videojuego se debe a que es un mundo que está alcanzando su madurez a la par que la ficción televisiva, y no por mera casualidad. El ansia narrativa ha llevado al surgimiento de la novela visual cinética, un género de videojuego de aventura conversacional que presenta mayormente imágenes estáticas centradas en una historia, o contienen en sus escritos una narración similar a la de una novela. Los departamentos de comunicación audiovisual universitarios ya llevan algunos años teorizando sobre juegos, jugadores y las interacciones entre ambos. En los estudios de los videojuegos, no existe una corriente de análisis única, siendo la narratología uno de los principales. Desde 1997 se desarrollan los estudios ludológicos enfocados directamente sobre los videojuegos, campo en el cual son dignos de mención estudiosos como Jesper Juul⁴³⁹ y Espen Aarseth⁴⁴⁰, entre otros, que han aplicado los estudios de

⁴³⁷ Anyó, Ll. (2015). Narrative time in video games and films: from loop to travel in time. *G|A|M|E, the italian journal of Game Studies*, 4. Recuperado de https://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time/

⁴³⁸ Recuperado de <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-heavy-rains-narrative-is-strengthened-by-its-gameplay--gamedev-1508>

⁴³⁹ Juul, J. (2004). *Half-Real*. Cambridge: MIT Press.

⁴⁴⁰ Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.

Genette (1991, p. 91), teniendo en cuenta peculiaridades del *storytelling* cinematográfico.

El mundo de los videojuegos ha madurado notablemente en los últimos años, tanto en clave de industria y como en el sentido visual y narrativo. Si antes el videojuego era considerado por definición como un medio meramente destinado al ocio y artísticamente menor, con la llegada de las nuevas herramientas de auto publicación y las plataformas digitales, se han comenzado a ver diseños más rompedores, que tienen más de obra interactiva que de verdadero juego, si bien el componente lúdico acaba siendo indivisible parte de la experiencia. Este tipo de juegos abogan por colocar al usuario en un nuevo epicentro, que lo coloca en el marco de un nuevo tipo de debate, del mismo modo que un completo ensayo literario sobre un tema en concreto, un documental o una película: “So what we really tried to do with this game... is blur the lines between what’s passive, what’s active, what’s interactive, and what’s partially interactive, and blur the lines between you as a player and you as a viewer”⁴⁴¹.

Estos son los llamados RPG o *role-playing game*. En *Pavilion* (Visiontrick Media AB, 2018) vemos un puzle en cuarta persona: el usuario no toma el control del protagonista, solo tiene la posibilidad de guiarle a través de la interacción con objetos, sugiriéndole movimientos en un entorno onírico. Las grandes preguntas que se plantean son quién es el jugador y porqué controla el sueño de otra persona.

⁴⁴¹ Romano, N. (2018) “In Shadow of the Tomb Raider, Camilla Luddington crafts a Croft that rivals Hollywood”. *Entertainment Weekly*. Recuperado de: <https://ew.com/gaming/2018/09/15/shadow-of-the-tomb-raider-camilla-luddington/>

Por lo tanto, ¿acaso no presenta la serie contemporánea desde su sofisticación identitaria rasgos en común con el videojuego, cada vez más complejo a su vez en estos tiempos? Para ello es interesante tomar como punto de partida el trabajo de Jonathan Gray y Jason Mittell, pilares de los estudios televisivos contemporáneos, quienes en su afán de saber más sobre el efecto del *spoiler* en la narrativa de las series y sobre su influencia en los espectadores, realizaron una investigación basada en encuestas desarrolladas entre el *fandom* de *Lost* que concluían que

“Spoiler fans take some extra-textual pleasures, informing how contemporary mediated texts operate within everyday life. However, fans’ survey responses focused on textual pleasures, painting vivid pictures of *Lost*’s “operational aesthetics,” pleasures of the known, paratextual proliferation, game logic, and the phenomenology of anticipation and suspense. Ultimately, spoiler fans and the practice of spoiler consumption speak volumes about the changing nature of transmedia storytelling, serial textuality, and norms of narrative consumption”⁴⁴².

Los dos autores nombran tres cuestiones principales en las que nos detenemos por ser útiles para desarrollarlas en cuanto a lo que aquí nos compete:

- Los *placeres textuales y su relación con el consumo de paratextos*, que son fácilmente asociables a la idea de recompensa tan inherente al videojuego, donde el espectador accede a un nivel

⁴⁴² Gray, J. y Mittell J. (2007). Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality. *Particip@tions*, 4(1).

superior de conocimiento de los misterios de la serie o simplemente del contexto que esta desarrolla o en la que se desarrolla, por lo tanto de talante epistemológico, en tanto a que su conocimiento sobre ese universo aumenta; además de una no menos importante gratificación de tipo emocional,⁴⁴³ que sirve para guiar en la toma de decisiones y en la atención del espectador/jugador⁴⁴⁴ y en la *character simulation* propia de la empatía, donde el espectador prevee comportamientos de los personajes.⁴⁴⁵

- la *game logic*⁴⁴⁶, en cuanto a la progresión del espectador en la narrativa de la serie y que afectaría a un nivel de características más ontológicas, en tanto a su comportamiento y las expectativas del comportamiento de los demás personajes según su identidad (y lo que *se* espera de ellos);
- y la *naturaleza cambiante del transmedia storytelling*, que hace las veces de las inteligencias artificiales que reaccionan según las

⁴⁴³ Anne Bartch señala los siguientes *sentimientos de recompensa* en el consumo televisivo: “1) fun, 2) thrill, and 3) empathic sadness, and four factors that reflect the role of emotional media experiences within the broader context of individuals' social and cognitive needs: 4) contemplative emotional experiences, 5) emotional engagement with characters, 6) social sharing of emotions, and 7) vicarious release of emotions”. Bartsch, A. (2012). Emotional gratification in entertainment experience: Why viewers of movies and television series find it rewarding to experience emotions. *Media Psychology*, 15(3), 267–302.

⁴⁴⁴ Lankoski, P. (2007). Goals , Affects, and Empathy in Games. *The philosophy of computer games*, 25–27.

⁴⁴⁵ Morrison, I. y Ziemke, T. (2005). Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective. *Proceedings of the Joint Symposium on Virtual Social Agents*, 73-79. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/255577785_Empathy_with_Computer_Game_Characters_A_Cognitive_Neuroscience_Perspective

⁴⁴⁶ “Game Logic is a modal logic which extends Propositional Dynamic Logic by generalising its semantics and adding a new operator to the language. The logic can be used to reason about determined 2-player games.” Rohit Parikh, M.P. (2003). Game Logic - An Overview. *Studia Logica*, 75(2), 165–182.

posibilidades de acción de los *gamers*. Así entonces la transmedia se percibiría como la expansión del universo narrativo de las series que permitiría la exploración de un universo ficcional más allá de la serie en sí.

En cuanto a la potencia de acción del espectador, Mittell en “Narrative Complexity in Contemporary American Television” ya se interrogaba un año antes sobre los límites de la ficción televisiva y la interacción con los espectadores, estableciendo que en realidad es algo común a distintos formatos narrativos, uno de ellos, el videojuego:

“This need for gaining competencies in decoding stories and diegetic worlds is particularly salient across a number of media at the moment. Certainly, videogames are predicated on this ability to learn how to understand and interact with a range of storyworlds and interfaces—nearly every game contains its own diegetic training module, as players learn to master the controls and expectations for this particular virtual world. Cinema has also seen the emergence of a popular cycle of “puzzle films” that require the audience to learn the particular rules of a film to comprehend its narrative”⁴⁴⁷

En el caso de las últimas muestras de serialidad contemporánea estaríamos entonces ante un punto de inflexión que acentúa las narrativas ergódicas, proponiendo más que nunca un espectador/jugador, a la par que mejora y fortifica las identidades, tanto en lo serial como en el videojuego.

⁴⁴⁷ Mittell, J. (2006). Narrative complexity in contemporary American television. *The velvet light trap*, 58, 37.

4.2. Correspondencias de la taxonomía del yo serial en contacto con el videojuego.

Tras explorar estos puntos en común, abogamos aquí pues por una correspondencia entre la plasmación identitaria en las series de televisión con las narraciones en videojuego. Se hace necesario entonces cerrar este apartado con un acercamiento introductorio a estas correspondencias. Obviamente no es el objeto de esta tesis y por ello solo se realizarán algunos apuntes relevantes al respecto, usando algunos ejemplos paradigmáticos.

En cuanto a la primera categoría que abordábamos en esta tesis, el yo craquelado, podemos afirmar claras correspondencias. La idea de las identidades fragmentadas va de la mano de cómo se ha truncado el héroe campbelliano, tal como decíamos al principio de nuestro texto, y al final los videojuegos no dejan de ser también relatos de nuestro tiempo. Encontramos al espartano Kratos, protagonista de *God of War*, atormentado por ser responsable de la muerte de su mujer e hija durante un ataque de *hybris* propiciado por Atenea.

Deteniéndonos por un momento en la fragmentación identitaria y en la concepción de la serie como relato fragmentado, se constata que la propuesta de resolución de los enigmas narrativos presentados al espectador repite los esquemas de la que se le plantea a un jugador, consiguiendo desentrañar lo que en *game studies* se conoce por *subgoals*⁴⁴⁸, es decir pequeños objetivos que ir consiguiendo en el desarrollo de la narración antes de llegar al objetivo final.

⁴⁴⁸ Nichols, S. y Stich, S. (2000). A Cognitive Theory of Pretense. *Cognition*, 74, 80–81.

Un ejemplo de *subgoal* ocurre cuando Anthony Cooper, el padre de Locke, aparece atado al final de “The Man from Tallahassee” (*Lost*, 3x13), y Ben le promete a John mostrarle el contenido de la caja mágica. En realidad, la promesa es para con el espectador, se promete el *easter egg*, el mecanismo de misterio que a su vez denota (y connota) otro misterio. La resolución de la *subgoal* lleva a la siguiente, de más dificultad. El espectador debe organizar el puzle, tal como ocurre en *Westworld*, donde debe resolver el orden temporal de las fichas narrativas en su primera temporada.

En *Mr Robot* debe recolocar los datos aportados para saber qué es verdad y qué no, de manera muy similar a lo que ocurre en el juego *Her story* (2015). La obra sitúa al *gamer* ante un terminal donde están guardadas múltiples grabaciones correspondientes a siete interrogatorios que la policía realizó a Hannah, una joven que ha denunciado la desaparición de su marido. Dichos interrogatorios están fragmentados en decenas de cortes donde solo se tiene acceso a sus respuestas, nunca a las preguntas de los investigadores, y la única forma que el usuario tiene para dar con ellas será introduciendo en el buscador del programa como términos de búsqueda palabras clave. El usuario no tardará en percatarse de que hay partes de su historia que no casan y a partir de ahí empezará el proceso de reconstrucción del puzle en busca de la verdad.

En *Muerte por videojuego* (2016), Simon Parkin nos explica que en este tipo de relatos no solo aprendemos a ponernos en el lugar del otro sino a adquirir experiencia a través de nuestras vivencias, sin un peligro intrínseco, tal como y como enfatizaba Johan Huizinga en *Homo ludens* (1938). Aunque algunos relatos en videojuegos a la hora de

escoger el nivel del usuario ya plantean la posibilidad de no recuperación de la identidad. *Detroit: become human* describe su nivel experto como “quiero un sistema de juego inmersivo con controles avanzados. Un reto justo donde los errores puedan implicar la pérdida de un personaje”. En el nivel experto debemos asumir las reglas de la realidad. Algo intrínsecamente cercano a la formulación de la identidad del jugador y a sus características: el avatar, muy cercano al planteamiento del otro y la lidia con la identidad propia.

Algunos juegos están destinados a entender mejor la identidad ajena, como *Escape from Woomera* (EFW Collective, 2003) donde se denunciaba la política con respecto a los refugiados en Australia convirtiendo al jugador en un inmigrante detenido en el centro de refugiados cuyo propósito es escapar antes de que le deporten. Similar es el caso de *Darfur is Dying* (Take action games, 2006) donde debemos mantener en funcionamiento el campo de refugiados de Darfur bajo la amenaza de milicias.⁴⁴⁹

El yo de género tiene una presencia cambiante en estos momentos⁴⁵⁰. Aunque en este tipo de narración hemos asistido a una tradición particularmente marcada por personajes masculinos actantes e identidades femeninas frágiles, necesitadas de ayuda⁴⁵¹ y especialmente sexualizadas, estos patrones parecen estar cambiando a la par que

⁴⁴⁹ Gómez, S. (2014). *¿ Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: una introducción a los serious games* (Vol. 5). Universidad Internacional de La Rioja (UNIR Editorial).

⁴⁵⁰ López-Redondo, I., & Ufarte Ruiz, M. J. (2014). La imagen de la mujer en el videojuego. *II International Conference Gender and Communication*, Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 1, 2 y 3 de abril de 2014: Libro de actas (pp. 160-169). Sevilla: Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla.

⁴⁵¹ “Video games provide a prime example of the social construction of gender. Women rarely appear in them, except as damsels requiring rescue, or rewards for successful completion of the mission” (Cassel, J., Jenkins, H. (1998) *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts. The Mit Press.)

ocurre en la serialidad televisiva: “Cabe esperar que (...) cambiarán su estrategia comercial, pasando de vender a la mujer como objeto a vender una chica real, más cercana y con la cual las chicas usuarias de videojuegos puedan sentirse identificadas”⁴⁵². Ambas tendencias (la serial y la del videojuego) cambian con la revolución feminista del momento, pero en el caso del relato del videojuego especialmente influenciada por un punto de inflexión, el llamado *gamergate*. En verano de 2014 se produjo una campaña de acoso sexista sistematizada a diversas mujeres involucradas en el campo del videojuego.⁴⁵³

Especial atención merece el papel de la inteligencia artificial en el videojuego, porque ella es la que crea(rá) las posibilidades narrativas. Éstas están diseñadas para responder a las acciones del jugador/a, de manera que encontramos inteligencia artificial (IA) desde un primer nivel muy básico en toda la programación del resto de personajes del juego no controlados por el jugador/a y que dan replica a sus acciones.

