



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
METROPOLITANA**

**UNIDAD XOCHIMILCO**

**Casa abierta al tiempo**

**División de Ciencias Sociales y Humanidades**

**ESTÉTICA Y NOSTALGIA: LAS FUNCIONES DE  
LA MÚSICA EN SERIES STREAMING**

**TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE  
COMUNICACIÓN SOCIAL**

Para obtener el título de

Licenciado en Comunicación Social

**P R E S E N T A N:**

Avila Ruiz Carolina

Contreras Ponce Wendy Lucero

Rivera Hernández Daniela Michelle

Rojo Villalba Ana Patricia

Valverde Flores Erik

**ÁREA DE CONCENTRACIÓN**

**“MÚSICA, ESTÉTICA Y POLÍTICA”**

Asesor responsable:

**Dr. Marco Alberto Porras Rodríguez**

Asesores internos:

**Mtro. Carlos Javier Gómez Castro**

**Mtro. Alan Giovanni Santiago Morales**

Asesor externo:

**Mtro. José Ali Pérez López**



**L I C E N C I A T U R A   E N  
C O M U N I C A C I Ó N   S O C I A L**

**CIUDAD DE MÉXICO, 28 JUNIO 2023**



# ÍNDICE

<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
<b>Preguntas de Investigación</b>	<b>14</b>
<b>Objetivos</b>	<b>14</b>
<b>Hipótesis</b>	<b>15</b>
<b>Justificación</b>	<b>16</b>
<b>ESTADO DE LA CUESTIÓN</b>	<b>17</b>
<b>TEMPORADA I: EL ORIGEN</b>	<b>30</b>
<b>MARCO HISTÓRICO</b>	<b>31</b>
<b>1.1 Los primeros años sordos: Cine Sonoro</b>	<b>31</b>
<b>1.2 Las rolas de las películas: Soundtrack</b>	<b>34</b>
El soundtrack en el cine	34
El soundtrack en la televisión	35
El soundtrack en el streaming	37
<b>1.3 Industria palomera: Cine</b>	<b>38</b>
Star System	38
Temas y personajes	39
<b>1.4 De la sala de cine a tu casa: Televisión</b>	<b>42</b>
T.V. de cable: televisión a la carta	42
Temas de la televisión	44
<b>1.5 En todas partes, al mismo tiempo: Streaming</b>	<b>47</b>
HBO	48
HBO: Series, personajes y narrativa	49
Netflix	50
Netflix: Series, personajes y narrativa	52
Los Boom de Netflix	55
<b>1.6 Tuduum: Estrategia comercial de Netflix</b>	<b>59</b>
Bench Watching > Binge Watching	59
	<b>61</b>
<b>Temporada II:</b>	<b>61</b>
<b>La Teoría</b>	<b>61</b>
<b>MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>62</b>
<b>2.1 A veces escucho mi voz: Mirada del espectador</b>	<b>62</b>
<b>2.2 Los tracks en las películas: Soundtrack</b>	<b>66</b>
La canción	67

<b>2.3 Volver al pasado:Nostalgia</b>	<b>69</b>
<b>2.4 La belleza en las pantallas: Estética y Experiencia</b>	<b>71</b>
Valores estéticos	73
Valores intraestéticos	75
Valores extraestéticos	76
Normas estéticas	76
<b>2.5 Los rostros de Hollywood: Star System</b>	<b>78</b>
Condiciones del actual star system de las series streaming	80
<b>2.6 LEGO Visual: Códigos Visuales</b>	<b>82</b>
Montaje	82
Escena	83
Secuencia	84
Iluminación	84
Color	85
Movimiento	86
Contraste	87
Relaciones de vecindad	88
Formas	89
<b>2.7 Herramientas musicales: Códigos Sonoros</b>	<b>91</b>
Música de foso	91
Música de pantalla	91
<b>2.8 ¿Y si hacemos un muñeco?: Códigos Narrativos</b>	<b>93</b>
Personajes	93
Acciones	94
Combo: Sincretis	95
<b>TEMPORADA III: THE LAST CHAPTER</b>	<b>97</b>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>98</b>
Criterios de selección de las secuencias seleccionadas	100
3.1 Fichas técnicas	101
<i>Stranger Things</i>	101
3.1 Fichas técnicas	102
Everything sucks	102
<b>Análisis: Everything Sucks</b>	<b>103</b>
Descripción	103
Explicación - Oasis	106
Descripción	112
Explicación- Wonderwall	115
Descripción	122
Explicación- Tori amos	125
Descripción	131
Explicación- The Clash	135
Descripción	140
Explicación- David Bowie	143
<b>3.4 Comprensión</b>	<b>148</b>
Nostalgia	148
Soundtrack	161

Star system	163
Estética y experiencia	167
Mirada del Espectador	170
Análisis	173
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>178</b>
<b>FUENTES</b>	<b>186</b>
BIBLIOGRAFÍA	186
CIBERGRAFÍA	188
VIDEOGRAFÍA	196
DISCOGRAFÍA	197
IMÁGENES	198



## AGRADECIMIENTOS

*Agradezco a toda mi familia y a mi novia, por estar conmigo en estos 4 años. A mi papá por hacer todo lo posible por darme las herramientas necesarias. A mi madre, por cuidarme todos los días, a los dos por apoyarme y hacerme la persona que soy ahora. A mi novia Emily, por acompañarme en cada éxito y penas a lo largo de la carrera. Y a mis hermanos por escucharme y ser mi fuerza para lograr todo esto. Quiero que sepan que todo valió la pena y los amo mucho. Y también a los amigos, a los viejos y a los nuevos que llegaron. Su compañía hicieron este camino mas llevadero. Y menciones especiales a mis acompañantes Kitty y Mirlet, quienes seran recordados con mucho cariño por formar parte de viaje.*

**-Erik**

*Tal y como dijo Gandalf, “toda gran historia merece ser adornada”, y he aquí el momento. No sería nada de esta pequeña Hobbit sin una gran mentora, la que financió y produjo no solo mi vida, sino también toda mi carrera, la que abrazó mis crisis y mis logros. Mami, esta gran hazaña no es solo mía, sino también tuya; así que, ¡Lo logramos! A mis hermanos por preguntones e inspiradores, por reparar lo que yo no podía y por dejarme ver en la televisión de la sala a Vegetta777 para desestresarme. Y a mi Bebé, por acompañarme en las mañanas frías, las noches quietas y darme besitos. Hasta donde estes, esta tesis es para ti hermanita.*

**-Mich**

*Le agradezco a Dios por ser en todo momento mi guía y mi fortaleza. A mi familia, por ser mi inspiración y siempre creer en mí. Al papá más trabajador que conozco, mismo que se encargó de que no me hiciera falta nada en la escuela para que yo saliera adelante. A mi mamá, por brindarme siempre su ayuda, ser mi mano derecha, y quien se alegra de todas las cosas que yo hago. A mis dos hermanas, quienes me apoyaron, aconsejaron y también me sacaron una sonrisa cada vez que me vieron decaída. A mi conejito Coffee por ser mi acompañante de estudio, quien únicamente con su presencia y su carita tierna, desde un inicio hizo que este viaje no se sintiera tan pesado. Así mismo agradezco todos los medios que me hicieron llegar a mi anhelada casa de estudios. A los profesores quienes a lo largo de toda mi carrera me apoyaron con su saber y con sus críticas constructivas acerca de mis trabajos, las cuales de alguna manera me hicieron más fuerte, más sabia y me sirvieron para seguir avanzando en mi proceso. Y finalmente, me agradezco a mi, por mi dedicación, mi paciencia, y por nunca darme por vencida*

**-Paty**

*Este pequeño logro lo comparto con mi más grande amor, quien me dio la vida y me enseñó a vivirla: mi Mamá. Ella me ha acompañando en toda mi trayectoria educativa, así como en cada uno de mis trabajos y proyectos que me han permitido llegar hasta aquí. Mami, tu compañía, apoyo y guía han sido mi sustento en cada paso, sin mencionar que siempre has sido mi principal fuente de inspiración y fortaleza, gracias por creer en mí. Papá, quien en las madrugadas me acompañaba al autobús y bendecía mis caminos largos a la universidad, y quien exclama en cada oportunidad 'estoy orgulloso de ti', gracias por brindarme las herramientas necesarias para alcanzar mis sueños, siempre has buscado lo mejor para tus hijas, ofreciendo más de lo que podrías darnos. Pá, mi meta también es tuya. A mis hermanas, motivándome constantemente con sus propias cualidades, Lis, mi más grande ejemplo de fortaleza, pasión y sabiduría, Naye, mi modelo de creatividad, dedicación y sensibilidad, gracias a ambas por estar para mí. A la estrella de la familia, Ringo, por su compañía en mis estudios y su amor en los días nublados. A Sam, por compartir su luz conmigo y enseñarme a brillar. Y a mis amigos y familiares, les agradezco por formar parte de este camino, siempre llevo conmigo su amor y cariño.*

**-Caro**

*Este trabajo no hubiera sido posible sin el apoyo incondicional de mi familia, por eso agradezco a mi madre que desde su trinchera ha dado todo por sus hijos; a mis hermanas, hermano y sobrina, por darme risas y alegrías en los momentos más difíciles. A Manzanito por acompañarme en las desveladas y mirarme con ojitos de ternura para decirme que sí puedo. A mi padre porque aún con su temprana partida de este mundo, fue un gran ejemplo de una vida llena de locura, paz y libertad, además de mostrarme las cosas más preciosas que existen: el cine, los libros, la danza, la música, el arte y el amor que hay en cada una de ellas. A mi Pingu, por ayudarme a ver todo el potencial que tengo y por ser un hermoso compañero de vida. A mis cuatro locos amigos de universidad que me han enseñado el verdadero significado de la amistad. A la familia Jiménez Flores, por brindarme el apoyo más cálido y ser una guía de unión, amor y fortaleza. Y por último, agradezco a la vida por permitirme encontrar a personas tan maravillosas en el camino.*

**-Wen**

*Un agradecimiento al sexto integrante, Omar Bautista, por formar parte del equipo y apoyarnos siempre. El también merece este reconocimiento, como compañero y amigo.*

**-Equipo Soundtrack**



## INTRODUCCIÓN

La música ha estado ligada a cada cultura y a cada lenguaje de la región que la ha visto nacer. En nuestra vida, el sonido siempre ha acompañado cada experiencia que vivimos. Con el tiempo hemos encontrado la manera de organizar ciertos sonidos para que estos sean agradables a nuestro oído, de ahí surge la música, uno de sus propósitos es la cohesión social.

Desde la aparición de múltiples formas de entretenimiento, el acompañamiento musical ha sido primordial. Esto en el cine y en las series de televisión no fue la excepción, pues, aunque en un inicio no fue posible sincronizar la imagen y el sonido, siempre existió un acompañamiento como el piano, que hacía de la presentación visual una experiencia completa.

Existe una diferencia entre el *score* y el *soundtrack*, el *score* está creado exclusivamente para la serie o película. Estas pueden ser orquestadas, instrumentales o bien, que no son percibidas por los personajes, a excepción de los musicales donde la música es parte de la narrativa del espectador y los artistas, como en el caso del teatro.

El *soundtrack* por su parte, para términos de esta investigación, estará definida como composiciones sonoras utilizadas para un producto audiovisual como una película o serie, con el motivo de acompañar la imagen y ayudar a la narración. Con base en nuestra experiencia como espectadores, definimos el *soundtrack* como aquellas canciones que construyen el imaginario social de la música pop.

“El cine es el arte por excelencia donde todas las músicas poseen derecho de ciudadanía y donde, a veces en el interior de una misma obra, estilos y épocas diferentes se mezclan y coexisten” (Chion 1997, 23). De alguna manera, las distintas formas en las que se han transformado los medios de consumo, permiten que esta ciudadanía musical de la que Michel Chion nos habla, forme parte tanto del cine, como de las pantallas de televisión y *streaming*. Lo que posibilita vislumbrar las formas en las que, los productos audiovisuales sean estimulados por modas y tendencias culturales, en constante movimiento y que son renovadas o transformadas, todo esto dirigido a un horizonte estético (Lipovetsky 2009, 42).

En el entendimiento del *soundtrack* cinematográfico existen mecanismos establecidos y estudiados que son utilizados por la industria, como los valores de producción (calidad del

diseño de arte, sonoro, narrativo y fotografía). Dichos elementos en síncrexis<sup>1</sup> con la música refuerzan los valores estéticos del lenguaje audiovisual (secuencia, movimiento, formas, plano, iluminación, personajes, acciones, escena, color, contraste, vecindad, códigos sonoros y códigos narrativos). Los cuáles también pueden ser utilizados dentro de las series de streaming. Estos se han adaptado a las diferencias sociales, contextuales y materiales, que responden a la evolución tecnológica en cuanto a las formas de consumo.

El internet abrió muchas posibilidades, especialmente a la hora de difundir distintos trabajos audiovisuales, permitiendo un acceso inmediato. *Netflix*, *HBO Max*, *Disney+*, entre otras, son plataformas streaming, “producto hipermoderno por su forma, contenido y consumo digital” (Erreguerena 2021, 13), creadas hace ya varios años, pero que tuvieron un repunte desde 2020, debido a la pandemia por Covid-19. Actualmente todas las series disponibles en las plataformas de *streaming*, cuentan con un *soundtrack*, ya sea a partir de canciones originales y exclusivas, o de distintas épocas que, además de involucrar al espectador con la trama, pretenden causar sensaciones de añoranza y nostalgia.

En la actualidad no podemos pensar en una serie sin *soundtrack*. Todas las películas y series tienen determinadas canciones que suenan durante las escenas, con una magnífica capacidad de enlazar secuencias de estas mismas. “La banda sonora como tal está compuesta por música, sonido y ruido, con lo cual produce significados, efectos en el pensamiento sonoro y también en las características de la escucha” (Delalande 2004), esta nos sirve a los espectadores como apoyo para comprender e interpretar el sentir de los personajes en ciertos momentos. “La imagen en pantalla no está ahí sólo para realzar la música, sino que debe expresar algo original por sí mismo” (Lipovetsky 2009, 294). El *soundtrack* tiene la función de reforzar los significados, al establecer un vínculo narrativo continuo en el discurso, contribuye a darle credibilidad y verosimilitud a la escena para así potenciarla.

En la presente investigación, mediante un análisis de dos series streaming se reconocerá e identificará las funciones de la música dentro narrativa audiovisual por medio del *soundtrack*.

---

<sup>1</sup> La síncrexis (palabra forjada por la combinación de “sincronismo” y “síntesis”), es la unión de dos fenómenos sensoriales, que juntos pueden ser percibidos como uno solo, como la interacción del fenómeno visual con el sonoro, que logra ser percibido como un único suceso, a pesar del ritmo y velocidad de cada uno. (Chion, 1985).

Se busca delimitar si la música, a la par de los elementos visuales, ayudan a la construcción de una época determinada.

El análisis con enfoque hermenéutico tendrá como objeto de estudio cinco secuencias seleccionadas que hagan uso del *soundtrack* en las siguientes series:

*Stranger things* (temporada 1) y *Everything sucks* (única temporada) dentro de sus narrativas audiovisuales, han recreado la ambientación de épocas que generaron diferentes alcances. *Stranger things* impactó en ventas y reproducciones, provocando que su producción siguiera en pie, lanzando cuatro temporadas y anunciando una última. En contraste, *Everything Sucks*, estrenó solamente una temporada, sin obtener el éxito esperado, ya que estadísticamente no superó las expectativas de la plataforma. Además, de que se produjo en un momento donde *Netflix* gustaba de experimentar con una saturación de productos audiovisuales. Sin embargo, ambas contienen valores estéticos y de producción de alta calidad, que sumergen al espectador que vivió o no en esas décadas.

## *Preguntas de Investigación*

¿De qué forma el *soundtrack* utiliza canciones para la estructura de su discurso estético-político construido en las series *streaming*: *Stranger Things* y *Everything Sucks*?

1. ¿Cómo las canciones de las décadas de 1980 y 1990 pueden constituir un imaginario colectivo a través de las series *streaming*?
2. ¿Cómo se generan significaciones en relación imagen-*soundtrack* en las escenas?
3. ¿De qué manera se construye el *soundtrack* en la mirada interpretativa de un espectador modelo?

## *Objetivos*

### *Objetivo general*

Analizar la relación estética y política entre la narrativa y el *soundtrack* en las funciones estéticas de la música a partir de las series: *Stranger Things* 1 y *Everything Sucks* 1.

### *Objetivos específicos*

1. Comprender las funciones estéticas-narrativas empleadas en los *soundtracks* de series *streaming*.
2. Identificar las coyunturas socio-históricas en las que la industria audiovisual utiliza el *soundtrack* como parte de sus contenidos.
3. Distinguir la nostalgia como recurso para atraer espectadores y obtener un beneficio económico.
4. Comprender cómo el espectador modelo interpreta el *soundtrack* de acuerdo a la construcción de su imaginario social.

## *Hipótesis*

### *Hipótesis General*

En las series *streaming*, las canciones utilizadas producen procesos de identificación a partir de valores intraestéticos y extraestéticos; además indican una mirada inclinada hacia la nostalgia para los espectadores actuales. La construcción musical del *soundtrack*, es parte de la formación y creación de significaciones que son completadas por el espectador, y que dependen de la visión creada a partir del contexto de cada oyente.

### *Hipótesis específica*

Hipótesis 1: Las series basadas en las décadas de 1980 y 1990, han obtenido un gran éxito económico. Esto significa una gran oportunidad de inversión para series con más de una temporada que nos transporte a la época. Y a su vez, devuelve la popularidad a canciones *mainstream* o poco conocidas, para que las nuevas generaciones puedan conocerlas e incluso, darles la fama que en su tiempo no tuvieron y puedan prolongar su tiempo en el *streaming* para acrecentar el éxito económico.

Hipótesis 2: El *soundtrack* de un producto audiovisual corresponde a sus valores de producción en la estructura narrativa, esto incluye canciones de artistas musicales, que en síncreis con la imagen, generan un impacto en los espectadores, quienes completan una significación. Así como la música dentro de las series, se volvió reconocida al oído de cualquier persona familiarizada con la época: *Smallville* (2001), *Glee* (2009), *Riverdale* (2017), *Derry Girls* (2018), *Wednesday* (2022).

## *Justificación*

1. El análisis del *soundtrack* identifica las funciones estéticas musicales que se insertan dentro de las series, así mismo, permite visibilizar las formas en las que la industria actualmente maneja los discursos y códigos narrativos audiovisuales en series *streaming*. Por ejemplo, *soundtrack* es abordado desde la Teoría Cinematográfica, pero desde el discurso narrativo de las series, hay un escaso análisis sobre el tema. Por esta razón, es difícil establecer un cuadro cerrado de dichas funciones.

2. La nostalgia produce identificación de imágenes en los espectadores. De acuerdo con Reynolds en su libro *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado*, el imaginario pop hace que el espectador cree ideas e imaginaciones sobre distintas épocas, en cuanto a la nostalgia que se alimenta de la cultura de masas y la memoria personal (Reynolds 2011, 27). Debido al incremento de contenidos en el medio audiovisual, hacen referencia a conceptos como los *remakes*, incluso llegan a adaptar historias de décadas pasadas, que dejan como tema la importancia del uso nostálgico para estrategias comerciales, lo que genera un impacto en el imaginario social.

3. Los conceptos desarrollados a lo largo de la tesis se ponen en operación en un corpus-objeto de dos series *streaming*. La Hermenéutica como tipo de análisis para explorar los valores de producción y cómo estos se apropian de la narrativa para contar la historia, además de formar significaciones.

4. Nos encomendamos la tarea de involucrarnos en el tema, de tal manera de no solo hacer visible nuestro interés personal por estas series, sino también para que futuros estudiantes o curiosos del tema, tengan este documento como respaldo para alimentar su conocimiento respecto al funcionamiento estético de la música dentro de las series de *streaming*.

## ESTADO DE LA CUESTIÓN

Al realizar un breve recorrido en la búsqueda literaria sobre el tema principal de la investigación, se recopiló una variedad de textos académicos, editoriales, periodísticos, etc. que indagan en las preguntas orientadas a las funciones de la música en el cine, televisión y streaming. Este Estado de la cuestión pretende exponer los debates, hallazgos y propuestas que se han generado sobre este tema.

### **1. En el primer apartado se encuentra una síntesis de textos que abordan las funciones de la música en el cine y la importancia del soundtrack.**

Alejandra García, en su tesis se encarga de ofrecer un recorrido amplio acerca de las funciones de la música en el cine, abarcando varios puntos, el origen, funciones y la propia aplicación de estos términos, haciendo uso de varios autores como Michel Chion. Se desarrolla un detallado esquema metodológico que engloba la trascendencia de la música en la cinematografía, como una manera de explicarnos desde la raíz, la integración de la música en el cine, las implicaciones estéticas, económicas y políticas que ocurrieron en el proceso, el cómo finalmente las funciones actúan a favor de la comunicación, interpretación y apoyo a la narrativa cinematográfica “La función de las canciones desde sus comienzos y en la actualidad las siguen usando para darle continuidad a las escenas que se presentan en la película” (...) la música dirige al espectador hacia donde el director quiere que vea, escuche y sienta. Esta función de conducción musical la siguen usando para guiar al público hacia aquello que desean señalar y mostrar en sus películas” (2020, 10). Mediante un análisis interpretativo examina la trama, los personajes, la interacción que estos tienen con las canciones, y acaba con la selección musical de tales funciones en dicha cinta.

Mientras que, Jimena Lagunes establece que la importancia de la música en el cine está conferida por sus diferentes funciones, pero sobre todo por su capacidad evocadora dentro del filme, es decir, las emociones que esta nos produzca, o no y lo que esto conlleva. Este texto es particularmente interesante, ya que Lagunes nos explica que lo que le interesa al espectador de una película es el director, el reparto; pocas veces, argumenta que se asiste a ver una película por el compositor de la banda sonora que la precede. “Por ende, son muy insólitas las críticas en donde se hable del estilo musical o del compositor de la música dentro de la película, ya sea

por falta de cultura musical o simplemente por desinterés” (2012, 9). Su investigación se centra en un análisis cinematográfico, enfocándose en la estructura de las funciones de la música, él como la escucha cada espectador e incluso que significa para cada director y compositor de la pista para el filme. En otras palabras, analiza lo que permite la unión entre el lenguaje musical y la narrativa cinematográfica.

En este sentido, Nicolás Muñoz realiza un producto práctico, mediante un escrito teórico, interiorizando en las teorías y términos establecidos en la composición de una banda sonora musical, como el film scoring. En el que localiza el papel de la música como canal que facilita la expresión del género, guión, contexto histórico y geográfico, y los personajes. Lo que permite “generar la interacción perfecta entre música e imagen y poder expresar de la mejor forma lo que la imagen sugiere, lo que la audiencia debe entender de concepto, o la psicología de la trama” (2012, 5). Para finalmente plasmarlos en una práctica individual de un proyecto de composición musical para seis cortometrajes de géneros contrastantes (drama, ficción, animación, suspenso, drama experimental y acción).

Jaume Radigales, a lo largo de su libro, demuestra la importancia que tiene la música como un complemento indispensable de las imágenes. Desde los recursos que el cine utiliza como el leitmotiv, la música diegética, elipsis, etc. Así como cinco funciones (estructural, emocional, significativa, narrativa y estética) para la construcción cinematográfica. “La música, en este sentido, transforma, condiciona e invita al espectador a un proceso de acción y reacción. De la misma manera, la banda sonora puede modificar el sentido, el significado y la expresividad de la imagen” (2015, 17).

Por último y para dar paso al apartado histórico, Edwin Licon hace un recorrido histórico por el surgimiento de la música, su llegada al cine y sus funciones dentro de las cintas cinematográficas, donde brevemente explica tres; “objetiva (funciones como acompañar imágenes y secuencias haciéndolas más claras), subjetiva (definir estados de ánimo, implicar emocionalmente al espectador) y descriptiva (situar espacial y temporalmente las acciones, el definir personajes)” (2010, 23-24). Plantea un enfoque dentro del género de terror y suspenso, en el que realiza un análisis descriptivo de la música empleada en algunas escenas de películas de dichos géneros, para demostrar cómo ésta construye personajes y entornos. Finalizó con un ejercicio en el que mostró escenas de películas de terror y suspenso a algunas personas, para poder demostrar el rol que juega la música para el espectador de películas de estos géneros.



## **2. Para el siguiente apartado, se ubican las formas en las que históricamente ha sido tratada la música dentro de múltiples productos audiovisuales.**

Los realizadores de esta tesis, Alexander Peralta y Andrés Durán, hacen un recorrido inicial por los diferentes tratamientos que se le han dado a la música a través del tiempo, para después centrarse específicamente en el uso de la banda sonora dentro del cine, llevándonos al primer momento de la relación entre el cine y el sonido “se convertiría en un problema para el desarrollo tecnológico del cine” (2009, 46) viendo que estos dos elementos no iba a la par en su desarrollo, pues en esos momentos eran experimentos científicos y no un medio de entretenimiento que cuenta nos cuenta historias. Explorando más adelante sus funciones, usos y formas que se le dan a los personajes y ambientes que rodean las narrativas. Así como la asociación cotidiana que existe en relación con los sonidos y la música. Lo que demuestra que tan elementales son dentro de los productos audiovisuales para la interpretación del espectador.

Michel Chion, aborda la importancia que tiene la música cinematográfica como un elemento real y vivo dentro de la creación de obras audiovisuales. “El cine es el arte por excelencia donde todas las músicas poseen derecho de ciudadanía y donde. a veces en el interior de una misma obra, estilos y épocas diferentes se mezclan y coexisten” ( 1985, 23). A partir de ello, plantea puntos importantes, el primero desde las perspectivas históricas, el segundo, la música como mundo, elemento, metáfora y modelo. Por último, muestra de forma representativa diversos autores y filmes que han dejado huella a través del tiempo con sus concepciones, ideas y obras importantes para la música en el cine.

Ramón Sánchez y Florentino Blanco, nos explican por medio de un recorrido histórico de la historia del cine y la música, esto desde el punto de vista estético y cultural. Ejemplificando las funciones del soundtrack en el cine, el proceso histórico que nos lleva en cómo la música está desde el comienzo del cine “ya estaba presente en los platós de rodaje del denominado cine mudo” (2012, 16), y en cómo fue haciéndose un elemento más complejo para la cinematografía, esto con el fin de entender la relación entre el discurso cinematográfico y los códigos de la retórica para producir significaciones por medio de la música “estaría utilizando toda la industria cinematográfica a su servicio para resaltar la forma de contar historias, más que la propia historia” (2012, 20), haciendo esta comparación entre diversos puntos de vista que

acerca de las funciones de la música, haciendo la primera distinción y es que la música no solo es el acompañamiento de la película.

Mientras tanto Carnicer Gustems y Garrido Calderón, realizan un recorrido a través de la reconstrucción de cómo la televisión, en los años noventa, construyó a los actualmente llamados generación “Y” o “Millennials”. Este grupo ha crecido paralelamente a la tecnología doméstica y las redes sociales, haciendo de los entornos audiovisuales su hábitat natural. Distinguen al paisaje sonoro que ayudó a construir la generación millennial, a su vez, ellos plantean “profundizar y sustentar la heterogeneidad presente en los individuos de esta generación, huyendo de clichés homogeneizadores, posibilitando modos distintos de acercamiento a su identidad social y a la riqueza que estos representan para la sociedad” (2019, 2). Argumentan acerca de las series televisivas de animación, que influyeron en el colectivo de varias maneras; entonces, su estudio se basa en analizar las características sonoras de las 20 series de animación infantil más vistas en las televisiones españolas de ámbito estatal en los años 90, mediante la aplicación de una plantilla de análisis sonoro-musical.

### **3. Para el siguiente apartado, se localizan los documentos que abarcan el modelo de negocios de las series de televisión y streaming.**

En su tesis, Ana Granada hace una minuciosa distribución de contenidos que van de lo general a lo particular. Expone elementos a tratar en su metodología, que dan paso al tema de la evolución de las series, la entrada del internet y la llegada de las plataformas audiovisuales. Con base a esto, hace hincapié en la historia y la forma de negocios de una de las plataformas más famosas de streaming: Netflix. Por último, hace un análisis de la serie de Stranger Things, partiendo desde su origen hasta su estrategia de éxito. En esta observación se toma a la nostalgia como una técnica para atraer seguidores, dado su clara ambientación de los 80’s. Además, se acentúa en que esta estrategia de ventas abre el paso a distintas marcas y/o empresas que se aprovechan de la popularización de cualquier fenómeno para hacer productos, conseguir beneficios y provocar un impacto en la sociedad de consumo. “Es también el tipo de nostalgia que se suele emplear en publicidad para atraer al mayor número posible de consumidores o las propias marcas para conectar con sus clientes” (2018, 24).

En el artículo de Veronica Heredia, también se realiza un análisis sobre el modelo y estrategias de negocios de plataformas de streaming como industrias audiovisuales, teniendo como objeto de estudio a Netflix. Destaca su desarrollo ubicándonos desde su inicio como distribuidor tradicional de alquiler de DVD hasta la empresa de streaming y productora de contenido original que hoy en día es; “la suma de todas las decisiones estratégicas e innovaciones de Netflix van a impactar directamente sobre la industria del cine y la televisión porque, además de distribuidor y exhibidor, se convierte en productor de contenidos propios” (2017, 281-282). Partiendo de esta problemática plantea las nuevas formas de venta y consumo de industrias como el cine y televisión, además de la problemática existente sobre el consumo de estas ante la ruptura de industrias tradicionales a lo streaming y online, esto a partir de una investigación documental.

#### **4. Este último apartado, se enfoca en la estructura del soundtrack en series de televisión y streaming.**

Martín Greco parte de un análisis sobre la ficción presentada en televisión que tiene como objeto de estudio la narrativa serial audiovisual, más adelante realiza una taxonomía para ubicar los distintos tipos de estructuras de la serialidad. Hace énfasis en sus características particulares que lo diferencian del relato cinematográfico, pues estas comparten elementos y recursos similares, pero son utilizados de forma distinta. Observa e identifica factores como: narrativa, duración, cantidad de segmentos, frecuencia de exhibición, canales de distribución, etc que sirven para la realización del producto y el consumo e impacto que se espera de este. El autor propone un análisis de acuerdo a la singularidad de cada serie, dependiendo del conjunto de factores mencionados anteriormente, pues estas “proponen diversas estrategias de distribución de los núcleos dramáticos y modalidades de programa e interrupción narrativa” y “condicionan las experiencias de percepción y consumo” (2019, 62).

María Nicolás y María López, nos explican a partir de un modelo interdisciplinario que consta de: un análisis formal, análisis de personajes, e interpretación, la influencia de las narrativas presentadas en las series televisivas en la formación de la identidad y el imaginario social de las audiencias, de igual manera la construcción de la cultura de acuerdo a la interpretación del espectador a partir de la lectura de los diversos códigos presentados en el contenido audiovisual; “las series poseen una variedad de intertextos que permiten numerosos niveles de lectura y de interpretación [...] La construcción interpretativa se nutre de los referentes del

espectador, [...] nos lanzamos a la búsqueda de palimpsestos, connotaciones y simbologías que permiten al espectador realizar sus propias asociaciones y otorgar un sentido u otro a la serie” (2015, 37). El trabajo hace un énfasis a la investigación de productos audiovisuales y su impacto social, pues no existen muchos estudios que hablen sobre la importancia del discurso presentado en series de ficción y como estos se relacionan con el público, tomándose como referentes para la percepción de la realidad.

Pedro Galeano indaga las funciones del soundtrack en las series de televisión partiendo de la sincronía musicovisual utilizada en el montaje de ésta. La metodología utilizada parte de lo documental para después pasar a un estudio de casos múltiples, donde se recopilan series para un muestreo que será analizado de acuerdo al objeto de estudio. Dicha investigación toca temas como sincronización, espectador modelo, trama, personajes, música original y preexistente, género y formato, distribución, etc. que permiten analizar de forma más concreta el uso de la música no solo como acompañamiento, también como herramienta para agregar fuerza al discurso visual presentado. “La funcionalidad de la música en la ficción televisiva siempre ha estado en el punto de mira de los profesionales del sector. En la serie de televisión se emplea la música como acompañamiento de la acción, un elemento que conecta con el público, y/o una forma publicitaria para hacer famosos a los nuevos cantantes y para vender sus temas” (2019, 120).

Esta tesis de licenciatura seguirá una orientación propia de las series streaming, ya que la mayoría de textos encontrados, mantienen un enfoque dentro de la narrativa cinematográfica. Si bien esto funciona como base teórica para ayudar a analizar las funciones; al realizar una investigación completamente centrada en las series, se debe apuntar a la actual visión que responde a los cambios sociales y tecnológicos de la industria streaming.

## **5. Contraste de perspectivas**

En este sentido, la mayoría de los autores presentados muestran un panorama general de la música en los productos audiovisuales, apuntando sus investigaciones principalmente al cine, sin embargo, en el espacio de estudio de las series streaming, el trabajo de investigación en las funciones del soundtrack es carente.

A diferencia de otros autores (Pedro Galeano, Veronica Heredia, Ana Granada, María Nicolás y María Lopez) quienes exponen el modelo de negocios, de las actuales plataformas, así como la relación que el público establece con las series actuales y su apropiación para su realidad. Además de realizar un análisis histórico sobre la distribución de un medio tradicional y su transformación que responde a las actuales necesidades tecnológicas para adaptarse a una nueva forma de streaming.

Los autores (Alejandra García, Andres Duran, Alexander Peralta, Michell Choin, Ramon Sanchez, Florentino Blanco, Carnicer Gustems y Garrido Calderón) señalan un contexto histórico donde ambos elementos, la música e imagen, tienen una relación sumamente significativa. Partiendo del cine cuando era visto como una forma de experimentación científica, hasta llegar a ser considerado como un medio de entretenimiento, tocando las emociones del espectador, valiéndose de su interpretación y la ejecución del propio autor. Lo que en términos de esta investigación, las diferencias con las que estos autores abordan la parte teórica histórica, no como forma única, sino como enriquecimiento a los planteamientos que evolutivamente puedan aportar desde su perspectiva.

Esta tesis de licenciatura seguirá una orientación propia de las series streaming, ya que la mayoría de textos encontrados, mantienen un enfoque dentro de la narrativa cinematográfica. Si bien esto funciona como base teórica para ayudar a analizar las funciones; al realizar una investigación completamente centrada en las series, se debe apuntar a la actual visión que responde a los cambios sociales, políticos, tecnológicos y estéticos de la industria streaming. Mediante un enfoque hermenéutico que nos llevará a observar a profundidad las funciones del soundtrack más allá de ser el acompañamiento ambiental de los productos audiovisuales, incluyendo elementos que involucran la mirada del espectador como creador de su propio sentido.

### **Académicos – Tesis**

1. Garcia Alejandra, Análisis interpretativo de las funciones de la música en la película Las ventajas de ser invisible. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2020.

La realizadora, Alejandra Garcia, se encarga por medio de esta tesis de ofrecer un recorrido bastante amplio acerca de las funciones de la música en el cine, abarcando varios puntos, el origen, funciones y la propia aplicación de estos términos, haciendo uso de varios autores como Michel Chion. La estructura de esta tesis cuenta con tres divisiones. Se desarrolla un detallado esquema metodológico que engloba la trascendencia de la música en la cinematografía, como una manera de explicarnos desde la raíz, la integración de la música en el cine, las implicaciones estéticas, económicas y políticas que ocurrieron en el proceso, como finalmente las funciones en favor de la comunicación, interpretación y apoyo a la narrativa cinematográfica. Se toma como muestra la película llamada Las ventajas de ser invisible para examinar la trama, los personajes, la interacción que estos tienen con las canciones, y acaba con un análisis interpretativo de la selección musical de tales funciones en dicha cinta.

2. Jimena Ysadora Lagunes Durán. Funciones de la música en el cine, en la película Naranja mecánica de Stanley Kubrick mediante un análisis audiovisual. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2012.

La autora, Jimena Lagunes, nos establece que la importancia de la música en el cine está conferida por sus diferentes funciones, pero sobre todo por su capacidad evocadora dentro del filme, es decir, las emociones que esta nos produzca, o no y lo que esto conlleva. Su investigación se centra en un análisis a la música de Naranja Mecánica, dirigida por Stanley Kubrick en 1971, pero nos estructura las funciones de la música, él como la escucha cada espectador e incluso que significa para cada director y compositor de la pista para el filme. En otras palabras, analiza lo que permite la unión entre el lenguaje musical y la narrativa cinematográfica.

3. Licono Edwin. El papel y la importancia de la música en el cine de terror y suspenso. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2010.