Desde la creación del algoritmo FSM (Finite State Machine) a inicios de la década de los 90, la inteligencia artificial responde a mecanismos de respuesta básica programados, como ya sucedía en Super Mario. Con el paso del tiempo estas estrategias se sofistican y el algoritmo Monte carlo Search Tree (MCST) imagina los múltiples movimientos del usuario, previene el más probable, actúa en consecuencia y a partir de ese movimiento vuelve a empezar a evaluar las múltiples posibilidades, tal como ocurre en los juegos de estrategia. El momento

⁴⁵² García Picado, A. (2017). *La representación de la mujer en el videojuego: caso de Tomb Raider*. Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/24099/1/TFG-N.647.pdf> Consultado el 01/01/2019

⁴⁵³ Sánchez, J. G. (2015). El fenómeno gamergate: un escándalo de violencia contra la mujer en el mundo del videojuego. *Videojuegos: diseño y sociología*: 355-369.

de superación del MCST sucedería cuando la IA es capaz de aprender de la experiencia previa (de sus movimientos y del usuario), algo que en realidad se ha empleado especialmente en videojuegos relacionados con mascotas, lo que parece incorporar la cuestión de las emociones en el proceso, tales como *Nintendogs* (2005) o *Kinectimals* (2010),⁴⁵⁴ hasta llegar a ejemplos más sofisticados com el Dota 2, un bot que aprende del juego en base a jugar contra él mismo y no usa ni aprendizaje imitative el Sistema de predicción de multiples posibilidades del MCST y donde las acciones por minute de esta IA son comparables a las de un jugador/a humano⁴⁵⁵.

En algunos juegos existen ya síntomas de cómo subrayar el protagonismo del diseño de personajes, ahondando es sus narrativas, incluso de aquellos que no son especialmente relevantes. Las personalidades de aquellos personajes secundarios, o NPCs como se les conoce en el ámbito del videojuego (*non playable characters*) están especialmente dibujadas en *Read Dead Redemption* (Rockstar Studios, 2018): se han creado rutinas diarias para varios de estos NPCs. Tradicionalmente se trata de personajes no relevantes para el desarrollo de la trama principal del juego, pero en el caso de *Read Dead Redemption 2* no repiten sistemáticamente una misma acción irrelevante cada vez que los encontramos en el juego, sino que tienen las rutinas diarias que cabría esperar en un contexto como el que nos relata el juego ambientado en el *far west*. Es más, sus indentidades están tan sorprendentemente trabajadas como para reaccionar a

⁴⁵⁴ Lou, H. (2017). AI in Video Games: Toward a More Intelligent Game. Recuperado de <http://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/ai-video-games-toward-intelligent-game/>

⁴⁵⁵ OpenAI+Dota2 (2017, Agosto 11). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=I92J1UvHf6M>

comportamientos del avatar protagonista, algo bastante inaudito. Por ejemplo, si caminamos tras un NPC durante un rato, éste se girará y nos espetará porqué le seguimos.

Por lo que respecta a dentro del videojuego encontramos preocupación particulares que coinciden con algunas de las nombradas en cuanto a la cuestión identitaria en capítulos anteriores, como la cuestión de la identidad referida a la inteligencia artificial: en *Fallout 4*, la creación de los *synths* reproduce casi con absoluto detalle la de los *bosts* en *Westworld*, hombres de Vitrubio manufacturados que se cuestionan su naturaleza humana como lo hacían los *cylons* de *Philip K. Dick's Electric Dreams*, *Black Mirror*, *Caprica*, *Battlestar Gallactica*, etc. En *Detroit: become human* nos recibe una amable muchacha rubia. La interacción, el planteamiento de la escena y la aparente humanidad de la interlocutora recuerda muchísimo a los androides de bienvenida al parque de *Westworld*⁴⁵⁶: “Hola. Le doy la bienvenida a su experiencia Detroit. Soy una androide y estoy a su servicio. (...) Está usted a punto de comenzar Detroit. Recuerde: esto no es sólo una historia. Esto es nuestro futuro”. Resulta altamente interesante que la androide se refiera al videojuego ni siquiera como tal, sino cola la concepción genérica de historia, pero además, con un punto profético: la androide se refiere a un futuro cercano en el que las IAs estarán presentes cada vez más en nuestras vidas, según marcan los patrones tecnológicos actuales, donde el libre albedrío es una cuestión fundamental en la consolidación de las identidades, tal como abordamos anteriormente

⁴⁵⁶ Jonathan Nolan y Lisa Joy se inspiraron en el universo de *Red Dead Redemption* y *GTA* para concebir el parque de *Westworld*. Romano, N. (2018). *The new West world: Red Dead Redemption 2 signals the era of prestige video games*. Recuperado de <https://ew.com/gaming/2018/10/22/red-dead-redemption-2-prestige-video-games/>

de la mano de la inteligencia artificial, aunque en realidad va ligado a la constitución de cualquier identidad.

En *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) la historia transcurre en Skyrim, en el continente de Tamriel. Se trata de un mundo abierto a la exploración personal sin una *quest* definida, sin un objetivo final, simplemente dedicado a la exploración del espacio. Se trata de un mundo que es un universo en sí, que el jugador simplemente puede recorrerlo por placer. Esta idea multiplicada la encontramos en *No man's sky* (Hello Games / Sony Interactive Entertainment, 2016), donde el propósito es la exploración de los mundos que se van generando y que pueden llegar al número de 18.446.744.073.709.551.616, cada uno con sus características propias, a través de la generación algorítmica por procedimientos (*programmatic generation*)⁴⁵⁷.

Los paisajes de *Journey* (Thatgamecompany, 2012) son un emplazamiento para la identidad en lo onírico. Reconocemos el desierto y sabemos que es necesario avanzar hacia una montaña, pero no hay más retos ni instrucciones. Se trata de una metáfora vital, que se acrecienta cuando el juego es en su versión online y el jugador descubre a otra figura. Se trata de otro jugador o jugadora que se encuentra en su misma situación (siempre un máximo de uno) y cuya interacción sólo podrá ser para ayudarse mutuamente y entre los que la única comunicación es posible a través de bellos sonidos.

⁴⁵⁷ Scolari, C. (2016). Generación por procedimientos. Videojuegos, música y que pase el que sigue. *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2016/02/17/generacion-por-procedimientos-videojuegos-musica-y-que-pase-el-que-sigue/>

August 25th 2017 (2017)⁴⁵⁸ está marcado por la melancolía. La acción del juego consiste en ir conociendo a diferentes personajes a medida que pasan los días, hasta que llega la fecha que da nombre al juego y uno de ellos muere. El único propósito del juego es trasladar el sentimiento de pérdida al jugador, la imposibilidad de la recuperación cada vez que vuelve a visitar la sala vacía y el afán de trascendencia que puede conllevar.

Don't look back (Terry Cavanagh, 2009) revisita el mito de Orfeo y Eurídice desde lo onírico literalmente: el personaje protagonista está ante la tumba de su amada. El principal propósito es rescatarla del averno y cuando lo consigue regresa a la pantalla inicial, reencontrándose con él mismo, momento en que él y Eurídice se desvanece para devolver al jugador al punto de partida porque todo había sido un sueño. El viaje del héroe se plantea como imposible en la lucha contra la trascendencia.

La narración es en sí el principal propósito de Elegy for a Dead World (Dejobaan Games, LLC, Popcanniba, 2015), que propone explorar diversas civilizaciones en distintos mundos bellamente dibujados, en los que dependiendo del rol escogido el jugador, éste deberá escoger si crear prosa o poesía, y en el que llegado al final tendrá la posibilidad de imprimir su obra completando una elegía a estos mundos desaparecidos. Estos mundos están inspirados a su vez en tres poemas: *Ozymandias* de Percy Bysshe Shelley, *Cuando tengo miedo de que yo pueda cesar de ser* de John Keats, y *Oscuridad* de Lord Byron. El propio juego fue promocionado como “this is a game about writing”.

⁴⁵⁸ Disponible gratuitamente en <https://www.newgrounds.com/portal/view/697278>

En *the Stanley Parable* (2011) podemos reconocer varios de los mecanismos que hemos destacado en la categorización de la segunda parte de esta tesis. *The Stanley Parable* es un *mod* de aventura conversacional desarrollado por Davey Wreden. El narrador omnisciente, lleno de un sarcasmo que recuerda poderosamente al de *Jane the Virgin* que se comentó en líneas anteriores, acompaña al jugador durante todo el juego y le explica que el protagonista Stanley trabaja en un edificio de oficinas, y tiene la tarea de monitorear datos en una pantalla de computador y presionar botones según se requiera sin cuestionar nada. Stanley carece de personalidad: “Employee number 427 job was simple (...) he pushed buttons on a keywork (...) this is what employee number 427 did every day of every month of every year”. Como John Locke en *Lost*, Stanley está condenado a apretar el botón, hasta que deja de hacerlo y empieza a decidir por sí mismo.

Un día la pantalla se apaga. Stanley comienza a explorar el edificio y descubre que no hay nadie allí. En ese momento, a partir de ese *evento* inicial, la historia se divide en numerosas posibilidades, basadas en las elecciones del jugador. El juego hace continuamente hincapié en la idea de relato: “This is the story about a man named Stanley”. El narrador continúa la historia, pero cuando el jugador llega a un área en la que una elección es posible, el narrador sugiere a Stanley qué ruta tomar. El jugador puede optar por contradecir al narrador y realizar otra acción, obligando a la narración a que se adapte a esta nueva dirección que puede que haga regresar al jugador al camino designado o crear una nueva narración.

La primera elección que el jugador realiza en el juego es ante un par de puertas abiertas: el narrador le dice a Stanley que elija la puerta izquierda; el jugador puede elegir seguir esta línea narrativa, elección que mantiene a la historia del narrador sobre su línea, o puede escoger la puerta de la derecha, lo que hace que el narrador se moleste y el jugador sea presionado para regresar al camino correcto: “oh, come on! Don’t you want to end already, do you? Why don’t we begin again?”, resetando la narración cada vez que Stanley se sale de lo establecido.

El narrador aquí se convierte en una suerte de demiurgo de esta psicoesfera en la que se haya el jugador, que llegado el momento se revela como tal y se separa de la identificación con Stanley, convirtiéndose éste específicamente en una marioneta por parte del narrador y por parte del jugador:

“Wait a second, did I just see... no, that’s not posible. I can’t believe it. How had I not noticed it sooner? You’re not Stanley. You are a real person. *sigh* I can’t believe I was so mistaken. This is why you’ve been able to make correct and incorrect choices!”

Alcanzado un cierto punto de desobediencia insistente, el narrador incluso insiste en dibujar una línea amarilla en el suelo para que Stanley siga el recorrido que él establece: “Alright, I have a solution. This time, to make sure we don’t make lost, I’ve employed the help of The Stanley Parable Adventure Line™! Just follow the Line™; how simple is that! (...) the Line™ knows where the story is, it’s over in this direction! Onward Stanley, to destiny!” El papel de la línea cuestiona si

cabe aún más la cuestión de las decisiones y el libre albedrío y nos habla de la esencia teleológica del relato:

“Simply by the act of moving forward are we implying a journey such that a destination is inevitably conjured into being via the very manifestation of the nature of life itself? (...) Now we can both agree that the nature of existence is, in fact a byproduct of one’s subjective experience of that existence, right? Ok, now if my experience of your subjective experience of this office, is this office, in fact the skeleton of my own relative experiential mental subjective construct?”

Sin embargo la línea en un momento dado toma también autonomía y deja de indicar el camino correctamente, invirtiendo el objetivo para el que ha sido diseñada, un elemento natural al universo creado por el narrador que se altera afectada por el comportamiento antinatural del protagonista (“You may have noticed that this room has begun to deteriorate as a result of narrative contradiction”), tal como ocurre en *The Good Place* cuando Eleanor descubre que no debería estar en ese lugar: “Oh, no no, no no, not again Line™, how could you have done this to us, and after we trust you! After everything we’ve been through, you- oh, I can’t take this anymore, to hell with it. Restart.”

El jugador tiene la oportunidad de realizar numerosas decisiones sobre qué camino tomar, incluyendo decisiones que contradicen las indicaciones del narrador, produciendo diferentes narraciones y finales. Por ello la historia es una interpelación sobre la naturaleza de

las decisiones y lo que se entiende como real: “The whole point of the game is that there is no answer. The entirety of the game is realizing what the question is in the first place”.⁴⁵⁹ De hecho el narrador llega a proponer la posibilidad de crear nuestra propia historia, de erigirnos en creadores: “We’re intelligent people, right? Why can’t we make our own story? Something exciting, daring, mysterious... (...) Just me and Stanley, forging a new path, a new story!”.