El autor Edwin Licono, hace un recorrido histórico por el surgimiento de la música, su llegada al cine y sus funciones dentro de las cintas cinematográficas, donde brevemente explica tres (objetiva, subjetiva y descriptiva). Plantea un enfoque dentro del género de terror y suspenso, en el que realiza un análisis descriptivo de la música empleada en algunas escenas de películas de dichos géneros, para demostrar cómo ésta construye personajes y entornos. Por último, finaliza con un ejercicio en el que mostró escenas de películas de terror y suspenso a algunas

personas, para poder demostrar el rol que juega la música para el espectador de películas de estos géneros.

4. Muñoz Nicolas. La música para cine como herramienta de la emoción. Tesis de licenciatura. Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana, 2012.

La tesis de Nicolas Muñoz, realiza un proyecto práctico y teórico, interiorizando en las teorías y términos establecidos en la composición de una banda sonora musical, como el film scoring. En el que localiza el papel de la música como canal que facilita la expresión del género, guión, contexto histórico y geográfico, y los personajes. Para finalmente plasmarlos en una práctica individual de un proyecto de composición musical para seis cortometrajes de géneros contrastantes (drama, ficción, animación, suspenso, drama experimental y acción).

5. Peralta Alexander, Durán Andrés. El fenómeno sonoro en el cine. Alexander Peralta. Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana, 2009.

Los realizadores Alexander Peralta y Andrés Durán, hacen un recorrido inicial por los diferentes tratamientos que se le han dado a la música a través del tiempo, para después centrarse específicamente en el uso de la banda sonora dentro del cine. Sus funciones, usos y formas que se le dan a los personajes y ambientes que rodean las narrativas. Así como la asociación cotidiana que existe en relación con los sonidos y la música. Lo que demuestra que tan elementales son dentro de los productos audiovisuales para la interpretación del espectador.

## **Libros**

1. Chion, Michel. *La música en el cine*, Barcelona: Paidós, 1985.

El autor aborda la importancia que tiene la música cinematográfica como un elemento real y vivo dentro de la creación de obras audiovisuales. A partir de varios puntos importantes, el primero desde las perspectivas históricas, el segundo, la música como mundo, elemento, metáfora y modelo. Por último, muestra de forma representativa diversos autores y filmes que han dejado huella a través del tiempo con sus concepciones, ideas y obras importantes para la música en el cine.

2. Radigales, Jaume. *La música en el cine*, Barcelona: UOC, 2015.

A lo largo del libro, Jaume Radigales demuestra la importancia que tiene la música como un complemento indispensable de las imágenes. Desde los recursos que el cine utiliza como el leitmotiv, la música diegética, elipsis, etc. Así como cinco funciones (estructural, emocional, significativa, narrativa y estética) para la construcción cinematográfica. El origen musical y de los orígenes de la música en el cine. Demostrando que el papel que esta ocupa no puede dejarse de lado.

### Académicos - Artículos

1. Galeano, Pedro, *El número musical en las series de televisión: la sincronía musicovisual como característica principal de la escena musical*, Cadiz: index.comunicación, 2019, pp. 115-138.

El trabajo indaga las funciones del soundtrack en las series de televisión partiendo de la sincronía musicovisual utilizada en el montaje de ésta. La metodología utilizada parte de lo documental para después pasar a un estudio de casos múltiples, donde se recopilan series para un muestreo que será analizado de acuerdo al objeto de estudio. Dicha investigación toca temas como sincronización, espectador modelo, trama, personajes, música original y preexistente, género y formato, distribución, etc. que permiten analizar de forma más concreta el uso de la música no solo como acompañamiento, también como herramienta para agregar fuerza al discurso visual presentado. “La funcionalidad de la música en la ficción televisiva siempre ha estado en el punto de mira de los profesionales del sector. En la serie de televisión se emplea la música como: acompañamiento de la acción, un elemento que conecta con el público, y/o una forma publicitaria para hacer famosos a los nuevos cantantes y para vender sus temas” (2019, 120).

2. Greco Martín, *Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva*, Buenos Aires: Toma Uno, 2019, pp. 47-68.



El autor parte de un análisis sobre la ficción presentada en televisión que tiene como objeto de estudio la narrativa serial audiovisual, más adelante realiza una taxonomía para ubicar los distintos tipos de estructuras de la serialidad. Hace énfasis en sus características particulares que lo diferencian del relato cinematográfico, pues estas comparten elementos y recursos similares, pero son utilizados de forma distinta. Observa e identifica factores como: narrativa, duración, cantidad de segmentos, frecuencia de exhibición, canales de distribución, etc que sirven para la realización del producto y el consumo e impacto que se espera de este.

3. Heredia, Veronica. *Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual*, Ecuador: Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, 2017, pp. 275-295.

Este artículo lleva a cabo un análisis sobre el modelo y estrategias de negocios de plataformas de streaming como industrias audiovisuales, teniendo como objeto de estudio Netflix. Destaca su desarrollo ubicándonos desde su inicio como distribuidor tradicional de alquiler de DVD hasta la empresa de streaming y productora de contenido original que hoy en día es. Plantea las nuevas formas de venta y consumo de industrias como el cine y televisión, además de la problemática existente sobre el consumo de estas ante la ruptura de industrias tradicionales a lo streaming y online, esto a partir de una investigación documental.

4. Granada, Ana, *Stranger Things, la serie: Estrategia de éxito e impacto en la sociedad de consumo actual*. Tesis de licenciatura, Universidad de Sevilla. 2017-2018.

La autora en su tesis hace una minuciosa distribución de contenidos que van de lo general a lo particular. Después de haber expuesto los elementos a tratar en su metodología, da paso al tema de la evolución de las series, con la entrada del internet y la llegada de las plataformas audiovisuales. Con base a esto, es así como posteriormente se hace hincapié en la historia y la forma de negocios de una de las plataformas más famosas de streaming: Netflix. Por último, se hace un análisis a la famosa serie de Stranger Things, partiendo desde el origen de esta hasta

su estrategia de éxito. En esta observación se toma a la nostalgia como una técnica para atraer seguidores, dado su clara ambientación de los 80's. Además, se acentúa en que esta estrategia de ventas abre el paso a distintas marcas y/o empresas que se aprovechan de la popularización de cualquier fenómeno para hacer productos, conseguir beneficios y provocar un impacto en la sociedad de consumo.

5. Nicolás, María. López, María, *El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*, Ciudad de México: ComHumanitas, Revista Científica de Comunicación, 2015, pp. 22-39.

Explica, a partir de un modelo interdisciplinario que consta de: un análisis formal, análisis de personajes, e interpretación, la influencia de las narrativas presentadas en las series televisivas en la formación de la identidad y el imaginario social de las audiencias, de igual manera la construcción de la cultura de acuerdo a la interpretación del espectador a partir de la lectura de los diversos códigos presentados en el contenido audiovisual. El trabajo hace un énfasis a la investigación de productos audiovisuales y su impacto social, pues no existen muchos estudios que hablen sobre la importancia del discurso presentado en series de ficción y como estos se relacionan con el público, tomándose como referentes para la percepción de la realidad.

6. Sánchez, Ramón, Blanco, Florentino. *La elaboración de la retórica de los efectos en la música de cine y apunte sobre el proceso de composición de la banda sonora de El Orfanato\**, Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas, volumen 7, Colombia, 2012, pp. 11-42.

Los autores nos explican por medio de un recorrido histórico de la historia del cine y la música, esto desde el punto de vista estético y cultural. Ejemplificando las funciones del soundtrack en el cine, el proceso histórico que nos lleva en cómo la música fue haciéndose un elemento más complejo para la cinematografía, esto con el fin de entender la relación entre el discurso cinematográfico y los códigos de la retórica para producir significaciones por medio de la

música. Y entender finalmente como el soundtrack de la película española, *El Orfanato*, del 2007, fue producida.

### **Sociológicos – Revista**

1. Gustems Carnicer, J.; Calderón Garrido, D.; Faure Carvallo, A., and Montoya Rubio, A. Banda sonora e identidades en la generación “Y”. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 2019

Los autores realizan un recorrido a través de la reconstrucción de cómo la televisión, en los años noventa, construyó a los actualmente llamados generación “Y” o “Millennials”. Este grupo ha crecido paralelamente a la tecnología doméstica y las redes sociales, haciendo de los entornos audiovisuales su hábitat natural. Argumentan acerca de las series televisivas de animación, influyeron en el colectivo de varias maneras; además, su estudio se basa en analizar las características sonoras de las 20 series de animación infantil más vistas en las televisiones españolas de ámbito estatal en los años 90, mediante la aplicación de una plantilla de análisis sonoro-musical.

El trabajo de Pedro Galeano indaga las funciones del soundtrack en las series de televisión partiendo de la sincronía musicovisual utilizada en el montaje de ésta. La metodología utilizada parte de lo documental para después pasar a un estudio de casos múltiples, donde se recopilan series para un muestreo que será analizado de acuerdo al objeto de estudio. Dicha investigación toca temas como sincronización, espectador modelo, trama, personajes, música original y preexistente, género y formato, distribución, etc. que permiten analizar de forma más concreta el uso de la música no solo como acompañamiento, también como herramienta para agregar fuerza al discurso visual presentado.



## **TEMPORADA I: EL ORIGEN**

## MARCO HISTÓRICO

*El cine de entretenimiento siempre ha sido sonoro. Hasta la década de 1920 hubo un cine mudo de diálogos y de sonidos producidos por los objetos y acciones, pero las imágenes que se veían siempre iban acompañadas de música interpretada en vivo* (Niqui 2012, 13).

### 1.1 Los primeros años sordos: Cine Sonoro

El cine mudo acompañado por música, más que un agregado técnico al cine, simuló una cuestión estética para el espectador: “Nació la música en el cine mudo para disimular el ruido que producían los equipos de proyección, pero se afirma que no solo por eso, sino para eliminar la esencia de las proyecciones mudas y para unificar a los espectadores en un solo público” (Fraile 2004,13). La música comenzó a ser imprescindible, no solo para incrementar sensaciones, sino como un motivador que alimentaba la imagen. En dicho sentido, el cine estaba emulando lo que ocurría con el teatro y la ópera. No obstante, las producciones cinematográficas de entonces no contaban con un presupuesto extra, que fuera únicamente utilizado en contratar a un compositor y crear música original para el filme.

Hasta que, en 1908, se creó la primera partitura cinematográfica propiamente hecha por el compositor francés Camille Saint-Saens, quien compuso la banda sonora de *L'Assassinat du Duc de Guisa*<sup>2</sup>, una obra de teatro filmada (Fraile 2004,11).

La implementación del elemento sonoro al cine, establece una “innovación tecnológica que determinó, en principio, una adecuación del sistema industrial en sus ámbitos de producción, distribución y exhibición” (Benet 2016, 5). Hasta ese momento esta técnica era algo problemática, ya que contaban con un sonido sincronizado al largometraje un poco distorsionado.

Los cineastas de la época y personas a cargo del negocio “no creían que el cine sonoro tendría el éxito que posteriormente tuvo” (Benet 2016, 11). La tecnología fue mejorando con el transcurso de los años. 1929 fue considerado el año del nacimiento del cine musical, con la llegada de la película *La Melodía de Broadway*, dirigida por Harry Beaumont, esto por un simple elemento, su estrategia de *marketing*, que se anunciaba como totalmente sonoro.

---

<sup>2</sup> El asesinato del duque de Guisa.

El punto de partida revolucionario para el cine sonoro y el comienzo del cine musical y demás géneros, la aceptación del público ante estas nuevas técnicas lograba que las películas del cine mudo, que aún eran distribuidas y en su mayoría aclamadas por la crítica, tuvieran poca remuneración económica en la taquilla, pues el público prefería ir a ver una película sonora al estar “sediento de espectáculo, de baile y melodías pegadizas” (Benet 2016, 11).

A partir de este momento hubo diversas experimentaciones con la musicalización de las películas mudas y del cine musical, como ejemplo más destacado está *King Kong* (1933) y su sincronización de las imágenes, siendo el antecedente para el sonido clásico en *Hollywood* y la urgencia de las productoras en crear sus propios departamentos musicales de producción.

Pero realmente, no fue hasta 1938 cuando la compañía discográfica *RCA Victor* puso a la venta lo que se convirtió en la primera banda sonora comercializada, de la película *Blanca Nieves y los siete enanos*. Debido a que la industria del cine había comenzado a notar que a la gente le gustaban las piezas musicales utilizadas en la cinta, y además las cantaban, incluso si estas contenían diálogos; es por eso que aprovecharon esta oportunidad para distribuir los *soundtracks* de forma simultánea a la película.

*The Jazz Singer*<sup>3</sup> Lanzada en 1927, dirigida por Alan Crosland y protagonizada por Al Jolson. Esta es, para la historia del cine, la primera película sonora con audio sincronizado. Esto quiere decir que este largometraje no fue una función con música en vivo como antes se veía, sino reproducida a través de discos, mismos que se tocaban de manera simultánea con la cinta que se proyectaba. Para esto se utilizó el *Vitaphone*, el último sistema analógico de sonido sobre disco, que consistía en grabar la banda sonora de las películas en los discos. Originalmente era una obra musical de teatro.

A partir de la década de los años 30, es donde la danza cancan destaca más en los filmes musicales, siendo Busby Berkeley uno de los cineastas que destacaron durante esos años, él dirigió 19 películas musicales e hizo la coreografía de estas. El uso de tomas caleidoscópicas hacia los bailarines, por medio de grúas y planos en picada, lo convirtieron en uno de los

---

<sup>3</sup> La historia trata sobre Jackie Rabinowits, un joven que se rehúsa a ser la quinta generación de rabinos de su familia. Su pasión por la música hace que se convierta en Jack Robin, el cantante de jazz.

cineastas que explotaron “el uso de cámaras de movimiento, en películas como *La calle 42* (1933), que convirtió al público en casi parte de la coreografía” (Benet, 2016).

En 1939, llegaría una de las producciones musicales más recordadas, *El Mago de Oz*<sup>4</sup>. Diez años después, los coreógrafos y directores Gene Kelly y Stanley Donen, innovaron los musicales, realizando películas como *Un día en Nueva York* (1949), y uno de los musicales más grandes del cine y de la historia: *Cantando bajo la lluvia* (1952).

Para 1950, en *Hollywood* se vieron grandes estrenos, que ahora se volvieron icónicos y parte de la cultura cinematográfica, con películas como *Jane* (1953) y los *Caballeros la prefieren Rubias* (1953). Junto con el estreno de otros musicales que pasaron a la posteridad como: *Oklahoma!* (1955), *Siete novias para siete hermanos* (1954), *Un Americano en París* (1951) y *Ha nacido una estrella* (1954).

Para la década de 1960, llegó una película protagonizada por el cuarteto *The Beatles*, con *A Hard Day's Night* (1964) del director Richard Lester, cuyo filme influyó en lo que sería la estructura de los videos musicales modernos, junto con una innovación en las películas musicales.

Cuando se estrenó la película dirigida por Mike Nichols, *The Graduate* (1967), el recurso de *marketing* y ventas tomó más fuerza, así como la popularidad de sus canciones escritas por Paul Simon y Art Garfunkel. Por lo que se decide vender un disco que incluyera la banda sonora, siendo un rotundo éxito, al ganar un *Grammy* a mejor banda sonora original de película o especial de televisión.

En años posteriores, en las décadas de 1970, 1980 y 1990, producciones de películas musicales se vieron reducidas, a pesar de los intentos de la industria por revivir el fenómeno, con filmes de éxito como *West Side Story* (1961) por Robert Wise, *Grease* (1978) por Randal Kleiser, *Flashdance* (1983) por Andrian Lyne.

---

<sup>4</sup> Un filme protagonizado por Judy Garland en el papel de Dorothy, quien se embarca en una aventura fantástica acerca del valor del hogar, con sus amigos, el hombre de hojalata, el espantapájaros y el león cobarde, en una travesía

## 1.2 Las rolas de las películas: Soundtrack

### El soundtrack en el cine

Con el paso de los años, el cine fue experimentando el acompañamiento musical en los filmes. Durante los años cincuenta los compositores se interesaron por nuevos géneros musicales fuera de lo orquestal, basados en el *jazz* y el *rock*. Esto llevó a grandes figuras como Bernard Herrmann, Elmer Bernstein, Nino Rota, Ennio Morricone, entre otros, a obtener un lugar importante dentro del cine y a llevar su música fuera de la pantalla, para trasladarla a las salas de conciertos. Esta tendencia fue seguida por John Williams, quien ha hecho partituras para películas como *Tiburón* (1975), *Superman* (1978), *Star Wars* (1977), *E.T.* (1982), entre otras. Williams adoptó el uso de la música tal como en los orígenes del cine: con orquesta y partituras hacia una composición sinfónica para brindar un efecto dramático al relato visual (Barraza, Castellón, Olmos 2011, 20).

Este desarrollo también se vio interferido por la llegada de la televisión, lo que obligó a las productoras a introducir canciones populares para no perder espectadores. La radio sintonizaba el *soundtrack* al aire, e incluso se lanzaba de manera física para que el público pudiera adquirirlo (Gonzalo 2011, 36).

Mientras el fenómeno del cine pop, se convirtió en un medio rentable para las productoras, teniendo sus orígenes en Estado Unidos con la banda *Bill Haley & his comets* en *Rock Around the Clock* (1956), en consecuencia vendría una oleada de películas con artistas del *rock and roll*, destacando entre ellos *Elvis Presley* (*Shake, Rattle and Rock!*, *The Girl Can't Help It*, *Rock, Rock, Rock!*, *Love Me Tender* (1956), *Rock, Pretty Baby* y *Don't Knock the Rock*, *Loving You* y *Jailhouse Rock* (1957) ) y *King Creole* (1958). Las cuales sirvieron como una estrategia de *marketing*, tanto para los artistas que estaban surgiendo, como para la industria cinematográfica, ya que esta clase de publicidad funciona como si fuesen “vehículos para estrellas musicales y, a veces, como películas de "explotación" que buscan capitalizar el éxito de una estrella” (Aragú. Haro 2009, 54). Este aprovechamiento entre la cultura del *pop-rock* y el audiovisual, tiene su colisión cuando el grupo de *The Beatles*, hace una alianza con el director Richard Lester, sacando a la luz lo denominado por Mark Sinker como “música como películas”<sup>5</sup> (Casau 2018, 8).

<sup>5</sup> El paso en que las grabaciones fonográficas dejan de ser “documentales” que registran y legan el testimonio de una voz o un instrumento, sin más intervención que la estrictamente necesaria para que se produzca una grabación reproducible, para convertirse en “ficciones” que ensamblan distintas piezas-instrumentos grabadas por separado.



Por consiguiente, a mediados de la década de 1970, las películas con actos musicales obtuvieron popularidad debido al uso de éxitos pop de la época: *Saturday Night Fever* (1977) con canciones interpretadas por *Bee Gee's*, *Grease* (1978) con John Travolta y Olivia Newton, *Dirty Dancing* (1987) con Bill Medley, entre otras. Además, de la existencia de filmes que solo son relacionados con una sola canción: *Ghost* (1990) (Melodía encadenada), *Titanic* (1997) (*Celine Dion- My Hearth will go on*), *Pretty woman* (1990) (*Roy Robinson-Pretty woman*). Aquellas películas con *soundtracks* que tuvieron éxito en taquillas, definieron el cine de varias generaciones y trascendieron hasta la vida cotidiana de los espectadores.

### El soundtrack en la televisión

La llegada del entretenimiento en la televisión, en especial las series, marcó un cambio en la vida de quienes crecieron con ella, no solo en términos de contenidos narrativos, también musicales; como el *soundtrack*, que hace recordar a los espectadores ciertas imágenes, títulos de serie, actores en particular y momentos de alguna escena (Burlingame 2023, 10).

Desde los años cuarenta, la música y la televisión, al igual que el cine, compartían características similares, sin embargo, “En televisión, era técnicamente más complejo: la música se comprometió con el cine como un elemento cuidadosamente sincronizado a la presentación visual y auditiva. Pero los objetivos de la partitura (aumentar la tensión, impulsar las persecuciones, enfatizar los momentos emocionales) y la naturaleza de la música en sí misma permanecieron iguales”<sup>6</sup> (Burlingame, 2023, 6). A pesar de estas semejanzas, lo que las productoras realmente buscaban era ahorrar presupuesto, por lo que la utilización de música enlatada<sup>7</sup> se volvió un elemento recurrente desde dicha época, hasta nuestras fechas.

*Adventures of Superman* (1952-1958) es un ejemplo de cómo las series de televisión hacían uso de las bibliotecas de música, además de ser una de las adaptaciones de *DC Comics* más exitosas y recordadas por la audiencia (Burlingame 2023, 7).

A la par de la transmisión de esta serie, otras más salieron al aire, como: *Medic* (1954), un drama con temática sobre médicos, quien fue pionera en la composición de una banda sonora

<sup>6</sup> “In television, it was technically more complex: music was committed to film as a carefully synchronized element of the sight-and-sound presentation. But the object of the score—increasing the tension, propelling the chases, emphasizing emotional moments—and the nature of the music itself remained the same”

<sup>7</sup> Música enlatada hacía referencia a aquella música que no era ejecutada en tiempo real, sino que provenía, en aquella época, de una cinta o de un disco (Kohan, 2017).

original para sus episodios, gracias al compositor de cine, Victor Young. Factor que destacó en dicha época (Burlingame 2023, 21).

Debido al éxito televisivo, actores como Jack Webb decidieron adaptar sus populares programas de radio a un formato de televisión: *Dragnet* (1951-1959), programa policial, que también incluía música original. La creación de música original, aportó que temas de inicio se convirtieran en el *leitmotiv* de las series de televisión, por ejemplo, en *Dragnet*, Webb compuso “*dum-da-dum-dum*”, que fácilmente fue tomada por el público para asociarla y reconocer el programa. (Burlingame 2023, 17).

Otro ejemplo se dio con la serie *World War I* (1964), donde el compositor Glenn Gould “evitó citas literales de melodías de época en favor de evocar la atmósfera; como dicen las notas de la banda sonora, la nostalgia agridulce, el romanticismo condenado, el optimismo, el trágico drama humano”<sup>8</sup> (Burlingame 2023, 292). Basándose en canciones de la época para un capítulo de la serie: *Tipperary And All That Jazz*.

Así como la música de la radio, la instrumental dentro de las series, se volvió reconocida al oído de cualquier persona familiarizada con la época: *Dragnet* (1987), *Twilight Zone* (1959) y *Hawaii 5-0* (1968). Generaciones posteriores también se asociaron con canciones de series que marcaron sus distintas etapas, tales como *The Simpsons* (1989), *Law & Order* (1990), *Friends* (1994), *The Office* (2001), entre otras. (Burlingame 2023, 10).

En las décadas de 1960 y 1970, la recesión económica existente, trajo como consecuencia que las productoras evitaran que se produjeran composiciones tradicionales para productos audiovisuales y se sustituyera por el uso de música *pop*. Sin embargo, también existieron compositores que experimentaron con esto, Mike Post, fue uno de los primeros en ser aclamado por un avance estilístico, tras llevar la música pop a la TV semanal en *The Rockford Files* (1974) (Burlingame, 2023, 2-69).

Una situación contrastante entre la televisión y el cine, con respecto a la música y el *soundtrack*, tiene que ver con la inmediatez que se le exige a los músicos para cumplir con el propósito del producto (fecha límite para la transmisión). Estos requisitos llevaron a una carencia de calidad, con respecto a sus primeros años, teniendo una menor parte del presupuesto, reflejado en las

---

<sup>8</sup> the bittersweet nostalgia, the doomed romanticism, the optimism, the tragic human drama. “music avoided literal quotations from period tunes in favor of evoking the atmosphere; as the soundtrack liner notes put it.

estrategias usadas por las mismas productoras, lo que impidió una sindicalización de los músicos en el medio, hasta los años de 1950.

Posteriormente, el uso de la música pop en series de televisión fue más frecuente, repitiendo el mismo modelo de *marketing* como en el cine, tomando canciones populares y de artistas del momento para promocionar ambas industrias: la de las series y la de la música. Por ejemplo, interpretación de *The Archies* con *Sugar* en la serie *Archie* (1968), *Sabrina the Teenage Witch* con *One Way or Another* de *Blondie* (1997), *Smallville* (2001) colaborando con la banda *Remy Zero* para el intro de la serie con *Save me*, la banda *The Killers* haciendo una aparición en *The O.C* (2003), *Glee* (2009) con *covers* de canciones de diferentes artistas en cada episodio.

### El soundtrack en el streaming

El avance tecnológico se ha ido adaptando a las diversas necesidades musicales, también reflejadas en las composiciones realizadas para las series de *streaming*, que, a diferencia de la televisión, la inversión económica y temporal ha adquirido la importancia de una calidad igual a la cinematográfica. Hecho que ocasionó la migración de compositores cinematográficos a la televisión, ya que en dicho medio significaba más libertad creativa. (Burlingame 2023, 410). Tal es el caso del compositor Hans Zimmer, conocido por crear piezas musicales para las películas: *The Lion King* (1994), *Interstellar* (2014) y *Batman vs. Superman* (2016) y el tema principal de la serie de *Netflix*, *The Crown* (2016).

Un ejemplo más es *The Sopranos* (1999), predecesora del sistema de *streaming*, es la primera producción original de *HBO*. No contó con un compositor para realizar una banda original que acompañara los episodios, dándole un toque distinto con canciones ya existentes que forman parte del argumento y de la ambientación (Burlingame, 2023, 401). *Wake up This Morning de Alabama 3*, *Welcome (Back) de Land of the loops*, *Who can trust you?*, de *Morcheeba*, son algunas de las canciones y bandas utilizadas para la primera temporada.

### 1.3 Industria palomera: Cine

#### Star System

Debido a sus avances en el montaje y creación cinematográfica, como el uso de flashback y planos más cerrados, contribuyeron a darle un nuevo ritmo a la narración, pero también a la creación del star system. Al tener planos más cerrados que contemplaran las acciones y características, se abrió una puerta al desarrollo dramático y carismático (Gubern 2006, 51-54) de los actores en las cintas.

La intención al introducir estas técnicas era mostrar aquellos contextos que en un plano general es difícil apreciar detenidamente, en especial los gestos del elenco. Esto permitió a la audiencia tener un mayor acercamiento a ellos, logrando familiarizarse con sus rostros y provocando “un fenómeno de identificación emocional con ellos y su consiguiente culto colectivo, con su secuela de imitaciones, vestimenta, conductuales, etc.” (Gubern 2006), iniciando las carreras de las grandes estrellas del cine.

Este modelo tomó importancia durante la Primera Guerra Mundial, en el primer mayor auge y desarrollo de la industria cinematográfica estadounidense, donde el contexto social y económico reforzó la organización, así como el presupuesto para productores y directores en la elaboración de filmes.

La migración de productores a Estados Unidos, por la guerra de patentes; disputaba entre empresarios y compañías dedicadas a la creación cinematográfica, los cuales encontraron en el país cierta libertad para una distribución a gran escala, creando así los famosos estudios en *Hollywood*. Sin embargo, el éxito del producto, su aceptación y publicidad se debía al elenco, el cual caía a manos del *star system*.

"La estrella es el producto de una dialéctica de la personalidad: un actor impone su personalidad a sus héroes y sus héroes imponen su personalidad al actor. De esta sobreimpresión nace un ser mixto: la estrella" (Morin 1970).

Para asegurar el renombre de la cinta era necesario la aparición de actores y actrices con cierta popularidad y reconocimiento por parte de los espectadores. Aquellas celebridades del cine fueron creadas por los estudios, donde combinaron el personaje con el actor, a partir de elementos como imagen física, vestuario, maquillaje, entre otros, pero también personalidad,

interviniendo en las acciones de la persona, su manera de hablar y presentarse en público como en las películas.

### Temas y personajes

Dentro de las experimentaciones que se estaban realizando en los primeros años del cine, solo quedaba en las filmaciones la documentación de situaciones de la vida cotidiana de aquella época. Hasta la llegada del francés Georges Méliès, quien fue pionero en introducir y experimentar, con los géneros y trucos filmicos, lo que advertía su uso como espectáculo comercial.

A partir de 1905 la industria del cine comenzaría a consolidarse en diversas partes del mundo. De la misma forma que los formatos fueron evolucionando, las películas ahora duraban más y las productoras comenzaron a incorporar puestos departamentales, lo que permitía una mayor organización y mejor realización. Poco a poco el cine adquirió diversos enfoques, desde el teatro filmado, los dramas sociales, las representaciones realistas, entre otros.

“En Estados Unidos, surgen los *westerns* de Thomas Harper, el cine cómico de Mack Sennett, los dibujos animados de *Walt Disney*, las grandes epopeyas de Cecil B. DeMille, las inolvidables figuras de Harold Lloyd, Buster Keaton y Charles Chaplin, y uno de los maestros de la cinematografía mundial, D. W. Griffith”. (Fernández, Tomás y Tamaro, 2014). Este último fue uno de los primeros en establecer el funcionamiento de las secuencias, planos, acciones e iluminación, lo que posteriormente se conocería como lenguaje cinematográfico.

Por otra parte, el cine en Europa se constituyó bajo espacios que permitían realizar una crítica social a lo que se estaba viviendo. La escuela expresionista en Alemania, se mantuvo con obras de temática fantástica, como *El Gabinete del Doctor Caligari* de Robert Wiene (1919), Friedrich Wilherlm, con *Nosferatu* y Fritz Lang, con *Metrópolis* (1926). Mientras que, en Rusia, por un tiempo la vanguardia artística utilizaba el cine como propaganda de una ideología, hasta que en 1921 diversos directores se dedicaron a reconstruir acontecimientos históricos a través de la yuxtaposición de planos, como en *El acorazado Potemkin* de Serguéi Eisenstein (1925).

Los años de guerra (1939-1941) provocaron que las naciones con una industria fuerte centraran su atención en asuntos económicos y políticos. Lo que permitió que otros países consolidaran

el cine que estaban realizando, tal es el caso de México, que vivió su época de oro, gracias a la crisis que *Hollywood* estaba teniendo.

Estados Unidos de nuevo comenzó a consolidarse como una industria mundial, con el llamado cine negro en 1945, que mantenía diversas temáticas, como las películas que narraban la vida, victoria y regreso de las tropas americanas, por ejemplo, *Los mejores años de nuestra vida* de W. Wyder, (1946).

La década de 1950 trajo una crisis para el cine, debido a diversos factores. Por un lado, comenzaba el cuestionamiento a la industria, con la realización de películas como: *Sunset Boulevard, 1950*. Esto originó un amplio desplazamiento de realizadores y espectadores, a la televisión. Sin embargo, también provocó que, como parte de una nueva forma de traer de nuevo al público a las pantallas grandes, surgieran nuevos avances cinematográficos. Las grandes pantallas y el relieve, bajo historias de temática histórica y bíblica, fueron ejemplo de ello (García 2020).

Con el fin de la Segunda Guerra Mundial, surgieron nuevas historias con narrativas melodramáticas y con historias bélicas. Además de dos nuevas corrientes cinematográficas: el neorrealismo italiano y la nueva ola francesa (*Nouvelle Vague*). El cine neorrealista se caracterizaba por la realización de historias que tenían que ver con el contexto social de esa época, con la utilización de escenarios habituales y actores que no eran profesionales (Historia del cine, 2021). En el caso de los realizadores pertenecientes a la *Nouvelle Vague*, realizaban un cine con mayor libertad y con equipo ligero, como las cámaras en mano, escenarios naturales y espacios abiertos que conjuntamente contaban historias ficticias (Lucarios 2021).

En el camino de adaptación a las nuevas tecnologías y competencias dentro de los hogares, en 1970, grandes estudios comenzaron a realizar otro tipo de filmes, que rompían con las tradicionales historias. “El racismo, la homosexualidad, la opresión del patriarcado sobre la mujer y la incertidumbre del individuo moderno. La industria, que pasaba por una transición de su audiencia, se alineó rápidamente con los nuevos movimientos de izquierda que el nuevo público consumía y representaba” (Centro Cultural Clavijero, 2020).

Los años ochenta, vieron nacer la época dorada de los *blockbusters* y el cine para adolescentes. “Fenómeno que George Lucas había originado con *Star Wars: Una nueva esperanza* (1977) y

se estableció por completo a través de *Tiburón* (1978) de Steven Spielberg” (Pérez, González 2009, 83-97). Lo que este cine había traído a través de diversas franquicias, eran las historias de aventura, fantasía y ciencia ficción. Donde los principales protagonistas eran niños o adolescentes, que también hacían alusión a un pasado nostálgico. Por otra parte, también aparecieron aquellas producciones en las que se retrataban a jóvenes comunes que posteriormente sacarían a la luz sus más profundos sentimientos. Ejemplo de ello: *16 Velas* (1984), *El club de los cinco* (1985) y *Todo en un día* (1986).

## 1.4 De la sala de cine a tu casa: Televisión

### T.V. de cable: televisión a la carta

La existencia de redes de televisión por cable o *CATV* (*Community Antenna Television*) va desde de los años cuarenta, específicamente, en el mes de junio de 1948, cuando finalmente se inició la televisión por cable.

A finales de estos años, la televisión toma poder gracias al incremento de audiencia debido al contexto social, económico y político de ese entonces, favoreciendo a la creación de nuevos programas. Uno de ellos fue el surgimiento del *sitcom* o Comedia de situación, que usualmente se desarrolla con los mismos personajes y escenarios a lo largo de una serie de episodios. Con la finalidad de sacar al público de su realidad, y utilizar el nuevo medio de comunicación como un método de entretenimiento, que reunía a las familias frente al televisor en horarios específicos. Un formato cómodo para el espectador, ya que las tramas se basaban en situaciones de la vida diaria parodiadas, con la implementación de *gags* visuales, con actuaciones teatrales acompañadas por una cámara, sonidos ambientales que facilitaban la interacción y la atención del público, como lo serían las risas enlatadas<sup>9</sup>. Esto, junto con los diálogos cortos por parte de los personajes, lograron que el espectador se sintiera más cómodo a la hora de ver esta clase de programas.

La primera serie de televisión de la historia, que fue considerada como *sitcom* fue *Pinwright's Progress*, emitida en Reino Unido a través de la *BBC*, cuya primera emisión se llevó a cabo el 29 de noviembre de 1946, finalizando el 16 de mayo de 1947. Contó con 10 capítulos de 30 minutos de duración cada uno, fue escrita por Rodney Hobson, producida y dirigida por John Glyn-Jones.

Después de esto, las *sitcoms* se convirtieron en un rotundo éxito, puesto que, a partir de los años sesenta, la televisión se vio inundada de series de este tipo. Las comedias de situación debían tener risas grabadas, un bajo presupuesto (en principio), decorados fijos y con capítulos auto conclusivos.<sup>10</sup> Este tipo de series permitieron que las familias ya no tuvieran la necesidad

<sup>9</sup> Las risas enlatadas son uno de los recursos más frecuentemente usados y, realmente, marcan la diferencia en las series. Invitan al espectador a reír, le explican que el chiste ha terminado y que es momento de soltar una carcajada, como si de una representación teatral se tratase. (Nuño, 2022)

<sup>10</sup> A continuación, una lista de las *Sitcom* más famosas, según la revista *Rolling Stone*, desde la mitad del siglo XX hasta la actualidad (Sepinwall, 2022)

- La familia *Monster* (1964-1966)



de salir a una sala de cine para entretenerse y pasar tiempo juntos; la televisión cumplía el papel de lazo que encantaba a la audiencia.

Como los ejemplos lo muestran, la evolución de las series pasó de estar dirigida a un público general como la familia, a sectores más específicos, con el objetivo de comenzar a introducir los intereses contextuales de la época.

Debido al hambre de contenidos por parte de los consumidores, la popularización de la TV de cable permitió el nacimiento de muchos canales temáticos, que se incluyen en los paquetes vendidos, y que pueden ser tanto propiedad de multinacionales como de productoras locales.

En noviembre de 1972 se inició la televisión pagada cuando la empresa *Service Electric* ofreció *Home Box Office (HBO)* en Wilkes-Barre, Pensilvania, convirtiéndose en el primer servicio de

- 
- Hechizada (1964-1972)
  - Mi bella genio (1965-1970)
  - Alf (1986-1990)
  - Los años maravillosos (1988-1993)
  - Seinfeld (1989 -1998)
  - Los Simpson (1989- presente)
  - El Principe del Rap en Bel- Air (1990-1996)
  - La niñera (1993-1999)
  - Friends (1994-2004)
  - Sabrina la bruja adolescente (1996-2003)
  - Los soprano (1999-2007)
  - The Office (2005 - 2013)
  - Flight of the conchords (2007 - 2009)
  - The big bang theory (2007-2019)
  - Mad Men (2007-2015)
  - Breaking Bad (2008-2013)
  - Brooklyn Nine Nine (2013 - presente)
  - Paquita Salas (2016 - presente)
  - Fleabag (2016 - 2019)
  - Parks and recreation (2009 - 2020)
  - Catastrophe (2015 - 2019)
  - Ted Lasso (2020 - presente)

televisión por cable pagada en los Estados Unidos y el primero también en utilizar un satélite para distribuir su programación. (Torres, 2019)

El 8 de noviembre de 1972, *HBO* se lanzó por primera vez, retransmitiendo el primer programa: partido de *hockey* de la NHL entre los *New York Rangers* y los *Vancouver Canucks* que tenía lugar en el *Madison Square Garden*. Al partido le siguió su primera presentación cinematográfica, la película de 1971 *Sometimes a Great Notion* (*TV y Video*, 2001).

El 30 de septiembre de 1975, *HBO* se convirtió en la primera cadena de televisión en emitir regularmente a través de la señal de satélite, transmitiendo el combate de boxeo por el campeonato de los pesos pesados entre Muhammad Ali y Joe Frazier, celebrado en Filipinas y conocido como *Thrilla in Manila* (Millan, 2022).

Sin saberlo, *HBO* también se convertiría en una cadena en tener las primeras series para “maratonear”, es decir, ahora el espectador elegía el momento, la hora y el lugar adecuados para ver sus series favoritas.

### Temas de la televisión

Las series de televisión obedecen a un formato narrativo que provoca que el espectador se mantenga al tanto de la narración, a pesar de que los capítulos funcionan de manera independiente, “dicha sucesión de eventos se basa en presentar un conflicto, y cuando parece que ya se resolvió, introduce otro, el cual nos mantiene atentos a la narración” (Erreguerena 2021, 32). Explicándonos que dicha narrativa se divide en dos, en los capítulos y la temporada, provocando que la trama y el desarrollo de los personajes sea cada vez más complejo.

A lo largo de la historia, esta clase de tramas se basan en seguir distintos temas, según la época en la que fueron producidos, por ende, la representación de la sociedad y el mensaje que a esta se le quiere dar cambia constantemente.

La representación de una institución social, por excelencia, es la familia, “de acuerdo a Louis Althusser la familia forma parte de los aparatos ideológicos, un espacio de adoctrinamiento, que define al individuo en un papel de producción y consumo, siendo el primer espacio social donde una persona define sus características” (Roa 2018, 37).

Durante 1950 las familias eran representadas por un modelo de matrimonio “sin hijos”, donde el esposo es la fuerza de autoridad, mientras la mujer juega el papel de ama de casa. Esto

ejemplifica el estilo americano, ya que los personajes son arquetípicos e inamovibles, mediante el uso de recursos humorísticos, ejemplos como *I Love Lucy (1951-1967)*, *Hechizada (1964)* *Mi Bella Genio (1965)*, nos demuestran esta relación entre la figura predominante del hombre y la mujer que cumple sus deseos o atiende a las comodidades de este mismo.

Mientras en 1960 y 1970, las características de los personajes eran más complejas. Los roles prácticamente seguían sin cuestionamiento alguno, se reforzaba la idea clásica del estilo de vida americano. Representando al esposo como el proveedor, a la esposa como ama de casa, y los hijos que sufren cambios, pero no demostraban una actitud de rebeldía ante su figura de autoridad. Algo curioso tomando en cuenta la época, en Estados Unidos, ya que se vivía con pensamientos tradicionales y el gobierno representaba esa fuerza opresora, debido a los movimientos sociales hechos por grupos civiles, como los afroamericanos, las mujeres y los homosexuales. Se intentaba reforzar en la sociedad un mensaje consumista por medio de la publicidad, un elemento que tomó más fuerza en esas décadas.

Durante la década de los ochenta, el modelo de familia incluye a integrantes que no pertenecen al mismo parentesco biológico, como la adopción. Mientras las situaciones que se plantean a los personajes se orientan a cómo lidian con la vida cotidiana. Sin embargo, las críticas a este modelo nuclear y de su panorama en general, es más presente en el uso de la ironía, la parodia, junto con el uso de problemáticas como la familia disfuncional, se hacen más evidentes. Ejemplos de estos aparecen en programas como: *Alf (1986)*, *Full House (1987)*, *The Wonder (1988)*, y finalmente *Los Simpson (1989)*.

Son estos elementos de parodia y hacer una crítica a la realidad, los que desembocan que, en los años noventa, las series de televisión retratan el individualismo en el modelo nuclear, “cada miembro de la familia ve su propio beneficio y cómo salir adelante en una sociedad injusta, consumista, hedonista, competitiva y caótica” (Erreguerena 2021, 57).

Se hablan de temas que incluyen violencia, lenguaje más fuerte, y conflictos morales, amortiguándolos con el tono humorístico, un ejemplo de esto ocurre en la serie *The Fresh Prince Of Bel Air (1990)*. Estos recursos prevalecen en los años 2000, permitiendo la introducción de aspectos psicológicos, como elementos más fantasiosos como los sueños, la magia y entre otros. La llegada de la contradicción de los personajes, se basa en la búsqueda de ellos mismos, manejando el concepto de los antihéroes, que viven en un contexto social que

los orilla a tomar esas acciones para poder salir adelante. El programa *Breaking Bad* (2008-2013) retrata lo anteriormente dicho.

También es en estas décadas, donde toman más presencia las series que manejan el tema del lazo familiar, con personas que viven en un mismo espacio y no tienen ningún parentesco consanguíneo. Programas de este estilo de ambas décadas como *Friends* (1994-2004) y *The Big Bang Theory* (2007-2019), manejan los temas de la convivencia, la solidaridad y los sentimientos.

Esta representación de la sociedad traspasa de la televisión al auge de los servicios de *streaming*, durante la segunda década de los 2000, ahora el enfoque se daría en los adolescentes de entre 15-20 años de edad. Donde se manejan temáticas como la identidad, diversidad, los valores, los traumas de la infancia, el amor, desamor, los conflictos familiares, la independencia, el acoso, violencia, trabajo y la vida sin ninguna visión a futuro. Las cuales por lo regular se encuentran situadas durante la preparatoria y la universidad. No es de sorprender que en esa década había una explotación de estos programas, como: *BoJack Horseman* (2014), *13 Reasons Why* (2017-2020), *Sex Education* (2019), *Elite* (2018) y *Euphoria* (2019). Algo importante es que en estos programas se usan actores que van acorde a la edad que se representa.

La visión que intenta emular la televisión ha cambiado a lo largo de los años, pasando de temas de índole conservadora a liberal, esto se debe a que estos discursos “siempre, se escriben en el presente, tantos guionistas, escritores y equipos de producción trabajan en el momento histórico de la producción, así sin importar qué época histórica veamos representada en la pantalla televisiva, esta es construida en el presente” (Erreguerena 2021, 57). Aunque el objetivo siempre ha sido en favor del consumismo, sigue siendo interesante como la televisión trata de asemejarse a la realidad, estar al día, ya sea por los noticieros o en estos casos por las series de televisión.

### 1.5 En todas partes, al mismo tiempo: Streaming

El *streaming* pasó a formar parte de nuestras vidas. La posibilidad de ver lo que se quiera, cuando se quiera y donde se quiera, ha quitado una gran cuota de pantalla a la televisión tradicional. La primera vez que se utilizó la palabra *streaming* fue en 1920, cuando la empresa *Muzak* desarrolló una plataforma de música continua para ascensores, este dato es interesante, ya que ni siquiera existían computadoras durante esos años (Talipot, 2021). Sin embargo, *RealAudio Player*, es considerada la primera plataforma de *streaming*, lanzada en 1995, teniendo una distribución multimedia a través de la red. Sistema que fue emulado por sus siguientes antecesores, como *YouTube* en el año 2005 (Faillace y Dani, 2021).

El desarrollo del *streaming* ha dependido, en gran medida, de la evolución del internet y las nuevas tecnologías, como son la banda ancha<sup>11</sup> y el *hardware* de computadoras. Esta posibilidad en la transmisión de video fue aprovechada por todos los servicios que poco después saldrían a la luz (López 2018, 8).

Huertas, Domínguez y Sanz, clasifican los servicios *Over The Top* (OTT)<sup>12</sup> en:

1. Modelos basados en la publicidad, como los de *YouTube* y *Google*.
2. Modelos basados en el *revenue-sharing*<sup>13</sup>, como los de *VeVo*, *Blinkx* y *BlipTV*
3. Modelos mixtos, anunciados por *BBC*, *FreeSat*, *Hulu*, *ITV Player*, entre otros.
4. Modelos basados en suscripciones o pago por contenidos, entre los que se encuentran *Netflix*, *Apple*, *Hulu Plus*, *Sky*, *Amazon*, *Time Warner*, *Ultraviolet*, *Qriocity*, *TiVo*, *HBO*, y demás (Lopez 2018, 9).

El concurrente aumento del internet como herramienta de comunicación y sistema de entretenimiento llevó a que nuevos servicios de *streaming* (*Netflix*, *Amazon Prime*, *Disney+* y

---

<sup>11</sup> La banda ancha o acceso a Internet de alta velocidad permite a los usuarios acceder a Internet y a los servicios relacionados a velocidades significativamente más rápidas que las disponibles mediante los servicios de discado (*dial-up*, en inglés) (FC, 2023).

<sup>12</sup> OTT: servicios que permiten ver productos a través de dispositivos tecnológicos (computadoras, celulares, televisores, entre otros) (López 2018, 8).

<sup>13</sup> Un sistema de inversión basado en Revenue Shares tiene como función principal, repartir las ganancias obtenidas por la empresa por la venta de bienes y servicios entre las partes interesadas o contribuyentes, y los que intervienen y participan mediante inversiones (Néjera 2022).

otros) comenzarán a agregar contenido original en la programación para sus suscriptores (Burlingame 2023, 399).

La popularización y desarrollo de algunas plataformas de *streaming* impulsó el lanzamiento de otras, existiendo aproximadamente 2 mil compañías registradas dedicadas a este servicio, que van desde las más conocidas como *Netflix*, *HBO*, *Amazon Prime*, hasta las menos populares como *Caffeine* o *Mirror* (Paez 2022, 3).

La industria musical también desarrolló sus propias plataformas de consumo en el *streaming*, dejando a un lado los *CD's* o la radio, permitiendo que los artistas emergentes, *mainstream* y productores sean escuchados por un bajo costo, a través de un dispositivo para conectarse. Plataformas como *Spotify*, *Amazon Music*, *iTunes*, *Apple Music*, *SoundCloud*, *Deezer*, *YouTube Music*, *Trebel*, *Claramusic*, entre otras, permiten que el alcance de miles de contenidos tenga una distribución a nivel global, expandiendo el mercado (Medya, 2022).

En el *streaming*, el modelo de consumo ha tenido cambios, respecto a la inmediatez de satisfacer la demanda del público, en la búsqueda de una actualización constante, suscripciones, y una sobresaturación de contenido que provoca la producción de materiales audiovisuales de mayor masa, afectando a la calidad visual, musical y narrativa de muchos productos. Mientras que para algunos autores y artistas puede representar la oportunidad de libertad creativa que buscan, obteniendo los recursos suficientes para sacar a flote su proyecto (Soy de Cine, 2022).

## HBO

HBO fue fundado por Time Inc., de la mano de Charles Dolan, el 8 de noviembre de 1972, en la localidad de Wilkes-Barre, Pennsylvania con el nombre inicial de: The Green Channel.

Comenzó siendo un canal de televisión, sin cortes publicitarios, por el cual los suscriptores pagaban un monto extra. Hacia la década de los noventa, ya no solo emitía, sino que también producía series originales para su emisión exclusiva en el canal, sus temporadas se componían de 10 a 13 episodios y se estrenaban mensualmente. Al finalizar esta década llegaría *HBO* y más tarde la transmisión digital.

En el 2010, este negocio cambió su rumbo debido al auge de los dispositivos móviles, favoreciendo así la evolución del formato de televisión. En ese año, *HBO* se lanzó al mundo del *streaming* con su plataforma *HBO Go* para *iOS* y *Android*. “Esta forma de producir llamó

la atención de la empresa *Netflix*, misma que no tardaría en seguir esa misma línea. Actualmente, a pesar de la competencia, *HBO* continúa siendo rentable, estando al tanto de las innovaciones digitales, como de entretenimiento” (Reptile y Vicky, 2020).

### **HBO: Series, personajes y narrativa**

Este gigante del *streaming* lleva casi 50 años creando algunos de los proyectos más reconocidos de la televisión. Entre ellos, algunos éxitos que incluso han pasado por cadenas generalistas y que se han convertido ya en clásicos premiados con *Emmys*, *Globos de Oro*, como es el caso de *The Soprano*, *Sex And The City*, entre otros (Begoña, Cañoto, 2022)

Lo importante a destacar es que al momento de estrenarse estas aclamadas series en los años noventa, se utilizó una fórmula con los personajes y con la narrativa de cada una. A principios de la televisión a la carta podríamos encontrar en sus series a personajes redondos, es decir, sin giros argumentales, más allá de la decisión de ser madre y ama de casa.

Posteriormente, fueron introducidos los personajes contradictorios, aquellos cuyos giros de la trama emparejaban al chico malo con la chica de casa y padres estrictos. Con el paso del tiempo, y ya casi entrando en el nuevo siglo, *HBO* apostó por series con personajes intrigantes, expectantes y un tanto encantadores. Con la finalidad de establecer no solo un canal acorde al espectador, sino también, un género con el que identificarse, además de un personaje.

Un claro ejemplo es *The Soprano* (1999). Nos cuenta la historia del patriarca de la familia Soprano, Tony; quien lucha por mantener a raya sus trabajos criminales de su familia idealista.

Tony Soprano es el ideal de chico malo, pero con algunas modificaciones: Es gordo, un tanto bajo de estatura y con problemas mentales tales como ansiedad, trastorno de pánico y a veces, impotente; sin embargo, tiene una enorme casa, una esposa abnegada que lo ama y se encuentra cegada a los trabajos de su marido por decisión, y dos hijos problemáticos (como cualquier adolescente en series de *T.V.*).

En un principio, encontramos personajes arquetípicos, no obstante, al avanzar en las seis temporadas transmitidas, podemos observar el cambio evolutivo en algunas ocasiones y de retroceso en la mayoría. Aunque, esta no es razón para dejar de sentirse identificado con algún personaje, o simplemente empático con ellos.

Otro ejemplo es *Sex And The City* de 1998. Sarah Jessica Parker interpreta a Carrie Bradshaw, una columnista de sexo en una importante revista de *Manhattan*.

Esta serie fue estrenada en una época cuyo tabú continuaba siendo el sexo, así que no es sorpresa que la serie tuviera tanto éxito, miles de mujeres identificadas con las protagonistas, y, sobre todo, deseando vivir aventuras románticas y sexuales de aquella manera.

*Sex And The City* contó con dos películas estrenadas años después del final de la serie, lo curioso aquí es que al parecer *HBO* apostaba por series de seis temporadas cuando entró al mundo *streaming*. Tal vez como hipótesis o idea millonaria que no debía perder más de lo que ganaba, después de todo, el *streaming* era una idea nueva de la que nadie sabía su futuro.

Más de 10 años después del término de *The Soprano* y *Sex And The City*, *HBO* hace una jugada similar a su competencia más cercana: *Netflix*. Lanzando series para un público más joven, y con una probabilidad mayor para que el espectador se sienta identificado. Así es como llega su éxito más reciente: *Euphoria* (2019), que cuenta la historia de un grupo de adolescentes que navegan entre relaciones, sexualidad, drogas, traumas, redes sociales, amor y amistad.

“*Euphoria* es básicamente una epopeya *millennial*, una mirada apasionada y magnificada a la vida de una generación muy concreta en un lugar muy concreto, por otra parte, la serie de *Netflix: 13 Reasons Why*, estuvo cerca de serlo, pero fracasó, cayendo en el melodrama” (Gonzalez, 2019).

Los temas, los personajes y la narrativa actualmente utilizados son más cercanos a la realidad del espectador moderno. Lo que alguna vez fue tabú, hoy es usado como herramienta para atraer más audiencias. Las plataformas de *streaming* están ahora dedicadas al público juvenil, que se refugia en series para sobrellevar las realidades.

## Netflix

Los inicios de este gran imperio, comienzan cuando Reed Hasting pierde una película que había alquilado en *Blockbuster*, hecho que lo hizo tener que pagar una multa, por no poder devolverla. Reed Hasting se había graduado en Ciencias de las Computaciones. En 1991 fundó una empresa que eliminaba errores de programación, *Pure Software*, y poco tiempo después conoció a Marc Randolph, quien se convertiría en el cofundador de *Netflix*. Tras haber quedado sin empleo, ambos buscaban nuevas formas de negocio que tuvieran que ver con los



consumidores, y regresando a la historia del inicio, el pago de la multa los motivó a la creación de un servicio de alquiler y venta de películas *DVD* por correo. Así es como en 1998 nace *netflix.com*, el primer sitio *web* con esas características.

Inicialmente, este servicio consistía en una suscripción en la que los clientes tenían acceso a un catálogo donde podían elegir y pedir películas en formato *DVD* y posteriormente fueran enviadas por correo hasta su hogar. Poco a poco, con las promociones manejadas por la empresa, como los alquileres ilimitados de *DVD* con tarifas accesibles, les generaron un gran crecimiento de suscriptores.

En el 2000, *Netflix* le planteó a *Blockbuster* una oferta de alianza, misma que fue rechazada, lo que provocó que en años posteriores la franquicia líder de *videoclubs* cerrará debido a las innovaciones de los competidores. Entre esas innovaciones, *Netflix* acababa de presentar un sistema personalizado en recomendación de películas, en las que utilizaban las anteriores elecciones de sus suscriptores para poder predecir lo que elegirían después. Con el buen panorama que se le estaba presentando a la empresa, en el 2002 decide salir a la bolsa.

Las constantes actualizaciones e innovaciones que *Netflix* estaba realizando, lo llevaron a presentar un servicio de *streaming*, en el año 2007. Dicho servicio permite a los suscriptores ver programas de televisión, series y películas de una forma más rápida desde sus computadoras. Pronto, diversas compañías de electrónica se asociaron a *Netflix*, para la creación de nuevas vías de transmisión, como *PS3*, *Xbox 360*, *iPhone*, *Nintendo Wii*, reproductores de *Blu-ray* y decodificadores de *TV*. Así es como en 2010 la empresa expande sus servicios hacia otras partes del mundo, como Canadá y Latinoamérica. Este éxito que *Netflix* estaba teniendo, bajo el innovador servicio personalizado, también trajo consigo el lanzamiento de la primera serie original *House of cards*, en 2011.

El crecimiento paulatino de la empresa se ha mantenido constante en un gran aspecto: innovaciones que le generan nuevos suscriptores, ya que en 2014 comienza a emitir *streaming* en *4K Ultra HD* (González, 2019). Lo que ocasionó su rápida expansión a diversos países, como Reino Unido, Irlanda, Australia, Nueva Zelanda, Japón, España, Italia, etc., hasta el 2016, año en que logra estar disponible en todo el mundo.

Actualmente, *Netflix* ofrece un amplio catálogo de productos audiovisuales en el servicio de *streaming online*, con un acceso a través de diversos dispositivos, como videoconsolas, computadoras, portátiles, *Smart TV*, decodificadores o dispositivos móviles. Para el 2021, ya

superaba los 200 millones de suscriptores y ya contaba con su primer estudio en realización de películas.

### **Netflix: Series, personajes y narrativa**

*Netflix* es un servicio que transformó la forma de consumir productos audiovisuales. El servicio vía *online* se concentró en el perfil del espectador, realizando productos de diferentes estilos en narrativas e historias, “el nicho se reduce a la mínima expresión: la persona. Y la oportunidad para la variedad y la especificidad que eso supone es un privilegio para los creadores de contenidos” (Izquierdo, 2016). Tomando en cuenta que salimos del medio de la televisión, cuyas ideas se veían limitadas al canal y al público objetivo, esta manera de implementar variedad al contenido, consigue que el cliente mantenga el interés y opte por mantener su suscripción cada mes.

Otros elementos, como la portabilidad de estos servicios en el acceso a otros dispositivos electrónicos, llamaron más la atención del público, quien ya no se ve encerrado al consumo en determinado espacio, como si el propio espectador descubriera la libertad dentro de su propio hogar.

La variedad y el perfil del cliente se ven clasificadas y determinadas por medio de la *big data*<sup>14</sup>, “*Netflix* clasifica al usuario como un compuesto de datos que reúne palabras claves, etiquetas, marcadores. Estos generan algoritmos que configuran finalmente un determinado perfil” (Hernández, 2013).

Partiendo de este punto, la cuestión es, con tanta variedad ¿Se manejan temas específicos en las series vía *streaming*? La respuesta es sí, tomando en cuenta que la base de estos programas es la “innovación”, hacer sentir al espectador que está viendo algo “nuevo”, pero que a la vez se sienta familiar. No es de sorprender que el primer elemento retomado sea, las historias con elementos complejos y temas más adultos.

Tampoco es coincidencia que el primer producto que proceda de *Netflix* sea *House Of Cards*, una serie que toca temas políticos con toques dramáticos, poniendo en tela de juicio la moral de sus personajes principales, quienes están en un entorno de poder y ambición. Vemos de

---

<sup>14</sup> Big data es un término que describe el gran volumen de datos (estructurados y no estructurados) que inundan una empresa todos los días. Pero no es la cantidad de datos lo importante. Lo que importa es lo que las organizaciones hacen con los datos (SAS, 2023).

nueva cuenta la historia de la contradicción del personaje, pero nos abre paso por las series de denuncia social. Un tópico que se volverá recurrente, no solo por el público mayor, sino por el joven, quien se verá inmiscuido en temas sociales de su interés.

Comienza un auge por parte de estas corporaciones, de incluir temas de índole adolescente, pero saliendo del estigma romántico heterosexual, centrándose en la inclusión, en romances más abiertos, incluso teniendo como problemática la identidad sexual y la discriminación por la homofobia. *Orange is the New Black* (2013), *Big Mouth* (2017), *Sex Education* (2019), *HeartStopper* (2022), son ejemplos del abordaje de estos.

Otro argumento abordado, es la salud mental, se hace énfasis en las emociones y estado mental de sus protagonistas, siendo un punto de aprendizaje para el espectador. Dependiendo de cómo sea representado, lo orienta a seguir la trama, basándose en los problemas que enfrenta el personaje principal al intentar convivir en determinado grupo de la sociedad, o cómo sobrevivir en estos entornos. Autismo, traumas, depresión, frustración, suicidio, pueden ser vistos en series como: *Bojack Horseman* (2014), *Atypical* (2017), *Yo Nunca* (2020), entre otros. En estos casos, son tratados desde un punto de vista social y personal para el protagonista, incluso orientándose a una crítica social, ayudándonos a seguir con el siguiente tema.

La denuncia social, la crítica a las grandes instituciones, no solo a la familia, la contrariedad a las fuerzas de autoridad, incluso la crítica a la sociedad en general, deja a la vista una cara oculta. Los asuntos raciales se vuelven algo más accesible y un recurso más constante; el poderío de gente blanca, la discriminación, la hipocresía social, la inmoralidad de agentes sociales, incluso problemáticas con los avances tecnológicos, la inclusión de la comunidad *LGBTTTIQ+*, la homofobia y el feminismo.

No es coincidencia que estos programas estén en el *Top* de *Netflix*, según el portal de *Screen Rant*, 2020. Ejemplos, como la ya nombrada *House Of Cards* (2013), *Black Mirror* (2011), *Anne with an E* (2017), *Queridos Blancos* (2017) y *13 reasons Why* (2017). Incluso las narraciones documentales y biográficas entran en este campo, como lo que actualmente pasa con las series centradas en la vida de asesinos seriales, combinando la salud mental y la crítica social, temas vistos en la reciente *Dahmer* (2022).

Algo curioso que ocurre con esto, es el juego de la nostalgia, un factor que *Netflix* aprovechó. La recreación de los años ochenta, con la serie *Stranger Things* (2016), fue otro preámbulo para el éxito de *Netflix*, una serie que revivió aquellos años de niñez y juventud para la

generación más adulta. Atrayendo al público joven con un elenco que va de acuerdo a su propia edad, viéndose representados ambos públicos, envueltos en una trama de su interés que hace tributo al género de ficción de aquella época. Años después, este concepto no solo pasó de creaciones originales, sino a revivir aquellos éxitos de clásicos de años posteriores, como la serie *Cobra Kai* (2018).

Es interesante ver, como el *streaming* representa una alta posibilidad de diversidad en contenidos. Sus éxitos no obedecen a un solo argumento en específico, como en los años dorados de la televisión, y además de esto juegan con diferentes géneros como: la sátira, comedias románticas, ciencia ficción, dramas, terror y animación.

## Los Boom de Netflix

### *House of Cards*

La primera serie producida por *Netflix* fue inspirada por la miniserie de *BBC*; una adaptación de la novela de Michael Dobbs, la cual lleva el mismo nombre.

Una serie de drama político que narra la historia de, Francis Underwood, un demócrata de Carolina del Sur en E.U., coordinador de la cámara de representantes del congreso, quien en su intento por escalar su puesto junto a su esposa Claire, utilizan estrategias de manipulación como: mentiras, alianzas y relaciones, con la influencia del partido al que pertenecen.

Fue estrenada en febrero del 2013, recibiendo buena crítica por parte de los espectadores y de galardones como los premios *Emmy* y los *Globos de Oro*.

Su éxito llevó a los productores a realizar cinco temporadas más, sin embargo, tras las fuertes acusaciones contra el actor Kevin Spacey, quien protagonizó a Francis Underwood, la productora decidió despedirlo y lanzar la última temporada sin su actuación en noviembre del 2018.

*House of Cards* fue fundamental para la venta de suscripciones y la popularización de la plataforma; tras el lanzamiento de la segunda temporada, las ventas alcanzaron los 50 millones en diciembre del 2014, mientras que en febrero del 2015, a un día del estreno, la plataforma contaba con 31,7 millones (Martín, 2014). De igual manera, abrió la puerta para la producción y estreno de series originales en ese mismo año, como: *Hemlock Grove* y *Orange Is the New Black*.

### *Orange Is The New Black*

Es de las series pioneras producidas por *Netflix*, fue estrenada en julio del 2013, basada en el libro autobiográfico de Piper Kerman, es una comedia dramática ambientada dentro de una prisión. Cuenta la historia de Piper Chapman, una chica envuelta en acusaciones sobre su pasado como corredor de narcotráfico, el cual desempeñaba junto a su ex pareja Alex.

Piper termina en la cárcel debido a su entrega voluntaria, ahí conoce el ambiente, los problemas, faltas y relaciones que se viven al ser recluso, tocando temas como: la sexualidad y su represión, abuso de poder, corrupción, género y comunidad *LGBTTTIQ+*, el sistema penitenciario norteamericano, entre otros.

Tras cuatro meses de su estreno, *Netflix* declaró a *Orange Is the New Black* como la serie original de la plataforma con más vistas (CNN, 2022). Más adelante, la primera temporada sería nominada a los premios *Emmy* y *Globos de Oro*, en las categorías: Mejor Guion, Mejor Dirección y Mejor Actriz.

Más adelante se produjeron seis temporadas más, manteniendo su popularidad y aclamación por el público, hasta que llegó a su fin el 26 de julio de 2019. No obstante, en la actualidad sigue siendo un producto fuerte para la plataforma, debido a que las temáticas propuestas siguen vigentes y tomando fuerza en nuestro contexto actual.

### *Narcos*

En 2015 llega a *Netflix* un contenido con temática controversial en países latinos en los años de 1970 y 1980, la lucha contra el narcotráfico. La serie es una ficción dramática que expone la batalla entre el cartel de Medellín, contra el gobierno colombiano, respaldado por Estados Unidos. La trama se enfoca en Escobar, sus redes de comercio de drogas y la captura de este líder. También trata temas políticos y sociales del contexto de la época en los países donde se centra la historia, además mencionan personajes involucrados, como: Carlos Lehder, Pinochet y Javier Peña, este último siendo importante para la narración.

En 2016, en el cuarto trimestre, la empresa recaudó 5.59 millones de nuevos miembros, *Narcos* fue parte del contenido que ayudó a incrementar las suscripciones a 74.76 millones (Martines, 2016). En 2017, con el lanzamiento de la última temporada, dio lugar a un incremento de membresías a 5.3 millones (Forbes Staff, 2017).

### *The Crown*

*The Crown* es una de las series de género dramático con mayor éxito actualmente. Está basada en la exitosa obra de teatro de Peter Morgan, "*The Audience*". Se estrenó el 4 de noviembre de 2016 con una primera temporada de 10 episodios. La serie se desarrolla en diferentes temporadas, bajo un carácter biográfico de la vida de la Reina Isabel II de Inglaterra, y el contexto político y personal que se ha desarrollado a lo largo de su reinado. La historia comienza a finales de los años cuarenta, tiempo en el que su padre, el rey George VI, aún estaba con vida.

Actualmente, cuenta con cinco temporadas que la han llevado a obtener tres *Emmys* en 2017; cinco en 2018, dos en 2020, y 11 en 2021, entre ellos el de mejor serie dramática.

### *Stranger Things*

*Stranger Things* fue el gran boom que popularizó la empresa productora. El primer volumen fue estrenado en julio del 2016, obteniendo buenos comentarios en el sitio *Rotten Tomatoes*, donde tiene una valoración de 97% de aprobación en un promedio de 92 críticos especializados. Un producto con una trama de ciencia ficción/suspense adaptada en los años 80. La serie narra la historia de un grupo de amigos tras la desaparición de uno de los integrantes en la pequeña ciudad de Hawkins, después de este hecho una serie de eventos extraños comienzan a suceder, como: el descubrimiento de un portal a una dimensión alternativa y la aparición de una niña con superpoderes. La respuesta de la audiencia llevó a los hermanos Duffer a crear tres temporadas más, desarrollando así la historia detrás de la problemática presentada en el primer volumen, mientras vemos el crecimiento de los personajes adolescentes. Su última temporada la mantuvo en el #1 durante las primeras dos semanas de su estreno y permaneció durante 15 semanas en el *Top10 global de Netflix* (contando a partir del 13 de mayo hasta el 04 de septiembre del 2022).

### *13 Reasons Why*

En 2017 una nueva serie desata las redes sociales por su polémica historia, involucrando temas como el suicidio, acoso, abuso físico, mental y sexual, relaciones tóxicas y salud mental. Su argumento se basa en la novela de Jay Asher, sobre una exalumna de la preparatoria *Liberty High School*, Hannah Baker, quien meses atrás comete suicidio. La chica deja una caja con 13 cintas, en las cuales explica por qué tomó esta decisión, Clay Jensen, compañero y amigo de Hannah, al tener este material, se da a la tarea de investigar más a fondo sobre las causas y su historia.

La plataforma *Flix Patrol* reconoció a la serie dentro del *Top 10* de las más vistas a nivel global, colocándose en tercer lugar en el año de su estreno.

Los productores realizaron dos temporadas más, las cuales fueron igual de polémicas, y solo la segunda alcanzó la popularidad de la primera, a pesar de eso, hoy en día se sigue colocando dentro de las más vistas.

### *The Umbrella Academy*

43 niños con superpoderes nacieron en el año de 1989, Sir Reginald Hargreeves, adoptó a siete de ellos para entrenarlos como superhéroes, los hermanos toman caminos distintos, hasta que la muerte de su padre los hace reencontrarse para buscar la causa. Una adaptación del *cómic*

elaborado por Gerard Way, toca temas de ciencia ficción con un toque de comedia y drama, combina además problemáticas familiares como personales de los personajes, mientras luchan contra un apocalipsis.

Estrenada en 2019, *The Umbrella Academy*, recibió buenas críticas de los usuarios de la plataforma de *streaming*, manteniéndose en el #2 dentro del *Top* de las series más vistas en julio de 2020, con 45 millones de visualizaciones (Guillermina, 2021).

Como se observa, el guion de algunas de las series planteadas no son totalmente originales, son adaptaciones de novelas y hechos reales.



## 1.6 Tuduum: Estrategia comercial de Netflix

El servicio de *Netflix* está basado en un modelo de suscripciones: los usuarios pagan una mensualidad que pueden llegar a cancelar cuando así lo decidan. Pero ¿Cómo se asegura de que sus suscriptores estén contentos? Gracias a la nube<sup>15</sup> que trabaja para poder ofrecer contenidos a sus clientes y que no tengan problemas con el *streaming*, generando un algoritmo de acuerdo a la búsqueda, reproducciones, visitas de sitios *web*, redes sociales y aplicaciones.

### **Bench Watching > Binge Watching**

El *benchmarking* “consiste en evaluar y analizar los procesos, productos, servicios y demás aspectos de otras compañías o áreas, para compararlos y tomarlos como punto de referencia para futuras estrategias. La intención es aprender de la experiencia de los demás para mejorar tu propio desempeño” (Rockcontent, 2017).

Con la llegada del *streaming*, se comenzó a introducir una nueva rama de la mercadotecnia: el *bench watching*. Se trata de una estrategia de reconocimiento al igual que su antecesor, pero en este caso, la competencia son aplicaciones de *streaming*, que le ofrecen al espectador la oportunidad de ver películas y series, exclusivas de cada sitio multimedia en el momento y poder hacer el *binge watching*.

En su traducción al español, *binge* significa atracón, en conjunto, *binge watching* hace referencia a darse un atracón de capítulos de series o películas, de manera continua y sin descanso. Es así que, con las nuevas tecnologías y herramientas para ver televisión con las reglas del espectador, se modifica la manera de entretenimiento y se ignora la norma con la que la televisión fue introducida: la regla básica y ya caducada que decía que las series se consumen a la hora que dictaminan los canales y con tomas semanales (Boix, 2020).

De esta manera, la expresión describe la costumbre frecuente de ver varios capítulos de una serie o películas de forma ininterrumpida durante muchas horas; es decir, el famoso "maratón" de contenido audiovisual.

---

<sup>15</sup> El almacenamiento en la nube es un servicio que permite almacenar datos transfiriéndolos a través de Internet o de otra red a un sistema de almacenamiento externo que mantiene un tercero. (Microsoft, 2023)

El *binge watching*, era usado por *Netflix* de manera que las suscripciones aumentaban al momento de estrenar una nueva serie, o bien, nueva temporada de sus series más aclamadas. Sin embargo, múltiples plataformas, como el caso de *Disney+*, han apostado por subir capítulos de forma semanal, tal como los principios de la televisión a la carta. Esto con el fin de mantener al espectador intrigado, emocionado y sobre todo, suscrito al sitio de *streaming*.

Según el portal de entretenimiento *Espinof* (2019), *Netflix* está en el camino a replantear el lanzar todos los capítulos de sus series al mismo tiempo, esto gracias a que cada semana hay un nuevo estreno, lo que las lleva a convertirse en efímeras, el tema de conversación por pocos días.

El desarrollo audiovisual se ha adaptado a los avances tecnológicos, los nuevos medios y las necesidades del consumidor; buscando un fácil e inmediato acceso desde las diversas plataformas. La industria del entretenimiento y los espectadores se han envuelto en diferentes experiencias sonoras y visuales que surgen a través de la historia planteada en este capítulo y que parten de estrategias para su consumo.



## MARCO CONCEPTUAL

### 2.1 *A veces escucho mi voz: Mirada del espectador*

La sociedad del mundo actual se caracteriza por un contexto entre las nuevas tecnologías, medios, cultura y economía, enfocados al consumo y la estética del capitalismo, los hipermedios y el hiperconsumo (Lipovetsky 2007, 70). Lo que de alguna manera está determinado por la mirada histórica, con la que el espectador ve dentro de su presente realidad, como de aquello que puede llegar a idealizar. Hablamos de un *streaming* de masas inmediato, lo que permite que una película o serie sea vista al mismo tiempo por muchas personas, multiplicando su alcance y efecto en quienes miran.

En la pantalla de las series *streaming*, las problemáticas políticas y económicas actuales no son un protagonista dentro de las historias, sin embargo, si ayudan a contextualizar las narrativas que se desenvuelven dentro de ese mundo. Podemos hablar de una amplia preferencia en poder observar personajes reales desde una ficción, que poseen características que permiten al espectador identificarse.

Esto traspasa del cine a las series que actualmente se han estado realizando, con enfoques biográficos o simplemente historias que responden a uno de los mayores consumidores del streaming: adolescentes y jóvenes. Por ejemplo: *Euphoria* (2019), *Élite* (2018), *Skins* (2007), *Sex Education* (2019), *13 Reason Why* (2017), *I am not okay with this* (2020), *The end of the fucking world* (2017), entre otras.

Los personajes de estas series son una representación y proyección de la vida de estos jóvenes; con sus problemáticas emocionales y sociales que desencadenan en una contradicción. La prevalencia de una lucha interior, las crisis personales y una tendencia a reflexionar sobre sí mismos, el mundo, el individuo y su papel dentro de la sociedad. Si bien, esto representa las constantes crisis que se viven a cierta edad, también permiten que el público pueda alejarse de los conflictos propios que ya le generan ansiedad, y poder concentrarse en los de otros, como una búsqueda de respuestas o escape.

Como se puede observar, la industria genera una respuesta inmediata a lo que mayormente es consumible y a lo que los contenidos pueden extraer, generar y producir de las constantes

modas que surgen, también tienen la capacidad de despertar pasiones de consumo de productos, moda y actitudes de los personajes.