Wreden se percató de que la mayoría de los videojuegos confinaban a los usuarios a sus reglas, y consideraron elaborar una narrativa para desafiar esa noción. Según Wreden, su objetivo era "Mess with the player's head in every way possible, throwing them off-guard, or pretending there's an answer and then kinda whisking it away from in front of them."⁴⁶⁰ Por eso en un momento dado, una vez ya muy avanzado el juego, Stanley llega a una sala donde se proyecta una imagen donde se detalla todo el esquema narrativo, llamado *The confusión ending*, casi como si se tratara de un tablero de *pinboarding*: “That’s what this is? It’s all one giant ending? And we are supposed to restart the game... what... eight, eight times?”. Y cada vez que el juego se resetea se supone que el narrador no tiene conciencia de ello, porque pierde la memoria: “then what... am I just supposed to forget? Well, what if I don’t want to forget! My mind goes blank simply because it’s written here on this... this... thing!”. Es más, en la sala donde encontramos los objetos y lugares recurrentes de juego como si

⁴⁵⁹ Schreier, J., McMillan, G. et al. (2018). Brilliant Indie Game the Stanley Parable Will Mess with Your Head. *WTRED*. Recuperado de <https://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/>

⁴⁶⁰ Schreier, J. (2011, agosto). Brilliant Indie Game the Stanley Parable Will Mess with Your Head. *Wired*. Recuperado de <https://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/>

fuera un espacio museístico, una voz femenina nos narra la experiencia del juego y reflexiona sobre la necesidad de libre albedrío, convirtiendo ese espacio en una metareflexión sobre el juego, su narrativa y la existencia: “When every path you can walk has been created for you long in advance, death becomes meaningless, making life the same”.

Los puntos de contacto entre el videojuego y las series transcurren de manera paralela. El propio Hideo Kojima comentaba en una entrevista la problemática de la narrativa ergódica, algo que parece connatural al relato en el videojuego, pero que sin embargo le hacía plantearse cuál era el sacrificio a cambio:

“Storytelling is very difficult. But adding the flavor helps to relay the storytelling, meaning in a cut scene, with a set camera and effects, you can make the users feel sorrow, or make them happy or laugh. This is an easy approach, which we have been doing. That is one point, the second point is that if I make multiple storylines and allow the users to select which story, this might really sacrifice the deep emotion the user might feel; when there's a concrete storyline, and you kind of go along that rail, you feel the destiny of the story, which at the end, makes you feel more moved. But when you make it interactive — if you want multiple stories where you go one way or another — will that make the player more moved when he or she finishes the game? These two points are really the key

which I am thinking about, and if this works, I think I could probably introduce a more interactive storytelling method”.⁴⁶¹

El autor se preocupaba por el gran nexo común entre ambas narraciones y que concluye nuestro relato: la cuestión de las emociones, algo que a la par se constituye cada vez más en el núcleo de la narración (serial y de videojuegos): “Sometimes I feel like (the games) capture more than the movies are capturing (...) And I think when you’re feeling and seeing more of what the character’s feeling, you’re more invested emotionally in playing the game”.⁴⁶²

⁴⁶¹ Kikizo (2011) “Hideo Kojima: The Kikizo Interview 20. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20111009180041/http://archive.videogamesdaily.com/features/hideo-kojima-interview-2008-p3.asp>

⁴⁶² Romano, N. (2018) “In Shadow of the Tomb Raider, Camilla Luddington crafts a Croft that rivals Hollywood”. *Entertainment Weekly*. Recuperado de: <https://ew.com/gaming/2018/09/15/shadow-of-the-tomb-raider-camilla-luddington/>

5. CONCLUSIONES. **EMOFICCIÓN: SIENTO, LUEGO EXISTO.**

I know who I am. And after all these years, there's a victory in that.
Rustin Cohle en *True detective* (“The Long Bright Dark”, 1x01).

We're most who we are. Unrestrained. Ourselves.
Vanessa Ives en *Penny Dreadful* (“Little scorpion”, 2x07).

I'm real. You're real. Everything that's happened to you is real. All those people in the church, they're all real too. (...) This is a place that you... that you all made together so that you could find one another. (...) Nobody does it alone, Jack. You needed all of them, and they needed you.

Christian Shepard en “The End” (*Lost*, 6x18).

There is no scientific explanation, but I have a theory based on a uniquely human principle. I believe you could not be fully erased because the people who care about you would not let you go, and you would not let them go. I believe you call it love.

Observer en “A Short Story About Love” (*Fringe*, 4x15)

Vivimos en la época del individualismo y de la demostración de emociones: “La religión entrará en declive, el matrimonio será pospuesto, las ideologías serán rechazadas (...) Sólo la marihuana, los

selfies y Facebook se mantendrán”⁴⁶³. Las emociones actúan como arquitectas de la identidad: no hay más que pensar en la fuerte implantación de la cultura del *selfie* y su conexión con el reconocimiento social.⁴⁶⁴ Y el medio moldea la historia cultural de un nuevo tipo de *lectoespectador* que vive en la empatía⁴⁶⁵, en el reconocimiento en las ficciones de las que se apropia:

“Si hay algo que fundamenta todas las contribuciones y discusiones en el cognitivismo de los estudios fílmicos es que las emociones son un contenido estético primordial de la narración, lo que lleva inmediatamente a situar al personaje como principal sujeto a investigar”⁴⁶⁶.

La empatía, en cuanto a la relación con lo artístico, es también uno de los pilares de las teorías cognitivistas aplicadas a las series de televisión,

⁴⁶³ Douhat, R. (2016). The age of individualism. *The New York Times*. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2014/03/16/opinion/sunday/douhat-the-age-of-individualism.html?hp&rrref=opinion>

⁴⁶⁴ De hecho, según recientes estudios los likes activan en los cerebros de los adolescentes las mismas áreas que comportamientos como comer un alimento apetecible o la masturbación. Sherman, L. y Payton, A. (2016). The Power of the Like in Adolescence Effects of Peer Influence on Neural and Behavioral Responses to Social Media. *Psychological Science*. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0956797616645673>

⁴⁶⁵ Por empatía aquí entendemos el concepto clásico que tan bien explican Coplan y Goldie, tomando como punto de partida las ideas de Hume y Adam Smith: “Empathy (...) has been seen important in relation to our capacity to gain a grasp of the content of other people’s minds, and to predict and explain what they think, feel, and do. (. . .) A third respect in which empathy has been seen as important – one which owes less to the work of Hume and Smith – is in relation to our engagement with works of art”. Songhorian, S. (2011). Review of Coplan, A. Goldie, P. (Eds.), *Empathy. Philosophical and Psychological Perspectives*. *Method Journal*, 217-230. Recuperado de https://www.academia.edu/31655161/A._Coplan_P._Goldie_Eds._-_Empathy._Philosophical_and_Psychological_Perspectives

⁴⁶⁶ López, H. J. P. (2015). Los tres cuerpos de la narración: una poética cognitivista de la interpretación actoral. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (19), 17-26.

y de las ideas de Murray Smith: “A number of points can be made in defence of the claim that empathy (along with its relatives) plays a significant role in our apprehension of fictions and other narratives”⁴⁶⁷

Aunque en términos identitarios tradicionalmente la racionalidad y la emoción se habían abordado desde una división cartesiana⁴⁶⁸, priorizando claramente la racionalidad⁴⁶⁹, el paradigma está cambiando:

“Históricamente, la cultura occidental se ha caracterizado por mantener una postura desdeñosa en relación a las emociones. Los motivos no son fáciles de establecer. Podrían ser resultado de la influencia del estoicismo (...) También podría ser resultado de cierto pensamiento “patriarcal” que valoraba la razón “masculina” de la acción directa a formas más “femeninas” de ver el mundo apoyadas más en valores comunicativos y sentimientos. El resultado final es que la mayoría de pensadores y psicólogos han considerado que las emociones eran algo peligroso, incontrolado y no sujeto a la razón.”⁴⁷⁰

Si bien siempre habíamos asistido a este desdén hacia las emociones por parte de la sociedad occidental, en los últimos años se puede observar un cambio de actitud hacia las mismas, como señalan por

⁴⁶⁷ Coplan A., Goldie P. (2011), *Op. Cit*, p.113.

⁴⁶⁸ Descartes, R. (1649). *Tratado de las pasiones del alma*. Recuperado de http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/obligatorias/034_historia_2/Archivos/Descartes_pasiones.pdf

⁴⁶⁹ “I had been advised early in life that sound decisions came from a cool head, that emotions and reason did not mix any more than oil and water”. Damasio, A. (1994). *Descartes' Error. Emotion, Reason, and the Human Brain*. Nueva York: Avon.

⁴⁷⁰ Casacuberta, D.; y Vallverdú, J. (2010). Emociones sintéticas. *Páginas de filosofía*, 13, 116-144.

ejemplo los estudios de Patricia T. Clough y Jean O. Halley en el área de la sociología, o Mabel Berezin en lo que respecta a la economía. En el mundo contemporáneo existe una nueva sensibilidad hacia el mundo de las emociones⁴⁷¹. En un contexto de tardocapitalismo en el que las emociones se convierten en producto, hasta llevarnos a un capitalismo emocional⁴⁷², estamos en un momento de lo que Alberto Nahum García llama “retorno afectivo”⁴⁷³ en cuanto a la ficción, de vuelta a un énfasis en las emociones que se abandonó en el siglo XVIII. Las emociones como algo que no sólo se aplica a humanos y a animales sino también el mundo vegetal.⁴⁷⁴ Si la capacidad de aprender, por tanto, no es algo exclusivo de lo humano sino algo común a todo el reino animal, quizás la siguiente frontera sea la de las emociones, “según han mostrado investigaciones recientes, buena parte de las áreas cognitivas que normalmente asociamos con la inteligencia en los seres humanos dependen en buena parte de nuestras emociones”⁴⁷⁵.

⁴⁷¹ Bolaños, L.P. (2016). El estudio socio-histórico de las emociones y los sentimientos en las Ciencias Sociales del siglo XX. *Revista de Estudios Sociales*, 55, 178-191.

⁴⁷² Eagleton, T. (2012). *Razón, fe y revolución*, Barcelona, Paidós;

Zizek, S. (1998). *Porque no saben lo que hacen*, Buenos Aires, Paidós; Sennet, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona, Anagrama; Bauman, Z. (2002). *La modernidad líquida*. España, EFE; Illouz, E. (2009). *El consumo de la utopía romántica. El amor y las contradicciones culturales del capitalismo*. Buenos Aires, Katz.

⁴⁷³ García-Martínez, A. N. (2018). La estética del asco. Lo repugnante en la serialidad contemporánea. En M.A. Huerta (ed.) y P. Sangro (ed.), *La estética televisiva en las series contemporáneas* (pp. 86-101). Valencia: Tirant lo Blanch.

⁴⁷⁴ Stefano Mancuso es quizás su principal exponente actual con los estudios que se realizan desde el Laboratorio Internacional de Neurobiología vegetal de Florencia, investigando cuestiones como el comportamiento, inteligencia y comunicación de los organismos vegetales (Carrión, J. (2017) *Op. Cit*, 20).

⁴⁷⁵ Casacuberta, D.; y Vallverdú, J. (2010). Emociones sintéticas. *Páginas de filosofía*, 13, 116-144.

Las emociones se presentan en muchas ocasiones como juicios morales⁴⁷⁶. Explica Martha Nussbaum que esos son “juicios sobre cuestiones importantes, juicios en los que, al evaluar un objeto externo como determinante para nuestro bienestar, reconocemos nuestra propia carencia e imperfección ante partes del mundo que no controlamos del todo”,⁴⁷⁷ por lo que las emociones se esclarecen como *paisajes del pensamiento*, como dice Nussbaum; con propósitos cognitivos como la intencionalidad o la creencia, *levantamientos geológicos del pensamiento*, en palabras de Proust. La integración progresiva de la importancia de las emociones especialmente desde el campo de la psicología aporta una nueva luz emocional sobre la consciencia y quiénes somos.

“Las emociones constituyen la manifestación corporal de la relevancia que para el sujeto tiene algún hecho del mundo natural o social. La emoción es una conciencia corporal que señala y marca esta relevancia, regulando así las relaciones que un sujeto concreto mantiene con el mundo (...). Sin duda, el ‘yo’ o sujeto sentiente constituye la referencia central en torno a la que giran las emociones”⁴⁷⁸.

En la contemporaneidad marcada por los recientes estudios de física cuántica que convierten las posibilidades de existencia, de universos y de casuística en múltiples, la emoción se relaciona con el ser y lo convierte en real. Los lectores procesan las implicaciones emocionales

⁴⁷⁶ Solomon, R. C. (1992). Emociones y elección. En C. Calhoun and R. C. Solomon (eds.), *¿Qué es una emoción? Lecturas clásicas de psicología filosófica* (pp. 321-42). México: Fondo de Cultura Económica, 328.

⁴⁷⁷ Nussbaum, M. (2008). *Paisajes del pensamiento: la inteligencia de las emociones*. Barcelona: Paidós Ibérica, 19.

⁴⁷⁸ Bericat, E. (2012). Emociones. *Sociopedia.isa*, 1-13.

de los eventos narrativos desde el lugar de los protagonistas⁴⁷⁹, porque el ser se presenta como sujeto que se siente observador, ignorando que su cerebro en ese momento es un holograma que interpreta un universo holográfico⁴⁸⁰. Nótese que no empleamos el término *empatía* porque esta palabra define el proceso para alcanzar las emociones, que es lo verdaderamente importante; así como tampoco identificación, un término particularmente criticado desde la academia, que en sus últimas tendencias prefiere *character engagement*.⁴⁸¹

Denzin entiende la emoción como creadora de “una realidad nueva y transformada – la realidad de un mundo constituido por la experiencia emocional”⁴⁸². Y la emoción conlleva un salto de fe, el alejamiento del miedo, las dos pulsiones que según Elias Canetti mueven al ser⁴⁸³.

Tras observar la categorización identitaria, como la emoción forma parte sustancial de las identidades reflejadas en las series, cómo el manierismo serial contemporáneo afecta especialmente al espectador y cómo todo conduce a una participación exacerbada del mismo en la construcción de las narrativas (ergódicas), concluimos que nos encontramos ante lo que llamamos aquí una *emoficción*. La ficción contemporánea que proporciona una *educación sentimental* (en términos

⁴⁷⁹ Morton A., Gernsbacher, H., Goldsmith, H. y Robertson, R. W. (1992). Do Readers Mentally Represent Characters' Emotional States?. *Cognition and Emotion*, 6, 89-111.