Un espectador acostumbrado a mirar y vivir el mundo con rapidez y exceso, bajo un hipercine del que Lipovetsky habla “nunca bastante y nunca demasiado, siempre más de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora” (Lipovetsky 2007, 68). La sociedad se convirtió en hiperconsumidora, bajo un contexto posmodernista que ha generado el deseo por lo nuevo y lo excesivo. Un público en la búsqueda de contenidos que puedan generarle más sorpresas, más emociones, más espectáculo, y menos tiempo de espera. “La imagen-velocidad funciona como un vértigo, una droga a la vez hipnótica y estimulante” (Lipovetsky 2007, 219). El espectador pide, cada vez más, sus deseos de que su programa siga con una nueva temporada.

Un nuevo punto de vista, de la imagen, llega con la era de las pantallas, un nuevo medio cuya perspectiva cambia, “en el cine, el espectador levanta los ojos para ver la pantalla; cuando ve la televisión, los baja” (Lipovetsky 2007, 229). Causando una transformación en cuestiones morales, como estéticas, en el mundo de la perspectiva audiovisual.

Se marca otra pauta en el mundo de la televisión, donde se definen como un río de imágenes, cuya duración no es limitada, a diferencia del cine, logrando una dinámica de crecimiento acelerado, donde el tiempo de emisión llega a aumentar debido a la oferta del público, definiendo diferentes categorías y diversidad de programas, donde una sola emisión puede extenderse más.

Este fenómeno de éxito, no se debe solo a la inmediatez que se presenta hoy en día con fuerza, o por los avances tecnológicos en cuanto a imagen, ocurre algo interesante. La repetición de un modelo visto con anterioridad en el cine, marca este suceso, el *star system*, y la constancia de ciertas personalidades que son fácilmente reconocidas. Puesto que “los telespectadores sienten curiosidad y deseos de conocer los enredos y continuaciones de las sagas, gustan de reencontrarse con los «héroes» a los que están acostumbrados, con sus rasgos y sus entornos concretos” (Lipovetsky 2007, 228). Con figuras del pasado en series de televisión, ejemplo más claro, Ralph Macchio y William Zabka, en la serie *Cobra Kai* (2018), continuación de la saga *Karate Kid* (1984). Aunque esta idea será mejor desarrollada en el siguiente apartado.

En estos casos, las semejanzas entre el cine y la televisión hacen parecer que estos dos medios son iguales, sin embargo, los elementos de la ficción y la realidad, forman un juego complejo. A pesar de que hay una escenificación, ahora “personas reales, que viven historias reales” (Lipovetsky 2007, 230). Los actores y presentadores, toman un papel en la programación en tiempo real, las acciones se viven en el momento, mientras el espectador está más al tanto de lo que podría ocurrir. Cambiando la visión del *glamour* formada por el cine, siendo ahora la cotidianidad el factor que más destaca.

Entra la telerrealidad, cuya función es hacer de la televisión una especie de hipercine, tomando en cuenta que el medio sigue ofreciendo un espectáculo, así sea por factores emocionales. Teniendo otra réplica con el *streaming*, donde la escenificación de la televisión en el medio digital retoma elementos cinematográficos, tanto visuales, como narrativos, mientras los elementos “realistas” se siguen preservando, con la inclusión de *reality shows*, que trae consigo otro cambio, dejando de lado el formato de un episodio por día o semana, a tener una disponibilidad de todos los episodios al instante, alimentando más el concepto de la inmediatez en esta época. Ejemplo visto en series actuales como: *Merlina*, que se estrenó a través de *Netflix* el 23 de noviembre de 2022, con un contenido de ocho capítulos. El mismo caso con la serie *Guillermo del Toro's Cabinet of Curiosities*, estrenada el 25 de octubre de 2022, con un total de 8 capítulos. Lo que da entrada a la idea del *binge-watching* (atracones o maratones), con el consumo de capítulos completos de una serie, por parte del espectador. Una idea que responde perfectamente al concepto del hiperconsumo que actualmente se vive.

A diferencia de las pocas plataformas que han apostado por lanzar contenidos de forma escalonada: *Disney+* con las series del *Universo cinematográfico Marvel*, *She Hulk* (2022), *WandaVisión* (2021), *HBO MAX* en *Euphoria* (2019), *Amazon Prime* con *El señor de los anillos: Los anillos de poder* (2022). Incluso *Netflix* tiene un formato similar con sus *reality shows*, estrenando la primera mitad de la temporada, para posteriormente subir la segunda mitad una semana o meses después, ejemplos como la segunda temporada de *Too Hot to Handle* (2020) y *The Circle* (2020).

El público mantiene una conexión más corta entre lo que ve a través de la pantalla, llegando a un punto que se vuelve una línea muy delgada. La programación deportiva es el ejemplo perfecto, los espectadores ya no necesitan estar en el estadio para expresar sus emociones, cuando ven la contienda de su equipo, “el público participa y vibra delante de la telepantalla como antes” (Lipovetsky 2007, 235). La perspectiva y la visión de estos casos no cambia para

el público, pero la experiencia si lo hace, incluso si el espacio se presta para reunir a más personas alrededor, como la proyección de dichos eventos en una plaza pública o cualquier lugar que se preste a colocar una pantalla para ver dicho evento, como la transmisión en un bar del *Super Bowl* o la final de la Copa Mundial de Fútbol.

Las pantallas son un factor importante en la construcción de la visión del espectador, ocurre un efecto contradictorio e interesante, como lo sería la expansión de las mismas que ayudan a mirar a detalle lo que ocurre, pero también una miniaturización de manera creciente, ya que actualmente “el tamaño del teléfono móvil, no tardará en llegar al cuadrante interactivo del reloj de pulsera, que permitirá recibir todo el abanico de posibilidades: Internet, fotografía, televisión, cine,” (Lipovetsky 2007, 269) complaciendo más las necesidades del usuario de manera más eficiente.

Hoy en día tener una pantalla, se ha vuelto parte fundamental de la vida cotidiana, es “un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás” (Lipovetsky 2007, 271). La construcción de nuestro imaginario, se da hoy en día por medio de aparatos electrónicos, ya que gracias a ellos nos enteramos del mundo, o de lo que podamos y quieran que nosotros veamos. Expandiéndose desde la globalización de la televisión, ya sea por cable y ahora por la internet. “La pantalla global se alza como un instrumento adaptado a las necesidades particulares de cada cual: después del modo de comunicación uno hacia todos, el modo todos hacia todos: después de los medios de masas, los «automedios»” (Lipovetsky 2007, 273). Esta cotidianidad de la pantalla, que ha formado una especie de cultura, toma más fuerza y sentido con la llegada de las pantallas planas, que pasan a ser un elemento de ambientación, ya “que pueden adaptarse a las paredes como si fueran cuadros, simbolizan esta clase de equipamiento, donde forman una especie de fondo visual” (Lipovetsky 2007, 297), formando parte de nuestra vida cotidiana, como un elemento base de nuestro día a día.

La construcción de una mirada visual, pero de manera digital, es inminente hoy día, las noticias pasan a ser vistas en la televisión, en las redes sociales, e incluso actividades esenciales como el ir de compras pasaron a formar parte de esta cultura que “consolida al mismo tiempo que la artistificación de los estilos de vida y la hedonización del consumo” (Lipovetsky 2007, 279). La presencialidad solo se da cuando nos encontramos con el repartidor y socialmente por medio de nuestras pantallas.

## 2.2 *Los tracks en las películas: Soundtrack*

El sonido tiene un papel importante en la creación del *discurso audiovisual*, influye en la mirada narrativa, dramática, poética y psicológica que el director busca presentar en pantalla (Josep Torelló, Jaume Duran, 2014). La imagen y el sonido están estrictamente relacionados, uno influye en el otro, así como uno manipula al otro. “La imagen contiene una variedad de planos, tomas y escenas, moviéndose dentro de un marco que las delimita y nos hace referirnos a ellas como: la imagen (singular), lugar de proyección delimitado y visible” (Chion 1993, 03). Sin embargo, en el caso del sonido es diferente, no existe un marco, y se pueden ir modificando, añadiendo una ilimitada cantidad de sonidos, ya sea simultáneamente o no, y también puede estar situada en diferentes niveles de la realidad (Chion 1993, 04), con el uso del extradiegético e intradiegético: música/sonido miméticos (música o sonidos que van acompañados de las acciones presentadas en la imagen), diegético interior subjetivo (la imaginación o los pensamientos de los personajes), música paradiegética (las canciones que acompaña la escena y que los personajes cantan y bailan al compás de ellas), entre otras.

Cuando la imagen y el sonido se superponen, existe ahora una relación con el marco de la imagen y su contenido, la distribución de los sonidos tiene que ver con los planos, movimientos y acciones presentados en este, dándoles más que un acompañamiento, un sentido. El sonido navega por el marco delimitado, dispersándose con relación a la imagen mostrada en pantalla, esta sincronía brinda a la obra un “valor añadido”<sup>16</sup>, pues permite captar una relación inmediata entre lo que se ve y oye (Chion 1993, 16). El diseño sonoro puede hacer funcionar cualquier plano presentado, este está conformado por tres elementos importantes: sonidos, diálogos y música, los cuales están asociados entre sí y utilizan las mismas técnicas como: la sincronización y perspectiva sonora. (Cisneros 2005, 59).

De estos tres elementos, uno de ellos ha crecido de la mano junto a la creación cinematográfica: La música, comenzando como acompañamiento en cintas mudas, hasta la creación original de partituras para un filme específico.

Existe la música de foso, aquella que acompaña la imagen “fuera del lugar y del tiempo de la acción” con el uso de la posición *off* (Chion 1993,13) y la música de pantalla, fuente sonora que puede ser directa e indirecta, proveniente de algún objeto o lugar, así como en un lugar y

---

<sup>16</sup> Valor Añadido: designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada. (Chion, 1993)



tiempo determinado de un conjunto de acciones o una sola acción. Se puede hacer uso de dos tipos de música: *score* (partituras originales) y el *soundtrack* (canciones preexistentes).

El *soundtrack* es muy diferente a la banda sonora, aunque pueden ser confundidos, en el primero se acostumbra utilizar canciones ya existentes de artistas o bandas populares o que en cierta época tuvieron un *boom*. Por ejemplo: “*Mr. Blue Sky*” de *Electric Light Orchestra* en películas como *Guardianes de la Galaxia* (2014), *Megamente* (2010), y series de televisión como *Doctor Who* (2005), “*Heroes*” de *David Bowie* en películas como *Jojo Rabbit* (2018), *Las Ventajas de ser Invisible* (2012) y en series de televisión como *Lucifer* (2016), *Criminal Minds* (2005), *American Horror Story* (2011), entre otras. Muchas veces se ha tomado como referencia el título de alguna canción para elaborar una película, ha sido el caso de “*My Girl*”, “*Stand by Me*”, “*Footloose*”, “*Oh!*”, “*Pretty Woman*”.

Sin embargo, también se retoman canciones que en su momento o época de lanzamiento no trascendieron, y por su uso en películas o series, se vuelven populares, como: “*Goo Goo Muck*” de *The Cramps* en *Merlina* (2022), “*Pass the Dutchie*” de *Musical Youth* en *Stranger Things 4* (2022).

### La canción

En los productos audiovisuales se ha optado por el uso de canciones ya existentes y escritas, esta herramienta sirve para darle un valor añadido a todos los conjuntos de elementos con los que está construida, y nos permite “percibir y descifrar el lenguaje que se muestra mediante un mínimo de dos series de símbolos”. (Cisneros 2005, 61) Como ya se ha mencionado, dentro del lenguaje cinematográfico, el sonido y la imagen se superponen logrando un contrapunto; se captan al mismo tiempo, “simultáneamente lo visible y audible” (Cisneros 2005, 61). Con el uso de la canción, a diferencia del *score*, que normalmente es instrumental, existe otro código y elemento para potencializar la imagen: la letra.

La canción cuenta con elementos que pueden ser utilizados para jugar con otros códigos y símbolos dentro del lenguaje cinematográfico, por ejemplo; el estribillo, la parte de la canción que repite la melodía y letra, esta puede ser sobrepuesta en la imagen y diálogos de una escena específica para darle una intención diferente a lo visible y audible, por ejemplo, en *Guardianes de la Galaxia Vol.2* (2017), *Groot* se encuentra bailando y disfrutando de “*Mr. Blue Sky*” de *Electric Light Orchestra*, mientras en el fondo hay una escena de caos tras un enfrentamiento, la temática de la canción es optimista y feliz:

Hey there Mr. Blue  
 We're so pleased to be with you  
 Look around see what you do  
 Everybody smiles at you<sup>17</sup>

La canción toma un lugar específico para hacerlo cómico y además icónico, el espectador estará asociando la canción con ese momento determinado, quedando plasmado en la memoria, “ese arte que utiliza superposiciones y encuentros, relaciones constantemente cambiantes entre figura y fondo, entre el individuo y el todo, el destino encuentra en la canción un símbolo particularmente fuerte” (Chion 1995, 288).

La canción también puede hacer referencia algún objeto, acción, personaje, hasta emoción dentro del plano y la escena, dichos elementos pueden pasar desapercibidos y al mismo tiempo aparecer repentinamente para arrojar un valor que se potencia con la canción, lo que permite llegar a ser percibido por quien mira. Tal es el caso de la canción *Twisted Nerve* que se reproduce únicamente en el momento que presentan al personaje de Tate Langdon de la serie *American Horror Story*, cuando está por cometer un acto de homicidio. Esta secuencia sonora tiene similitud con un momento parecido en la cinta *Kill Bill*, cuando la figura de Elle Driver se dirige a la habitación de La novia para asesinarla.

---

<sup>17</sup> Hola, Sr. Blue. Estamos muy contentos de estar con usted. Mire a su alrededor, vea lo que hace. Todos te sonríen

### 2.3 *Volver al pasado: Nostalgia*

La nostalgia ha sido una herramienta importante para la selección de canciones en productos audiovisuales, más cuando se trata de revivir una época, aquí juega mucho el diseño sonoro con el espacio-tiempo para lograr transportar al espectador y al personaje al contexto de los años donde se desarrolla la historia.

La nostalgia trabaja a partir del sentimiento de añoranza de un contexto y época previa a la nuestra, surge debido a la insatisfacción de nuestro presente y desea reaparecer cierto periodo de tiempo que provoca melancolía y origina una estabilidad emocional al deducir que se tuvieron los mejores momentos y experiencias (Reynolds 2022, 25). Este término, en la industria, está relacionado con el consumidor-entretenimiento, donde el consumidor desea traer de vuelta aquellos productos y novedades de los años anteriores, haciendo referencia a las memorias personales de su infancia, juventud, y demás, o al deseo de resucitar experiencias y contextos ajenos al nuestro (Reynolds 2022, 27).

Existen dos tipos de nostalgia, según Svetlana Boym, esto citado del libro *Retromanía. La adicción del pop a su propio pasado* de Reynolds, las cuales son: restauradora y reflexiva.

El primer término se refiere a la “intransigencia hacia todas las cosas novedosas y progresistas, hasta los aburridísimos esfuerzos militares, por volver el tiempo atrás y restaurar un orden viejo” (Reynolds 2012, 30), refiriéndose a la añoranza de una época específica, manifestándose en festividades. Un concepto diferente al de “tradición”, de acuerdo con el lingüista Guido Gomez de Silva, la define como “la transmisión de elementos de una cultura de una generación a otra” (Madrazo 2005, 118), diferenciándose entre ambos. Mientras el primero busca emular las normas de su pasado con exactitud, el segundo puede estar abierto a cambios, conforme pasan los años. Por otra parte, la nostalgia reflexiva, deja de lado aquella ensoñación que el pasado pueda traer, y apunta hacia aquello que como enseñanza deja, sin dejar de lado lo que ya no puede recuperarse. Generando una introspección que se expresa a través de las artes y los medios.

Hoy en día las industrias han apostado por utilizar la nostalgia para sus ventas; la moda, el cine, las series, los videojuegos, entre otros productos, trayendo así la cultura de épocas como los ochenta, noventa y los dos mil con un toque de nuestra actualidad. Hay una serie de álbumes de artistas actuales que han optado por temáticas ochenteras para su inspiración, como: *Dua*

*Lipa* con *Future Nostalgia*, *The Weeknd* con *After Hours*. Así como *remakes* de series y películas: *Ghostbusters: El Legado*, *How I Met Your Father*, *That's 90s Show*, entre otros. Incluso conciertos y festivales, que incluyen un repertorio musical de diversas agrupaciones y cantantes importantes de otras épocas, lo que amplía los nichos de mercado específicos a anteriores y nuevas generaciones.

Para lograrlo, las empresas de *streaming*, como *Netflix*, *HBO*, *Amazon Prime*, entre otras, han apostado por la producción de películas y series ambientadas en estas épocas, además de enfocarse en obtener la mejor imagen representativa de esos años (vestuario, escenografía, maquillaje, actores, etc.), han llevado una investigación minuciosa para obtener un deseable acompañamiento musical, tanto en la elaboración de *score*, como la elección de canciones para el *soundtrack*.

Por ejemplo: *Bridgerton* (2020), *Peaky Blinders* (2013), *Jojo Rabbit* (2019), *Love and Death* (2023), *Daisy Jones and the Six* (2023), entre otros.

## 2.4 La belleza en las pantallas: Estética y Experiencia

La estética moderna ha aportado suficientes pruebas de que incluso aquellas cosas que no atribuiríamos estética, pueden detentar hechos estéticos. Muchas ramas están ligadas al arte, dado que, dentro de ellas existen cuestiones estéticas, tal es el caso del cine, la fotografía, la artesanía artística, e incluso la jardinería. Dicho de esta manera, cualquier objeto o suceso podría contener, dentro de sí, una función estética. No obstante, cabe mencionar que esta función no proviene del objeto mismo, sino que es presentada bajo determinadas circunstancias y determinados contextos sociales. (Mukarovsky 2000, 140). Este campo de lo estético se encuentra en constante evolución, por lo tanto, se organiza y se desorganiza cuantas veces sea necesario para dar paso a la estética.<sup>18</sup>

Jan Mukarovsky nos plantea tres ejes sobre los cuales funciona la estética:

1. Lo estético no es una cualidad real de las cosas, ni está ligado de manera inequívoca a algunas de sus cualidades.
2. La función estética de las cosas no está tampoco plenamente en el poder del individuo, aunque desde un punto de vista subjetivo cualquier cosa puede poseer función estética o carecer de ella, independientemente de su configuración.
3. La estabilización de la función estética es un asunto de la colectividad humana y la función estética es un componente de la relación entre la colectividad y el mundo (Mukarovsky 2000, 140).

Así mismo, menciona las características de dicha función: Posee un poder aislante, puesto que tiene la capacidad de dirigir la atención hacia una cosa o una persona, y hacer de ella un acompañante importante de la función erótica que produce placer. Se liga principalmente a la forma de una cosa o de un acto, y tiene la capacidad de suplir otras funciones que el objeto, cosa o acto, ha perdido durante su evolución histórica (Mukarovsky 2000, 141). Dentro de la

---

<sup>18</sup> Dentro del espectro de la comunicación, la estética concibe transponer los principios sensibles observados en la evolución de nuestro entorno y del mundo directamente al funcionamiento del arte mismo y no continuar considerándolo en términos de objetos aislados, sino en términos de relaciones y de integración. La estética, es una rama de la filosofía que se ocupa de la naturaleza de la belleza y el gusto, así como de la filosofía del arte. Examina los valores estéticos, a menudo expresados a través de juicios de gusto. Mientras que lo estético, es perteneciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza.

estética, una de las artes que más es mencionada es el cine, ya que está relacionado con otras ramas, como son la literatura épica, el drama, la pintura, entre otras.

El cine, además de poseer los presupuestos para convertirse en un arte de autonomía, es capaz de conseguir su propio prestigio y su propia estética. Este creó un tipo de actuación fílmica diferente a lo que se veía en el teatro, y se fue perfeccionando en su base tecnológica.

Ahora bien, teniendo esto en mente, pensemos en el televisor que permite una interacción directa con el espectador. Al estar presente durante el desarrollo de nuestras actividades diarias, se convierte en el fiel acompañante del ser humano. Su función social, además de informar, consiste en mantener a la gente entretenida y satisfecha, no obstante esto se debe también a la evolución y adaptación que ha tenido ante nuevos cambios, desde su surgimiento hasta la actualidad. De esta manera, la pantalla televisiva ha ido determinando con el paso del tiempo tanto la mirada de los espectadores, como su contexto, interviniendo en la sociedad y en los individuos, así como en su realidad, ya sea satisfaciendo al espectador en el entretenimiento e influyendo en sus necesidades tanto fisiológicas como económicas, representadas en los comerciales.

El efecto de la imagen-exceso es extraordinario, estímulos en tiempo real, baño de sensaciones corporales en un «nuevo mundo», modificación y desestabilización de las percepciones, sensación extrema de realidad: en la ilusión perfecta producida por la realidad virtual lo que se despliega es el vértigo hipermoderno, una especie de trip sensorial (Lipovetsky 2007, 290). La televisión no tuvo su época dorada hasta después de la segunda guerra mundial, aunque en esta época de blanco negro, los actores tenían que pintarse la cara de verde y los labios de negro para que la imagen fuera captada con nitidez aceptable, además de que los focos utilizados para iluminar los sets desprendían mucho calor, lo que se temía fuera visible para la pequeña pantalla de los televidentes. Sin embargo, la resolución no era tal; tiempo después las pantallas aumentaron su tamaño y el número de líneas, por lo que dio lugar a una mejor definición. Planeando así una evolución estética.

En el mundo actual, el teléfono móvil se ha transformado en un dispositivo indispensable. Más allá de su función principal, la pantalla es uno de los componentes más importantes debido a que con esta interactuamos. En los primeros años de la telefonía móvil, las dimensiones de las

pantallas eran mínimas con respecto al tamaño del aparato, de este modo no había lugar para ningún tipo de interacción, puesto que únicamente se utilizaba para mostrar la información.

Los avances tecnológicos tuvieron un aumento de la resolución y la incorporación del color, hasta la llegada de las pantallas táctiles, inicialmente recesivas (con puntero) y después las capacitivas (usada con los dedos).

El poder interactuar con el teléfono sin la necesidad de usar los botones propició que los siguientes cambios estuvieran centrados en dejar el mayor espacio posible en las pantallas. Así, con el nacimiento de los teléfonos inteligentes, los sistemas operativos se adaptaron a las pantallas con aplicaciones que se sirvieron de tales dimensiones, siendo ideales para poder jugar, ver series o películas, y contenidos multimedia, lo que de alguna manera determinó las nuevas formas de experiencia y consumo, de los espectadores.

### Valores estéticos

Son las virtudes que destacan de los seres, las cosas y/o las acciones, pueden estar en las personas, los animales, las obras de arte, la moda, los objetos, los eventos, entre otros, y generan apreciaciones tanto positivas como negativas. En este sentido, estos criterios, que suelen ser compartidos por un mismo grupo de personas, son los que definen a un elemento.

En consecuencia, al ser el resultado de los juicios que parten de un conjunto de reflexiones filosóficas, estéticas y éticas, transmiten sentimientos conforme a aquello que los sujetos consideran bello o no. Por esa razón, estos valores estéticos dependen de la percepción de los individuos acerca de algo en específico, tomando en cuenta su escala de valores personal. Algunos ejemplos de valores estéticos pueden ser: la belleza, lo sublime, la delicadeza, lo horroroso, lo ridículo, lo trágico, lo equilibrado y el caos.

Un ejemplo de los valores estéticos en las series de hoy es *Dahmer-Monster: The Jeffrey Dahmer Story*<sup>19</sup>, la miniserie estadounidense de drama criminal biográfico, de diez episodios, protagonizada por Evan Peters en el rol de Dahmer, co-creada por Ryan Murphy e Ian Brennan, y estrenada en *Netflix* el 21 de septiembre de 2022.

---

<sup>19</sup> Se trata de una de las historias más conocidas sobre asesinos en serie estadounidenses y que en su momento tuvo gran impacto en la sociedad. Relata los crímenes de Jeffrey Dahmer, el asesino serial, caníbal y necrófilo de *Milwaukee* que fue sentenciado a 15 cadenas perpetuas, por ser el autor de la muerte de diecisiete hombres, principalmente afroamericanos, entre 1978 y 1991. La serie refleja el punto de vista de sus víctimas, así como las vivencias de la infancia del protagonista, influenciadas por un padre ausente y una madre drogadicta.

A pesar de mostrar las atrocidades del criminal, describiendo de forma impiadosa a su protagonista, la serie logró renovar la fascinación por el caso de este hombre que estuvo en primera plana a principios de la década de los noventa. Con su primera temporada se convirtió en la tercera serie más vista de la plataforma.

Desde hace ya un buen tiempo, los asesinos en serie han sido objeto de consumo cultural, no obstante, lo que lo hace diferencia además de la trama es la producción de Murphy, el estilo de este director ha caracterizado muchas de sus series y películas, puesto que cuida los detalles estéticos, la ambientación, la buena elección de música, la narrativa y los tiempos de cada acción. En sus escenas emplea una mezcla de humor, *glamour* y actos macabros donde lo desagradable traspasa los límites de lo que estamos acostumbrados a ver en televisión.

La banda sonora de *Dahmer-Monster: The Jeffrey Dahmer Story* está compuesta por los músicos australianos Nick Cave y Warren Ellis (aunque también se incorporan temas de otros grupos a lo largo de sus capítulos). En la serie, las composiciones tienen la intención de introducir a los espectadores en un ambiente malsano acorde a la historia.

Con respecto a las canciones de otros artistas que más se destacan en la serie, en el episodio uno se escucha “*Tubular Bells*” de *Mike Oldfield*, misma canción que reconocemos por ser parte de *El exorcista (1978)*. Así mismo suena “*Gypsy Woman (La Da Dee La Da Da)*” de *Crystal Waters*, uno de los temas más bailados mundialmente en 1991. Por otra parte, “*Please don't go*” de *KC & The Sunshine Band*, suena en repetidas ocasiones a lo largo de los capítulos 2, 3 y 10. En el capítulo 4 se puede escuchar “*Hang On to Your Love*” de *Sade*, y en el capítulo 6 “*All Around the World*” de *Lisa Stanfield*.

No obstante, alrededor de estos valores estéticos, existen dos expresiones relacionadas con este concepto, pero diferentes entre sí, estos son: los valores intraestéticos y los valores extraestéticos.

Los valores intraestéticos apelan a la nostalgia puesto que se encargan de tomar “algo” de un tiempo en específico. Mientras que los valores extraestéticos se centran en proyectar el elemento estudiado hacia afuera y hacia la actualidad mediante objetos o acciones.



## Valores intraestéticos

Son los valores que la obra posee en sí misma, pero, que a su vez, atrae del mundo exterior. Dicho de otra manera, podemos entender que existe un cierto tipo de reconciliación entre la obra y el exterior de ella.

El arte anticipa lo que podría ser y no es y solo de esa manera es sí misma. De ese modo resiste y puede potencialmente transformar por medio de sus (im)posibles (Fernandez 2017, 70). Entonces, mientras intenta esta reconciliación que guarda coherencia con la transitoriedad del mundo y su contingencia, está asistiendo a la verdadera historia para poder liberarse del espíritu cosificante (de la racionalidad instrumental) que la detiene.

*The Midnight Gospel*, es una serie con solo una temporada, parte del género surrealismo, fue lanzada en el año 2020. En primera instancia, la historia nos cuenta sobre un lanzador espacial que atraviesa mundos dispares y explora preguntas existenciales sobre la vida y la muerte. A partir del capítulo uno, el espectador es consciente sobre los temas actuales y verosímiles que la serie aborda, por ejemplo el constante uso del tema sobre la legalización de la marihuana y epidemias que se salieron de control. Es de esta manera que la obra hace uso de valores intraestéticos, fusionando el arte con la realidad exterior.

En este sentido, *Black Mirror* es otro ejemplo de esta reconciliación. Es una serie de ciencia ficción, estrenada en el año 2011, cuenta con cinco temporadas. Aunque cada episodio narra una trama diferente a la anterior, esta antología nos relata el lado oscuro de la era tecnológica en la que se vive: la paranoia de ser vigilados como en un restringido espacio, los usos terroristas de las nuevas herramientas y su relación con la experiencia cotidiana. A partir de 22 episodios y una película; *Black Mirror* muestra a su público la manera en que son esclavos de sus teléfonos celulares, los gobiernos que implementan técnicas avanzadas, biológicas y tecnológicas para un mayor y poderoso control y toca, además, temas sobre aceptación, altas puntuaciones de carisma y buen comportamiento para obtener mejores oportunidades. Planteando así una sociedad futurista que mezcla elementos de la ciencia ficción y rescata rasgos de la nuestra, para crear sus propias normas dentro de ese universo.

## Valores extraestéticos

“Los valores extraestéticos en el arte no son, pues, solo asunto de la obra artística misma, sino también del receptor. Naturalmente, este aborda la obra con su propio sistema de valores, con su propia postura frente a la realidad. Ocurre con mucha frecuencia, e incluso, casi siempre, que una parte, a veces considerable, de los valores percibidos por el receptor en la obra artística está en contradicción con el sistema válido para aquel mismo” (Mukarovsky 1935, 95). En términos sencillos, el valor extraestético se relaciona con aquello que no tiene influencia con el creador o productor del objeto, pero que, a pesar de esto, no son usados como elementos naturales ajenos a la transformación del hombre. Estas obras logran comunicar ideas u opiniones que evocan sentimientos ligados a la sociedad.

Por ejemplo: *Anne with an E* (2017), una serie producida por *Netflix*, ambientada dentro de 1800, refleja la vida de los campesinos en Canadá. Esta serie es una adaptación del libro *Anne de Green Gables*, sin embargo, para su producción se hicieron varios cambios en el guion, como en la creación de Cole Mackenzie, un chico que aparece a partir de la segunda temporada, el cual rechaza los estereotipos del hombre de la época. Durante la serie, este chico se enfrenta a la sociedad al intentar descubrir su identidad, pues se muestra como una persona con distintos intereses, sus aficiones no son la caza o el matrimonio como los otros chicos, sino convertirse en un artista, ser libre y vivir sin prejuicios.

## Normas estéticas

La función estética expresa una fuerza que significa un movimiento constante, una transformación de los grados perceptibles de una obra. Por su parte, norma se refiere a un principio que se ha impuesto para conducir el correcto desarrollo o percepción de una actividad u obra. Ahora bien, según Cesare Segre en su artículo “La teoría de la recepción de Mukarovsky y la estética del fragmento” nos dice que una norma estética debe ser estudiada como hecho histórico. Cada generación o grupo de espectadores determina la calidad y el valor estético de acuerdo a las normas que han sido incrustadas y basadas en sus experiencias propias, por ello el valor con sus consiguientes normas solo podrá adquirir una apreciación potencial.

En el año 2011 se emitió por primera vez la serie antológica de terror/suspense *American Horror Story* (AHS) . Hasta el momento cuenta con 11 temporadas, cada una distinta a la anterior y de vez en cuando, con personajes ligados entre sí.

Su cuarta temporada, *Freak Show* del 2015, nos cuenta la historia del pequeño y tranquilo pueblo de Jupiter en Florida, donde un grupo de engendros humanos llega a la ciudad con su circo de extravagancias, pero esto coincide también con la llegada de un asesino al pueblo.

Esta cuarta entrega tiene como parte del *soundtrack* el tema *Life On Mars?*, una canción de *David Bowie*, fundamental en una de las escenas más emblemáticas y recordadas. Elsa Mars, es interpretada por un icono estético del siglo XX, Jessica Lange, y canta como parte del espectáculo. La escena cuenta con valores de producción que no solo atraen a la vista, sino que la mantienen en el borde durante dos minutos: colores llamativos característicos de los años cincuenta en los telones, instrumentos, sillas, maquillajes, vestuarios exagerados, actuaciones teatrales con similitudes a *Broadway*, y más extravagante, actos de humanos con deformidades, enfermedades degenerativas o partes extra del cuerpo.

El valor independiente de una obra artística, o en este caso, una serie de TV, será mayor en cuanto más valores logre atraer, y de acuerdo a la intensidad del dinamismo, sin contar los cambios en cuanto a calidad de cada época o su inspiración en ella.

*American Horror Story* también hace parte de su estética gracias a su inspiración y a su alusión a los clásicos de terror, como son *La semilla del Diablo* de *Roman Polansky* (1968), *Al final de la escalera* de *Peter Medak* (1980) o *El sótano del miedo* de *Wes Craven* (1991).

## 2.5 *Los rostros de Hollywood: Star System*

Bajo la idea de *star system* y las técnicas de planos que permitieran el acercamiento con los actores, se creó un vínculo de identificación y familiarización con la audiencia, evolución que se ha ido alimentando a través del tiempo, con una segmentación en distintas áreas de la industria e impulsado por los espectadores; como el discográfico y deportivo, que más adelante se convirtieron en grandes aliados del mercado. Trayendo consigo el surgimiento de un *star media system*, perteneciente al mundo digital y al ahora *streaming*.

El cine vendía la idea de la estrella como producto, que apenas se comenzaba a popularizar con la aparición repetitiva en algunas películas. En el *streaming* ahora solo se retoma “Más apariciones equivalen a más valor, independientemente de la valía intrínseca del sujeto, y esta presión mediática es responsable de la inducción (...) destinados a mantenerlo perpetuamente focalizado por parte de los medios de comunicación” (Gubern 1996, 53). Un claro ejemplo de esto son los cameos: aquellas celebridades que forman parte de un imaginario nostálgico para los espectadores, tomando en cuenta la cantidad de veces que estos aparecen en obras de teatro, series o películas.

Fundamentalmente, el cameo se fue formando a partir de las celebridades que son consideradas grandes estrellas en el mundo del cine y que de alguna forma pueden ser trasladadas a otros medios de comunicación, lo que genera un vínculo de reconocimiento con la audiencia y una estrategia segura para las nuevas series. Por ejemplo: Mark Hamill- *The Big Bang Theory*, Christina Ricci - *Merlina*, Jim Carrey - *The Office*, Britney Spears - *Médico de familia*, Robin Williams - *Friends*, Lauren Bacall - *The Soprano*.

Aunque estos actores ahora no tienen papeles protagónicos dentro de las series, su aparición en ciertos momentos crea un mayor impacto dentro de la narrativa, ayudándose de las herramientas referenciales a personajes que interpretaron en el pasado, lo que genera una conexión con el espectador.

Esta estrategia o técnica donde productoras o empresas utilizan a personajes con cierto prestigio social, obtenido por medio de redes digitales u algún otro medio, actualmente es conocida como *celebrity branding*, y es utilizada para asegurar el éxito de un producto, marca o servicio a partir de la aparición de aquellas celebridades. Esta técnica está relacionada con el *star system* de la era digital, pues el nuevo contexto social lo demanda, logrando llegar a una audiencia más

amplia y diversa para una mayor venta o popularización, la cual desde un principio está garantizada por la cantidad de fanáticos o seguidores que cuente la celebridad.

Incluso esta nostalgia se traslada no solo al regreso de los actores, sino al de series, con los *remakes* y los *revivals*<sup>20</sup>. Un claro ejemplo es *El Show de los 90*, *El príncipe del rap*, *Gossip Girl*, *Sex and the City*, *Cobra Kai*, *The Good Doctor*, *¡Carly!*, *Sabrina*, *Riverdale*, entre otras.

Las nuevas plataformas en el ciberespacio han generado una gran variedad de escenarios que han dado lugar al surgimiento de una nueva generación de celebridades.

El fenómeno de las redes sociales y la era digital, en el que las tendencias de los usuarios remarcan la aparición de algún personaje o actor en especial, en los programas del momento trajo consigo “una nueva manera de medir la popularidad. Ahora las cifras clave son el número de seguidores, los *me gusta* y las visualizaciones” (Crusafón, 2017). Las nuevas estrellas pertenecen al mundo electrónico, pasando de ser actores, cantantes, deportistas reconocidos, a personalidades conocidas como *influencers*, formadas por *streamers*, *bloggers*, *youtubers*, *instagramers*, *tiktokers*, etc. Sus números en seguidores, son un indicador de la cantidad de masas que pueden atraer, un elemento valioso para las productoras de televisión para llamar la atención del espectador, ejemplos como el influencer Juanpa Zurita, en la serie *biopic* de *Luis Miguel* de *Netflix*, quien fungió en el papel del hermano menor del cantante.

Incluso dentro del internet se formó un propio *star system* que con el paso del tiempo se ha ido transformando a distintas plataformas, desde *Vine*, *Youtube*, *Instagram*, *Twitter* y ahora *Tiktok*. Logrando un efecto parecido al de la televisión y el cine, como las personalidades de internet, salen de su plataforma de origen y en algunos casos de su formato, para realizar productos diferentes, casos como el *Blogger* Luisito Comunica, quien pasó a hacer apariciones en series de *streaming* a ser parte del *cast* de *El Diablero* (2018), a realizar una propia en la plataforma *Youtube Premium*, *Aislados* (2020).

La industria sigue aprovechando las formas en las que los *fans* adoptan, consumen, comparten e introducen en su personalidad, ciertas características de sus personajes favoritos, pero además

---

<sup>20</sup> Un remake consiste en la creación de nuevas versiones de series o películas anteriores, que mantienen la misma historia y continuidad original, Por otro lado, los revivals tienen que ver con el resurgimiento de la misma serie años después de su final, como una continuación en el futuro.

las maneras de encontrar un mayor acercamiento con ellos, a través de sus redes sociales, creando historias ficticias sobre una realidad alterna en donde se comparte protagonismo con los actores, y demás. Los fanáticos han superado la barrera de la ficción y la realidad, llegando algunas veces a extremos. A lo largo de los años, historias creadas por seguidores sobre sus artistas favoritos han llegado a ser *best seller* en numerosas ocasiones, lo que desencadenó en películas y series de *streaming*, logrando un rotundo éxito.

### Condiciones del actual star system de las series streaming

Si bien el cameo forma parte de este, las actuales condiciones dentro de la industria, la fortaleza de las plataformas digitales se encuentra dirigida hacia un público joven, quienes mantienen un hábil manejo de las nuevas tecnologías y de acuerdo a las estadísticas son quienes pasan más tiempo dentro de ellas.

Bajo este contexto, se añaden tres nuevas condiciones al *star system*:

#### 1. *Star system personajes adolescentes.*

El paso del consumo de medios tecnológicos, ahora mayoritariamente por adolescentes y jóvenes, generó el interés de la industria por apostar en la representación de la contradicción adolescente. Lo que arrastra consigo a actores por diversos factores. Uno de ellos es que iniciaron su carrera desde que eran pequeños, en otros medios, como la televisión o el teatro, ejemplo, Jenna Ortega, quien hizo su primera aparición en la serie de televisión *Jane the Virgin* (2014), cuando tenía 12 años, hasta su actual popularidad como protagonista en *Merlina* (2022). Después tenemos a aquellos que tienen cierta influencia en el medio por la popularidad de sus padres o familiares dentro de la propia industria, ejemplo: la hija de *Philip Collins*; *Lily Collins*, quien ha tenido aparición en diversas películas y en la reciente serie de comedia: *Emily en París* (2020). Y por último, a quienes han desarrollado una carrera actoral lejos de estos medios, pero han sido casteados, como la actriz Imán Vellani, quien era una fan y debutó en la actuación como la protagonista de la serie de *Disney+*. *Ms. Marvel* (2022).

## 2. *Star system multicultural*

Representa una variedad de distintas etnias, abriendo puertas a la diversidad y un mayor alcance de identificación a nivel global, con actores cuyo origen provenga de dicha cultura o sus rasgos sean similares. Atrayendo aún más la atención del público de las regiones representadas; tal es el caso del actor mexicano Diego Luna, en la serie *Andor* (Disney +, 2022) y Gael García Bernal, en *Werewolf by Night* (Disney+, 2022). Incluso con actores de origen musulmán, como: Anupam Tripathi, quien formó parte del elenco principal de la serie, *Squid Games* (2022).

## 3. *Inclusión femenina y diversidad sexual.*

En los años setenta, las mujeres comenzaron a gozar de los mismos derechos que los hombres, de igual manera las personas homosexuales iniciaron su visualización de múltiples maneras. 50 años después de eso, las plataformas *streaming* tomaron múltiples movimientos en favor de la igualdad, como *Me Too*, *Black Lives Matter* y el apoyo constante a la comunidad *LGBTQQ+*, para crear contenido que sea inclusivo y llamativo, en función social, debido a hechos actuales, como el quiebre de una represión y la voz que se alza por medio de redes sociales. Distintos medios aprovecharon la oportunidad como una función estratégica, ejemplos claros son *Anne With an E* (Netflix, 2017) y *Sex Education* (Netflix, 2019); que lograron obtener un éxito inigualable y buenas críticas no solo por expertos de la industria, sino que también fueron aclamados por la audiencia gracias a ser partícipes en el apoyo a dichas causas.

El uso de estrellas anteriores, y el nacimiento de nuevas en el medio, provoca una explotación constante, por parte de quienes salen a cámara. Las nuevas estrategias, como la nostalgia marcan el éxito de las productoras y además es estéticamente atrayente para las masas. Lo que trae consigo más suscriptores e ingresos económicos.

## 2.6 LEGO Visual: Códigos Visuales

Tomando como base las ideas de Santos Zunzunegui, para la definición de plano, puede comprenderse como fragmentos de espacio-tiempo, que se determinan bajo una continuidad de diversos aspectos, como el tamaño y campo que ocupan los personajes (plano general, medio, primer, detalle, conjunto y americano); como en función de su movilidad (plano fijo, *zooms*, *travellings*, panorámicas, etc.) y de acuerdo a la angulación de la cámara (cenital, picado, contrapicado, nadir, frontal, entre otros).



### Montaje

El montaje es una operación destinada a organizar un conjunto de planos, bajo un principio de orden, en la estructura de los elementos visuales y sonoros que conforman un filme.

Una selección y ordenación de fragmentos en espacio/tiempo, en condiciones de selectividad basadas en la percepción (Gubern, 1974). Estos elementos son los que darán un sentido en totalidad.

- Montaje convergente: en él, las imágenes que proceden de diversas partes concurren a un ritmo calculado, con un constante movimiento de planos hacia los planos detalle, que en conjunto llegan a fundirse en un mismo punto.



En la serie *Euphoria* (2019), se muestra de forma paralela la conversación que mantienen dos personajes (Jules y Nate), hasta encontrarse presencialmente en lugares recurrentes como la escuela.



- Montaje dialéctico o expresivo: de acuerdo con Eisenstein, en su ensayo *Montaje de atracciones*, es el choque o yuxtaposición de dos ideas (planos) que pueden no tener un orden, dando como resultado una nueva, lo que pone al espectador bajo diversos estímulos sensoriales.



Las escenas planeadas para este ejemplo, corresponden a dos series: *Bob esponja* (1999) y *Peaky Blinders* (2013).



Aunque son diferentes en diversos aspectos, ambas mantienen un cambio de planos y encuadres generales a detalle, lo que da como resultado un choque que en conjunto puede generar sensaciones como la rapidez o la búsqueda de significados.

## Escena

La escena está determinada por la unidad de lugar y de tiempo (Marcel, 2002), haciendo referencia a las partes o secuencias en las que se divide un discurso audiovisual, está formada por diversos planos y nos ayuda a definir el lugar y tiempo, por lo que si estos cambian, entonces estaremos pasando a otra diferente.

Por ejemplo, las imágenes que se muestran a continuación, corresponden al primer capítulo de la primera temporada de la serie *Dark* (2017), en ellas pueden observarse diversos planos pertenecientes a un mismo lugar y tiempo, lo que en conjunto forman una escena.



## Secuencia

Hace referencia al conjunto de tomas y escenas que componen la línea argumentativa del discurso audiovisual y la unidad de acción (Marcel, 2002), sin importar el cambio de un espacio y tiempo.



Durante la coronación de la Reina Isabel, en la serie *The Crown* (2016), se muestran varias escenas, en diversos espacios. La iglesia, lugar donde se lleva a cabo la coronación y la casa de su tío Eduardo VIII, donde ve el acontecimiento a través de la televisión.

## Iluminación

La iluminación en el campo audiovisual, ocupa un papel fundamental, siendo la acción de la luz que permite que el autor tenga el principal apoyo para llevar a cabo sus ideas, ayudando en la composición principalmente por su capacidad para determinar el significado de una imagen y para expresar emociones. “Sin luz no hay cine” (López, 2016).



Esto permite que el espectador, sea receptor de diversas formas, tales como; los oscuros y claros, le da una caracterización a la visión que viene con una carga simbólica, ya sea representando texturas (arrugas, rejuvenecer, sombras) o la propia visibilidad de aspectos cromáticos, como lo sería el color.



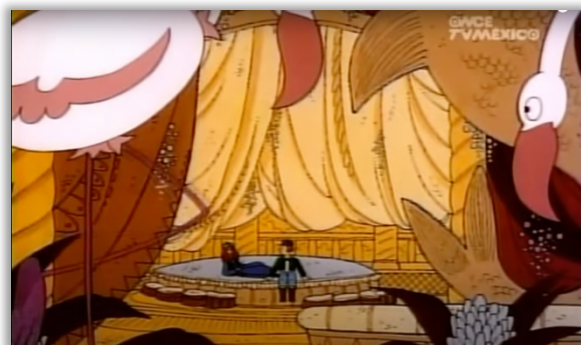
Esta clase de elementos aplican incluso en la composición en cuanto al tono de una serie de televisión, algo que ocurre en el *Universo Cinematográfico de Marvel*, donde incluso el uso de

las sombras en sus series de televisión marcan un contraste entre sus productos orientados a un público mayor o al sector familiar. Mientras que en la serie de *Netflix, Daredevil* (2015), cuenta con una iluminación con oscuros y sombras ayudan a reflejar la seriedad de la trama, y el misticismo alrededor del programa.

## Color

Elemento que forma parte de la luz, en el campo audiovisual forma parte de los elementos fundamentales, más allá de ser una gama cromática de 6 colores, con diversos tonos, “el color contribuye a otorgar carácter a una cinta, marca su intensidad, enfatiza su emoción e incluso favorece su contextualización, convirtiéndose en un sello de identidad cinematográfica” (Tello, 2018). Para el espectador, es llamar su atención, llevarlo a entender el hilo narrativo, representando la intensidad o tranquilidad de la escena, existiendo una simbología dependiendo el color, incluso como si de la pintura se tratase de un juego entre tono y saturación, permitiendo sentir el objeto más real o especial, logrando incluso visibilizar el contraste en los diversos elementos.

Uno de los ejemplos populares, es el contraste entre la simbología de la tristeza y la felicidad mediante el uso de colores predeterminados.



Esto lo vemos en la serie *Los cuentos de la calle Broca* (1995), en el capítulo llamado “No sé quien, no sé qué”, donde el reino hecho por la esposa del protagonista llamado El hombre con suerte, representa la esperanza, la felicidad con colores cálidos como el amarillo y el dorado, mientras a su alrededor, el reino vecino gobernado por un Rey caprichoso, demuestra lo contrario, con la tristeza en colores fríos y tonos grises, dando la imagen de un lugar cuya vida se marchita conforme pasa el tiempo.

## Movimiento

Formando parte del lenguaje audiovisual, es descrito como una serie de desplazamientos de cámara, que ayudan a darle un valor descriptivo y narrativo en las imágenes proyectadas, “contribuye a crear la historia que se está transmitiendo, a situarnos en las escenas y conocer el contexto en el que transcurren las historias, seguir una acción o acompañar a un personaje” (Red 2020, 10). Orientan al espectador a lo que el autor quiere mostrarle, aportándole toques dramáticos, mayor campo visual en el entorno, tiempo y significado moral.

Tipos de movimientos:

- *Zoom in*: la cámara se mantiene estática y se realiza un acercamiento focal, dando la sensación de que nos acercamos.
- *Zoom out*: se aleja la distancia focal para poder apartarse más de los objetos.
- *Tilt up*: movimiento de manera vertical hacia arriba.
- *Tilt down*: Movimiento realizado de arriba hacia abajo.
- *Panning*: movimiento donde la cámara se mueve horizontalmente hacia la izquierda o derecha.
- *Travel*: el eje de la cámara se desplaza físicamente.
- *Dolly in*: la cámara se acerca hacia el objeto o personaje, reforzando la atención del espectador.
- *Dolly out*: la cámara se aleja, pasando de primer plano a uno más lejano para darle emotividad a la escena.

En el *Gabinete de curiosidades de Guillermo Del Toro* (2022), se obtienen ejemplos de movimientos de cámara con una pizca de dramatismo, guiando al espectador a donde cada director quiera ir. Por ejemplo, en el segundo gabinete “*Ratas de cementerio*”, se cuenta una historia cuyo principal giro argumental va en torno a temas de codicia y doble moral, y es precisamente dentro de este razonamiento que el director Vincenzo Natali utiliza movimientos



centrados en *dollys*, con la intención de seguir el recorrido del protagonista, mostrando su llegada al escondite de una rata tan inmensa como los pecados del ladrón de tumbas. Se conduce a la audiencia a través de pasadizos, túneles y aún más sorprendente, tumbas que son mordidas por ratas de todos tamaños; haciendo parecer que se da un paseo por el cementerio y por los profundos deseos y pensamientos del hombre. El espectador es testigo de una puesta en escena que lo guía en la

oscuridad de cada túnel, con una serie de movimientos de cámara, como *panings* y *dollys*, que juegan con la visión de las ratas al perseguir a su víctima, haciendo que esta se vea acelerada y un tanto brusca, enfatizando en desesperación y el suspenso que se proyecta a lo largo de la persecución.

### Contraste

Este término involucra una contraposición de algo entre dos o más cosas, y puede aplicarse en diferentes aspectos, por ejemplo, en la fotografía. Aquí el contraste no es otra cosa que la diferencia en la intensidad de brillo en una imagen, esto produce un efecto que hace destacar más un elemento visual que otro, por esa razón para que se genere un contraste, la diferencia entre ambos elementos debe ser notable. Según el fotógrafo Galo Fernández, el concepto se refiere a la escasez de tonos medios entre las luces y las sombras, o dicho de otra manera entre los tonos claros y oscuros. “Los colores adyacentes en una composición son fuente de contrastes, tanto más cuanto mayor sea su saturación, su separación en el círculo, o su preponderancia frente al blanco o al negro. El contraste entre colores fríos y cálidos es intenso, siendo máximo entre complementarios adyacentes”. (Langford 1982, 149) De esta manera, entonces el contraste no hace referencia únicamente a la luminosidad, sino también al color, a la forma y al tamaño de una foto. Así mismo, también podemos percibirlo en los videos al momento de diferenciar escenas que ocurren en un mismo lugar, pero en diferente tiempo.

En algunas series o películas el contraste funciona como parte del montaje, puesto que con este se puede pasar de un momento a otro dentro de una escena. Existen distintos tipos de contraste, entre estos está el contraste de color, que es donde se combinan diferentes tipos de tonalidades en una misma imagen con aquellos colores que se oponen en el círculo cromático, y el contraste tonal, que es el que se origina entre las luces y sombras, aunque también abarca las tonalidades grises. No obstante, también está el contraste conceptual, que es cuando se quiere hacer énfasis a varios objetos diferentes entre sí, dentro de una sola composición.



Un ejemplo de contraste puede verse en la serie estadounidense *American Horror Story* (2011), esta serie cuenta una historia diferente a la anterior en cada una de sus temporadas.



El hecho de que tenga tramas, personajes, localizaciones y periodos temporales distintos también le da paso a que en su fotografía haya contrastes de todo tipo. El género es de terror, es por eso que en varias de sus escenas predominan las luces tenues y duras, así como los elementos clarososcuros, por lo que recrea el miedo a través del entorno de la mano con la iluminación y la vestimenta. Su cuarta entrega de

nombre “*Freak Show*” está ambientada en 1952, se enfoca en la historia de Elsa Mars, dueña de un circo ambulante de un pueblo escondido de Florida. En el primer episodio, en la escena donde Elsa está frente al escenario cantando, hay altos contrastes en el traje azul y el maquillaje que porta, aludiendo a *David Bowie* no solo con su interpretación sino también con su estilo. En otras escenas de esta misma temporada puede verse un contraste de color en el fondo, en la luz y los atuendos al momento de dar los espectáculos.



### Relaciones de vecindad

Las relaciones de vecindad están vinculadas con la teoría del color, aquella que explica la manera en la que se forman los colores y las mezclas que se pueden hacer para conseguir ciertos efectos en específico. Al no haber una única teoría del color, existen diversas maneras de percibirlos en tantos modos como sea posible.

En los medios de comunicación visual también se hace uso de los colores para transmitir ideas, sensaciones y emociones en nosotros. En sus diseños ningún color se pone al azar, para ello debe haber una clase de armonía. “Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. Un contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los contextos posibles (...) y despierta sentimientos positivos y negativos.” (Heller 2004, 18).

Detrás de esto hay toda una psicología que tiene que ver, entre otras cosas, con la física en términos de frecuencia y la cultura en términos de saturación. En la parte física interviene el

Efecto *Doppler* en el cambio de frecuencias de una onda, de ahí viene que las frecuencias altas están relacionadas con los colores cálidos y sonidos agudos, mientras que las frecuencias bajas con los colores fríos y sonidos graves. Ahora bien, en cuanto a la cultura, los colores reflejan una moral y están vinculados a la percepción del espectador.



Un ejemplo donde pueden verse dichas relaciones de vecindad es en la serie *Chucky*<sup>21</sup> (2021). Al ser esta una serie de terror, emplea determinados colores con rojos y azules que, más allá de darle una estética, le da sentido al género de la serie y a los mensajes que desea comunicar.

Las portadas de sus intros de cada capítulo siempre muestran el nombre de la serie con letras que se van formando de objetos como cabezas de muñecos, cuchillos, trinchas con fuego, jeringas, corazones humanos palpitando, vidrios rotos y tumbas, haciendo alusión a lo que posteriormente se verá en ese episodio.

Todas se muestran con un subtono rojo sobre un fondo negro. De acuerdo con Eva Heller en su libro “la psicología del color”, en este contexto el rojo puede ser asociado con el color de la sangre y la agresividad, y su combinación con el negro refleja el peligro.



### Formas

De acuerdo con Platón, cada forma representa la esencia o la idea perfecta de una cosa o de un objeto. Esto tiene sentido, puesto que, en la actualidad, el uso de ciertas formas genera distintas percepciones en las personas. Cada medio de expresión, tendrá sus propios métodos para construir los elementos figurativos que contendrá en su totalidad.

“La forma es un elemento básico en la elaboración de la imagen. Por lo general, la identificación de los objetos depende de ella, y junto a la línea proporciona la estructura principal a la mayoría de las composiciones. La forma es un elemento de dos dimensiones,

<sup>21</sup> Una serie sobre el muñeco poseído por el asesino Charles Lee Ray que busca adentrarse en un cuerpo humano para regresar a la vida y seguir cometiendo asesinatos.

aunque el intervalo tonal puede aportar una calidad tridimensional: el volumen. Las formas resaltan más colocadas contra un fondo plano y contrastado como el cielo”. (Langford 1982, 149)

En el filme, por ejemplo, los personajes dependen de la forma estética con la que fueron creados, sin embargo, las formas que fueron pensadas originalmente por el director se complementarán con la interpretación y percepción del espectador.

Un ejemplo en donde se muestran claramente las formas es en la serie *La casa de papel* (2017).



Esta serie gira en torno a un asalto, primero a la Fábrica Nacional de Moneda (en las primeras dos temporadas) y luego al Banco de España (desde la tercera hasta la quinta entrega).

De acuerdo con el libro “El color y las formas en el montaje cinematográfico” de Ethiel Cervera, el círculo, en este contexto, significa unión, ciclo, equipo y protección. El uso de formas cuadradas denota los límites, lo impuesto y la represión. Ahora bien, el triángulo, una de las formas más universales cuando la cúspide se dirige hacia arriba, representa perfección, misticismo y deidad, así mismo, simboliza la paz y el sosiego. Las significaciones de estas formas van de acuerdo al género y a la trama de la serie.





## 2.7 Herramientas musicales: Códigos Sonoros

### Música de foso

La música funciona como un acompañamiento de la imagen sin mostrar directamente la fuente del sonido, es utilizada de manera contraria a la diegética, pues se sitúa en un espacio-tiempo ajeno al presentado, es decir, diálogos, narraciones, canciones, pueden ser extendidos a pesar de ya no ser mostrados o haber cambiado de escena.

La serie de televisión *Gossip Girl*, fue muy popular en adolescentes durante los años 2007-2012, debido a la trama sobre jóvenes de la élite de *Manhattan* y sus vidas, sin embargo, el *soundtrack* utilizado fue parte importante para obtener popularidad. En gran parte de la serie las canciones utilizadas sirven como acompañamiento de las escenas o secuencias, como música de foso.

*Ejemplos:*



En el capítulo piloto de *Gossip Girls* (2012), la canción *Young Folks* de Peter Bjorn y John, aparece mientras se presentan los personajes y el contexto de la trama.



Lo mismo ocurre en otro episodio de la misma serie, con *Empire State of Mind* de Jay-Z y Alicia Keys, pero esta vez se utiliza para cerrar el episodio.

### Música de pantalla

En esta ocasión la música se sitúa de manera directa o indirecta en el espacio-tiempo de la acción, aunque la fuente no sea visible, es decir, se encuentre fuera de campo, por ejemplo; una canción reproducida desde un radio, puede o no ser mostrado, pero por las características sonoras podemos afirmar de dónde proviene.

Ejemplos:

En la serie *Wednesday* (2022) se viralizó la escena de Merlina bailando mientras suena de fondo



*Goo Goo Muck* de *The Cramps*, aquí la canción es utilizada como música de pantalla, aunque no nos muestre directamente de donde proviene, las características visuales nos proporcionan lo necesario para obtener esa información.



En otro caso, la música puede también ser directa en tiempo y espacio, y además, mostrar directamente de donde proviene, en la misma serie, Merlina se encuentra en su cuarto escribiendo mientras escucha *Llorona*, visualmente nos presenta que la canción es reproducida en un viejo tocadiscos, pues así aparece en la escena.

## 2.8 ¿Y si hacemos un muñeco?: Códigos Narrativos

### Personajes

Un personaje, ya sea en cine o televisión, es cada una de las personas o seres, reales o imaginarios, que aparecen en una narrativa. En el caso de la ficción, los personajes son el elemento fundamental de la trama, además, suelen guiar al espectador a través de sus historias, ayudando a comprender y reflexionar temas del mismo argumento.

Existen diferentes tipos de personajes, pasando por los protagonistas secundarios, entre otros, se encuentran algunos de carácter más complejo. Tal es el caso de los personajes claro/oscuro, redondos o también llamados dinámicos. Este tipo de personajes, serán los encargados de llevar la trama hacia un final inesperado, y sobre todo, a girarla constantemente, enmarañar los pensamientos del espectador y cambiar de decisión en múltiples ocasiones, haciendo que el público se sienta atraído por la historia y le sea más fácil encariñarse con el personaje y sus argumentos. Por ejemplo: *Din Djarin* de la serie *The Mandalorian*<sup>22</sup> (2019), el protagonista de la historia.

Interpretado por Pedro Pascal, posee características que lo destacan como personaje redondo, de carácter extremadamente dinámico, con una historia compleja que forja su pasado y personalidad, deberá tomar diversas elecciones que determinarán su valentía, su bondad y contribuirá a la tensión de la trama para que la audiencia regrese año con año a saber la continuación de sus aventuras.



Asimismo, existen personajes conocidos como planos, estáticos o estereotípicos, sin embargo, para los fines de este análisis, sus características, “personajes que no cambian su forma de pensar o de ser en toda la trama y que siempre actúan de la misma forma o con un patrón de

<sup>22</sup> Din tiene que sortear distintos obstáculos que en más de una vez casi le cuesta la vida para salvar a Grogu, un pequeño Jedi que logró sobrevivir a la masacre orquestada por el entonces Anakin Skywalker

rasgos ya vistos y reconocidos”, (Giani, 2022) no serán de utilidad. Ejemplo: *Hijas de la luna*<sup>23</sup> (2018). La protagonista es un claro ejemplo de un personaje plano o estereotípico, ya que en los 82 episodios que conforman la serie, a pesar de estar al borde de la muerte en varias ocasiones, el espectador sabe exactamente cómo va a actuar después de cierta acción, así como las decisiones que darán pie al final, incluso mucho antes de este.



La diferencia entre estos personajes es fácilmente perceptible con tan solo ver la producción en las fotos. Los personajes dinámicos tienen poses que nos demuestran que no será un camino sencillo, pero en cuanto a los personajes redondos, se puede intuir el final de la novela.

En cambio, los personajes claro/oscuro deberán estar completos, en otras palabras, deben contar con una historia y una vida detrás, aunque estos no se muestre al espectador, será de importancia para la narrativa, además de contar con fobias, filias, costumbres, y aficiones que nos ayuden a comprender no solo el personaje, sino también el cómo se involucra en la trama y qué papel juega. A su vez, esta figura deberá evolucionar y transformarse a lo largo de toda la serie o película, como *The Mandalorian*, debido a sus características, ya que, además, sus códigos morales estarán en constante reflexión, permitiéndoles tener un carácter que les brinde el equilibrio para continuar su historia.

## Acciones

Los personajes dinámicos o claro/oscuro se desarrollan a través de la trama, lo que permite ser el centro de la narración. Las acciones de los personajes pueden explicarse por sus intereses, su personalidad, la relación con otros o las diferentes situaciones que han vivido. Si el espectador conoce las motivaciones del personaje o sus razones para cada acción, entonces será más fácil conocer y entender la historia.

<sup>23</sup> Es una telenovela juvenil mexicana, que está basada en Las Juanas, de origen colombiano. Nos cuenta la historia de cuatro hermanas de distinta madre, pero que comparten el mismo padre. La trama gira en torno a cómo al morir la madre de la protagonista, Juana Victoria, se da a la tarea de reunir a sus hermanas y unir a toda la familia.

Un claro ejemplo es el personaje de Joel Miller en la serie de HBO *The Last Of Us* (2023). Basada en el videojuego de terror/suspense del mismo nombre, Joel, interpretado por Pedro Pascal, pierde a su hija Sarah, a manos de un militar al comienzo de una pandemia que termina con la vida de la mayor parte de la población mundial. 20 años después, es responsable de Ellie, una niña de 14 años cuya inmunidad promete reparar el mundo.

Las acciones, motivaciones y situaciones que Joel vivió durante la muerte de Sarah y antes de conocer a Ellie, determinan el porqué y el cómo la protege como si fuera de su propia sangre. La serie funciona gracias a este dúo de personalidades, puesto que ambos, Joel y Ellie son personajes de claro/oscuro cuyas acciones en pantalla nos permitirá conocer y tomarles cariño.



### Combo: Sincresis

La sincresis es la unión de dos fenómenos sensoriales, que juntos pueden ser percibidos como uno solo, como la interacción del fenómeno visual con el sonoro, que logra ser percibido como un único suceso, a pesar del ritmo y velocidad de cada uno. Asimismo, facilita que sonidos cuyo sentido no coincide con el sonido inicial de la filmación, pueda ser corregido y mejorado, como si ese pequeño error no hubiera pasado (Chion, 1985). En pocas palabras, la sincresis brinda armonía.

Aspecto que se ejemplifica en la serie de *Wednesday* (2022), durante el clímax del tercer capítulo, la protagonista se encuentra satisfecha, pues, ha logrado su cometido, arruinar la ceremonia del pueblo, causando una explosión en el monumento, trayendo el caos a la situación, mientras ella toca con su chelo la melodía, *Vivaldi - Winter*, remarcando la situación. La canción, además de ser un acompañamiento musical, le da un valor añadido, pues el ritmo de la canción potencia las imágenes mostradas en pantalla, a un punto donde pareciera ser que la escena fue escrita junto con la canción, los graves y agudos encajan con los gritos, los pasos acelerados en huida y con el fuego mismo. Concluyendo con una Merlina alegre justo en el último acorde.



Las acciones de los personajes y la música, fluyen de manera natural, sin que el elemento sonoro y visual se afecten entre sí, al contrario, forman uno solo.

Lo importante de cuando se decide insertar música en el filme, es que esta debe ser elaborada según las características que presenta la película. También se pueden emplear composiciones ya existentes.

# TEMPORADA III: THE LAST CHAPTER



## METODOLOGÍA

En nuestra investigación buscaremos dar respuesta a la hipótesis y objetivos antes planteados, utilizando un análisis de tipo hermenéutico. La hermenéutica es el arte de la interpretación y tiene como objetivo comprender, desde bases objetivas, qué se quiso decir y por qué. Nietzsche plantea que para reconstruir un texto, la interpretación de este no puede ser externa a lo que se esté interpretando. Por otro lado, Lizarazo cree que “...no hay más objeto para la hermenéutica que la comprensión de los procesos y dinámicas de la comunicación del sentido, y que comprender los fenómenos comunicativos es reconocer en ellos la dinámica interpretativa que los constituye”. Sin dejar de lado que toda interpretación tiene o trae consigo una serie de implicaciones éticas y políticas.

De acuerdo con la interpretación de la filósofa Paulina River acerca de la hermenéutica de Heidegger “Lo derivado es la interpretación; lo primario, básico, originario es la comprensión. Comprendemos por el solo hecho de ser en el mundo: comprendemos porque nuestra forma de ser en el mundo, nuestra estancia en el mundo, consiste en eso: en comprender “el mundo en que vivimos de una manera preteórica” (Rivero 2001, 89).

Con base en nuestra comprensión de los autores mencionados sobre la hermenéutica y su estudio, la presente metodología será dividida en dos partes: descripción-explicación y comprensión, lo que llevará a una interpretación por fusión de horizontes. Para ello, hemos realizado una exploración de textos físicos y digitales, comprendiendo el contexto histórico del cine y la televisión. Esto con la finalidad de enriquecer el conocimiento respecto al campo audiovisual, tanto en conceptos visuales como sonoros.

En el eje de descripción-explicación utilizaremos los códigos visuales, sonoros y narrativos desarrollados en el capítulo anterior, para comprender los mecanismos internos que cumple el *soundtrack* dentro de las series *streaming*:

- Códigos visuales:
  - Plano
  - Montaje
  - Escena
  - Secuencia
  - Iluminación



- Color
- Movimiento
- Contraste
- Textura
- Relaciones de vecindad
- Formas
- Códigos sonoros:
  - Música de foso
  - Música de pantalla
- Códigos narrativos
  - Personajes
  - Acciones
- Sincretismo

Nuestro segundo eje de análisis corresponde a la comprensión e interpretación de los códigos trabajados en el apartado anterior, mediante las siguientes unidades de lectura:

- La industria
- El *soundtrack*
- La nostalgia
- Estética y experiencia
- La mirada del espectador

Para nuestro campo de análisis fueron seleccionadas las series: *Stranger Things* (primera temporada) y *Everything Sucks* (única temporada). Ambas parten de un drama juvenil y mantienen la narrativa de una determinada época; que evoca a la nostalgia constantemente con la ambientación de las décadas de 1980 y 1990, con el uso de canciones de dicho tiempo y referencias estéticas.

*Stranger Things*, es una serie con temática drama-misterio, que impactó en ventas y reproducciones, provocando que su producción siguiera en pie, lanzando cuatro temporadas y anunciando una última. En contraste, *Everything Sucks*, una serie de comedia y drama juvenil, estrenó solamente una temporada, sin obtener el éxito esperado, ya que estadísticamente no superó las expectativas de la plataforma. Además, de que se produjo en un momento donde

*Netflix* gustaba de experimentar con una saturación excesiva en la producción de contenidos audiovisuales. Sin embargo, ambas contienen valores estéticos y de producción de alta calidad, que sumergen al espectador que vivió o no durante esas décadas.

Es por dicho que las diferencias de realización, producción y difusión en las que se produjeron entre ambas series, marcan un contraste en su composición sonora. La primer temporada de *Stranger Things* apuesta por un *score* que replica melodías de las películas de terror de los ochenta, como el cine de John Carpenter con el uso de sintetizadores, a diferencia del *soundtrack* como un elemento que destaca más en la ambientación y una referencia a la época adaptada, remarcando este elementos en escenas relevantes en temporadas posteriores. Mientras que en *Everything Sucks*, el *soundtrack* está más presente en la narrativa, formando parte elemental de muchos momentos de la serie, aprovechando los guiños a la época referida.

Por lo que esta selección, permitirá visibilizar el manejo de los ejes de análisis planteados en la metodología, con dos perspectivas distintas, una serie *streaming* con gran éxito y otra que no lo tuvo debido a las estrategias de *Netflix* y su impacto en el público.

Como objeto de estudio, fueron elegidas cinco secuencias que cumplen con los siguientes criterios de selección:

#### **Criterios de selección de las secuencias seleccionadas**

- La secuencia debe tener acompañamiento musical (música de foso y música de pantalla) en escenas emblemáticas.
- Los personajes de la secuencia deberán tener un giro inesperado que profundice la narrativa (toma de decisiones, conflictos, enfrentamientos, etc.)
- El acompañamiento musical otorga un valor añadido a la escena.
- Referencias visuales y sonoras que remiten a la nostalgia de esa época.
- Discurso de la canción que se sincroniza con la secuencia.

Los criterios señalados fueron tomados en cuenta a partir de lo recopilado y comprendido a lo largo de capítulos anteriores, con el fin de analizar el uso estético del *soundtrack* dentro de la series, ya que obedecen a códigos y elementos que ayudarán a mostrar el propósito y la importancia de la música dentro de las series *streaming* basadas en otras épocas.

### 3.1 Fichas técnicas



#### *Stranger Things*

**Año:** 2016

**Plataforma:** Netflix

**Temporada:** 1

**Episodios:** 8

**País:** Estados Unidos

**Director:** Matt Duffer, Ross Duffer, Shawn Levy

**Música:** Matt Duffer, Ross Duffer y Timothy J. Smith

**Género:** Misterio, Terror, Ciencia Ficción, Adolescente

**Reparto:** Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard, Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Caleb McLauhlin, Noah Schnapp, Charlie Heaton, Joe Keery.

#### **Sinopsis**

Producto audiovisual de ciencia ficción/suspense adaptado en los años ochenta. Narra la historia de un grupo de amigos, después de la desaparición de un integrante en la pequeña ciudad de Hawkins, una serie de eventos extraños comienzan a suceder, como: el descubrimiento de un portal a una dimensión alternativa y la aparición de una niña con superpoderes.

#### **Secuencias seleccionadas**

1. Capítulo 2: La loca de la calle Maple, secuencia (16:40 - 18:16) *The Clash*
2. Capítulo 3: Todo está bien, secuencia (47:05 - 49:23) *David Bowie*

### 3.1 Fichas técnicas



#### Everything sucks

**Año:** 2018

**Plataforma:** *Netflix*

**Temporada:** Única

**Episodios:** 10

**País:** Estados Unidos

**Director:** Ben York Jones, Micheal Mohan, Ry Russo-Young

**Música:** Hrishikesh Hirway

**Género:** Comedia, Drama adolescente.

**Reparto:** Jahi Di'Allo Winston, Peyton Kennedy, Sydney Sweeney, Rio Mangini, Quinn Lieblich, Patch Darragh, Claudine Mboligikpelani Nako.

#### Sinopsis

Una serie basada en los años noventa, donde un grupo de amigos pertenecientes al club de audiovisuales se ven envueltos en un conflicto contra el grupo de teatro, el cual los lleva a realizar un proyecto en conjunto, así estos dos grupos dejan de lado sus diferencias y comienzan a convivir. Durante el proceso los personajes se enfrentan a varias situaciones que los llevan a encontrarse a sí mismos, a enamorarse, decepcionarse y apreciar el valor de la amistad.

#### Secuencias seleccionadas

1. Capítulo 1: Plutonio, secuencia (18:27 - 21:55) *Oasis*
2. Capítulo 2: Quizá tu me salves, secuencia (17:06 - 20:49) *Wonderwall*
3. Capítulo 6: A veces oigo mi voz, secuencia (12:58 - 14:38) *Tori Amos*

*Análisis: Everything Sucks***Descripción****Secuencia 1 – OASIS** (18:27 - 21:55)*Escenas:*

3 escenas: Cochera de Luke, habitación de Kate y habitación de Luke

*Personajes:*

Luke, Kate y Ken Messner (papá de Kate)

*Acciones:*

1. Luke conversa con Kate en su cochera. Ella se va y la graba sin que se de cuenta.
2. En su habitación, Kate ojea una revista para adultos en donde sospecha que tiene atracción hacia las chicas.
3. Ken, su padre trata de entender la situación, comprende lo que él cree que es su hija.
4. Luke pone la grabación en su *vhs* y comienza a planear el cómo invitarla a salir, escribe en su libreta: ¿Cómo invitar a salir a Kate Messner?

*Diálogos:***Escena 1**

Luke: ¿Estás segura que no quieres nada para el camino? ¿una pop tart, sándwich de mantequilla de maní?

Kate: Eres muy lindo, nos vemos el lunes

Luke: Soy lindo... ¡lindo!

**Escena 2**

Ken: ¿Carne o pasta querida?

Kate: ¡Papá!

Ken: Ay lo siento, solo quería saber qué querías...

Ken: Sabes, Kate... Está bien, si quieres ver esta revista, jeje yo también he visto algunas, para ser honesto. Pero quiero que sepas, que no tienes que verte como



las chicas en estas revistas, a los hombres verdaderos les atraen mujeres de todas las figuras y tamaños. Los pechos, partes... de abajo, y el pubis.

Kate: Papá

Ken: Lo que quiero que no olvides es... que la atracción no está limitada a la formas físicas, a pesar de todo lo que crea la gente.