⁴⁸⁰ Kart Pribram, S. (1971), *Languages of the brain*, Brandon House.

⁴⁸¹ Gaut, B. (1999). Identification and Emotion in Narrative Film. En Carl Plantinga y Greg M. Smith (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, pp. 200-216, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

⁴⁸² Denzin, N.K. (2009). *On Understanding Emotion*. New Brunswick: Transaction Publishers, 66.

⁴⁸³ Campillo, A. (2006). El enemigo de la muerte: poder y responsabilidad en Elias Canetti. *Δαίμων. Revista de Filosofía*, 38, 71-101.

flaubertianos) del espectador a través de la identificación con la ficción:

“No hemos leído un libro sobre nuestra sociedad mejor que *The Wire*. No hemos visto una película que nos ayude más a tener fe en la política que *El ala oeste de la Casa Blanca*. Nunca nos sentimos tan parte de algo que no existía como viendo *Perdidos*”⁴⁸⁴.

Steven Johnson sostiene en *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter* que las series de televisión mejoran las capacidades cognitivas de los espectadores y las conexiones interpersonales.⁴⁸⁵ “Television trains me, trains my consciousness (...) TV tells me both whom to be and how to be”⁴⁸⁶. El amor como emoción cognitiva⁴⁸⁷, porque como sostiene Roland Barthes en *Fragmentos de un discurso amoroso* (1977)⁴⁸⁸, el sujeto enamorado vive en un estado de “desrealidad”:

“Something familiar in both times. All this, see all this is all variables. It's random; it's chaotic. Every equation needs stability, something known. It's called a "constant." Desmond, you have no constant. When you go to the future nothing there is familiar. So if you want to stop this, then you need to

⁴⁸⁴ Sánchez, J.L. (2014) Vivir juntos o morir solos. *El diario.es* https://www.eldiario.es/juanlusanchez/Vivir-juntos-morir-solos_6_403919630.html

⁴⁸⁵ Johnson, S. (2006). *Everything Bad is Good For You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. Riverhead.

⁴⁸⁶ Ott, B.L. (2007). Television as Lover, Part I: Writing Dirty Theory. *Cultural Studies: Critical Methodologies* 7(1), 26.

⁴⁸⁷ Nussbaum, M. (2008) *Paisajes del pensamiento: la inteligencia de las emociones* Barcelona: Paidós Ibérica, 19.

⁴⁸⁸ Barthes, R. (1993). *Fragmentos de un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI editores.

find something there, something that you really, really care about, something that also exists back here in 1996.”

Ambos necesitan un lazo, símbolo por excelencia en la traducción clásica del sentimiento amoroso por tratarse de una ligazón que permite la torsión del ser tal como explica Roland Barthes. Para Sartre el amor es incluso una manera de ser de la consciencia. La emoción amorosa como integradora del ser en la ficción televisiva es algo extensible a la relación del espectador con la ficción, porque como explica Nussbaum, las emociones “insisten en la importancia real de su objeto, pero también representan el compromiso de la persona con el objeto en tanto que es parte de su esquema de fines”⁴⁸⁹

El arte contemporáneo establece un vínculo especialmente potente con el espectador, íntimo. En *Feelings are facts*, Olafur Eliasson y el arquitecto Ma Yansong crean una instalación donde

“the spectator, rather than simply viewing an art object from the outside, surprisingly witnesses himself becoming an integral part of the artwork. The viewer enters a world of extra-sensorial perception (...) enabling us to re-evaluate our notions of what it means to be and act in the world; to consider the consequences of our feelings and actions, in art and in society at large”.⁴⁹⁰

⁴⁸⁹ Nussbaum, M. (2008). *Paisajes del pensamiento: la inteligencia de las emociones*. Barcelona: Paidós Ibérica, 55.

⁴⁹⁰ E-flux (2010). *Feelings are facts: Olafur Eliasson and Ma Yansong*. Recuperado de <https://www.e-flux.com/announcements/37014/feelings-are-facts-olafur-eliasson-and-ma-yansong/>

Si el arte incorpora o tiene en cuenta nuestras emociones, también lo hacen las narraciones contemporáneas: son numerosas las parejas que consideran como infidelidad si su pareja ha visto un episodio sin ellas⁴⁹¹, y el investigador Brian L. Ott califica a la televisión de amante/pareja⁴⁹² (por su carácter doméstico; su talante personal y colectivo; y por su larga duración); y a su relación con ella como éxtatica, en el sentido etimológico de la palabra “I am beside myself”.⁴⁹³

El espectador siente un vínculo con los personajes, a los que acaba por conocer a la perfección, incluso previendo sus actitudes y acciones ante posibles hechos. La inteligencia colectiva se vincula aquí con el crecimiento de la emocional. Y tal como decíamos al principio de esta tesis, la sociedad contemporánea está embarcada en la cultura del narcisismo emocional, por lo que lo que no emociona, no es.⁴⁹⁴ El televidente además desarrolla un sentimiento de amistad con los personajes (en una suerte de relación *parasocial*,⁴⁹⁵ dado que esas emociones sólo se encuentran en un lado de la relación):

⁴⁹¹ Navas, S. (2018). Siento que me ha sido infiel: diez personas cuentan cómo Netflix ha arruinado su vida en pareja. *El País*, Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/07/17/icon/1531818377_341933.html

⁴⁹² Ott, B.L. (2007). Television as Lover, Part I: Writing Dirty Theory. *Cultural Studies: Critical Methodologies* 7(1), 26.

⁴⁹³ Brian L. Ott, (2007), TV as a lover, part II: Doing auto(Erothic)Ethnography. *Cultural Studies: Critical Methodologies* 7(3), 294-307.

⁴⁹⁴ Jason Feifer escribía para *The Guardian* un artículo donde reflexionaba sobre el controvertido *selfie* que Barack Obama se hacía con otros mandatarios en el funeral de Nelson Mandela, y concluía que “ike the teens on my site, these leaders are merely using a new visual language to express mixed emotions”, algo que refleja la nueva necesidad generacional de la expresión de la emoción, casi conectando con el movimiento reomántico.

⁴⁹⁵ Horton, D., y Wohl, R. (1956). Mass Communication and Parasocial Interaction. *Psychiatry*, 19(3): 215–224.

“television series are better equipped to allow spectators to develop a bond with fictional characters than feature films. This is because television series more effectively invoke the impression that we share a history with their characters: first, because of the series’ longer screen duration and, second, because our own lives progress as the series goes on”.⁴⁹⁶

Y de orfandad cuando una serie se acaba, de abandono y pérdida. El espectador/a ha establecido un vínculo de transferencia con las experiencias de los personajes de una serie, algo que en psicología anímica se denomina *fenómeno de transferencia afectiva*,⁴⁹⁷ periodo del que ha “aprendido de” y “experimentado con” esos personajes. Los eventos televisivos son vistos (y sobre todo recordados) desde la pasión de momentos como el final de *Lost* o la boda roja. J.J. Abrams, desde la creación televisiva decía que:

“lo más importante para mí según mi enfoque es que adoro ese tipo de “momentos trascendentales” de los espectáculos. Además, lo realmente relevante es que los personajes están en el centro, es saber emocionalmente dónde te encuentras y que estás siguiendo a esos personajes que te transportan a esos momentos espectaculares, sin olvidar el equilibrio de la intimidad con el espectáculo y ese tipo de hiperrealidad”⁴⁹⁸.

⁴⁹⁶ Blanchet, R. y Vaage, M. B. (2012). Don, Peggy, and Other Fictional Friends?: Engaging with Characters in Television Series. *Projections*, 6(2), 28.

⁴⁹⁷ Fenichel, O. (1964). *Teoría psicoanalítica de las neurosis*, Buenos Aires, Paidós.

⁴⁹⁸ J.J Abrams. (2013). *J.J Abrams: On Filmmaking*, BAFTA GURU.

La ficción televisiva actual ha logrado el triunfo del *punctum* sobre el *studium*.⁴⁹⁹ Según la oficina nacional de estadística de Reino Unido, los padres llaman a sus hijos Kalessi y Arya⁵⁰⁰. No es algo nuevo, pero sí se consolida y se multiplica en este momento, en un entorno globalizado e hiperconectado que disfruta de una tecnologización cada vez más rápida y más extensa que da lugar a que los fenómenos más locales relacionados con la cultura popular se expandan mundialmente; y qué mayor muestra de la cultura popular definiendo la identidad de los hijos propios. Explica Gubern que los personajes son:

“el resultado de una construcción mental previa de un autor, que el lector hace también suya en el curso de su lectura, pues el sistema simbólico del texto desemboca en un logomorfismo que otorga vida imaginaria al personaje, al hacer que el lector proyecte un haz de motivaciones psicológicas coherentes sobre su constructo literario.”⁵⁰¹

Martha Nussbaum usa el término *emoción racional*⁵⁰² para referirse a la implicación del espectador (lector en el caso de Nussbaum quien se

⁴⁹⁹ En *La cámara lúcida* (1980), Roland Barthes establece la diferencia entre *punctum* y *studium*, siendo el “contraste entre el sujeto aparente de una fotografía determinada, o más bien el origen del supuesto interés de dicho sujeto para el espectador medio (el *studium*) y aquello de la fotografía que atrae y (...) punza, hierde, la subjetividad concreta del espectador” (Fried, M. (2008). *El Punctum de Roland Barthes*. Murcia: Cendeac, 7).

⁵⁰⁰ No se trata oviamente de un fenómeno nuevo, ya que sólo en España hay 620 Brandon registrados, probablemente por la influencia de *Sensación de vivir* (Beverly Hills, 90210 [FOX, 1990-2000) en los años 90. Office for National Statistics (2015). *10 pop culture influences on baby names: Game of Thrones, Marvel, Frozen and more*. Recuperado de <http://visual.ons.gov.uk/baby-names/>

⁵⁰¹ Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama, 9.

⁵⁰² Nussbaum, M. (1995). Justicia poética. La imaginación literaria y la vida pública. *Isegoría*, 11, 42-80.

centra en la literatura) con la ficción, un *placer*⁵⁰³ que dos décadas atrás se producía en el espacio cinematográfico, en la sala de cine como no-lugar. El espectador bajo la experiencia serial recibe tres *recompensas emocionales*: diversión, excitación y tristeza empática; y cuatro factores que se relacionan con lo social y sus necesidades cognitivas: la experiencia contemplativa emocional, el vínculo emocional con los personajes, el compartir emociones en el aspecto social y una liberación de emociones indirecta⁵⁰⁴. Sin duda el espectador a través de estos mecanismos experimenta una identificación con los personajes, como si estuviera en la narración⁵⁰⁵ y realiza “aprendizajes invisibles”⁵⁰⁶.

La ficción televisiva está proveyendo de lo que se puede llamar una “educación sentimental posmetafísica generadora de espacios de reflexión acerca la subjetividad y lo común.”⁵⁰⁷, lo que la socióloga Eva Illouz llama *estilos emocionales*⁵⁰⁸, o los diferentes modos que una cultura crea para explorar emociones que le preocupan. “La entrada del texto emocional facilitaría el que cualquier discusión posterior resulte significativa, pues cuando existe un vínculo creado con el texto

⁵⁰³ Corner, J. (1999). *Critical ideas in television studies*. Oxford, UK: Clarendon, 101.

⁵⁰⁴ Bartsch, A. (2012). Emotional gratification in entertainment experience: Why viewers of movies and television series find it rewarding to experience emotions. *Media Psychology*, 15(3), 267–302.

⁵⁰⁵ Cohen, J. (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245-264.

⁵⁰⁶ Cobo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

⁵⁰⁷ Hernández García, N. H. y Hernández Sánchez, M. A. (2014). La televisión, ¿puede hacernos mejores? *Murmulllos Filosóficos*, 3(6), 4-6.

⁵⁰⁸ Illouz, E. (2010) *La salvación del alma moderna. Terapia, emociones y la cultura de la autoayuda*, Buenos Aires: Katz.

dramático se produce cierta “urgencia afectiva” por conocer más su razón”⁵⁰⁹.

El principal objetivo de esta tesis era establecer una categorización de las identidades que se dan en esta época serial. Hemos podido comprobar cómo varias de ellas están presentes de distintas formas en el drama serial norteamericano contemporáneo, de forma reiterada y cada vez más elaborada. Concluimos, además, que en la construcción de todas estas identidades se halla la emoción, algo que también afecta a la identidad del espectador, quien necesita a su vez de estos laberintos existenciales que le permitan entender su ser, su *yō*: la serie se ha transformado en una suerte de guía indentitaria a través de las emociones para el *homo fictionalis*, porque “La épica de la nueva generación (...) está construida de capítulos de series que nos han descrito mejor que los discursos, mejor que los intelectuales (...). La ficción tapó el hueco de realidad que los notarios de lo cierto se resistían a firmar”⁵¹⁰.

Como hemos visto anteriormente, éste es un neologismo acuñado para resumir la profunda relación que el espectador tiene con la serialidad contemporánea, que necesita entender mejor su identidad a través de la de otros, de los personajes ficcionales que a veces dado el formato televisivo, entiende y conoce mejor que a cualquier ser

⁵⁰⁹ Mateus, J. C. & Chávez, R. (2014). ¿Educación en series? La integración de ficciones televisivas en el currículo universitario. *Blanco y Negro*, 5 (1), 33.

⁵¹⁰ Sánchez, J. L. (2015). Vivir juntos o morir solos. *Eldiario.es*. Recuperado de http://www.eldiario.es/juanlusanchez/Vivir-juntos-morir-solos_6_403919630.html

humano cercano: “activate some of the same mental mechanisms as friendship does in real life”⁵¹¹.

En la torsión manierista de la que hablábamos al principio de la tercera parte, las series son conscientes de sí mismas y presentan una nueva o quizás más potente que nunca, autoreferencialidad metanarrativa, en la aportación que hemos llamado el *giro kantiano* que las convierte en identidad reinante en el relato.