Kate: Muy bien, gracias papá

Ken: Claro que sí, cariño...

Kate: Te puedes ir de mi habitación, por favor.

Ken: Cenaremos pasta

### *Codigos Visuales:*

#### *Iluminación:*

Cálida

#### *Textura:*

Granulado: de la imagen y de la televisión

#### *Colores:*

Blancos, azules, rosa coral, verdes y amarillos.

#### *Movimiento:*

*Zoom in*, cámara en movimiento y *panning*

#### *Tinte y color que prevalece:*

Colores verdes y amarillos

#### *Contraste:*

Contraste medio

#### *Relaciones de vecindad:*

- Los colores de la ropa utilizados por Kate y Luke son azules y blancos.
- El papá de Kate usa azul y café.
- La cama de Kate es azul, los colores de la revista con la camisa de Kate.

#### *Formas:*

- Cuadradas y rectangulares: Los *VHS*, la cama de Kate, cuaderno y la revista, televisor. Las camisas de Kate y Luke tienen estampado de cuadros, además de la alfombra de la habitación de Luke
- Cilíndricas, redondas y semiredondas: la hebilla del cinturón de Kate, los frascos que están sobre la mesa.

*Escenografía:*

VHS, televisor, playera de Kate de un artista (Toril Moi), cámaras de video y fotografía análogas, audífonos de diadema

*Música de foso:*

- La canción comienza a sonar en extradiegética mientras Luke le pregunta a Kate si desea algo para el camino.
- Cambio de escena a la habitación de Luke, en su televisión reproduce un VHS con la grabación de Kate que tomó mientras estaba en su cochera.

*Música de pantalla:*

- Pasa a ser música de pantalla diegética cuando cambia de escena a la habitación de Kate, pues ella tiene puesta los audífonos y está escuchando el disco de *Oasis - Don't look back in anger*.
- En el cambio de escena la música pasa a ser intradiegética, Kate se quita el cinturón y pasa a ser extradiegética hasta que su papá la interrumpe.
- La canción pasa a toda la pantalla cuando el papá de Kate sale y ella se recuesta.

**Canción:**

<i>Don't look back in anger - Oasis</i>	
<b>Disco:</b> <i>(What's the Story) Morning Glory?</i>	
<b>Autor:</b> Noel Gallagher	<b>País de origen:</b> Reino Unido
<b>Banda o Artista:</b> Oasis	<b>Duración total:</b> 4:47 min
<b>Género musical:</b> <i>Britpop Alternative-Indie Rock</i>	<b>Año de producción:</b> 1995
<b>Contexto:</b>	
Noel Gallagher en una entrevista, relató lo siguiente: "Comenzó como una canción de rebeldía en torno a esa mujer: ella está viendo metafóricamente el diario de su vida, y está	

pensando, “¿Sabes qué? No me arrepiento”. Además, la canción se convirtió en un himno de paz tras el atentado terrorista de mayo de 2017 en el *Manchester Arena* (Garrán, 2023).

Inglés	Español
<p><i>Slip inside the eye of your mind Don't you know you might find A better place to play?</i></p> <p><i>You said that you'd never been But all the things that you've seen Will slowly fade away</i></p> <p><i>So, I start a revolution from my bed 'Cause you said the brains I had went to my head Step outside, summertime's in bloom Stand up beside the fireplace Take that look from off your face You ain't ever gonna burn my heart out</i></p> <p><i>And so, Sally can wait She knows it's too late As we're walking on by Her soul slides away But don't look back in anger I heard you say</i></p>	<p>Cuélate en el ojo de tu mente ¿No sabes que podrías encontrar un lugar mejor en el que jugar?</p> <p>Dijiste que nunca habías estado Pero todas las cosas que has visto Lentamente se difuminan</p> <p>Así que empiezo una revolución desde mi cama Porque dijiste que las neuronas que tengo se fueron a mi cabeza Da un paso y sal, el verano está floreciendo Ponte en pie junto a la chimenea Quita esa mirada de tu cara Nunca vas a quemar mi corazón</p> <p>Y así, Sally puede esperar Sabe que es demasiado tarde Cuando nos cruzamos sin pararnos Su alma se escapa Pero no mires atrás con ira Te escucho decir</p>

### Explicación - Oasis

- ¿Cómo se maneja la canción en diferentes momentos de la secuencia?

Hay un juego entre los elementos de utilería para poder introducir la música, como en el caso de los audífonos de Kate, momento en que la canción pasa de música de pantalla a música de foso. Para el resto de las acciones que se desarrollan dentro de la secuencia solo sube o baja el volumen, pasando por encima del diálogo o por debajo según la convicción.



Sube	Baja
<p>(Kate le dice a Luke que es lindo)</p> <p><i>Slip inside the eye of your mind</i>  <i>Don't you know you might find</i>  <i>A better place to play?</i></p> <p><i>You said that you'd never been</i>  <i>But all the things that you've seen</i>  <i>Will slowly fade away</i></p> <p>(Cuando Ken sale de la habitación de su hija, Luke mira un video de Kate. Suena aún más alto)</p> <p><i>Instrumental de la canción sin voz</i></p> <p>(Luke en su habitación viendo las grabaciones que le tomó a Kate)</p> <p>Aparece el título de la serie</p> <p><i>And so, Sally can wait</i></p> <p>Entran créditos</p> <p><i>She knows it's too late</i>  <i>As we're walking on by</i>  <i>Her soul slides away</i>  <i>But don't look back in anger</i>  <i>I heard you say</i></p>	<p>(Ken, el padre de Kate la encuentra con la revista para adultos y conversan)</p> <p><i>So, I start a revolution from my bed</i>  <i>'Cause you said the brains I had went to my head</i>  <i>Step outside, summertime's in bloom</i>  <i>Stand up beside the fireplace</i>  <i>Take that look from off your face</i>  <i>You ain't ever gonna burn my heart out</i></p>

- Las escenas donde la música se encuentra en un nivel bajo (pantalla), forman parte del universo de los personajes, integrando el entorno, en este caso lo que Kate está escuchando en su *discMan*.
- Cuando la música aumenta de volumen (foso), ya no solo es parte del personaje, sino del espectador, como el punto central de la escena: “El autodescubrimiento de Kate”, sumergiéndolo a la protagonista en su momento, hasta que la música baja bruscamente de nuevo a sus audífonos cuando es interrumpida por su padre.
- La melodía de nuevo vuelve a su punto fuerte cuando la escena de Kate termina y

comienza la de Luke, sin una excusa para que esta sea algo del universo de los personajes, pero sí remarcando la acción de los dos protagonistas que ocultan similitudes en lo que piensan “sus preferencias sexuales”. La función de que la música pase a ser intensa, también representa cuando las emociones de los personajes están en su punto alto.

- ¿Cómo se maneja lo que quieren decir las escenas con los elementos técnicos?

### Planos y movimientos de cámara

- *Planos generales* que muestran el lugar en el que los personajes se encuentran.
- El *zoom in* a primer plano o plano detalle en dos escenas: el cinturón de Kate, el *zoom in* a la chica desnuda de la revista, y el primer plano con *zoom in*, a la TV, siendo la perspectiva de Luke al concentrarse en la imagen de Kate, para enfatizar acciones y elementos importantes.
- *Plano detalle* cuando Luke subraya lo que escribió en su libreta, acentuando la importancia del texto para invitar a salir a Kate.
- Los *planos americanos* y *medios*, se usan para mostrar y cortar súbitamente acciones, como cuando el padre de Kate la interrumpe, rompiendo con el momento íntimo de los personajes.
- En la última escena se da un enfoque a Luke que está pensando en Kate, lo desenfocan mientras la cámara comienza a hacer *zoom in* hacia la TV para enfocar dónde Kate está viendo directo a la cámara.

### Colores

- En la ropa de Luke y el papá de Kate, prevalecen los colores azules, estos reflejan la simpatía y armonía.
- El color blanco en la playera de Kate, representa el color femenino de la inocencia, del bien y los espíritus.
- Rosa coral, en la ropa de Kate, elemento que la cubre como su camisa, representando que pese a ser alguien que se muestra con inseguridades en el fondo, es dulce.
- En la habitación de Kate hay presencia del color verde que refleja la esperanza, la juventud e inmadurez, esto se ve reflejado en su cama y elementos que están ahí, como el peluche y sábanas, pues Kate se encuentra en un proceso de maduración.

- Los colores cálidos y amarillos, que representan el contexto dentro de los hogares y de la época, por ser el final del verano y dar paso al otoño.

### Formas

Las formas cuadradas y rectangulares aparecen con frecuencia en muchos de los elementos de la escenografía (en la cochera de Luke, la habitación de Kate, su revista, las figuras del tapete y la televisión). Su uso denota los límites, lo impuesto, la represión de la liberación sexual de la mujer, muestra el encierro y retroceso de la sociedad a ciertos temas de la época.

### Texturas

Cambio de texturas entre las pantallas de la televisión (granulados).

- *¿Como los elementos de producción contribuyen a la narrativa?*

VHS, televisor, playera de Kate de un artista (Tori Moi), cámaras video y fotografía análogas, revista para adultos y videocasetera; son elementos básicos que establecen la narrativa de la época, sin embargo, algunos otros cumplen con funciones específicas para el uso de la música, como los audífonos de diadema y los *discMan*.

- *Sincretismo canción - acciones*

*Así que empiezo una revolución desde mi cama*<sup>24</sup>, Kate, en su cama, decide tomar la revista para adultos, la abre y comienza a observar las imágenes, para después desabrochar su cinturón con la intención de masturbarse viendo imágenes de mujeres. La música aquí impulsa la acción que está realizando Kate, como un acto revolucionario donde una mujer se explora y está en busca de su sexualidad.

*Pero no mires atrás con ira*, cuando Kate está a punto de masturbarse, la interrumpe su padre para proceder a darle una plática sobre los distintos tipos de mujeres que hay, Kate se muestra enojada por aquella interrupción.

---

<sup>24</sup> *So, I start a revolution from my bed*

*Y así, Sally puede esperar. Sabe que es demasiado tarde*<sup>25</sup>, mientras la letra de la canción nos indica el final del capítulo, en los créditos.

En el capítulo número uno de *Everything Sucks*, del minuto 18:27 al 21:55, se crea la primera secuencia elegida, conformada por dos escenas que se desarrollan en interiores. La escena de Kate en su habitación, plantea la representación adolescente, como el desarrollo y descubrimiento de identidad de los protagonistas en temas de orientación sexual, siendo uno de los enfoques principales dentro de la trama de la serie.

En este caso, la canción es *Don't look back in Anger* de la banda *Oasis*, podemos escuchar la letra: *Así que empiezo una revolución desde mi cama*, de esta forma la serie nos plantea el desconcierto que sufre Kate al no estar segura de quién es en ese momento. Mientras que el juego de la canción se conserva como música de pantalla, manteniendo a Kate dentro de sus sentimientos a través de sus *discMan*.

En los aspectos de imagen se encuentran diversas referencias que agregan valor a los temas que se están tratando, planos detalle que van hasta *zoom in* para poner énfasis en los objetos y acciones más importantes, en este caso Kate desabrochando su cinturón para masturbarse, la revista *Playboy* como muestra de los estereotipos consumidos, así como la playera que plasma la imagen de Tori Amos, una cantante de pop noventera.

Se recurren a planos generales para mostrar todo el juego entre los colores primarios que nos dan esa sensación juvenil, mostrando la pérdida de la inocencia al paso de la adolescencia y la autoexploración.

En la vestimenta de Kate, el uso de cuatro colores rosa, rojo, azul y blanco para transmitir lo femenino, mientras los tonos e iluminación cálida sitúan la época del año, de un verano que está por terminar y se asoma la llegada del otoño.

Las relaciones de vecindad se presentan dentro de las vestimentas utilizadas por los protagonistas de esta secuencia. Aquí podemos observar que los personajes hacen uso del color azul en sus prendas. Esta tonalidad se caracteriza por transmitir calma en la búsqueda de la armonía para resolver una problemática. Además de que su uso común hacia la masculinidad, lleva a poner las emociones de Kate en un estado inferior.

---

<sup>25</sup> *And so, Sally can wait. She knows it's too late*

Por otro lado, las formas en su mayoría son cuadradas y rectangulares, esto nos demuestra lo cerrado y con limitación que recae, en este caso, sobre la sexualidad de las mujeres. En ese mismo sentido, las texturas, nos mantienen al margen temporal, con los televisores y el granulado del formato *VHS*. Elementos de producción que se ubican de manera general a lo largo de la secuencia.

Segundos más tarde, en la escena, la canción dice *Pero no mires atrás con ira*, mientras el padre de Kate, Ken, entra a su cuarto interrumpiendo, esto genera que ella sienta vergüenza, ya que su padre cree que ella es “normal”, de acuerdo a los arquetipos de la época que dictaban que a las chicas les gustan los chicos y viceversa. Mientras que el momento se rompe con aquella interrupción, la canción se mantiene como música de pantalla, sin embargo, los niveles bajan.

Con la unión de ambas escenas, pero ahora con la música de foso extradiegética, que lleva a Kate a pensar lo que ha acontecido con su padre; la canción recita: *Y así, Sally puede esperar. Sabe que es demasiado tarde*. Se encuentra frustrada, experimenta una guerra de sentimientos al no poder satisfacer su curiosidad, humillación al ser descubierta por su padre y sobre todo tristeza, ya que este último, no logra entender los intereses y deseos de su hija. Luke por este lado está en la planificación de invitar a salir a Kate, mientras toma un momento para reflexionar sus emociones.

Para estos momentos, en las dos secuencias, se presentan planos medios y americanos, la mayoría de su uso coincide con las acciones y los momentos más profundos por los que están pasando los personajes hasta llegar a romper con ellos, como cuando Kate es descubierta. Pero también mantiene esos instantes “mágicos”, puesto que, las emociones que está viviendo, Luke perduran a lo largo de toda la secuencia, hasta el punto de llevarlo a escribir un pequeño fragmento de su sentir.

Todos los elementos de producción utilizados nos ponen en contexto sobre la ideología conservadora y ese retroceso de liberación sexual de los años noventa. Este capítulo refleja y reflexiona como una adolescente mujer homosexual se encuentra en medio del miedo, la duda y del descubrimiento de su persona, mientras se enfrenta a un círculo social donde es incomprendida. Por otro lado, vemos la parte heterosexual de un hombre, donde también hay

una exploración sobre orientación sexual, siendo algo “normal” para la sociedad de la época, en un lado tenemos miedo, vergüenza y encubrimiento, por otro, todo lo contrario; felicidad, descaro y alardeo. Mientras Kate es incomprendida, Luke es alabado por sí mismo y su entorno

## Descripción

### Secuencia 2 - *WONDERWALL*

(17:06 - 20:49)

#### *Escenas:*

Una escena: Salón de clases y los chicos en el foro mostrando video.

#### *Personajes:*

Luke, Kate, amigos de Luke (Tyler y McQuaid), alumnos, director Ken

#### *Acciones:*

1. Luke en el estudio.
2. Transmisión de televisión con los conductores.
3. Transmisión del *videoclip*.
4. Reacciones de Kate.
5. Reacciones de los alumnos.
6. Termina el *videoclip* con la propuesta de Luke y todos esperan la respuesta de Kate.
7. Kate le dice que sí y todos se alegran.

#### *Diálogos:*

##### **Escena 1**

Luke: Todos se cagaran, de lo bueno que es.

Conductora: Buenos días preparatoria Boring, soy Jessica Betts

Conductor 2: Y yo Scott Pocket

Conductora: Ehh Pocket

Conductora: Antes de comenzar hoy tenemos la presentación especial de un video, viene de parte de alguien de primero...

Conductor 2: ¡Corre video!

Luke: Kate Messner, ¿quieres salir conmigo?



Director de cámaras: Ah... Cámara dos, enfoca a cámara uno

Luke: ¿Kate?...

Kate: ¡SI!

### *Códigos Visuales:*

#### *Iluminación:*

Cálida

#### *Colores:*

Verde, blanco, negro, amarillo, azul, marino, rojo, gris

#### *Tinte y color que prevalece:*

Colores verdes y amarillos

#### *Textura:*

La imagen de la transmisión en la televisión es granulada

#### *Movimiento:*

*Panning* izquierdo y derecho, *tilt down* y *tilt up*, y *Zoom in*

#### *Contraste:*

Medio

Bajo y saturado (en el *videoclip* en b/w)

#### *Relaciones de vecindad:*

- Luke y Kate en ese momento nuevamente traen prendas del mismo color, gris.
- Las paredes, el pizarrón, el escenario de grabación y la oficina del director son de color verde.

#### *Formas:*

Televisión cuadrada, ventana cuadrada, vinilo en círculo, lentes en forma de corazón, espejo circular, camisa cuadrada de Kate, audífonos ovalados, ventanas del salón y oficina son cuadradas, lentes circulares, mesas, posters y cuadernos rectangulares.

#### *Escenografía:*

Cámaras, audífonos, televisión, pizarrón, bancas, mesa, micrófonos

*Música de pantalla:*

La canción se reproduce de manera intradiegética desde la televisión donde se muestra un *videoclip*, pasa a ser extradiegética cuando se muestra el reflejo de Luke en el espejo. La música, a pesar de ser diegética, la acompañan risas o diálogos de los espectadores.

**Canción:**

<i>Wonderwall - Oasis</i>	
<b>Ficha técnica:</b>	
<b>Disco:</b> <i>(What's the story) Morning Glory?</i>	<b>País de origen:</b> Reino Unido
<b>Autor:</b> Noel Gallagher	<b>Duración total:</b> 4:18
<b>Banda o artista:</b> Oasis	<b>Año de producción:</b> 1995
<b>Género musical:</b> <i>Britpop</i>	
<b>Contexto:</b>	
<p>La canción nace a partir de la inspiración del álbum de George Harrison “<i>Wonderwall</i> (1995)”. Fue grabada en los estudios <i>Rockfield</i> en Gales.</p> <p>El significado de esta canción ha tenido diversas interpretaciones, sin embargo, durante una entrevista para <i>Rolling Stone</i>, Noel declaró lo siguiente: <i>El significado de esta canción ha sido sacado de contexto por los medios, quienes le dieron un toque cliché y farandulero. ¿Cómo le digo a mi mujer que la canción no era para ella, luego de que ya leyó que sí lo es? En realidad, Wonderwall es sobre un amigo imaginario que viene para salvarte de ti mismo.</i></p> <p>El <i>videoclip</i> fue creado bajo un concepto minimalista; visualmente se utilizó a la banda interpretando la canción, mostrando a Liam cantando y en la guitarra a Noel Gallagher, también se muestran otros personajes con pequeñas intervenciones, sin caer en lo ostentoso y bajo el uso de una colorimetría en blanco y negro, todo bajo la dirección de Nigel Dick.</p> <p>Desde su lanzamiento, ha sido la canción más tocada en vivo por la banda y con más covers de diferentes artistas: <i>Radiohead, Rihanna, One Direction</i>, entre otros.</p>	
Inglés	Español
<i>Today is gonna be the day That they're gonna throw it back to you By now, you should've somehow</i>	Hoy va a ser el día En el que te la van a devolver. De alguna manera ya deberías



<p><i>Realized what you gotta do I don't believe that anybody Feels the way I do about you now</i></p> <p><i>Backbeat, the word is on the street That the fire in your heart is out I'm sure you've heard it all before But you never really had a doubt I don't believe that anybody Feels the way I do about you now</i></p> <p><i>And all the roads We have to walk are winding And all the lights That lead us there are blinding</i></p> <p><i>There are many things that I'd Like to say to you But I don't know how</i></p> <p><i>Because maybe You're gonna be the one that saves me And after all You're my wonderwall x2</i></p>	<p>haberte dado cuenta de lo que tienes que hacer. No creo que nadie se sienta como yo me siento por ti ahora.</p> <p>Una y otra vez Estuvo en la calle el rumor De que el fuego en tu corazón Se apagó. Estoy seguro Que ya lo has escuchado todo Pero realmente nunca tuviste dudas. No creo que alguien se sienta De la manera que me siento Por ti ahora.</p> <p>Y todos los caminos que tenemos que recorrer son tortuosos Y todas las luces que nos conducen allí nos están cegando</p> <p>Hay muchas cosas que Me gustaría decirte, pero no sé cómo</p> <p>Porque quizás tú vas a ser Quien me salva. Y después de todo Tú eres mi maravilla.</p>
--	--

### Explicación- Wonderwall

- *¿Cómo se maneja la canción en diferentes momentos de la secuencia?*

La canción se mantiene durante el tiempo que dura el *videoclip* de Luke, junto con el sonido de algunas reacciones de los alumnos, como sus risas.

Se mantiene a los personajes y a la audiencia de la serie, como espectadores de un *videoclip*, lo que hace que haya ritmo son los diferentes escenarios/planos de ambiente.

La canción tiene un significado especial para Luke y Kate, ya que ambos disfrutaban de la banda *Oasis*, siendo la primera conexión entre ambos personajes.

Durante varios versos de la canción describen la situación sentimental de Luke y sus dificultades para expresarse de una forma en la que pueda llamar la atención de Kate, como el fragmento que dice: *Hay muchas cosas que me gustaría decirte, pero no sé cómo*<sup>26</sup>

De igual forma, la siguiente estrofa explica el verdadero sentir de Luke: *Porque quizás tú vas a ser, quien me salva. Y después de todo, tú eres mi maravilla.*<sup>27</sup>

- ¿Cómo se maneja lo que quieren decir las escenas con los elementos técnicos?

### Planos y movimientos de cámara

- Primer plano y planos detalle muestran las acciones pequeñas que los personajes realizan, como encender, mover o apretar botones, cables, entre otros. Además de enfocar objetos, como la televisión.
- Plano Medio: muestra a los personajes y las actividades generales que realizan, como en las señas que se hacen Luke y Kate en el detrás de cámaras.
- *Panning* izquierdo y derecho: en esta escena lo utilizan para mostrar unos segundos el *videoclip* y seguido a esto cambiar de toma a los gestos de las personas que lo están viendo en el televisor, para que de esta manera se apunte hacia otros personajes.
- *Tilt down* y *tilt up*, pasan de centrarse de un objeto a otro, mostrando primero el salón de clases, a hacer un *tilt up* a la televisión, haciendo que el espectador centre su atención en los presentadores del programa. Incluso teniendo el mismo efecto, al enfocar los gestos de los personajes.
- *Zoom in* es utilizado para enfocar la pantalla del televisor donde se está reproduciendo tanto el video musical de Luke, como las reacciones de las personas que están en el foro de grabación y los salones de clases.

<sup>26</sup> *There are many things that I'd, like to say to you. But I don't know how.*

<sup>27</sup> *Because maybe, you're gonna be the one that saves me. And after all, you're my wonderwall.*

## Colores

- La prevalencia del color verde durante la secuencia, en lugares como el salón de clases, la oficina y la escenografía del set, representan la inmadurez y la juventud, así como el amor juvenil, sin embargo, al estar en conjunto con el amarillo y el azul marino, transmite la sensación de esperanza.
- Amarillo: Este color presentado en diversos elementos, como paredes y ropa, alude a la diversión, el optimismo que viven los adolescentes y el entendimiento que Luke espera de Kate.
- El equilibrio de colores que mantiene la imagen durante la secuencia va hacia los tonos verdes y amarillos. Esto se debe a la posible ambigüedad respecto a los significados de ambos colores. Si bien el verde y el amarillo representan tranquilidad y optimismo, también se asocian con envidia, celos y traición, lo que lleva a una contradicción de percepciones.
- Blanco y negro: La simbología del blanco y negro representa un mundo de dos opuestos simétricos. Además de la nostalgia y los hechos históricos, al ser un *videoclip* que justamente apunta a dicho sentimiento para los personajes y el espectador.

## Formas

Las formas cuadradas y rectangulares pueden verse en varios de los objetos que están colocados en el escenario, como en la televisión análoga, las ventanas, las figuras en las camisas de los alumnos, las mesas, los cuadernos y los posters. En este contexto, este tipo de formas transmiten orden y tienen una apariencia amigable.

En cambio, las figuras redondas, como el círculo del vinilo, los espejos, y los lentes, reflejan la eternidad y la plenitud, aunque también las curvas representan feminidad.

## Texturas

El ruido de la televisión y del *videoclip*, muestran el material donde se grabó y se transmitió, lo que lo vuelve antiguo o retro, mostrando como realmente se veían las cámaras en esa época, así como la calidad de la película que se usaba.

Así mismo, las prendas de los estudiantes, en especial las camisas, poseen ciertas texturas en sus variados estampados con diseños que aluden a esos tiempos.

- *¿Cómo los elementos de producción contribuyen a la narrativa?*

El propio equipo de producción para la transmisión del programa escolar, como cámaras *VHS*, televisores, la vestimenta de los personajes, incluso el video presentado por Luke, hace referencia a diversos *videoclips* de la época.

La escenografía, la utilería, que nos remonta a una preparatoria estadounidense de los años ochenta y a un ambiente juvenil, con varios objetos como: gomas de mascar, posters viejos, pizarrones de gis, cubículos de madera, etc.

Por otra parte, la vestimenta, maquillaje y peinados le agregan un plus a la ambientación, que va de acuerdo con la moda de la época referida.

- **Sincretismo canción-acciones**

*Tú eres mi maravilla*<sup>28</sup>, Luke tararea esta frase durante la canción cuando Kate voltea a verlo, siendo esta señal la primera muestra de sus sentimientos hacia ella. Es por eso que en esta parte de la escena se produce a su vez una sincronía fonética, de personaje, y de contenido.

*No creo que nadie se sienta como yo me siento por ti ahora*<sup>29</sup>, durante esta parte de la canción se realiza un *travelling* lateral, que muestra primero a Tyler con una expresión de asombro y después Mcquaid con una expresión de desaprobación.

Momentos después, se repite la letra de la canción, y de nuevo se muestra un *travelling* lateral, esta vez empezando con el rostro de molestia de Mcquaid, hasta llegar al rostro de admiración de Kate.

Antes de que Luke cante, la cámara hace un acercamiento a Kate, justo cuando suena *y después de todo...*<sup>30</sup>, dejando ver que sin importar la poca atención que Luke recibe de Kate, él le dedicó una de sus canciones favoritas, que le recuerdan a ella y que gracias a la banda se volvieron cercanos.

---

<sup>28</sup> *You're my wonderwall*

<sup>29</sup> *I don't believe that anybody, feels the way I do about you now*

<sup>30</sup> *and after all...*

Emaline voltea a ver a Oliver durante la parte de la canción: *Y todos los caminos que tenemos que recorrer son tortuosos*<sup>31</sup>, haciendo guiños a lo complicada que se tornara su relación durante toda la serie.

*Hay muchas cosas que me gustaría decirte*<sup>32</sup>, aparece un plano sobre hombro de Kate desconcertada mirando a Luke, después uno de Luke con una sonrisa optimista mirando a Kate. Por una parte, Luke intenta que ella comprenda sus sentimientos, pero ella realmente se encuentra confundida con lo que sucede.

El presentador, Scott Pocket, hace como si tocara la batería al momento que el instrumento suena dentro de la canción, representando la sintonía con la música y su gusto por la misma.

Justo cuando acaba el video musical, Luke se le declara a Kate en vivo y en directo. En ese momento ocurre una larga espera de intriga, sin embargo, luego de una respuesta afirmativa suena el inicio de la canción *Love is everywhere* (lo que se traduce como *el amor está en todas partes*) de la banda *Cicero*. La entrada de esta canción se compone de sonidos electrónicos un tanto alegres y enérgicos, que encajan y van acorde a la situación.

En esta hay una sola escena con distintos escenarios, todos dentro de la escuela. Después de pensar mil formas de como invitar a salir a Kate, Luke decide recrear el video musical de la canción preferida de ella: *Wonderwall* de *Oasis*.

Se da paso al desarrollo de las primeras problemáticas: el conflicto de Kate por pertenecer a su entorno social, pero rechazando quien es, y la necesidad de Luke por sobreponer sus emociones y sentimientos ante los demás, aunque estos no sean correspondidos.

En síncreisis musical con la situación que se presenta, la canción se reproduce durante toda la secuencia como música de pantalla, sin embargo, durante esta escena se mantiene de forma extradiegética, ya que no solo nos pone a nosotros como espectadores de un *videoclip*, sino también a los propios personajes.

---

<sup>31</sup> *And all the roads, we have to walk are winding.*

<sup>32</sup> *There are many things that I'd, like to say to you*

En el fragmento de la canción: *Tú eres mi maravilla*, podemos ver muchas de las interacciones que hacen los alumnos. Se muestra a Luke feliz observando constantemente a Kate, quien tiene un rostro de confusión e incomodidad por el *videoclip*, además de las risas burlonas de los compañeros de su clase. Es en los primeros planos y planos medios donde visualmente se perciben este tipo de respuestas diversas. Esto, en conjunto, nos permite observar la relevancia que este personaje masculino le da solo a sus propios sentimientos, y de nuevo vemos a Kate ante una situación que la reprime.

Mientras que la gama de colores, de manera general, sigue manteniendo tonos cálidos para situar la época del entorno a finales del verano, el uso de colores como el verde corresponde correctamente con la escuela, mostrando un entorno juvenil e inmadurez. Estos mismos colores, al estar combinados con otros como amarillo y azul marino, transmite la sensación de esperanza. El blanco y negro representa un mundo de dos opuestos simétricos, también nostalgia, usado en el *videoclip* para apuntar a dicho sentimiento para los personajes y el espectador. El amarillo destaca en la imagen presentado en diversos elementos, desde la escenografía, la vestimenta hasta el tinte, aludiendo a la diversión, el optimismo que viven los adolescentes y el entendimiento que Luke espera de Kate, y la ambigüedad representando la década de los noventa.

Tomas más adelante, la canción dice, *No creo que nadie se sienta como yo me siento por ti ahora*, su construcción visual nos ayuda a ver las reacciones del entorno y de los personajes, sin cortes, ya sea por medio de *tilts* o paneos. Desde la cara de alegría de Tyler, pasando a mostrar los gestos de desaprobación de Mcquaid.

La fotografía y el aspecto sonoro logra que los espectadores entiendan situaciones sin la necesidad de que haya diálogos entre los personajes, un ejemplo de esto ocurre durante el fragmento de la canción: *y todos los caminos que tenemos que recorrer son tortuosos*. A su vez, hacen uso de los planos cortos para enfatizar en el dramatismo de los sujetos, es por eso que mediante ellos nos percatamos de la complicada relación entre los personajes de Emaline y Oliver.

Sin embargo, en contraste con la última escena, la canción es *Love is Everywhere* de Cicero, cuyo lenguaje visual, junto al significado de la colorimetría, recae en la traición. Lo que cobra

sentido cuando vemos la reacción de Kate, tomando la abrupta decisión de salir con Luke, encubriendo sus propias preferencias con tal de encajar en la sociedad. Otra contradicción nace en la conjugación de los elementos visuales y sonoros, mostrando la tensión que se vive en el momento, pero con una canción alegre, que al final nos saca del universo extradiegético del *videoclip* con los aplausos.

La secuencia completa nos habla y muestra la presión social que existe en las relaciones heterosexuales. La arrogancia de Luke no permite ver más allá de su objetivo personal: tener novia, dejando en vergüenza y forzando a Kate a responder con un “sí”, cuando ella se encuentra en este proceso para aclarar sus dudas sobre su orientación. Sumado a esto, la música y los elementos visuales, a primera impresión, muestran de una manera romántica la situación de estos dos personajes, sin embargo, las expresiones también dejan en claro la incomodidad por la que pasa Kate.

Aun con toda esta problemática no pueden dejarse de lado las referencias del *videoclip*, con la presencia de la cultura popular a través de diversas bandas de los noventa y su tributo al clip original.

## Descripción

### Secuencia 3 - *Tori Amos*

(12:58 - 14:38)

#### *Escenas:*

2 escenas: Gimnasio de la escuela y sala de conciertos.

#### *Personajes:*

Director Ken, Sherry, Kate y Luke.

#### *Acciones:*

1. El director Ken y Sherry están en la escuela, se meten a la piscina, juegan, nadan.
2. Luke y Kate están en el concierto de Tori Amos, Kate mira a dos chicas compartiendo un momento romántico y Luke mira a Kate con mucho amor.

#### *Diálogos:*

No hay diálogos

#### *Códigos Visuales:*

##### *Iluminación:*

Cálida y fría

##### *Textura:*

Agua de la piscina

##### *Colores:*

Amarillo, verde, naranja, blanco, azul y rojo

##### *Movimiento:*

*Panning* izquierdo y derecho,  
*tilt down* y *tilt up*, *zoom in*, cámara en mano

##### *Tinte y color que prevalece:*

Rojos y azules

##### *Contraste:*

Medio-Alto





*Relaciones de vecindad:*

- Las luces del concierto se asemejan al reflejo del agua en las paredes del gimnasio

*Formas:*

- Triángulos: Torre de hisopos
- Rayas: Líneas de las paredes, interior de la piscina, blusa de Kate
- Cuadrados: Puertas, ventanas, piso, pizarrones, letreros

*Escenografía:*

piscina, luces del escenario, ropa, posters, flotadores, bancas

*Música de foso:*

- La canción inicia con la escena de Ken y Sherry dirigiéndose a la piscina, de manera extradiegética, y se mantiene durante la mayor parte de la secuencia, alternando entre las escenas de Kate y Luke. Omitiendo parcialmente los sonidos de los personajes y de su entorno.

*Música de pantalla:*

- Al finalizar la secuencia, la canción pasa a ser diegética, permitiendo que los sonidos de los espectadores del concierto vuelvan a escucharse, con sus reacciones (aplausos y chiflidos).

**Canción:**

<i>Silent all these years - Tori Amos</i>	
<b>Ficha técnica:</b>	
<b>Disco:</b> <i>Little Earthquakes</i>	<b>Género musical:</b> Pop
<b>Autor:</b> Tori Amos, Al Stewart	<b>País de origen:</b> EE.UU
<b>Banda o artista:</b> Tori Amos	<b>Duración total:</b> 57 minutos
<b>Género musical:</b> Pop	<b>Año de producción:</b> 1991
Inglés	Español
<i>Excuse me, but can I be you for a while?</i>	Discúlpame pero no estaré por un rato

<p><i>My dog won't bite if you sit real still I got the anti-christ in the kitchen yelling at me again Yeah, I can hear it</i></p> <p><i>Been saved again by the garbage truck I got something to say, you know, but nothing comes Yes, I know what you think of me "You never shut up." Yeah, I can hear that</i></p> <p><i>But what if I'm a mermaid In these jeans of his with her name still on it? Hey, but I don't care 'Cause sometimes I said sometimes I hear my voice And it's been here Silent all these years</i></p> <p><i>Years go by Will I still be waiting For somebody else to understand? Years go by If I'm stripped of my beauty And the orange clouds raining in my hand Years go by Will I choke on my tears 'Til finally there is nothing left?</i></p> <p><i>One more casualty, you know We're too easy, easy Easy</i></p> <p><i>Silent all these years Silent all these Silent all these years</i></p>	<p>Mi perro no te morderá si te quedas sentado Tengo al Anticristo en la cocina gritándome de nuevo Si puedo escucharlo</p> <p>Siendo salvado de nuevo por la camioneta de la basura Tengo algo que decirte ahora Pero nunca sale Si, sé lo que piensas de mí Nunca te lo callas Si, puedo escucharlo</p> <p>Pero que si soy una sirena En estos pantalones Que siguen teniendo el nombre de ella Hey pero no me importa Porque a veces Dije a veces Escucho mi voz Y ha estado aquí En silencio todos estos años</p> <p>Los años pasan ¿Seguiré esperando? Por alguien más que entienda Los años pasan Si me despojo de mi belleza Y las nubes anaranjadas Lloviendo en mi cabeza Los años pasan ¿Me sofocaré en mis lágrimas? Hasta que finalmente no haya nada</p> <p>Una víctima más Sabes que somos demasiado tranquilos tranquilos</p> <p>Y ha estado aquí En silencio todos estos años Y ha estado aquí En silencio todos estos años</p>
--	---

**Contexto:**

A finales de la década de los ochenta, Tori Amos buscaba expresar su historia, pensamientos y emociones para presentar su música a la sociedad en total transparencia. *Little Earthquakes*, el álbum debut de Amos que expresa lo más íntimo de su persona, abordando en cada canción su vivencia al ser víctima de violación. La autora transformó todas aquellas emociones negativas en canciones sanadoras y fuertes, construyendo así su propio camino en la carrera de la música. "Yo estaba instalada en el fracaso en 1988 y eso me producía mucha tristeza, y un sentimiento de pérdida cercana a la muerte. Para poder plantearme qué tipo de artista era y que quería ser y librarme de lo anterior tuve que pasar ese dolor", comentó Tori respecto al inicio de su carrera.

**Explicación- Tori amos**

- *¿Cómo se maneja la canción en diferentes momentos de la secuencia?*

La canción conecta durante dos grandes momentos, por un lado, Kate y Luke que la presencian en vivo de forma intradiegética, y por otro lado, sus padres de forma extradiegética, por lo menos dentro del universo de la serie, ya que como espectadores se mantiene como música de foso, hasta que al final nos regresa al concierto con los aplausos del público.

- *¿Cómo visualmente se maneja lo que quieren decir las escenas con los elementos técnicos?*

**Planos y movimientos de cámara:**

- *Panning* izquierdo y derecho, con planos medio cortos y medios, para mostrar las sombras y después los cuerpos de Ken y Sherry,
- *Tilt down* y *tilt up* con plano general, muestra cómo salen de la profundidad del agua los cuerpos de Ken y Sherry.
- *Zoom in* de plano medio a primer plano al rostro de la reacción de Kate al ver a la pareja homosexual besándose. Y plano americano a medio en la toma de estas chicas.

- Cámara en mano con planos medios y generales, utilizados para mostrar al padre de Kate y la madre de Luke salir a flote de la piscina, jugar con el agua y sumergirse tomados de la mano.

### **Colores:**

- El contraste entre las dos escenas durante la secuencia remarca una diferencia de tonos, mientras Luke y Kate tienen una colorimetría cálida, con colores rojos y naranjas; Ken y Sherry tienen una fría, con tonos azulados. Esto se puede explicar por la conexión que existe entre ambos entornos, aun siendo tan distintos.
- Los colores de Luke y Kate hacen referencia a la valentía, iniciativa, amor, confianza, y la fuerza, representando la aceptación de Kate hacia su persona, su sexualidad, quien por primera vez se siente segura de lo que siente. Luke se siente confiado respecto a lo que está haciendo, ya que piensa que con estas acciones lograra que Kate se enamore de él. En cierto modo, las llamas del amor nacen en cada uno de ellos dos, pero de manera diferente.
- Ken y Sherry, al ser adultos que ya experimentaron el amor en sus relaciones pasadas, en ese momento de sus vidas pareciera que ellos se sienten en paz y tranquilidad debido a su atracción, algo que corresponde totalmente con sus colores fríos. Hay una armonía y amor verdadero entre ellos, incluso el sentimiento de libertad al hacer dicho acto rebelde de irrumpir en la escuela durante la noche.
- El amor es el sentimiento principal en esta secuencia, uno inmaduro que apenas florece, y uno maduro que por fin obtiene esa paz.

### **Formas**

En esta secuencia los triángulos, las rayas, y los cuadrados pueden verse con frecuencia en ambas tomas. Empezando con las maquetas que aparecen al inicio, están hechas con hisopos que forman una torre de triángulos. Esta forma, debido a sus lados iguales que dirigen la cúspide hacia arriba, alude a la perfección, y a la espiritualidad, y simboliza la paz y el sosiego. La pintura de las paredes forma líneas horizontales igual que la camisa rayada de Kate, no obstante también hay líneas verticales en el interior de la piscina. Las líneas, en cualquier orientación que estén, crean divisiones en el encuadre, y transmiten orden, así como también la sensación de espacio, profundidad y distancia.

Finalmente, llegamos a las formas cuadradas y rectangulares que están tanto en las puertas, las ventanas y el piso de la piscina, como en los pizarrones y en los letreros de la escuela. Los cuadrados en este contexto significan disciplina, fortaleza, fiabilidad e inspiran seguridad. Los rectángulos, por su parte, transmiten estabilidad, resistencia y enfoque.

## Texturas

Las ondas son producidas dentro de la piscina por el agua y en el reflejo de las paredes por las luces giratorias. Así mismo, transmiten la sensación de movimiento y vibración, mostrando fluidez, calma y paz.

- ¿Cómo los elementos de producción contribuyen a la narrativa?

Dos ambientaciones que resaltan la importancia de lo que cada uno de los personajes están viviendo. La inocencia de dos adultos mayores que disfrutan en la piscina de un gimnasio escolar estadounidense, con todos sus elementos. Y una sala de conciertos con las luces, posters y la ropa de todos los asistentes, en la que dos jóvenes experimentan por primera vez. En ambas secuencias los elementos de producción contribuyen a sentir y resaltar genuinamente los sentimientos.

- *Sincretis canción-acciones*

El director Ken y Sherry se preparan para entrar a la piscina, se quedan mirando algunos segundos mientras la canción dice: *Tengo algo que decirte ahora, pero nunca sale.*<sup>33</sup> Se nota que los personajes se gustan y hay atracción entre ellos, sin embargo, hay algo que le impide decirselo al otro, por lo que se mantienen callados y solo disfrutan del momento.

*Sí, puedo escucharlo*<sup>34</sup>, mostrándonos a Sherry y Ken cuando se ven mutuamente, antes de tomar la iniciativa de arrojarse a la piscina, demostrando que ambos se entienden, incluso sin decirse una sola palabra, ambos saben que quiere el otro, esa es una señal de su conexión.

Al regresar a la escena del concierto, Kate mira a dos chicas darse un beso mientras disfrutan

---

<sup>33</sup> *I got something to say, you know, but nothing comes.*

<sup>34</sup> *Yeah, I can hear it,*

de la canción, justo cuando la letra dice: *Los años pasan ¿Seguiré esperando? Por alguien más que entienda*<sup>35</sup>; haciendo referencia a los sentimientos ocultos de Kate, respecto a su sexualidad y el que ya no quiere seguir ocultándose.

*Pero que si soy una sirena en estos pantalones que siguen teniendo el nombre de ella*<sup>36</sup>, muestran un plano medio corto de Kate observando algo, después pasan a un plano sobre hombro donde se muestra a una pareja homosexual dándose un beso y de nuevo a un primer plano del rostro de Kate mirando con asombro, *Hey, pero no me importa, porque a veces, dije a veces escucho mi voz, y ha estado aquí*<sup>37</sup> Se repiten los planos, pero esta vez se muestra a Kate con emoción y ojos llorosos, como si por fin hubiera encontrado la respuesta a esa duda sobre su orientación que siempre estaba ahí, pero hasta ese día lo confirmó.

*En silencio todos estos años*, Sherry y Ken están tomados de la mano en lo profundo de la piscina, después de años solteros debido a sus situaciones familiares, han logrado encontrarse, entenderse y darse una oportunidad, así romper el silencio con el que habían cargado en sus últimos años.

Por un lado, tenemos a Kate aceptando su sexualidad y por el otro la unión de un amor correspondido entre Sherry y Ken. Entre dos escenarios, se alterna la canción *Silent all These Years*, de la cantante Tori Amos. Esta se mantiene la mayor parte del tiempo en música de foso extradiegética, omitiendo los sonidos de su entorno, incluso cuando Luke y Kate están en el concierto, ya que en ningún momento observamos a la artista durante la secuencia. Aún así, el espectador asume que hay una cantante por la información que recibe del contexto.

Lo destacable en la secuencia se da en diversos momentos. Cuando la canción dice: *Tengo algo que decirte ahora, pero nunca sale*, durante la escena de Ken y Sherry antes de arrojarle a la piscina pues ambos se miran fijamente. Ese momento que viven se refuerza con los juegos de cámara, por un lado los planos medios que muestran la conexión que han creado, hasta llegar a los planos generales, que además de indicar el entorno, muestran un dinamismo junto con los paneos y *tilts*, lo que en conjunto resalta ese momento de amor y diversión.

---

<sup>35</sup> *Will I still be waiting for somebody else to understand?*

<sup>36</sup> *But what if I'm a mermaid In these jeans of his with her name still on it?*

<sup>37</sup> *Hey, but I don't care, cause sometimes, i said sometimes I hear my voice*

Es por medio de lo visual que los colores cobran sentido para cada pareja. Los padres están en un entorno con colores fríos. Estas tonalidades en este contexto nos demuestran la armonía y la paz que sienten al estar juntos, como si ellos dos fueran correspondidos, y se entendieran sin la necesidad de hablar (esto destaca más cuando en la canción suena: *Si, puedo escucharlo*). Sin embargo, sus hijos, Kate y Luke se encuentran en un ambiente cálido, y visten de colores opuestos y texturas muy diferentes entre sí, usando negros y vinos oscuros, así como gris claro. Los tonos fuertes están asociados con el poder y la estabilidad, mientras que los claros tranquilidad y sutileza.

Además, con respecto a las relaciones de vecindad, ambos dúos son cubiertos con filtros de colores. Los cuerpos de Ken y Sherry tienen un filtro azul que es provocado por el reflejo natural del agua. Mientras que los rostros de Kate y Luke están cubiertos de una tonalidad roja y naranja que es proyectada por las luces giratorias.

En las escenas del concierto, por primera vez Kate experimenta la aceptación de sí misma, algo que fluye conforme avanza la canción. *Los años pasan ¿Seguiré esperando? Por alguien más que entienda*, suena cuando aún el personaje se encuentra en conflicto. Posteriormente se escucha: *Pero que si soy una sirena en estos pantalones que siguen teniendo el nombre de ella*, Kate observa y se ve reflejada en aquello que la acompleja, hasta darse cuenta de que puede lograr ser tan libre como la pareja homosexual. La conexión de este momento se mantiene en imagen, gracias al *zoom in* de un plano americano a medio de la pareja, ya que así es como la cámara hace un *point of view*, en representación de los ojos de Kate. Dichos elementos en sincronía hacen que se cree un vínculo fuerte entre el personaje y el espectador.

Finalizando cuando suena, *Hey, pero no me importa, porque a veces, dije, a veces escucho mi voz, y ha estado aquí*, dando fin a sus luchas internas y llevándola a comprender y aceptar sus preferencias sexuales. Un momento grato de su felicidad, ya que nos muestra en un *zoom in* del rostro de Kate conmovida y con los ojos llorosos. Mientras los colores cálidos y rojos ayudan a expresar amor y fuerza, complementan la idea de que por fin puede aceptar quien es. De la misma forma, el amor de Luke que cree puede enamorar a la chica, es como si, con las luces del concierto y las emociones, levantarán una llamarada de sentimientos. En estos últimos segundos de la canción, cuando el público aplaude, pasa a ser música de pantalla, para hacer caer al espectador de nuevo a la realidad de la serie.

En este acto cultural todo está conectado; el concierto de Amos, la canción *Silent all these years*, una pareja lésbica, Kate aceptando quién es, y Ken y Sherry estando juntos. Esta vez Kate toma el protagonismo, priorizando sus voces interiores que le decían que ella era diferente, por primera vez se siente identificada con una orientación sexual, de igual manera deja de sentir miedo por no estar segura de quién es. Además, las dos perspectivas rompen totalmente con lo que la sociedad espera, por un lado, tenemos a una pareja heterosexual adulta, Sherry, divorciada, y Ken, viudo, que después de mucho tiempo estando solos, logran encajar y estar juntos. Del otro lado, Kate que confirma ser homosexual.



### 3.3 Análisis: Stranger Things

#### Descripción

#### ***Secuencia 1 - THE CLASH***

(16:40 - 18:16)

#### *Escenas:*

2 escenas: Automóvil de Jonathan y habitación de Jonathan

#### *Personajes:*

Jonathan y Will

#### *Acciones:*

- Jonathan está conduciendo, en el estéreo suena la canción y recuerda cuando se la mostró a su hermano menor Will, mientras sus padres estaban discutiendo.

#### *Diálogos:*

#### **Escena 2**

Jonathan: ¿Te gusta?

Will: Sí, bastante

Jonathan: Bueno, puedes quedártela si quieres

Will: ¿Enserio?

Jonathan: si, claro. Viene grabada la mejor música, Joy Division, Bowie, Television, Smiths...cambiará tu vida

Will: Sí, es cierto

(gritos de padres)

Will: No va a venir ¿cierto?

Jonathan: ¿Al menos te gusta el béisbol?

Will: No...pero... no lo sé, a veces es divertido ir con él.

Jonathan: Vamos, ¿alguna vez han hecho algo juntos que de verdad te guste?

¿Ir a los videojuegos o algo parecido?



Will: No lo sé

Jonathan: No, ¿ves? nunca lo hace, te quiere obligar a que te gusten las cosas normales, pero uno nunca debe escoger algo porque la gente te lo dice. ¿Está bien? Y menos el... ¿Pero si te gusta *The Clash*? ¿De verdad?

Will: De verdad, lo juro.

### *Codigos Visuales:*

#### *Iluminación:*

Cálida

#### *Colores:*

Café, azul, gris, negro, verde y blanco

#### *Tinte y color que prevalece:*

Café y gris

#### *Contraste:*

Medio

#### *Relaciones de vecindad:*

- La camisa que trae puesto Jonathan al inicio es de color café, así como los muebles de su cuarto.

#### *Formas:*

- Rayas: Camiseta de Will, pared, closet de Jonathan
- Rectángulos: Estéreo, posters, reloj despertador
- Circulares: Manubrio, tocadiscos, lámpara

#### *Escenografía:*

Automóvil, posters, una radio vieja, sábanas, cortinas, una lámpara, un reloj despertador, caja con cassettes, vinilos, ropa.

#### *Textura:*

Superficie de las paredes de la casa (humedad), líneas en pared, la playera de Will, el closet y el vidrio roto del auto de Jonathan, la madera de la puerta, sábanas, papel y cartón.

#### *Movimiento:*

*Zoom in* (ligero) y *dolly out*

*Música de foso:*

La canción se vuelve de foso cuando vuelven a la escena del auto, pues es un sonido extradiegético, ya no se muestra de donde proviene la música de manera sonora o visual.

*Música de pantalla:*

Jonathan está en su automóvil manejando y comienza a sonar *Should i stay or should i go*, después la canción lo lleva a un recuerdo, aquí la canción suena más alta desde su reproductor permitiendo que se escuche la plática que tiene Jonathan con su hermano y de igual manera la discusión de su madre con su padre (sonido diegético subjetivo). Después de que Jonathan cierra la puerta, la música se vuelve aún más alta y extradiegética, sin permitirnos escuchar el ambiente.

**Canción:**

<i>Should i stay or should i go- The Clash</i>	
<b>Ficha técnica:</b>	<b>Género musical:</b> <i>Punk</i>
<b>Disco:</b> <i>Combat Rock</i>	<b>País de origen:</b> EE.UU
<b>Autor:</b> Mick Jones	<b>Duración total:</b> 46 min.
<b>Banda o artista:</b> <i>The Clash</i>	<b>Año de producción:</b> 1981
<b>Contexto:</b>	
La canción tiene un origen impreciso, a pesar de esto los fans sacan sus propias teorías respecto a un significado, desde puntos de vista personales, sobre los integrantes y su relación como banda, la cual iba deteriorándose, como incluso refiriéndose a sus relaciones sentimentales, más tarde el cantante Ellen Foley comentaba lo siguiente: “No fue sobre nadie en específico, ni estaba adelantada a mi salida de <i>The Clash</i> . Solo fue una buena canción de rock, nuestro intento de escribir un clásico. Cuando estábamos solo tocando, esa era la clase de cosas que nos gustaba”.	
Inglés	Español
<i>Darling, you got to let me know Should I stay or should I go?</i>	Cariño, tienes que decírmelo, ¿debería quedarme, o debería irme?

<p><i>If you say that you are mine</i></p> <p><i>I'll be here till the end of time So you got to let me know Should I stay or should I go?</i></p> <p><i>It's always tease, tease, tease You're happy when I'm on my knees One day it's fine and next it's black So if you want me off your back Well, come on and let me know</i></p> <p><i>Should I stay or should I go?</i></p> <p><i>Should I stay or should I go now? Should I stay or should I go now?</i></p> <p><i>If I go there will be trouble And if I stay it will be double So come on and let me know</i></p> <p><i>Should I cool it or should I blow? So you gotta let me know Should I stay o should I go?</i></p>	<p>Si dices que eres mía,</p> <p>Estaré aquí hasta el fin de los tiempos. Así que tienes que decírmelo, ¿debería quedarme, o debería irme?</p> <p>Es siempre coqueteo, coqueteo, coqueteo, estás feliz cuando estoy de rodillas, un día está bien, y al día siguiente está negro, así que si quieres que te deje en paz, bueno, venga, dímelo.</p> <p>¿debería quedarme, o debería irme?</p> <p>Ahora, ¿debería quedarme, o debería irme? Ahora, ¿debería quedarme, o debería irme? Si voy habrá problemas, y si me quedo serán el doble, así que venga, dímelo.</p> <p>Debería enfriarlo o debería soplarlo? Así que me tienes que hacer saber ¿Debería quedarme, o debería irme?</p>
--	--

## Explicación- The Clash

- *¿Cómo se maneja la canción en diferentes momentos de la secuencia?*

La canción cambia de sonido de acuerdo con el lugar donde proviene. El reproductor de música del auto de Jonathan y el estéreo de su habitación, tienen distinta acústica en su misma estructura material, lo que hace notar sus diferencias.

Incluso hay una diferencia de acuerdo con la ubicación, cuando Jonathan se acerca a cerrar la puerta, y la música puede percibirse desde un exterior. Además del propio juego que hacen los personajes, subiendo y bajando la música del mismo reproductor.

- *¿Cómo visualmente se maneja lo que quieren decir las escenas con los elementos técnicos?*

## Planos y movimientos de cámara

- *Zoom in* a primeros planos: durante estos movimientos ligeros, se enfatizan ciertas expresiones de Jonathan.
- Planos medios y medio cortos, con cortes directos, son utilizados para indicar las acciones de los personajes, junto con sus expresiones.
- *Dolly out* hacia planos generales, en los que se muestra el contexto y elementos generales del lugar, como la calle en la que conduce Jonathan y los elementos y objetos de su habitación.

## Colores

La escena mantiene un tono gris en el fondo, algo que bien podría representar el ambiente del entorno, en un pueblo con bosques a su alrededor, en el punto de un otoño sombrío, sin embargo, el énfasis se pone en los sentimientos de los personajes, como lo sería el sentimiento de culpa y tristeza de Jonathan con la desaparición de su hermano y que el simple recuerdo le afecta. En lo superficial, aparte de la época situada, se logra una manera de demostrar incluso la situación económica en la que se encuentran, ya que la habitación en su totalidad se muestra en estos mismos tonos, destacando lo viejo y desgastado del lugar.

Los colores otoñales, entre ellos el café, verde, gris, entre otros, simbolizan el optimismo de una nueva época o era, mientras que el café es sencillez y sobriedad; el verde se dice, es el color de la esperanza y la juventud.

Este conjunto de colores en la escena demuestra esa carga emocional del momento, al recordar un buen momento entre hermanos, donde todo pareciera ir mal en la familia, al escuchar a su madre discutir y su padre sin un interés real en su familia, y la propia pérdida de Will en el tiempo presente, ambos se demuestran ese apoyo, dando esa calidez sobre la esperanza de recuperarse de dicha pérdida.

### **Formas**

Varios elementos en la escena poseen formas rayadas, rectangulares y circulares. Las líneas más marcadas son las que aparecen en la camiseta de Will, en la pared y en el closet de Jonathan. Las que son verticales producen un efecto de equilibrio, similar al de las horizontales, que simbolizan la quietud, calma y reposo, que una habitación puede generar.

Las formas rectangulares predominan más en los aparatos tales como el estéreo, el tocadiscos y el despertador, aunque también puede verse en los pósters y en las figuras de la cortina. En la escena esta forma refleja la masculinidad, la fortaleza, la confianza y el coraje.

Por último están las formas circulares que aunque son escasas si que las hay, como por ejemplo en el manubrio del auto, en el reloj de mano, y en la lámpara del cuarto. Los círculos aquí dan un aspecto de la protección misma que le daba a su hermano y la ahora adaptabilidad a su pérdida.

### **Texturas**

Al exterior, el vidrio roto del automóvil de Jonathan, representa lo destrozado que se siente con la desaparición de su hermano.

En conjunto, dentro de la habitación de Jonathan puede percibirse la humedad de las paredes que se resaltan con los colores del tapiz, además de los elementos que se encuentran en desorden como las sábanas de la cama destendida. Representación del caos y los conflictos familiares que tienen.

Estas texturas sólo pueden percibirse dentro del universo de los personajes y por las sensaciones que generan en el espectador.

- *¿Cómo los elementos de producción contribuyen a la narrativa?*

Todos los elementos de producción, como el automóvil de época, la habitación de Jonathan llena de pósters de música y películas, la caja de cassette y vinilos, ayudan a reforzar la época adolescente y de clase media de una familia en los años ochenta.

- ***Sincresis canción-acciones***

Jonathan comienza a imitar el ritmo de la batería, en su máximo punto, cuando esta vuelve a ser extradiegética, demostrando su fascinación por la canción, mientras Will se mueve al ritmo de ella.

*Debería de quedarme o debería irme*<sup>38</sup>, enfatizando en el “go” (irme), nos muestra el auto de Jonathan en la carretera y un cartel que dice “Saliendo de Hawkins, regresa pronto”.

*Un día está bien y al día siguiente está, negro*<sup>39</sup> Jonathan regresa de cerrar la puerta para no escuchar los gritos de su madre, Will triste le pregunta si no vendrá su padre por él.

*Si voy habrá problemas y si me quedo serán el doble, así que venga, dímelo*<sup>40</sup> Jonathan le dice a Will que tiene que ser él mismo y no dejar que otros se involucren en sus gustos y decisiones, pues su papá nunca ha compartido un momento con su hermano que realmente le guste. La letra se relaciona con la situación de su padre, *si voy habrá problemas*<sup>41</sup>, debido a la indiferencia y lejanía que tiene con sus hijos, *si me quedo serán el doble*<sup>42</sup>, el enojo de su exesposa, así como el de su hijo mayor sobre su irresponsabilidad.

La secuencia evoca pensamientos antiguos, la premisa aquí es la añoranza al pasado, en este recuerdo. Las principales temáticas abordadas son: ser uno mismo, la hermandad y la culpa.

---

<sup>38</sup> *Should i stay or shoul i go*

<sup>39</sup> *One day its fine and next it's black*

<sup>40</sup> *And if I stay it will be double, So come on and let me know*

<sup>41</sup> *If I go there will be trouble*

<sup>42</sup> *And if I stay it will be double*

En la primera escena, Jonathan está escuchando *Should i stay or i should go* de *The Clash*, a través del estéreo de su auto, lo que hace que se mantenga como música de pantalla intradieética. Mientras conduce saliendo de Hawkins, la canción pronuncia la oración: *Debería quedarme o debería irme*, enfatizando en el “go” (irme), como referencia no solo a salir del pueblo, sino también de su propio presente. En imagen, los *zoom in* en planos medio cortos a primeros planos, resaltan las expresiones de tristeza de Jonathan. Incluso el encierro a un plano más pequeño muestra la incapacidad que tiene de escapar de la situación que su familia vive.

La gama de colores durante la escena representa el duelo entre el presente de la serie y el pasado, al hacer uso como el café, gris, verde, cuyo significado en conjunto nos habla acerca de la carga emocional del protagonista, por un lado, en el presente se ve sobrio, ya que existe un sentimiento de culpa por la pérdida de su hermano, en el pasado vemos la esperanza, pues era un tiempo donde ambos hermanos se tenían el uno al otro a pesar de las adversidades, y acompañaban los mejores momentos con música. Mientras que las relaciones de vecindad se muestran de manera superficial, en cuanto a la situación económica de los personajes, ya que sus prendas muestran deterioro, al igual que la apariencia de su hogar.

En la siguiente escena, complementando la primera, los hermanos Byers comparten un momento, mientras Jonathan le muestra la canción en un estéreo a Will, sus padres pelean, aquí la canción sigue manteniéndose intradieética pero con cambios de volumen. En este momento la canción relata: *Un día está bien y al día siguiente está negro*; destacando más aún el contraste de los colores respecto a las emociones de los personajes tanto en su presente.

La esperanza es la emoción que motiva a Jonathan y el recuerdo es la representación de esta, cuando suena la canción *Si voy habrá problemas y si me quedo serán el doble, así que venga, dímelo*, el contexto de la misma nos dicta que Jonathan era esa fuerza y apoyo para Will, a pesar de que ambos vivían la misma problemática él estaba dispuesto a escuchar y ayudarse. Siendo ahora que Jonathan y su madre necesitan la esperanza para encontrar a Will. Asimismo, los planos medios y medio cortos, en ambos momentos, aportan valores que refuerzan las acciones y expresiones que estos hermanos intercambian, ante una situación familiar complicada.



Al final de la secuencia, el tiempo regresa al presente, mostrando en plano general el auto de Jonathan y un cartel que dice: “Fin de Hawkins, regrese pronto”, pero él solo se va por un corto tiempo, puesto que pronto tendrá que regresar a su realidad.

En este momento el elemento sonoro pasa a música de foso extradiegética, para sacar al personaje de su imaginación.

Una vez más se muestra la cultura musical de los años ochenta, en este caso utilizan a *David Bowie*, *Joy Division* y claro a *The Clash*, bandas y artistas muy populares de aquel entonces que hasta hoy perduran.

Además, muestra cómo se vivía dentro de una familia de clase media-baja, esto lo podemos ver dentro de los detalles de escenografía, por ejemplo; el auto de Jonathan, un *Ford Galaxie*, el cual dejó de fabricarse en 1974 y en su apariencia se nota descuidado. También en las paredes de su cuarto parecen desgastadas, las ventanas sucias y con colores oscuros, sin mostrar muchos lujos.

De igual importancia hace evidente una relación familiar disfuncional, así como la falta de comunicación entre padres e hijos, y la presión que existe tanto en la sociedad como en el núcleo familiar, para involucrarse en los pensamientos a la hora de tomar decisiones personales. Pero también se manifiesta la oposición, con Jonathan, al introducir a su hermano la idea de libre albedrío.

## Descripción

### ***Secuencia 3 - DAVID BOWIE***

(47:05 - 49:23)

#### *Escenas:*

3 escenas: Lago del Hawkins, bosque, casa de Mike

#### *Personajes:*

Jim Hopper, policías, bomberos, Mike, Lucas, Dustin y Once.

#### *Acciones:*

1. Hopper y los policías encuentran el cuerpo de lo que parece ser Will.
2. El equipo de rescate saca el cuerpo y sus amigos (Mike, Dustin y Lucas) comienzan a discutir con Once.
3. Mike sale corriendo a su casa.
4. Joyce se reencuentra con Jonathan en el bosque y se abrazan.

#### *Diálogos:*

Hopper: Ay dios, dime que no es el niño...

Mike: No es Will, no puede ser

Lucas: Es Will, de verdad, es Will

Once: Mike...

Mike: ¿Mike? ¿Mike que? Nos ibas a ayudar a encontrarlo vivo, dijiste que estaba vivo, ¿Por qué nos mentistes? ¿Qué te pasa? ¿Qué pasa contigo?

Once: Mike...

Mike: ¿Qué?

Lucas: Mike, no hagas esto por favor

Dustin: ¡Mike! ¿A dónde vas, Mike?

Lucas: ¡Mike!

Jonathan: ¿Mamá? ¿Mamá? ¿a dónde vas? ¿Estás bien?

Mamá de Michael (Karen): ¿Michael? ¿Qué sucede?



*Códigos Visuales:**Iluminación:*

Fría

*Textura:*

Agua y tierra

*Colores:*

Negro, Rojo, Azul, Amarillo, café y gris.

*Movimiento:**Zoom in, Dolly in, Panning izquierdo y derecho**Tinte y color que prevalece:*

Azul, negro y café.

*Contraste:*

Medio y alto

*Relaciones de vecindad:*

Los cafés prevalecen en las chaquetas y en el uniforme de los policías. La playera de Mike y de Joyce es de rayas. El abrazo de Mike y su mamá sucede al mismo tiempo con Joyce y Jonathan.

*Formas:*

- Cuadradas: El camión de bomberos, las ventanas de los autos.
- Circulares: Las llantas de las bicicletas y de los autos.

*Escenografía:*

Camiones de bomberos, ambulancias, coches de policías, bicicletas, bolsa con el supuesto cuerpo, neblina del bosque.

*Música de foso:*

La fuente de la música no es mostrada, ya que esta solo es escuchada por el espectador de forma extradiegética, haciendo hincapié en remarcar el aura dramática de la escena.

**Canción:**

<i>Heroes- David Bowie</i>	
<b><i>Ficha técnica:</i></b>	<b>Género musical:</b> Pop, Rock
<b>Disco:</b> Heroes	<b>País de origen:</b> Berlín
<b>Autor:</b> David Bowie	<b>Duración total:</b> 41 minutos
<b>Banda o artista:</b> David Bowie	<b>Año de producción:</b> 1977
<b>Contexto:</b>	
<p><i>Heroes</i> del cantautor David Bowie, tiene su nombre debido al sentimiento de admiración que tenía el cantante hacía un grupo de rock alemán llamado <i>Néu!</i>, específicamente tomó inspiración de una canción de la agrupación <i>Hero</i>, que había sido lanzada en 1975.</p> <p>No obstante, la letra para crear <i>Heroes</i> surgió por casualidad gracias a un momento de amor, justo en el momento en el que David Bowie observó desde la ventana de su estudio a una pareja besándose, misma que se trataba del productor Tony Visconti y su amante, la vocalista de la banda de rock alemán <i>Messengers</i>, Antonia Maass.</p>	
<i>Inglés</i>	<i>Español</i>
<i>I, I will be king            And you, you will be queen            Though nothing            Will drive us away            Oh, we can be heroes            Just for one day            Oh, we can be us            Just for one day</i>	Yo, yo seré rey Y tú, serás reina Aunque nada nos alejará Podemos vencerlos, Podemos ser héroes, sólo por un día Podemos ser nosotros, sólo por un día
<i>I, I can remember            Standing, standing by the wall            And the guns            Shot above our heads            And we kissed            As though nothing could fall            And the shame            The shame was on the other side</i>	Oh, puedo recordar De pie, junto a la pared Y las armas disparadas por encima de nuestras cabezas Y nos besamos Como si nada pudiera caer Y la pena, La pena estaba del otro lado
<i>And we can be heroes            Just for one day</i>	Y podríamos ser héroes Sólo por un día

## Explicación- David Bowie

- ¿Cómo se maneja la canción en diferentes momentos de la secuencia?

La canción comienza hasta que los niños se dan cuenta de que están sacando un cuerpo, y se mantiene baja. Cuando Mike se va, la canción sube y se conserva así en el resto de las escenas.

- ¿Cómo visualmente se maneja lo que quieren decir las escenas con los elementos técnicos?

## Planos y movimientos de cámara

- Los *zoom in* y *dolly in*, son llevados a primeros planos y planos medio corto, para poder adentrarse a las emociones de los personajes, permitiendo ver sus expresiones.
- *Panning* izquierdo y derecho: siguen a los actores en sus acciones.
- Planos generales: resaltan las emociones fuertes, como cuando están sacando el cuerpo del lago y Joyce se encuentra con Jonathan y se abrazan, misma acción que se repite cuando Mike ve a su madre.

## Colores:

- A pesar de que los tonos oscuros dentro de la secuencia pueden obedecer a la naturaleza vista en el entorno, ya que es un escenario nocturno, el uso que se le da, a colores como el negro y el café nos dan ese énfasis en el giro dramático de la escena, siendo los sentimientos negativos, como el luto, la culpa y la tristeza lo que refleja a cada uno de los personajes.
- El oficial Hopper al ver fracasada su misión de encontrar al hijo de Joyce, está ante una iluminación oscura y su rostro no se distingue del todo, como si estuviera decepcionado de sí mismo. La situación es similar con los niños, quienes tienen una reacción natural al observar que uno de sus mejores amigos está muerto. Junto con Joyce y Jonathan, que cargan con la culpa y la desesperación que desemboca en ellos, se abrazan en medio de un entorno oscuro. Curiosamente en la escena de los niños como la de Joyce, a pesar de que todo a su alrededor es oscuro, al fondo siempre hay una pequeña luz, como si se tratara de un rayo de esperanza.

## Formas

- En esta escena predominan las formas cuadradas y circulares. Las cuadradas pueden verse en el camión de bomberos, en las ventanas de los autos, las fotos familiares en la casa de Mike, la camisa de cuadros de Lucas, y en las sirenas de los autos de los policías. Las formas cuadradas proyectan fuerza y seguridad.
- Por otro lado, también algunas formas circulares aparecen en las llantas de las bicicletas y de los autos. Por último, las líneas rectas pueden hallarse en la camisa de Joyce y las pantallas de algunas lámparas. El círculo es infinito porque nunca termina, en este contexto, transmite protección y movilidad.

## Texturas

Rocosa y agua en el acantilado donde encuentran a Will. El agua podría significar el paso de la vida y muerte, pues el cuerpo de Will aparece sin vida. La rocosidad del paisaje hace que sea más cruel y turbio el hecho, también que sea más duro para sus amigos y para el policía creer lo que está pasando.

- ¿Cómo los elementos de producción contribuyen a la narrativa?

La nostalgia, tristeza, desesperanza y vacío se transmiten en toda la secuencia, gracias a cada uno de los elementos. En primer lugar, una escena del crimen en la que encuentran un cuerpo, con muchas ambulancias, policías y bomberos, con sus respectivos uniformes de acuerdo a la época ochentera. Después, la reacción de los amigos y familiares, presenciando esta escena, donde a través de elementos como la oscuridad y la neblina, crean un estado de ánimo de profunda tristeza.

- *Sincretis canción – acciones*

Al principio de la secuencia nos muestran el descubrimiento del cuerpo sin vida de Will, mientras sus amigos observan desde lejos la escena. *Aunque nada nos alejará, podemos vencerlos, podemos ser héroes, solo por un día, podemos ser nosotros, solo por un día.*<sup>43</sup> Ellos, incluso más que el jefe de policía, trataban de encontrar a su amigo, creyéndose héroes de algún cómic en una misión de rescate, pero al ver el cuerpo de Will, descubren que realmente no lo lograron.

---

<sup>43</sup> *Though nothing Will drive us away Oh, we can be heroes Just for one day Oh, we can be us Just for one day*

En el cambio de escena, Joyce corre apresuradamente por el bosque como si huyera de algo, cuando es encontrada por su hijo mayor Jonathan. La canción dice: *Oh, puedo recordar, de pie, junto a la pared. Y las armas disparadas por encima de nuestras cabezas.*<sup>44</sup> Haciendo referencia a que hace unos instantes, Joyce había logrado establecer comunicación con Will, a través de luces en las paredes, y después huyó de lo que parecía un monstruo.

Después de descubrir el cuerpo de su amigo, Mike huye a su casa, donde abraza a su madre y llora su pérdida, mientras que en el otro lado, Joyce y Jonathan también lloran. *Como si nada pudiera caer Y la pena, la pena estaba del otro lado.*<sup>45</sup> La pena y la pérdida es compartida, aunque parezcan lejanos.

*Y podríamos ser héroes, solo por un día*<sup>46</sup>, Jonathan y su madre están en la calle y aparecen abrazados mientras se consuelan, anteriormente Joyce creyó que había logrado comunicarse con su hijo y su esperanza apareció, sin embargo, en la escena aparecen policías llegando, muestra el golpe de realidad para Joyce, como si todo lo que vio no valiera la pena.

Esta última secuencia representa la pérdida de la esperanza de los protagonistas y el fracaso de no haber podido salvar a su amigo. Durante el transcurso de la primera escena, la canción toma un tono melancólico y dramático, al conservarse como música de foso, junto con algunos sonidos de los personajes. Mientras tanto, el significado toma más sentido cuando a lo largo de la misma destacan frases como: *Aunque nada nos alejará, podemos vencerlos, podemos ser héroes, solo por un día podemos ser nosotros, solo por un día*, siendo una derrota, ya que tanto Hopper como, Mike, Dustin y Lucas, ven como han fallado en la misión de salvar a Will. Los colores son principalmente oscuros, como si se preparasen para el luto y la situación que parece haber empeorado. Estas tonalidades denotan tristeza y culpa con la colometría oscura en negro, y café, que junto con los elementos de imagen, como los movimientos *zoom in* y *dolly in* acompañados de los planos medio cortos a primeros planos, remarcan las reacciones que cada personaje está viviendo en momentos de duelo y desesperación, completamente distintos.

Al cambio de escena, se nos presentan planos generales que señalan el ambiente de penumbra,

---

<sup>44</sup> *I, I can remember Standing, standing by the wall. And the guns Shot above our heads*

<sup>45</sup> *As though nothing could fall And the shame The shame was on the other side*

<sup>46</sup> *We can be heroes, just for one day.*

junto con fuertes sentimientos y acciones, ya que madre e hijo (Jonathan y Joyce) se funden en un abrazo cuando la canción canta: *Oh, puedo recordar, de pie, junto a la pared. Y las armas disparadas por encima de nuestras cabezas*. Este fragmento hace referencia a qué momentos antes Joyce se comunicó con el verdadero Will, justo a través de la pared. Si bien los colores oscuros se mantienen por las escenas de noche, en el fondo de esta última, es posible observar luces provenientes de los autos patrulla, que aunque el espectador sabe que traen “malas” noticias.