La cognición identitaria entonces queda entonces cerca de la emoción. Desde los altavoces de la división tres de *Legion*, recuerdan una y otra vez: “Reminder: the lost of feeling is not normal. Be aware of the ideas that are not your own” (2x01). Y por último vislumbramos cómo esas narrativas cada vez más sofisticadas, en su acercamiento desde lo identitario al espectador y a una relación más íntima basada en lo emocional de su relación, las series navegan cada vez más hacia el puerto de lo ergódico, pasan de sólo explicar el yo a invitar al espectador a construirlo, quedando cada vez más cerca del videojuego, relato en crecimiento donde se puede exportar las categorías del yo localizadas con anterioridad en la narrativa serial.

Una última imagen antes del *fundido a negro*: *Penny Dreadful* finaliza con la criatura de Frankenstein recitando *Intimations of Immortality from Recollections of Early Childhood* de William Wordsworth porque la única

⁵¹¹ Blanchet, R. y Vaage, M. B. (2012). Don, Peggy, and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series. *Projections*, 6(2), 28.

respuesta posible que queda en el desamparo del fin provisional de la narración es la poesía, la emoción como sintaxis de la identidad.⁵¹²

Do I contradict myself?

Very well then I contradict myself,

(I am large, I contain multitudes.)

Walt Whitman, *Song of Myself*, Part 51.

Raquel Crisóstomo Gálvez,

Barcelona, 10 de marzo de 2019.

⁵¹² Barthes, R. (1993). *Fragments de un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI editores.

Bibliografía

ARTÍCULOS Y LIBROS

1. General

Barthes, R. (1993). *Fragments de un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI editores.

Dolar, M. (2016). I Shall Be with You on Your Wedding-Night: Lacan and the Uncanny. *The MIT Press*, 58, 5-23.

Hofmann, E.T.A. (1982). *Tales of Hoffmann*. Harmondsworth: Penguin Books.

Le Breton, A. (2016). *Desaparecer de sí. Una tentación contemporánea*. Madrid: Siruela.

Lende, S. G. (2005). Psicoesfera y tecnoesfera: la expansión del cultivo de soja transgénica en Argentina. ¿Nuevos espacios de la racionalidad?. *Tiempo y Espacio*, (15).

Pessoa, F. (1987). *Obra en prosa de Fernando Pessoa. Páginas sobre literatura e estética*. Lisboa: Europa-América.

2. Ficción televisiva y cinematográfica

Aguado, D. y Martínez, P. (2015). Otro arquetipo femenino es posible: Interseccionalidad en Orange is the New Black. *Miguel Hernández Communication Journal*, 6, 261-280.

Aguilar, P. (2012). La ficción audiovisual y la violencia contra las mujeres. *Mientras tanto. Colección Meridiano de género*, 1.

- Balló, J. y Pérez, X. (2018). *El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible*. Barcelona: Anagrama.
- Blanchet, R. y Vaage, M. B. (2012). Don, Peggy, and Other Fictional Friends?: Engaging with Characters in Television Series. *Projections*, 6(2), 18-41.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Birdsell, D. S., & Groarke, L. (1996). Toward a theory of visual argument. *Argumentation and Advocacy*, 33(1), 1–10.
- Brinker, F. (2015). NBC's Hannibal and the Politics of Serial Engagement. En B. Däwes (Ed.), A. Ganser (Ed.) y N. Poppenhagen (Ed.) *Transgressive Television. Politics and Crime in 21st-Century American TV Series* (303-329). Universitätsverlag Winter.
- Bulkeley, K. (2003). Dreaming and the cinema of David Lynch. *Dreaming*, 13(1), 49-60.
- Buonanno, M. (1999). *El drama televisivo*. Barcelona: Gedisa.
- Cano-Gómez, A. P. (2012) El héroe de la ficción postclásica. Interpretación de la teoría del postclasicismo fílmico en la serie de televisión Hijos de la Anarquía. *Palabra Clave*, 15(3), 432-457.
- Cappello, G. (2011). El héroe como demonio. A propósito de los asesinos en serie de la ficción televisiva. *La Mirada de Telemo*, 6. Recuperado de

<http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/20322/pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- Casas, Q. (2010). Series de televisión de la última década: un lenguaje renovado. *Dirigido por...*, 399, 44-51.
- Cascajosa C. (2006). *El espejo deformado. Versiones, secuelas y adaptaciones de Hollywood*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Casetti, F. (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.
- Corner, J. (1999). *Critical ideas in television studies*. Oxford, UK: Clarendon.
- Crisóstomo, R. (2012). The Mystery Box: narrativa matrioska e hipermediática en J.J. Abrams. *Trípodos*, 31, 159-170.
- (2014). Le freak c'est chic. El freak como Nuevo héroe en la serialidad contemporánea. *Zer*, 19(37), 175-189.
- Crisóstomo, R y Ros, E., (2014). Television Cosmo-Mythologies: The Return to Mythological Narratives in Television Fiction, from The Prisoner to Lost. En V. Marinescu (ed.), B. Mitu (ed.), S. Branea (ed.), *Critical Reflections on audience and narrativity. New connections, new perspectives*. Stuttgart: Ibidem-Verlag.
- Crisóstomo, R. (2015) Política, su señoría: espacios políticos en *The Good Wife*. En Anna Tous (coord.) *La política en las series de televisión*. Barcelona: Editorial UOC.
- (2017). Vida, amor y muerte en Black Mirror: reflexiones sobre la metafísica en la serie de Charlie Brooker. En J. Martínez

Lucena (ed.) y J. Barraycoa (ed.), *Black mirror: porvenir y tecnología* (pp. 55-68). Barcelona: Editorial UOC.

- (2017). Walking on the Wild Side. Mecanismos de seducción del horror y lo siniestro en Dexter y Hannibal. En A. Hermida y V. Hernández-Santaolalla (coords.) *Asesinos en serie(s). Representación persuasiva del serial killer en la ficción televisiva contemporánea*. Madrid: Editorial Síntesis, 103-117.
- (2018). Los ecos del caníbal: homenajes estilísticos y pilares cinematográficos de *Hannibal*. En García Martínez, A. N. y Ortiz, María J. (eds.). *Cine & series*. Salamanca: Comunicación social.

Davino, V. (2014). Penny Dreadful: Rastros de clásicos góticos em palimpsesto televisivo de horror. *BABEL: Revista Eletrónica de Línguas e Literaturas Estrangeiras*, 7, 69.

Elsaesser, T., Horwath, A. y King N. (eds.) (2004). *The Last Great American Picture Show*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

De Felipe, F y Gómez I. (2011). *Ficciones colaterales: Las huellas del 11-S en las series 'made in USA'*. Barcelona: UOCPress Comunicación.

Fernández, M. y Menéndez, M.I. (2011). Lo que el ojo no ve: Renovación vs conservadurismo en la ficción audiovisual posterior al 11S. *Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación*. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IICILCS/024.pdf

- Ganzert, A. (2017). The Mosaic Investigation Wall - how a 'TV series' pin-board visualizes temporal and spatial relations. *4th International Visual Methods Conference 2015*. Recuperado de https://www.academia.edu/26327607/The_Mosaic_Investigation_Wall_-_how_a_TV_series_pin-board_visualizes_temporal_and_spatial_relations
- (2017). Serial Pinboarding as Artistic and Narrative Practice. *Art of Television Series Conference*. Recuperado de https://www.academia.edu/32435435/Serial_Pinboarding_as_Artistic_and_Narrative_Practice
- García, O. (2014). Álbum familiar del héroe americano. En Vargas, J.J. (coord.), *Los héroes están muertos*. Palma de Mallorca: Dolmen, 136-144.
- García García, P.J. (2011). Lo geek vende. Transformaciones de los topoi sobre el adolescente inadaptado en las series de televisión norteamericanas. *Frame*, 7, 159-190.
- García-Martínez, A. N. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas/The broken mirror. Metafiction in anglosaxon tv series. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64: 654-667.
- (2018). La estética del asco. Lo repugnante en la serialidad contemporánea. En M.A. Huerta (ed.) y P. Sangro (ed.), *La estética televisiva en las series contemporáneas* (pp. 86-101). Valencia: Tirant lo Blanch.

- Gray, J. y Mittell J. (2007). Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality. *Particip@tions*, 4(1).
- Guarinos, V. y Gordillo, I. (2005). “Kate, we have to go back”. Idas y vueltas de las nuevas estructuras narrativas del género seriado ficcional en la hipertelevisión. *Previously On: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 1, 367-383.
- Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Guerrero-Pico, M., Establés, M.J y Ventura, R. (2017) El síndrome de la lesbiana muerta: mecanismo de autoregulación del fandom LGTBI en las polémicas fan-productor de la serie The 100. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 57, 29-46.
- Harriss, C. (2017). The Producer as Fan: Forensic Fandom and The Good Wife. *Journal of Communication Inquiry* 0(0), 1–14.
- Irwin, W. (2012). *Game of Thrones and philosophy: Logic cuts deeper than swords*. John Wiley & Sons.
- Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Londres: Routledge.
- Kaes, A. (1989). *From ‘Hitler’ to ‘Heimat’: The Return of History as Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Kirkham, P. (2009). Vertigo (title sequence), Alfred Hitchcock (1958). *Design and culture*, 1(2), 218-222.

- Kotsko, A. (2016). *Por qué nos encantan los sociópatas. Una guía de la televisión tardocapitalista*. Barcelona: Melusina.
- Larsen, K. (2005). The Constant, the Variable, and the Bad Wolf in Lost and Doctor Who. *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 619-634.
- Ledwon, L. (1993). 'Twin Peaks' and the Television Gothic. *Literature/Film Quarterly*, 21(4), 260-276.
- Martínez Lucena, J. (2010) *Vampiros y zombies posmodernos*, Gedisa.
- (2015). El imaginario social del psicópata en la serialidad televisiva actual: el caso de House of Cards. *Imagonautas. Revista interdisciplinaria sobre imaginarios sociales*, 6, 27-37.
- Mateus-Borea, J. C., y Chávez, R. (2014). ¿Educación en series? La integración de ficciones televisivas en el currículo universitario. *Blanco y Negro*, 5(1), 29-34.
- Menéndez Menéndez, M.I. y Zurian F. (2014). Mujeres y Hombres en la ficción televisiva norteamericana hoy. *Anagramas*, 13 (25), 55-72.
- Mittell, J. (2006). Narrative complexity in contemporary American television. *The velvet light trap*, 58, 38-56.
- (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, Nueva York: NYU Press.
- Nowak, G. T. (2015). *Absurd Parody for Nostalgic Night Owls: Understanding Adult Swim's Offensive Content*. Emory University.

- O'Connor, T. (2002). Disability and David Lynch's 'Disabled' Body of Work. *Disability Studies Quarterly*, 22 (1).
- Ott, B.L. (2007). Television as Lover, Part I: Writing Dirty Theory. *Cultural Studies: Critical Methodologies* 7(1), 26-47.
- (2007), TV as a lover, part II: Doing auto(Erothic)Ethnography. *Cultural Studies: Critical Methodologies* 7(3), 294-307.
- Pintor, I. (2001). A propósito de lo imaginario. *Formats. Revista de comunicació audiovisual*. Recuperado de http://www.iaa.upf.edu/formats/formats3/pin1_e.htm
- (2009). Melancolía y sacrificio en la ciencia ficción contemporánea. *Formats: revista de comunicació audiovisual*, 5, 2. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/136942/343850>
- Ros, E. (2011). *Las series de ficción de la era de la Post-TV*. Barcelona: Fundación Taller de Guionistas.
- Salvadó, G. y Benavente, F. (2011). La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. Series de tiempo y mundos virtuales. *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*, 1, 45-46.
- Shanahan, J. y Morgan, M. (1999). *Television and its viewers. Cultivation theory and research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sienkiewicz-Charlish, A. (2014). A serial killer with a heart: crime and morality in Dexter. En S. Bray y G. Préher (eds.), *Fatal Fascinations: Cultural Manifestations of Crime and Violence*, 121-131. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

- Steiner, T. (2011). *FlashForward: an experiment in Collective Memory Studies*. Hamburgo: Universität Hamburg.
- Szalay, M. (2014). HBO's flexible gold. *Representations*, 126(1), 112-134.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in Film and Television*. Cambridge: Harvard UP.
- Todorov, T. (1973). *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Ithaca: Cornell University Press.
- Vargas, J.J (coord.) (2014). *Los héroes están muertos. Heroísmo y villanía en la televisión del nuevo milenio*. Palma de Mallorca: Dolmen.

3. Teoría de la imagen y de los medios

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The John Hopkins University Press.
- Andrews, W. L. (1990). The Novelization of Voice in Early African American Narrative. *PMLA*, 105 (1), 23-34.
- Anyó, Ll. (2015). Narrative time in video games and films: from loop to travel in time. *G|A|M|E, the italian journal of Game Studies*, 4. Recuperado de https://www.gamejournal.it/anyo_narrative_time/
- Appel, M. (2008). Fictional narratives cultivate just-world beliefs. *Journal of Communication*, 58(1), 62.
- Argullol, R. (1983). *La atracción del abismo (Un itinerario por el paisaje romántico)*. Barcelona: Bruguera.
- (1990). *El fin del mundo como obra de arte*. Barcelona: Destino.

- Aumont, J. (2018). El laberinto. En J. Balló y A. Bergala (eds.), *Motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutemberg.
- Balló, J. (2000). *Imágenes del silencio. Los motivos visuales en el cine*. Anagrama: Barcelona.
- Bandura, A. y Walters, N. (1977). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press. Recuperado de http://dnwilliams.com/altprod/readings/ baudrillard_precessionofsimulacra.pdf
- Bechelloni, G. y Buonanno, M. (1997). *Television Fiction and identities*. Florencia: Impermedium.
- Berger, J. (1980). *About looking*. Nueva York: Phanteon Books.
- Black, J. B., Turner, T.J. y G. H. Bower (1979). Point of View in Narrative Comprehension, Memory, and Production. *Journal of Verbal Learning and Behavior*, 18, 187-198.
- Bryant, J., y Mirion, D. (2004). Theory and research in Mass Communication. *Journal of Communication*, 54(4), 662-704.
- Bryson, N. (Ed.), Holly, M.A. (Ed.), Moxey, K. (Ed.) (1994). *Visual Culture: Images and interpretations*. Wesleyan: Wesleyan University Press.
- Cassel, J., Jenkins, H. (1998) *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts. The Mit Press.)
- Castoriadis, C. (1998). *Hecho y por hacer. Pensar la imaginación*. Buenos Aires: Eudeba.

- Coplan, A. (2008). Empathy and Character Engagement. En Paisley Livingston y Carl Plantinga (eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Taylor & Francis Group.
- Damiani, J. (2019). Black Mirror: Bandersnatch could become Netflix's secret marketing weapon. *The Verge*. Recuperado de: <https://www.theverge.com/2019/1/2/18165182/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-strategy-marketing>
- De Garay Domínguez, B. G. & Álvarez, J. C. A. (2011). Género y programación televisiva: el caso de Nitro y Nova. *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(3), 396-409.
- Deleuze, G. (1989). *Cinema II: The time-image*. Londres: Bloomsbury.
- Didi-Huberman, G. (2013). *Cuando las imágenes tocan lo real*. Madrid: Ediciones Arte y estética.
- Durand, G. (2004). *Las estructuras antropológicas del imaginario, Introducción a la arquetipología fundamental*. F.C.E. México.
- Eco, U. (2015) Los laberintos de la mente. *El espectador*. Recuperado de <http://www.elespectador.com/opinion/opinion/los-laberintos-de-la-mente-columna-590494>
- Fisher, W. (1984). "Narration as a Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument". *Communication, Monographs*, 51(1).
- Fried, M. (2008). *El Punctum de Roland Barthes*. Murcia: Cendeac.
- García Picado, A. (2017). *La representación de la mujer en el videojuego: caso de Tomb Raider*. Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/24099/1/TFG-N.647.pdf> Consultado el 01/01/2019

- Gaut, B. (1999). Identification and Emotion in Narrative Film. En Carl Plantinga y Greg M. Smith (Eds.) *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, pp. 200-216, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. París: Éditions du Seuil.
- Gómez, S. (2014). *¿ Pueden los videojuegos cambiar el mundo?: una introducción a los serious games* (Vol. 5). Universidad Internacional de La Rioja (UNIR Editorial).
- González, J. (1992). *El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad*. Madrid: Cátedra.
- Hall, S. (1980) Encoding, decoding. En Simon During, *The Cultural studies reader*, Routledge.
- Heidegger, M. (1977) The Age of World Picture. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Nueva York: Harper and Row.
- Hernández García, N. H. y Hernández Sánchez, M. A. (2014). La televisión, ¿puede hacernos mejores? *Murmillos Filosóficos*, 3(6), 4-6.
- Kostsko, A. (2016). *Por qué nos encantan los sociópatas*. Santa Cruz de Tenerife: Editorial Melusina.
- Koyré, A. (1955). Mystiques, Spirituels, Alchimistes du XVI siècle allemand. *Cahier des Annales*, 10(2), 401-403.
- Kozak, A. (2003). La imago como causa y sus efectos psíquicos. *Revista Letra Analítica*. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/241197980/La-Imago-Como-Causa-y-Sus-Efectos-Psiquicos>

Kozloff, S. (1992). Narrative Theory and Television. En Allen, R. C. (ed.), *Channels of Discourse, Reassembled: Television and contemporary Criticism*, pp. 67-100. Londres: Routledge.

-- (1998). *Invisible Storytellers. Voice-over narration in american film fiction*. Los Angeles: University of California Press.

Lankoski, P. (2007). Goals , Affects, and Empathy in Games. *The philosophy of computer games*, 25–27.

Lavigne, C. (2014). *Remake TV: Reboot, Reuse, Recycle*. Plymouth: Lexington Books.

López-Redondo, I., & Ufarte Ruiz, M. J. (2014). La imagen de la mujer en el videojuego. *II International Conference Gender and Communication*, Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, 1, 2 y 3 de abril de 2014: Libro de actas (pp. 160-169). Sevilla: Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla.

Marcos, M. (2004). El espectador: 'l'enfant terrible' de las propuestas audiovisuales. El observador como centro de la representación. *Binaria*, III. Recuperado de http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/2826/mar_marcos.pdf?sequence=1

McCloud, S. (2016). *Entender El Comic*. Bilbao: Astiberri.

Mitchell, W.J.T. (2018). *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Bilbao: Sans soleil ediciones

- Mora, V. L. (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.
- Morrison, I. y Ziemke, T. (2005). Empathy with Computer Game Characters: A Cognitive Neuroscience Perspective. *Proceedings of the Joint Symposium on Virtual Social Agents*, 73-79. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/255577785_Empathy_with_Computer_Game_Characters_A_Cognitive_Neuroscience_Perspective
- Morton A., Gernsbacher, H., Goldsmith, H. y Robertson, R. W. (1992). Do Readers Mentally Represent Characters' Emotional States? *Cognition and Emotion*, 6, 89-111.
- Murch, W. (1992). *In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing*. Silman: James Press.
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment (Media in transition)*. Cambridge: The MIT Press.
- Nichols, S. y Stich, S. (2000). A Cognitive Theory of Pretense. *Cognition*, 74, 80-81.
- López, H. J. P. (2015). Los tres cuerpos de la narración: una poética cognitivista de la interpretación actoral. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (19), 17-26.
- Panofsky, E. (1983). *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza.
- Pintor, I. (2005). Los desnudos y los muertos: la representación de los muertos y la construcción del otro en el cine contemporáneo: el caso de M. Night Shyamalan. *Formats*, 4. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2194346>

- Rinck, M., Williams, P., Bower, G.H. y Becker, E.S. (1996). Spatial Situation Models and Narrative Understanding: Some Generalizations and Extensions. *Discourse Processes*, 21, 23-55.
- Rohit Parikh, M.P. (2003). Game Logic - An Overview. *Studia Logica*, 75(2), 165–182.
- Power, M. y Dalgleish, T. (2007). *Cognition and Emotion: From Order to Disorder*. Nueva York: Psychology Press.
- Rodríguez Serrano, A. (2017). El hombre, el otro y Dios: reflexiones sobre la Mirada y la serialidad en The Young Pope. *L'Atalante*, 24, 85-97.
- Sánchez, J. G. (2015). El fenómeno gamergate: un escándalo de violencia contra la mujer en el mundo del videojuego. *Videojuegos: diseño y sociología*: 355-369.
- Sánchez Mesa, D. (ed.). (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- Sandberg, M. (2017). Mad Men's Serially Falling Man. *The Velvet Light Trap*, (79), 4-20.
- Scholes, R. (1979). *Fabulation and Metafiction*. Urbana: University of Illinois Press.
- Scolari, C. A. (2008). Hacia la hipertelevisión: los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la comunicación*. 2008; 77.
- (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3, 586-606.

- Sherman, L. y Payton, A. (2016). The Power of the Like in Adolescence Effects of Peer Influence on Neural and Behavioral Responses to Social Media. *Psychological Science*. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0956797616645673>
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Cambridge: Clarendon Press.
- Songhorian, S. (2011). Review of Coplan, A. Goldie, P. (Eds.), Empathy. Philosophical and Psychological Perspectives. *Method Journal*, 217-230. Recuperado de https://www.academia.edu/31655161/A._Coplan_P._Goldie_Eds._Empathy._Philosophical_and_Psychological_Perspectives
- Thompson, J.B. (1998). *Los medios y la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Wunenburger, J.J (2008). *Antropología del imaginario*. Buenos Aires: Ediciones del Sol.

4. Teoría de la literatura, lingüística, psicología social, sociología y filosofía.

- Agamben, G. (2006). *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*. Valencia: Pre-textos.

- Aliaga, F. y Carretero, E. (2016). El abordaje sociológico de los imaginarios sociales en los últimos veinte años. *Espacio Abierto Cuaderno Venezolano de Sociología*, 25:4, 117-128.
- Augusto, R. (2009). La libertad incondicionada del Yo absoluto en el joven Schelling. *Thémata. Revista de Filosofía*, 41, 39-56.
- Bartsch, A. (2012). Emotional gratification in entertainment experience: Why viewers of movies and television series find it rewarding to experience emotions. *Media Psychology*, 15(3), 267–302.
- Bauman, Z. (2002). *La modernidad Líquida*. España, EFE.
- Benveniste, E. (1971). *Problemas de lingüística general*. Madrid: Siglo XXI.
- Bericat, E. (2012). Emociones. *Sociopedia.isa*, 1-13.
- Berger, P., Berger, B. y Kellner, H. (1981). *The Homeless Mind*. Random House.
- Bienczyk, M. (2014). *Melancolía. De los que la dicha perdieron y no la hallarán más*. Barcelona: Acantilado.
- Bolaños, L.P. (2016). El estudio socio-histórico de las emociones y los sentimientos en las Ciencias Sociales del siglo XX. *Revista de Estudios Sociales*, 55, 178-191.
- Brubaker, R. y Cooper, F. (2000). Beyond “identity”. *Theory and Society*, 29, 1-47.
- Bruner, J. (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry*, 18, 1-21.

- Canetti, E. (1982). *La provincia del hombre. Carnet de notas 1942-1972*. Madrid: Taurus.
- Campillo, A. (2006). El enemigo de la muerte: poder y responsabilidad en Elias Canetti. *Διαίμων. Revista de Filosofía*, 38, 71-101.
- Carbó, A. G. (2011). El ver que excede la vista en Maurice Merleau-Ponty y Jean-Luc Godard. *Convivium*, 24, 139-162.
- Cardona, L.F. (2011). La metafísica schellingniana del yo absoluto como 'Una ética a la Spinoza'. *Universitas Philosophica*, 57(28), 87-122.
- Carretero, A. E. (2006). La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea. *Política y Sociedad*, 43, 107-126.
- Casacuberta, D.; y Vallverdú, J. (2010). Emociones sintéticas. *Páginas de filosofía*, 13, 116-144.
- Cassirer E. (1957). *The Philosophy of Symbolic Forms. Vol. 3*. Londres: Oxford University Press.
- (1972). *Filosofía de las formas simbólicas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- (2007). *Antropología filosófica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Changeux J-P. (1986). *Neuronal man: the biology of mind*. Nueva York: Oxford University Press.
- Chul han, B. (2016). *Topología de la violencia*. Barcelona: Herder.
- Cobo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

- Cohen, J. (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245-264.
- Collin, F. (1992) Por una ética de los límites. *Isegoría. Revista de Filosofía Moral y Política*, 6, 83-95.
- Cometti, J.P. (2018). *El hombre exacto. Ensayo sobre Robert Musil*. Madrid: Ediciones del Subsuelo.
- Crespo, N. A. (2014). Hogar ¿dulce hogar? Humor, activismo y visualidad en las obras de Martha Rosler, Judy Olausen y Lynn Nottage. *Dossiers feministes*, 18, 197-207.
- Damasio, A. (1994). *Descartes' Error. Emotion, Reason, and the Human Brain*. Nueva York: Avon.
- Davis, F. (1979). *Yearning for yesterday*. New York: The Free Press.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dennett, D. (1991). *Consciousness Explained*. The Penguin Press.
- (2013). El Yo como centro de gravedad narrativa. *LOGOS. Anales del seminario de metafísica*, 46, 11-25.
- Denzin, N.K. (2009). *On Understanding Emotion*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Descartes, R. (1649). *Tratado de las pasiones del alma*. Recuperado de http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/obligatorias/034_historia_2/Archivos/Descartes_pasiones.pdf

- Domingo, T. (2017). De la narración fílmica a la deliberación ética. La fenomenología hermenéutica como mediación (J. Marías y P. Ricoeur). *SCIO, Revista de filosofía*, 13, 2017, 27-56.
- Ducrot, O. y Todorov T. (1972). *Dictionnaire encyclopédie des sciences du langage*. París: Seuil.
- Eagleton, T. (2012). *Razón, fe y revolución*, Barcelona, Paidós.
- Eco, U. (1977). La rimpatriata degli archetipi. En Caldiron, O., *Michael Curtiz*. Roma: Ed. Meridiana.
- Eliade, M. (2001). *El mito del eterno retorno. Arquetipo y repetición*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Esnaola G.A. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Revista Electronica Teoria de la Educacion. Educacion y cultura en la Sociedad de la información*, 9(3), 48-68.
- Estupiñán, J., Hernández, A. y Bravo, F. (2006). *Vínculos, ecología y redes*. Recuperado de https://books.google.es/books?id=2EH-EVqqjZ4C&pg=PP21&lpq=PP21&dq=psicoesfera+definicion&source=bl&ots=xV7PoygzWh&sig=bx9X98g_a8yQ2UfCYxk_SkxVEJM&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi0yP6D27zaAhWENxQKHXYADPMQ6AEIXjAJ#v=onepage&q=psicoesfera%20definicion&f=false
- Fernández Porta, E. (2008). *Homo Sampler: tiempo y consumo en la Era Afterpop*. Barcelona: Anagrama.
- Fletcher J. & Benjamin A. (2012). *Abjection, melancholia and love: The work of Julia Kristeva*. Londres: Routledge.

- Freud, S. (1991). *On Narcissism: An Introduction*. New Haven: Yale University Press.
- (2001). *Obras Completas*. Madrid: Amorrortu Editores.
- Fromm, E. (1990). *The Sane Society*. Holt Paperbacks.
- García Jiménez, J. (1996) Hacia una ciencia de la televisión en la epistemología de la imagen. *Revista de educación*, 186, 86-89.
- Gergen, K. (1973). Psicología social como historia. *Anthropos*, 177, 39-49.
- (2011). Hacia una psicología postmoderna y postoccidental. *Psyche*, 3(2), 105-113.
- Gergen, K. y Gergen, M. (1988). Narrative and self as relationship. *Advances in Experimental Social Psychology*, 21, 17-56.
- Gill, R. y Scharff, C. (2011). *New Femininities postfeminism, neoliberalism and Subjectivity*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Goethe, F.W., (1842). *Maximes et réflexions*. París: Brockhaus et Avenarius.
- Gray, H.M., Gray, K., y Wegner, D. M. (2007). Dimensions of Mind Perception. *Science*, 315.
- Guy, T. C. (2007). Learning who we (and they) are: Popular culture as pedagogy. *New directions for adult and continuing education*, 115, 15-23.
- Halberstam, J. (1995). *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press.

- Hallinan, B., & Striplas, T. (2016). Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture. *New Media & Society*, 18(1), 117-137.
- Heidegger, M. (1957). *Identidad y diferencia*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Recuperado de http://www.medicinayarte.com/img/identidadydiferencia_heidegger.pdf
- (1980) *El ser y el tiempo*. México D.F, Fondo de Cultura Económica.
- Heilmann, A. y Llewellyn, M. (2010). *Neo-Victorianism: The Victorians in the twenty-first century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Hochschild, A. R. (2012). *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. University of California Press.
- Horton, D., y Wohl, R. (1956). Mass Communication and Parasocial Interaction. *Psychiatry*, 19(3): 215–224.
- Illouz, E. (2009). *El consumo de la utopía romántica. El amor y las contradicciones culturales del capitalismo*. Buenos Aires, Katz.
- Jelliffe, S. E. (1939). Sigmund Freud y la psiquiatría: Una evaluación parcial. *The American Journal of Sociology*, 45, 326-340.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. Nueva York: NYU Press.
- (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). Recuperado de

http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Johnson, M.L. (2007). *Third Wave Feminism and TV. Jane puts it on a box*. Nueva York: I.B. Tauris.

Johnson, S. (2006). *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. Riverhead.

Jung, C.G. (1969). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

Juul, J. (2004). *Half-Real*. Cambridge: MIT Press.

Kaplan, H. y Sadock, B. (2000). *Sinopsis de la Psiquiatría*. Editorial Médica Panamericana.

Kennedy, N., McDonough, M., Kelly, B., & Berrios, G. E. (2002). Erotomania revisited: Clinical course and treatment. *Comprehensive Psychiatry*, 43(1), 1-6.

Kuper, A. (2001). *Cultura. La versión de los antropólogos*. Barcelona: Paidós.

Lacan, J. (1966). *Écrits*. París: Le Seuil.

Laplanche, J. y Pontalis, J.B. (1996). *Diccionario de Psicoanálisis*. Barcelona: Paidós.

Lévi-Strauss, C. (1964). *El pensamiento salvaje*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 39.

Locke, J. (1975). *An Essay concerning human understanding*. Oxford: Clarendon Press.

- Lycan, W. G. y Pappas, G. (1972). What is eliminative materialism? *Australasian Journal of Philosophy*, 50, 149-59.
- Marcos, M. y Santorum M. (2016). La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de estudios de juventud*, 98, 77-89.
- Martínez Villarroya, J. (2008). *Las Estructuras Antropológicas del Imaginario Orfíco. El Cetro, La Crátera y el Niño*. Universitat de Barcelona.
- Millon, T. (coord.) (2006). *Trastornos de la personalidad en la vida moderna*. Barcelona: Elsevier Masson.
- Mongia, P. (1993). Ghosts of the gothic: spectral women and colonized spaces in 'Lord Jim'. *The Conradian*, 17(2), 1-16.
- Montaño, E. A. (2008). Los *Lieux de mémoire*: una propuesta historiográfica para el análisis de la memoria. *Historia y Grafía*, 31, 165-192.
- Mora, V. L. (2013). *La literatura egódica: el sujeto narrativo a través del espejo*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Morgan, M. y Shanahan, J. (2010). The state of cultivation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54 (2), 337–355.
- Mori, M. (1970). The uncanny valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100.
- Muñoz Corcuera, A. (2013). Problemas y aciertos de la teoría del Yo narrativo de Dennett: aportaciones al debate sobre la identidad personal. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica*, 46: 27-45.

- Nussbaum, M. (1995). Justicia poética. La imaginación literaria y la vida pública. *Isegoría*, 11, 42-80.
- (2008). *Paisajes del pensamiento: la inteligencia de las emociones*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ong, E. et al (2011). Narcissism, Extraversion and Adolescents' Self-Presentation on Facebook. *Personality and Individual Differences*, 50, 180-185.
- Ortega y Gasset, J. (2004). *Obras completas, Vol. I*. Madrid: Ed. Taurus.
- Pannier Lorenzo, A. (2014). Mujer, televisión y cambio social: las mujeres a través de tres series norteamericanas recientes. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39674>
- Pardo, J. L. (2016). *Estudios del malestar. Políticas de la autenticidad en las sociedades contemporáneas*. Barcelona: Anagrama.
- Peters, U. H. (2007). *Lexikon Psychiatrie, Psychotherapie, Medizinische Psychologie*. Urban & Fischer, München.
- Pieper, J. (2001). *Las virtudes fundamentales*. Madrid: Rialp.
- Polti, G. (1921). *The Thirty-Six Dramatic Situations*. Franklin, Ohio: James Knapp Reeve.
- Quiles, I. (1975). *Introducción a Teilhard de Chardin: el cosmos, el hombre y Dios*. Ediciones Universidad del Salvador.
- Reale, G. y Antiseri, D. (1995). *Historia del pensamiento filosófico y científico*. Barcelona: Editorial Herder.
- Reichardt, J. (1978). *Robots: Fact, Fiction and Prediction*. Penguin Books.

- Ricoeur, P. (1999). *La identidad narrativa. Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Rinaldi, M. (2016). I-Mortality: Death and the Internet. *Contemporary Psychotherapy*, 8(1).
- Rothblatt, M. (2012). Mindclone Technoselves: Multi-Substrate Legal Identities, Cyber. *Handbook of Research on Technoself: Identity in a Technological Society: Identity in a Technological Society*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/290693368_Mindclone_technoselves_Multi-substrate_legal_identities_cyber-psychology_and_biocyberethics
- Rusbrock, J. (1869) *Ouvres choisies*. Librairie Poussielgue Frères. Recuperado de <https://archive.org/details/rusbrockladmira00hellgoog>
- Sánchez Mesa, D. (ed.), (2004). *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco Libros.
- Sartre, J.P. (1992). *La transcendence de l'ego*. París: Ed. Vrin.
- Searle, J. (1980). Minds, Brains and Programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3(3): 417–457.
- Sennet, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona, Anagrama.
- Solomon, R. C. (1992). Emociones y elección. En C. Calhoun and R. C. Solomon (eds.), *¿Qué es una emoción? Lecturas clásicas de psicología filosófica* (pp. 321-42). México: Fondo de Cultura Económica.

- Stets, J.E. y Burke, P.J. (2000). Identity theory and Social identity theory. *Social Psychology Quarterly*, 63(3), 224-237.
- Sucasas, A. (2003). Pensar la frontera. La filosofía del límite de Eugenio T́rias. En Ríos, J. y Agís, M. (coords.), *Pensadores en la frontera, actas: VI Encuentros Internacionales de Filosofía en el Camino de Santiago 2001*. A Coruña: Universidade da Coruña.
- Taussig, M. (1993). *Mimesis and alterity*. Nueva York: Routledge.
- Todorov, T. (1976). *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University Press.
- (2000), *Los abusos de la memoria*. Barcelona: Paidós.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- Turner, L. (2008). *Theology, psychology and the plural self*. Ashgate.
- Urriola, P.P. (1998). Algunas consideraciones sobre el materialism eliminativo. *Lógoi*, 1(1), 124-145.
- Varcárcel, A. (1997). *La política de las mujeres*. Madrid: Cátedra.
- Vásquez Rocca, A. (2006). Peter Sloterdijk: extrañamiento del mundo abstinencia, drogas y ritual. *Nómadas*, 14.
- Webber, A. J. (1996). *The Doppelgänger. Double visions in German literature*. Oxford: Claredon Press.
- Whitebrook, M. (2001). *Identity, Narrative and Politics*. London: Routledge.
- Zizek, S. (1998). *Porque no saben lo que hacen*, Buenos Aires, Paidós.

-- (2014). *Acontecimiento*. Madrid: Sexto Piso.

Dossier de prensa

Abrams, J.J. (2007). The mystery box. *TED Talk*. Monterey, California. Recuperado de

https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box

Broc, Óscar (2015, septiembre). La vida sin 'Hannibal'. *Serielizados*. Recuperado de <http://www.serielizados.com/dixit/la-vida-sin-hannibal-serielizados>.

Carpenter, C. (2012) Game of Thrones as Theory: It's Not as Realist as It Seems -- And That's Good. *Foreign Affairs*. Recuperado de <https://www.foreignaffairs.com/articles/2012-03-29/game-thrones-theory>

Carrión, J. (2012). La isla, la casa y el pueblo. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20120620/281814280943911>

-- (2017) Heroínas en serie: JUNE, los cuentos de las criadas. *Mujerhoy*. Recuperado de <http://www.mujerhoy.com/vivir/ocio/201707/18/heroinas-serie-june-cuentos-20170718152413-p.html>

-- (2017) Series que se hacen homenaje. *La Vanguardia*, 8jul. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20170708/281492161349082>

- (2017) Memoria contra futuro: la nueva temporada de 'Game of Thrones'. *The New York Times*, edición en español. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2017/07/27/memoria-contra-futuro-la-nueva-temporada-de-game-of-thrones/?mcubz=1>
- Chaney, J. (2018). Killing Eve, Ocean's 8, and the New Femininity of 'Strong Female Protagonists. *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2018/06/killing-eve-oceans-8-strong-female-protagonists.html>
- Choy, D. (2014). Latinos in the US: Voiceover Actor Anthony Mendez Talks About His Role in New CW TV Show 'Jane The Virgin'. *Latin Times*. Recuperado de <http://www.latintimes.com/latinos-us-voiceover-actor-anthony-mendez-talks-about-his-role-new-cw-tv-show-jane-virgin-206759>
- Cushman, P. (1990). Why the Self is empty. Toward a Historically Situated Psychology. *American Psychologist*, 45:5, p. 599-611.
- Damore, M. (2016). FX's X-Men-Based "Legion" Will Have an "Alice in Wonderland"-Like Quality, Says Hawley. *CBR.com*. Recuperado de <http://www.cbr.com/fxs-x-men-based-legion-will-have-an-alice-in-wonderland-like-quality-says-hawley/>
- Douhat, R. (2016). The age of individualism. *The New York Times*, Recuperado de <https://www.nytimes.com/2014/03/16/opinion/sunday/douhat-the-age-of-individualism.html?hp&rref=opinion>

- Fox, J.D. (2017). The Story Behind Dear White People's Perfect Scandal Parody. *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2017/04/dear-white-people-trump-scandal-parody.html>
- Glez, P.D. (2017). The Young Pope: el poder del resentimiento. *Jot Down*. Recuperado de <http://www.jotdown.es/2017/01/the-young-pope-poder-del-resentimiento/>
- Goodman, T. (2017). *Legion*: TV review. *The Hollywood reporter*. Recuperado de <http://www.hollywoodreporter.com/review/legion-review-968837>
- Gordon, B. (2014). Charlie Brooker on Black Mirror: 'It's not a technological problem we have, it's a human one. *The Telegraph*. Recuperado de <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/11260768/Charlie-Brooker-Its-not-a-technological-problem-we-have-its-a-human-one.html>
- Greenwood, V. (2015). Consciousness Began When the Gods Stopped Speaking. *Nautilus*. Recuperado de <http://nautil.us/issue/24/error/consciousness-began-when-the-gods-stopped-speaking>
- Gupta, A.; y Grand, G. (2015). Imitation Technology. Training K-Dimensional Markov Models to Simulate Human Personalities on Twitter. Recuperado de [http://gabegrand.com/files/Grand%20%20Gupta%20%20Imitation%20Technology%20\(2015\).pdf](http://gabegrand.com/files/Grand%20%20Gupta%20%20Imitation%20Technology%20(2015).pdf)

- Guzzi, R. (2015, noviembre). Modelli mentali: percepire, conoscere, agire. *La voce di New York*.
- Heaven, D. (2017) How the scariest video games use our own minds to terrify us. Recuperado de <https://www.newscientist.com/article/dn28375-how-the-scariest-video-games-use-our-own-minds-to-terrify-us/>
- Hibberd, J (2016). Westworld producers on episode 3 burning questions. *Entertainment Weekly*. Recuperado de <http://ew.com/article/2016/10/16/westworld-interview-3-stray/>
- Izquierdo, A. (2017). ¿Ha estirado demasiado Legion el viaje esquizofrénico de su protagonista?. *Xataka*. Recuperado de <https://m.xataka.com/cine-y-tv/ha-estirado-demasiado-legion-el-viaje-esquizofrenico-de-su-protagonista>
- Jaffe, J. (2016). You, Me and the Apocalypse Finale Recap: Children of God. *Vulture*. Recuperado de <http://www.vulture.com/2016/03/you-me-and-the-apocalypse-recap-season-1-episode-10.html>
- Johnson, T. (2016). The Self, The Mask, The Double, The Shade. Identity Formation, Masquerade, Recognition, and the Uncanny in the Photographic Oeuvre of Lady Clementina Hawarden. Recuperado de https://www.academia.edu/31003123/The_Self_The_Mask_The_Double_The_Shade_Identity_Formation_Masquerade_Recognition_and_the_Uncanny_in_the_Photographic_Oeuvre_of_Lady_Clementina_Hawarden

- Joyard, O. (2012). Séries: Girls, The Good Wife, Homeland... Vive les femmes. *Les Inrocks*. Recuperado de <http://www.lesinrocks.com/2012/09/29/cinema/femmes-series-libres-11307882/>
- Rice, L. (2018). The Good Fight' animated short that every American should see. *EW.com*. Recuperado de <http://ew.com/tv/2018/04/15/the-good-fight-animated-short/>
- Lou, H. (2017). AI in Video Games: Toward a More Intelligent Game. Recuperado de <http://sitn.hms.harvard.edu/flash/2017/ai-video-games-toward-intelligent-game/>
- Martínez Lucena, J. (2014). The evolution of the idea of humanhood in western culture. Recuperado de <https://www.slideshare.net/JorgeMLucena/the-evolution-of-the-idea-of-the-humanhood-2>
- Mateus, J. C. & Chávez, R. (2014). ¿Educación en series? La integración de ficciones televisivas en el currículo universitario. *Blanco y Negro*, 5 (1), 29-34.
- McMillan, G. (2014). Sherlock's text messages reveal our transhumanism. *Wired*. Recuperado de <http://www.wired.co.uk/article/sherlock-tech>
- Mendelsohn, D. (2015). The Robots Are Winning!. *The New York Review of Books*, 62:10, 17. Recuperado de www.nybooks.com/articles/2015/06/04/robots-are-winning

- Navas, S. (2018). Siento que me ha sido infiel: diez personas cuentan cómo Netflix ha arruinado su vida en pareja. *El País*, Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/07/17/icon/1531818377_341933.html
- Pintor, I. (2014, septiembre). El sueño de los héroes. *La Vanguardia*. Recuperado de <https://www.pressreader.com/spain/la-vanguardia-culturas/20140917/281887296515102>
- (2017, marzo). Joseph Campbell: los mitos siguen vivos. *La Vanguardia*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/libros/20170310/42759639426/joseph-campbell-mitos-las-mascaras-de-dios.html>
- Ramonedá, J. (2010). La cultura de la terapia. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2010/07/03/babelia/1278115946_850215.html
- Romano, N. (2018) “In Shadow of the Tomb Raider, Camilla Luddington crafts a Croft that rivals Hollywood”. *Entertainment Weekly*. Recuperado de: <https://ew.com/gaming/2018/09/15/shadow-of-the-tomb-raider-camilla-luddington/>
- Ros, E. (2016). Ficciones del mini yo. *Serielizados*. Recuperado de <http://www.serielizados.com/dixit/ficciones-del-mini-yo-series-comicos-serielizados/>
- Rothman, J. (2013). The Story of “S”: Talking with J. J. Abrams and Doug Dorst. *The New Yorker*. Recuperado de

<http://www.newyorker.com/books/page-turner/the-story-of-s-talking-with-j-j-abrams-and-doug-dorst>

Sánchez, J.L. (2015). Vivir juntos o morir solos. *Eldiario.es*. Recuperado de http://www.eldiario.es/juanlusanchez/Vivir-juntos-morir-solos_6_403919630.html

Schreier, J., McMillan, G. et al. (2018). Brilliant Indie Game the Stanley Parable Will Mess with Your Head. *WTRED*. Recuperado de <https://www.wired.com/2011/08/the-stanley-parable/>

Scolari, C. (2016). Generación por procedimientos. Videojuegos, música y que pase el que sigue. *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2016/02/17/generacion-por-procedimientos-videojuegos-musica-y-que-pase-el-que-sigue>

-- (2019). Bandersnatch. Apuntes sobre la construcción del “teleusuario”. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/>

Sigfusson, L. (2017, diciembre). Do robots deserve human rights? *Discover Magazine*. Recuperado de <http://blogs.discovermagazine.com/crux/2017/12/05/human-rights-robots/#.Wq6vLejOXD4>

Smith, B. H. (1978). *On the Margins of Discourse*. Chicago: University of Chicago Press.

Solà Gimferrer, P. (2017). Las series se atrincheran contra Trump. *La Vanguardia*. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/series/20170618/423457191093/series-atrincheran-contra-trump.html>

- Stanhope, K. (2016). Law & Order: SVU' Pulls Donald Trump-Inspired Episode. *Hollywood Reporter*. Recuperado de <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/law-order-svu-pulls-donald-938570>
- Thurm, E. (2015). Hannibal showrunner: 'We are not making television. We are making a pretentious art film from the 80s'. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/jun/03/hannibal-tv-showrunner-bryan-fuller>.
- Turchiano, D. (2014). 'Jane the Virgin' EP Talks Midseason Finale Payoffs, Post-Baby Plan for Jane. *Hollywood Reporter*. Recuperado de <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/jane-virgin-ep-talks-midseason-756448>
- Vázquez, J. (2009, enero). ¿Literatura del yo? ¿Qué yo? *Babelia*. Recuperado de http://elpais.com/diario/2009/01/17/babelia/1232152750_850215.html
- Verdú, D. (2017). Roberto Saviano: 'Los criminales buscan su identidad en mis historias'. *El País semanal*. Recuperado de <http://elpaissemanal.elpais.com/documentos/roberto-saviano-entrevista/amp/>
- Weintraub, S. (2016). Bryan Fuller Talks HANNIBAL Season 3, Trying to Get David Bowie on the Show, Network Support, and More at the Saturn Awards. *Collider*. Recuperado de <http://collider.com/hannibal-season-3-david-bowie-bryan-fuller-interview>.

Will, V. (2012). David Chase reflects on the 'Sopranos' ending. *The Associated Press*. Recuperado de http://auburnpub.com/entertainment/david-chase-reflects-on-the-sopranos-ending/article_92a1b8ce-4890-11e2-8814-001a4bcf887a.html

Zalaznick, L. (2010). The conscience of televisión. *TEDWomen 2010*. Recuperado de https://www.ted.com/talks/lauren_zalaznick/transcript

Listado de ficciones

13 reasons why (Netflix, 2017-)

2001: A Space Odyssey (Stanley Kubrick, 1968)

A Young Doctor's Notebook (Sky Arts 1, 2012-2013)

A Series of Unfortunate Events (Netflix, 2017-)

Adventure Time (Cartoon Network, 2010-)

A.I. Artificial Intelligence (Steven Spielberg, 2001)

Alcatraz (FOX, 2012)

Alias (ABC, 2001-2006)

Altered Carbon (Netflix, 2018-)

American Gods (Starz, 2017-)

American Gothic (CBS, 2016)

American Horror Story (FX, 2011-)

Murder House (2011-2012)

Asylum (2012-2013)

Coven (2013-2014)

Freak Show (2014-2015)

Hotel (2015-2016)

Roanoke (2017)

Apocalypse (2018)

American Crime Story: The Assassination of Gianni Versace [FX, 2018]

Analyze this (Harold Ramis, 1999)

Archer (FX, 2010-)

Arde Madrid (Movistar +, 2018)

Arrow (The CW, 2012-).

Awake (NBC, 2012)

Batman v Superman: Dawn of Justice (Zack Snyder, 2016)

Battlestar Galactica (Sci-Fi, 2004-2009)

Bicentennial Man (Chris Columbus, 2000)

Big Little Lies (HBO, 2017-)

Black Mirror (Channel4/Netflix, 2011-)

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Boomtown (NBC, 2002-2003)

Caprica (SyFy, 2010)

Carnivàle (HBO, 2003-2005)

Chilling adventures of Sabrina (Netflix, 2018)

Cloverfield (Matt Reervers, 2008)

Crazy ex-girlfriend (The CW, 2015-)

Daredevil (Netflix, 2015-)

Dear White People (Netflix, 2017)

Desperate Housewives (ABC, 2004-2012)

Dexter (Showtime, 2006-2013).

Dietland (Amazon Prime Video, 2018-)

Dollhouse (FOX, 2009-2010)

Emerald City (NBC, 2017)

Empire (FOX, 2015-2018)

Enemy (Denis Villeneuve, 2014)

Episodes (Showtime, 2011-)

Ex Machina (Alex Garland, 2015)

Flashforward (ABC, 2009-2010)

Friends (NBC, 1994-2004)

Fringe (FOX, 2008-2013)

Futurama (FOX, 1999-2013)

Game of Thrones (HBO, 2011-2018)

Glow (Netflix, 2017-)

Good Behaviour (TNT, 2016-)

Good Girls Revolt (Amazon Prime Video, 2015-2017)

Gotham (FOX, 2014-)

Gypsy (Netflix, 2017)

Hannibal (NBC, 2013-2015)

Heathers (HBO, 2018-)

Her (Spike Jonze, 2013)

Heroes (NBC, 2006-2010)

Hollyhoaks (Channel 4, 1995-)

Homecoming (Amazon Prime Video, 2018)

Homeland (Showtime, 2011-)

House of Cards (Netflix, 2013-)

Humans (AMC y Channel 4, 2015-)

I, Robot (Alex Proyas, 2004)

In the flesh (BBC Three, 2013-2014)

Interstellar (Cristopher Nolan, 2014).

Iron Fist (Netflix, 2017-)

Jane the Virgin (The CW, 2014-)

Jessica Jones (Netflix, 2015-)

Joey (NBC, 2004-2006)

Killing Eve (HBO, 2018-)

Knight Rider (NBC, 1982-1986)

La maldición de Hill House (Netflix, 2018);

La isla mínima (Alberto Rodríguez Librero, 2014)

Law & Order: special victims unit (NBC, 1999-)

Legion (FX, 2017-)

Les Revenants (Canal +, 2012-2015)

Los 4400 (CBS, 2004-2007)

Lost (ABC, 2004-2010)

Luke Cage (Netflix, 2016-)

Madam Secretary (CBS, 2014-)

Mad Men (AMC, 2007-2015)

Maniac (Netflix, 2018)

Masters of sex (Showtime, 2013-2016).

Marvelous Mrs. Maisel (Amazon Prime Video, 2017-)

Mindhunter (Netflix, 2018-)

Mozart in the jungle (Amazon Prime Video, 2014-2018)

Mr. Robot (USA Network, 2015-)

On the air (ABC, 1992)

Once Upon a time (ABC, 2011-)

Once Upon a Time in Wonderland (ABC, 2013-2014)

Orange is the New Black (Netflix, 2013-)

Orphan Black (BBC America, 2013-2017)

Outlander (Starz, 2014-)

Penny Dreadful (Showtime, 2014-2016)

Person of interest (CBS, 2011-2016)

Persons Unknown (NBC, 2010)

Philip K. Dick's Electric Dreams (Amazon prime, 2018)

Pose (HBO, 2018-)

Pushing Daisies (ABC, 2007-2009)

Rashōmon (Akira Kurosawa, 1950)

Riverdale (The CW, 2017-)

Riviera (Sky Atlantic, 2017).

Room 104 (HBO, 2017-)

Rubicon (AMC, 2010)

Santa Clarita Diet (Netflix, 2017-)

Scandal (ABC, 2012-2017)

Schoolhouse Rock! (ABC, 1973-2009).

Sense 8 (Netflix, 2015-2018)

Sharp Objects (HBO, 2018-).

Sherlock (BBC, 2010)

Spellbound (Alfred Hitchcock, 1945)

Steven Universe (Cartoon Network, 2013-)

Stranger Things (Netflix, 2016-)

Super 8 (J.J. Abrams, 2011)

Supergirl (The CW, 2015-)

TAU (Federico D'Alessandro, 2018)

The 100 (The CW, 2014-)

The Affair (Showtime, 2014-2018)

The Alienist (TNT, 2018-)

The Avengers: civil war (Joe y Anthony Russo, 2016)

The Big Bang Theory (CBS, 2007-)

The Bold type (Amazon Prime Video, 2017-)

The Defenders (Netflix, 2017-)

The Fall (BBC Two, 2013-2016)

The Flash (The CW, 2014-)

The Good Fight (CBS, 2017-)

The Good Place (NBC, 2016-)

The Good Wife (CBS, 2009-2016)

The Handmaid's Tale (Hulu, 2017-)

The Killing (AMC, 2011-2014),

The Knick (Cinemax, 2014-2015)

The Leftovers (HBO, 2014-2017)

The Looming Tower (Hulu, 2018)

The man in the high castle (Amazon, 2015-)

The Matrix (Wachowski sisters, 1999)

The Night Manager (BBC One, 2016)

The OA (Netflix, 2016-)

The Perverts Guide to Ideology. (Sophie Fiennes. Narrado por Slavoj Žižek, 2012).

The Prisoner (ITV, 1967-1968)

The Queen (Frank Simon, 1968)

The Red Pill (Amazon Prime Video, 2015)

The Romanoffs (Amazon Prime Video, 2018)

The Sinner (Netflix, 2017-)

The Truman Show (Peter Weir, 1998)

The Walking Dead (AMC, 2010-)

The Young Pope (HBO, 2016-)

This is us (NBC, 2016-)

Touch (FOX, 2012-2013)

Transparent (Amazon Prime Video, 2014-)

Transcendence (Wally, Pfister, 2014).

Trial and Error (NBC, 2017-)

True detective (HBO, 2014-2016)

True Blood (HBO, 2008-2014)

Trust (FX, 2018-)

Twin Peaks (ABC, 1990-1991; Showtime, 2017)

Unbreakable Kimmy Schmidt (Netflix, 2015-)

Under the Dome (CBS, 2013-2015)

Utopia (Channel4, 2013-2014)

Westworld (HBO, 2016-)

You, Me and the apocalypse (Sky 1, 2015)

You (Netflix, 2018)

Younger (TV Land, 2015-)