Todas estas emociones negativas se unen en un solo momento cuando la canción dice: *Como si nada pudiera caer y la pena, la pena estaba del otro lado. Y podríamos ser héroes, solo por un día*, cuando en general los personajes principales se abrazan en señal de su pérdida, se ha hecho realidad, ya que los rodea un aura oscura, incluso donde las luces más cercanas no padecieran iluminarlos, visto en los planos generales con *pannings* que se hacen en la casa de Mike, cuyas luces amarillas solo resaltan un contraste oscuro con las sombras. Aunque curiosamente estos planos generales, tanto en las escenas del lago, como de la casa de Mike y el bosque, nos hacen ver al fondo una luz que brilla, como si hubiera una pequeña esperanza a lo lejos, a pesar de lo oscuro que parece la situación.

En cuanto a las relaciones de vecindad, se encuentran, por un lado, en elementos de vestuario; como lo son la playera de Mike y la blusa de Joyce comparten el mismo patrón, ambas son blancas y con líneas horizontales. Por otro lado, dos momentos similares ocurren: cuando Mike huye del lago a su casa, y Joyce escapa del monstruo, ambos terminan en un abrazo que los consuela, ya que Mike abraza a su madre en el mismo momento que Joyce abraza a Jonathan.

El tema de la desaparición de un niño se vive desde la perspectiva infantil y adulta, tenemos a un grupo de amigos que hacen lo imposible por encontrar a su amigo, pero también a una madre y hermano desesperados por encontrar a su familiar, y por último a un policía con la esperanza de hallarlo. Las dos partes reaccionan de la misma forma, impacta mucho que lo hace increíble. Además, muestra cómo se vive un suceso así dentro de un pueblo pequeño, como impacta en la rutina, y claro, en la tranquilidad que antes tenían. En sincronía con la canción *Heroes* le da un valor añadido a esta secuencia, pues a pesar de los intentos de encontrarlo vivo, fallaron. Sin embargo, todos fueron héroes desde sus posibilidades. Esto impacta en el espectador, al dar un giro al hilo narrativo, ya que el foco principal pareciera dar una conclusión amarga.



La música de los noventa se caracterizó por ser una mezcla de varios géneros, a diferencia de los ochenta donde se utilizaba mucho los sintetizadores, en esta época se abrió camino para la introducción de géneros al *mainstream*, como: *ska punk*, *punk rock*, *pop punk*, *new wave*, *alternative pop*, *rock*, *punk*, *rock indie*, *reggae fusion*, entre otros.



### 3.4 Comprensión

#### Nostalgia

La industria dentro del mundo de *Netflix*, atrae público de diferentes edades, puesto que en repetidas ocasiones apela al uso de la nostalgia reflexiva dentro de sus series, al volver a reconstruir el estilo de vida de otros tiempos, logrando no solo representar épocas pasadas, sino también ponerlas a la vista de las nuevas generaciones. Caso que ocurre con *Stranger Things* y *Everything Sucks*, cuyo puente narrativo y de conexión se basan en la adaptación de las décadas de los ochenta y noventa.

Estas adaptaciones ocurren a través de diversos elementos que pueden ayudar a identificar las personas que vivieron en esas épocas y aquellos que no nacieron o crecieron dentro de ellas, pero que, a pesar de eso, han mostrado un mayor interés a través de la investigación, comercialización y consumo de diversos productos, ya que la nostalgia, según Reynolds, trabaja a partir del sentimiento de añoranza de un contexto y época previa a la nuestra, surge debido a la insatisfacción de nuestro presente y desea resurgir cierto periodo de tiempo. Con la ayuda de vestuarios adecuados, escenografías que incluyen la tecnología de la época (Tocadiscos, teléfonos, videocaseteras, televisores, entre otros), colores que resalten el filme de los años, y sobre todo, la música, el espectador se ve envuelto en toda la ambientación que la serie provoca, dando a conocer la cultura de dichos años.

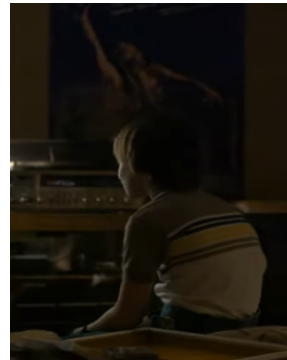
Comenzando con la década de los ochenta, dentro de las secuencias analizadas en *Stranger Things* podemos encontrar diversos componentes visuales, entre los cuales destacan los siguientes:

ÉPOCA REAL	ADAPTACIÓN
	

Tocadiscos de la época, Panasonic SS270 DM, lanzado en los primeros años de 1980. Estos equipos de audio tenían como atractivo principal la reproducción de los discos LP (*Long play*) y una pantalla iluminada en la cual una aguja metálica se desplazaba a través de las emisoras AM y FM.



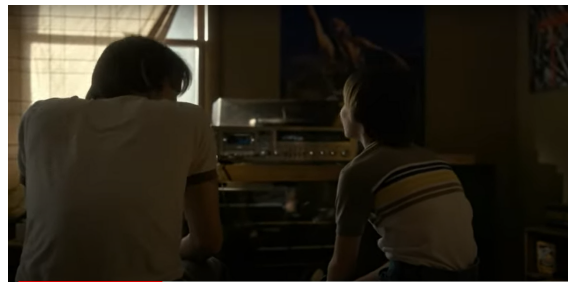
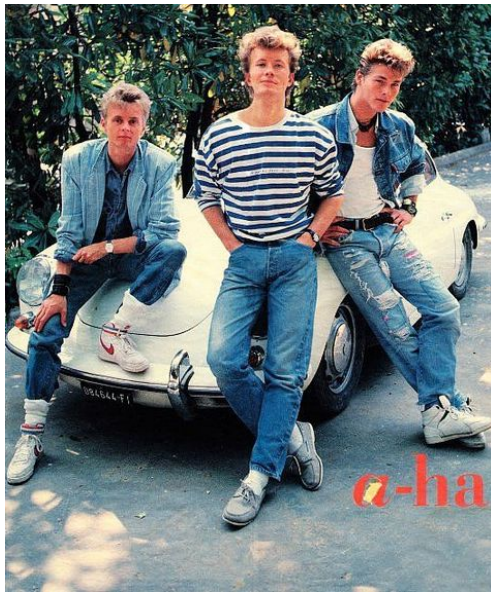
La música del vinilo toma importancia gracias a que el sonido es analógico, lo que genera un sentimiento de nostalgia. Aun así, este método comenzó a ser desplazado en 1984.



Poster de la película *The Evil Dead*, estrenada en 1981. Película estadounidense, dirigida por Sam Raimi. Narra la historia de un grupo de universitarios que se enfrentan a espíritus tras quedarse un par de días en una cabaña dentro del bosque.



Auto Ford Galaxie 1971, automóvil fabricado por la compañía Ford, fue parte de una colección de automóviles durante los años 1959 - 1974.



La ropa de la década de los ochenta se caracterizaba por sus colores vivos y sus prendas de talla única, es decir, podrían ser usados tanto por hombres como mujeres, además marcó una influencia cultural, al representar intensidad y rebeldía con la sobrecarga de prendas.



Las bicicletas de los años ochenta tenían características específicas que las hacen ser únicas de la época. A diferencia de las bicicletas actuales, estas contaban con un asiento más largo, llantas más pequeñas, y su estructura estaba diseñada para más comodidad.



Lámparas más sofisticadas, con diseño ornamentado, donde la funcionalidad se debe complementar cada vez más con la belleza.



En los años ochenta, muchos de los jóvenes optaban por llevar cortes de cabello extremos y de volumen exagerado. Con el corte taza y el corte *mullet*, el cabello lucía un aspecto cremoso y visualmente producía una apariencia de mayor tamaño.





El avance tecnológico fue parte del desarrollo de la década, como la creación del primer computador personal, y dentro de la industria musical, el auge de artistas como Michael Jackson, al igual que géneros como el *heavy metal*, pop alternativo, *house*, *8-bit*, *acid house*, y *el crossover*, los cuales fueron uno de los principales representantes de los sonidos experimentales que sonaron durante esa época.

De esta forma, las canciones que aparecen en las secuencias elegidas: *Should I Stay or Should I Go?*, de la banda *The Clash* y *Heroes* interpretada por Peter Gabriel, destacan en su época por:

- a) Tener sonidos de retro *punk*, una estructura de *blues*, *hard rock* y *art rock* novedoso y llamativo para la década.
- b) Por tener temas controversiales. Por un lado, se dice que el tema más exitoso de *The Clash*, habla sobre la posterior expulsión del guitarrista y autor de la canción. Haciendo una clara alusión al título “*Debería irme o debería quedarme*”. Este sencillo fue un éxito desde su lanzamiento, gracias a diversos programas como *MTV*. Así mismo, retomó las listas de popularidad en el año 2016 luego de aparecer en la serie *Stranger Things*.

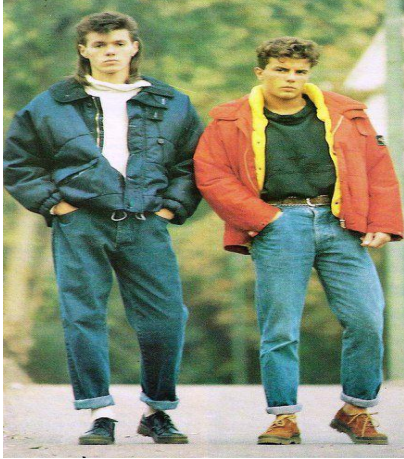
Por otro lado, Bowie compuso su canción en Berlín, Alemania, en julio de 1977. La pista tiene referencias al conflicto de la guerra fría que vivía el país y su separación con el muro de Berlín, siguiendo la historia de dos amantes. Lo que provocó el poco éxito y la difusión que se le otorgó. *Bowie* no alcanzó la cima con esta canción, sino hasta años después. Hoy en día es considerada la canción más representativa de *Bowie* y, dentro de la industria cinematográfica y audiovisual, ha sido utilizada como parte del *soundtrack* para múltiples películas y series.

Ahora bien, la década de los noventa también destacan distintos componentes visuales. En *Everything Sucks* podemos encontrar los siguientes elementos:

ÉPOCA REAL	ADAPTACIÓN
	
	

Las primeras dos imágenes aluden al *videoclip* original de la canción *Smell like teen spirit* de la banda estadounidense *Nirvana*, lanzada en el año 1991, y su recreación. Las posteriores dos imágenes recrean el *videoclip* original de la canción titulada *Wonderwall* de la banda de rock inglesa, *Oasis*, lanzada en el año 1995.

	 
---	---



La década de 1990 estuvo influenciada por los grupos de rock, rap, y las series del momento. Las camisetas básicas, así como las camisas de cuadros estilo *grunge*, los jeans rectos y de tiro alto, y las *bomber jackets* fueron prendas representativas.



Videocámara de mano *Sony*, dispositivo portátil que llevaba cintas de *cassette* y tenía la función de registrar tanto imagen como sonido en el mismo soporte.



Las revistas para adultos se desarrollaron durante las épocas de liberación sexual (1960 y 1970). Durante los noventa, el contexto social y político conservador, no impidió su crecimiento, ya que su compra permanecía secreta gracias al tabú de la época.

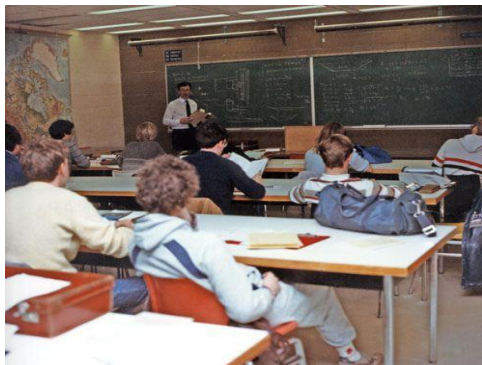




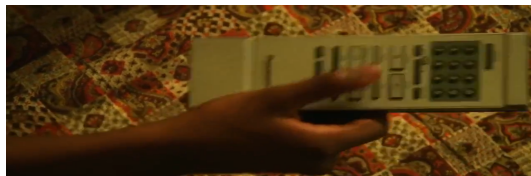
Un reproductor y editor de cintas *VHS*, con características de subir volumen, tonalidades, sus controles se encontraban en el aparato.



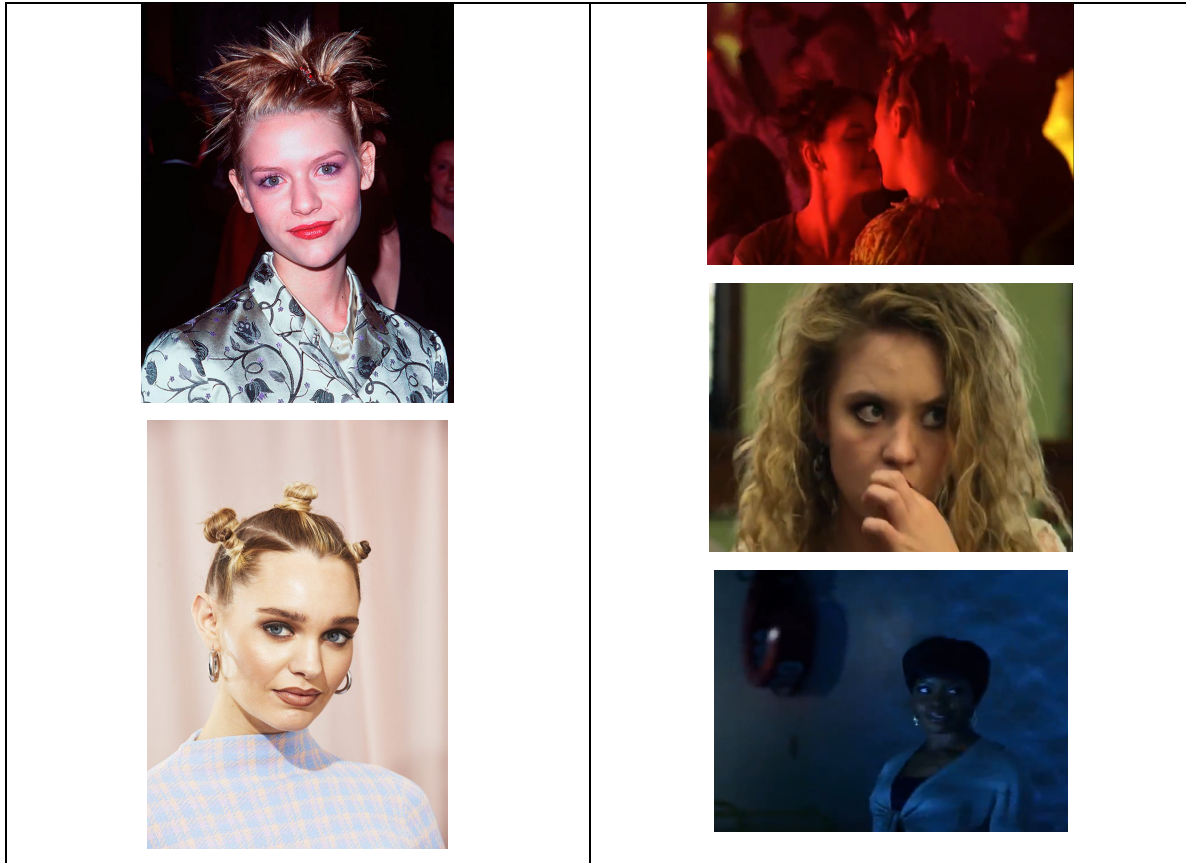
El desarrollo de los reproductores portátiles ayudó a crecer la industria musical, por tanto, impulsó el formato de *CD* durante los años noventa.



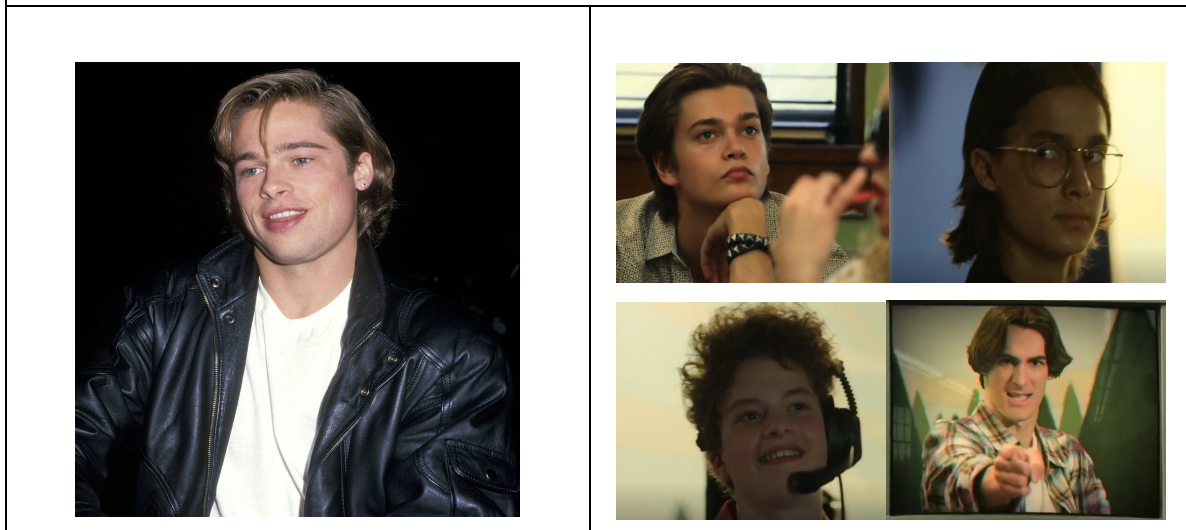
Los pupitres de los salones de clases, tanto en el siglo XIX como a principios del siglo XX, solían ser de madera y rectangulares a modo de que dos personas pudieran sentarse en ella. Este modelo clásico de aula, creaba vínculos sociales entre los alumnos, a pesar de ser excesivamente homogéneo. De igual forma, los gimnasios en los años noventa se volvieron de moda gracias al ejercicio, los aeróbicos y cualquier otra cosa que pudiera hacerse con música de baile.



Televisor de los noventa, imagen por medio de sintetizadores, display y audio, para captar las señales de televisión, características que aún prevalecen en las pantallas actuales. Tienen una estructura ancha y contaban con una conexión a dispositivos de vídeo.



Desde el estreno de la película de amor *Ghost*, el corte estilo *Pixie* fue muy popular, gracias a que Demi Moore lo utilizó en dicha cinta.



Este corte más largo y la media melena fueron característicos de músicos como *Kurt Cobain*. Además, eran utilizados tanto por hombres como por mujeres.

Los años noventa se distinguen por el fin de grandes acontecimientos, es la década que marca la nueva era, ya que, en 1989, se da el fin de la guerra fría y la caída del muro de Berlín; en pocas palabras, la bipolaridad política se comienza a fragmentar. Con este nuevo liberalismo en formas de vestir, nuevas formas de música y nuevas formas de ser, las relaciones entre parejas del mismo sexo, comienzan a ser más visibles, por lo tanto, el binarismo sexual empezaba a dividirse.

Por ello y gracias a la falta de información, conocimiento en el tema de relaciones sexuales y protección, comienza la epidemia del VIH/SIDA. A principios de la década, esta enfermedad cobró la vida de más de 6 mil jóvenes al año. A su vez, se nota un claro rechazo a las personas homosexuales, ya que se creía que el simple hecho de estar con alguien del mismo sexo era un sinónimo de contagio.

Por otro lado, la música sufrió uno de los mayores golpes en la industria, en 1991 falleció a causa de la misma enfermedad el líder del grupo *Queen*, *Freddy Mercury*. Pese a la pérdida de este vocalista, la música dio el punto de salida a un fenómeno que tiene gran peso aún hoy: las divas del pop. Se trata de cantantes con voces muy potentes y una presencia dinámica en el escenario. Abarcando diferentes géneros, cantantes femeninas como *Whitney Houston*, *Céline Dion*, *Mariah Carey*, *Britney Spears*, *Cristina Aguilera* y *Spice Girls*, entre otras.

Hubo un fenómeno conocido como *College Rock*. Se trata de bandas que comenzaron sonando en estaciones de radio de universidades y consiguieron establecerse dentro del circuito internacional. Sus más icónicos representantes son *R.E.M.*, *Smashing Pumpkins*, *Red Hot Chili Peppers* y *Oasis*.

La música de los noventa se caracterizó por ser una mezcla de varios géneros, a diferencia de los ochenta donde se utilizaba mucho los sintetizadores, en esta época se abrió camino para la introducción de géneros indie al *mainstream*, como: *ska punk*, *punk rock*, *pop punk*, *new wave*, *alternative pop*, *rock*, *punk*, *rock indie*, *reggae* fusión, etc. De este modo, las canciones que aparecen en las secuencias de *Everything Sucks*, responden a ese contexto. *Oasis* forma parte fundamental del *soundtrack*, no solo por su clara aparición dentro del universo de la serie, sino también por las letras de las canciones que parecen adecuarse a los momentos. *Don't look back in anger* fue escrita por *Noel Gallagher* en 1995. El tema *Wonderwall* ha pasado a ser parte fundamental del movimiento *Britpop*, liderando las listas de canciones alrededor de 10 semanas, durante su año de lanzamiento en 1995. Su origen y significado es controversial, al

no tener uno en específico, pero esto no impidió que la canción sea la más reconocida de la banda. Su nombre proviene del álbum *Wonderwall Music* del beatle, George Harrison, de 1968.

La temporalidad de la serie se fija por medio de estas dos canciones, ya que pertenecen al mismo álbum, siendo dentro de este universo, música que está en su apogeo.

Ambas forman parte del género *Britpop*, que nació dentro del contexto donde las disqueras se adueñaron de las independientes y los artistas ingleses de los ochenta bajaron en popularidad, estas canciones retomaban la cultura de los setentas, incluyendo elementos de su época, dando un mensaje opuesto al *grunge*.

En el caso de la canción *Silent all these years*, de 1992, *Tori Amos* debutó en la industria musical con su primer álbum titulado: *Little Earthquakes*, un repertorio musical lleno de experiencias, sentimientos y emociones muy personales y transparentes que muestran la visión de la cantautora. A *Tori* se le conoce como la innovadora dentro de su género, pues mientras existían las divas del *pop*, *Amos* rechaza la imagen de la mujer dentro de la industria musical, ella opta por ser rebelde, en su música trata temas impulsados por su vida personal e identidad, es el caso de su álbum debut, donde narra su abuso sexual, lo cual ayudo a liberarse y convertir aquello que la atormentaba en arte. *Amos* se presentaba sola, sin una banda, solo ella, su piano y su voz, mostrando su ideología feminista, lo que llevo a muchos fans a cautivarlos por su esencia liberal.

La nostalgia en nuestras series mantiene un aspecto en común: la reflexión estética de dos series que no fueron creadas en la época en la que se desarrolla su historia. Sin embargo, también tienen algunas particularidades, tomando en cuenta lo dicho por la autora *Svetlana Boym*, a quien *Reynolds* retoma en su libro *Retromanía*:

En *Everything Sucks* y *Stranger Things* hay una nostalgia restauradora en cómo plantea la ambientación de la época, que va desde la vestimenta hasta la música.

Sin embargo, en *Everything Sucks* se vuelve reflexiva cuando sitúan a una mujer lesbiana como protagonista, siendo un reflejo de la liberación sexual actual, pero también de las complicaciones que en esa época se vivían para poder expresarte y más siendo mujer.

Por otro lado, en *Stranger Things* adaptan una historia de ciencia ficción contemporánea a una época donde una mujer difícilmente podía ser la protagonista y además ser el personaje más

fuerte. La serie se vuelve reflexiva cuando rechaza algunas de las características de la televisión y cine de los ochenta, e implementa sus propias normas que se adecuan al contexto social actual.

Estas dos series nos muestran una gran cantidad de elementos visuales y sonoros, que refuerzan la nostalgia a una época, y el cuidado de producción e investigación que se tuvo. La preparación de las décadas fue verosímil en algunos aspectos, al ser productos generados en la segunda década del siglo XXI, retratan situaciones que justamente no se vieron en los años en que se sitúan las series, pero que sí responden a contextos y situaciones que se viven en nuestra actualidad.

## Soundtrack

De acuerdo al sitio IMDb (*Internet Movie Database*) las casas productoras de las series son: *D21 Laps Entertainment*, para *Stranger Things* y *Midnight Radio* para *Everything Sucks*, y ambas tienen como distribuidora a la plataforma *Netflix*.

Sitios web y servicios de música, como *iTunes*, y *Spotify*, nos indican que el sello discográfico de *Stranger Things* es *Lakeshore Records*, responsables de la distribución del *soundtrack* de la serie. Mientras que la página *Whatsong*, señala como sello de *Everything Sucks* a Tiffany Anders.

### Sellos discográficos de las canciones:

- *Should I Stay or Should I Go? -The Clash (Universal Music Publishing)*
- *Heroes -David Bowie (Warner Chapell Music)*
- *Don't look back in anger - Oasis (Sony Music Publishing)*
- *Wonderwall - Oasis (Sony Music Publishing)*
- *Silent all these years - Tori Amos (Warner Music UK Ltd, WEA International Inc.)*

El apartado de análisis de las canciones, en sincronía con los elementos de imagen, muestran la respuesta entre el contexto que los personajes estaban experimentando en las secuencias, pues las letras responden a situaciones personales que potencializan sus vivencias. Según Chion, esta semejanza forma parte del valor añadido. Esto evidencia que, para la elección de dichas canciones, se desarrolló una investigación sobre la música de la década, es decir, se necesitó un curador musical<sup>47</sup> que se encargará de seleccionar minuciosamente las piezas, pues además de utilizar artistas o bandas mainstream, como *Oasis*, *The Clash*, etc. También optaron por recurrir a artistas independientes como: *Tori Amos*, quien narraba en sus canciones temas más emocionales y liberales.

Por parte del *mainstream*, se optó por utilizar aquellas canciones cargadas de emoción, pero con trascendencia social, como: *Don't look back in anger*, la cual actualmente es señalada como un himno de esperanza.

---

<sup>47</sup>El curador tiene la tarea de reevaluar, filtrar, digerir y conectar, todo a la vez. En una época saturada de artefactos nuevos e información, el curador, es el hacedor de conexiones (Reynolds, 2011, 160).

Esto en respuesta de la importancia que existe entre la conexión de las cuestiones narrativas y emocionales, con las económicas y políticas, para la construcción de ambos productos audiovisuales.

El uso de estas canciones han sido un gancho para las series. Parte del reconocimiento de *Stranger Things* está en el *soundtrack*, puesto que gran parte de las canciones que han incluido, se han dado a conocer (más allá del éxito que tuvieron en su momento) llegando a enlistarse en los tops mundiales de las plataformas de música.

Es un medio de publicidad tanto para las disqueras y editoriales, como para la plataforma, la distribuidora y las compañías productoras de las series. El sitio *Technocio*, en su recopilación de datos, indicó que los usuarios de *Spotify* han acumulado más de 17 millones de horas de reproducción de música relacionada con *Stranger Things*. Según el sitio *Indiehoj*, durante la transmisión de la primera temporada, el tema *Should I Stay Or Should I Go* del grupo *The Clash* aumentó el nivel de reproducciones en un 30% en dicha plataforma de música. No obstante, este mismo efecto de aumento de reproducciones se ha visto en otras de las canciones que también han sido incluidas en las temporadas actuales de esta serie.

Por otro lado, *Everything Sucks*, aun con su cancelación y el poco alcance que tuvo, logró reconocimiento por algunas revistas y periódicos, como *Billboard*, *El País*, entre otras publicaciones, que destacaron la relevante investigación musical que llevó a cabo la supervisora musical de la serie, rescatando canciones y artistas de esa época. Sin embargo, a pesar de tener buenas críticas, esta serie no obtuvo el mismo impacto musical como el de *Stranger Things*.

Resaltando también los elementos sonoros, el caso de *Stranger Things*, un acontecimiento que destacó por su música, su *score* se basa en melodías del cine de terror de los ochenta, logrando esa sensación de establecer al espectador en dichos años, partiendo incluso desde el punto de vista de la cultura pop, donde el uso de sintetizadores comenzó en ascenso.

El uso de canciones de artistas como *Joy Division*, *TOTO*, *David Bowie*, entre otros, referentes de la cultura *pop* de los ochenta, resaltan más los valores tanto estéticos y nostálgicos, mientras el público que creció con dichas canciones, ve guiños del pasado. Para las nuevas generaciones el uso de estas canciones es uno de sus acercamientos a dichas épocas, además de las distintas



relaciones y aproximaciones, como podrían ser las historias que les contaban sus familiares o los productos que han consumido y que fueron creados en esos años.

En este punto, tanto los creadores de la serie como los espectadores, son consumidores de la cultura pop. La selección de una canción en las secuencias, también tienen un vínculo significativo dentro de la narrativa, captando “simultáneamente lo visible y audible”, según Cisneros. Esto es explícito para quienes saben el significado o tienen conexión con dichas piezas, implícito para otros cuyo momento solo resalta en el instante, ya sea con los tonos melancólicos o melodías alegres en partes emotivas de la narrativa.

No obstante, *Everything Sucks* es un caso totalmente diferente a *Stranger Things*, comenzando con su *score*, el cual no es su elemento más destacable, pasando casi desapercibido para la escucha del espectador. El uso de las canciones en el *soundtrack* en partes claves de la narrativa (como las secuencias analizadas) y en fragmentos de transición, logran una síncretis entre la letra de la canción y lo que se ve en la pantalla.

Pareciera que *Netflix* sigue una misma fórmula para tener el mismo éxito (aunque *Everything Sucks* fue cancelada tras su primera temporada). El uso de una década pasada para situar un drama juvenil, destacando el uso de música *mainstream*, como si formaran un único *star system* dentro de la industria musical y del *streaming*.

### Star system

Si bien en el capítulo anterior se define al *star system*, como una forma en la que el público se familiariza con ciertas figuras públicas, estas estrategias por parte de la industria se relacionan con otros conceptos.

Dentro de las series seleccionadas podemos encontrar, diversos personajes que responden a las condiciones del *star system*, ya definidas en el capítulo anterior.

En *Stranger Things*, detectamos personajes que forman parte del universo cinematográfico y que además tienen un amplio reconocimiento social, a través de sus diferentes celebridades, como es el caso de Winona Ryder (Joyce).

Durante los años ochenta y noventa, se estrenaron películas como *Drácula de Bram Stoker*, *Edward manos tijeras*, *Beetlejuice*, *Mujercitas*, entre otras. La constante de estos filmes era una sola actriz: Winona Ryder. Durante estas dos décadas, fue nominada a dos *Oscars* y ganadora de un *Globo de Oro* a mejor actriz de reparto. Su carrera en ascendencia y sus noviazgos, la llevaron a convertirse en una estrella rentable para *Hollywood*, esto significa, que fue incluida dentro del *star system*. En palabras de Gubern, “Más apariciones equivalen a más valor, independientemente de la valía intrínseca del sujeto, y esta presión mediática es responsable de la inducción (...) destinados a mantenerlo perpetuamente focalizado por parte de los medios de comunicación” (1996, 53).

Sin embargo, la actriz tuvo una repentina caída al involucrarse en distintos problemas, entre los que se encuentra robar en una tienda de ropa, y engañar a su novio. Tal parecía que la carrera de Ryder había terminado, pues busco seguridad en sustancias. Pero, años más tarde, los hermanos Duffer de la mano con *Netflix*, decidieron hacerla parte del cast para la nueva serie de ciencia ficción *Stranger Things*.

Winona Ryder protagonizó la serie en el papel de Joyce, una madre que busca a su hijo el cual está perdido en otra dimensión. La audiencia aclamó el papel que hizo, ya que no solo le quedó como anillo al dedo, sino porque sus años dorados fueron justamente los elegidos para la serie: los ochenta. Esto hizo que la plataforma vendiera no solo el producto, también a una estrella que se creía retirada. Logró instaurarse una vez más en el *star system*, pero ahora del mundo del *streaming*. A su vez, su fama incluyó a los coprotagonistas, los niños que nadie conocía, hasta este proyecto.

Así se fundó un nuevo *star system*, con la capacidad de catapultar con mucha mayor rapidez a las estrellas de televisión hacia el cine. Dentro de este, encontramos a Millie Bobby Brown (*Once*), Finn Wolfhard (*Mike Wheeler*), Gatten Matarazzo (*Dustin Henderson*), Caleb McLaughlin (*Lucas Sinclair*), Noah Schnapp (*Will Byers*) y Charlie Heaton (*Jonathan Byers*).

Millie Bobby Brown tenía 12 años cuando interpretó a *Once* por primera vez en 2016, esto le abrió numerosas puertas, del *streaming* y el cine. Dio vida a *Enola Holmes* (2020 y 2022) una adaptación libre de *Netflix*; y a *Madison* en *Godzilla vs. Kong*, donde también interpreta a una niña con poderes telepáticos que le permiten comunicarse con el *Kaiju* más popular de Japón. De esta manera, Brown logró escalar fácilmente dentro del nuevo sistema.

Mientras tanto, sus compañeros de reparto no se quedaron atrás. Finn Wolfhard es ahora parte de la nueva secuela de una de las mayores franquicias en la industria cinematográfica: *Ghostbusters*. Wolfhard es el nieto de Egon Splengler. Sin embargo, el papel que impulsó su carrera hacia el cine fue el de Richie Tozier en *It* capítulo uno y dos, un *rebot* de la serie de los ochenta.

Por otra parte, el chico que caracteriza la ternura en el club, Gatén Matarazzo, aún está a la espera de consolidarse dentro del ámbito del cine. En 2019, lanzó un *reality* en la misma plataforma, llamado “Grita, te estamos filmando”. Y en 2022 estrenó su primera película en la gran pantalla junto con la actriz Angourie Rice. A pesar que la película tuvo mucha publicidad, pasó rápidamente a la plataforma de *streaming* que la financió (*Paramount*).

Otro caso de un resurgir en la industria por medio del *star system*, fue con el actor David Harbour, quien a pesar de tener un historial, sus papeles eran en roles secundarios en películas y series, no fue hasta que llegó a *Stranger Things*, donde a partir del año 2016, interpretó el papel del oficial Jim Hopper, cuando su carrera se vio impulsada, ya que su personaje fue uno de los más queridos por el público, alcanzó un punto de popularidad atractivo para las compañías como *Marvel*, donde fue contratado para formar parte del *Universo Cinematográfico de Marvel*, compartiendo el protagonismo con la actriz Scarlett Johansson, en el papel del *Red Guardian*, consecuentemente el actor recibiría más papeles protagónicos, como el anti héroe *Hellboy* en el 2017.

Del mismo modo que Finn Wolfhard, otra figura que saltó a la fama y se convirtió en alguien sobresaliente por su actuación en *Stranger Things*, es Noah Schnapp, mismo que interpreta el personaje de Will Byers, uno de los personajes principales. El papel de este último, en la primera temporada lanzada en julio de 2016, gira en torno a su misteriosa desaparición. Lo curioso aquí es que, en ese mismo año, a tan solo dos meses después de haber salido esta primera entrega, la figura de Noah aparece en representación del video musical *LA Devotee* de la banda *Panic! At The Disco*, desenvolviéndose como un niño que de igual manera es secuestrado y expuesto ante criaturas malévolas; saltando así de ser un actor en series de *streaming* a sitios *web* como el de *YouTube*.

A diferencia del *star system* de *Stranger Things*, donde observamos caras conocidas de *Hollywood* o vimos el surgimiento de muchas, en *Everything Sucks* se eligieron actores y

actrices con poca participación en proyectos audiovisuales, pero que cumplieran con los rasgos característicos de los personajes, así como su buen trabajo actoral. Dentro del *cast*, solo Sydney Sweeney consigo lanzarse al estrellato, con su nuevo papel en la serie *Euphoria*, el cual le ayudó abrir más puertas en proyectos aún más grandes, obteniendo protagónicos en películas como: *Reality*, y *The Voyeurs*. Así como su aparición en *The White Lotus*, *Once Upon A Time in Hollywood*, *Sharp Objects*, entre otros proyectos. Y próximamente su aparición en la nueva película de *Marvel Madame Web*.

A pesar de que no todo el cast obtuvo papeles tan importantes como Sydney, es importante mencionar que cada uno de ellos pasó por un proceso donde saltaron de teatro a cine o televisión, de igual manera siguen laborando en esta área, algunos han obtenido pequeños papeles en series y películas, el caso de: Peyton Kennedy, Rio Mangini y Patch Darragh, otros han logrado tener protagónicos en proyectos no tan populares, como: Quinn Lieblich, Jahi Di'Allo.

*Stranger Things* y *Everything Sucks* fueron creadas dentro de la década de 2010-2020, en años donde las tomas de multiculturalidad, la inclusión femenina y diversidad sexual ya no eran mal vistos e incluso eran mayormente requeridos.

Ambas series se destacan por tener únicamente a un personaje afrodescendiente, cuyo rol varía dependiendo de la época en la que toma inspiración. Por ejemplo, en *Everything Sucks*, el contexto histórico de la época, nos marca que, en ese tiempo, no era común observar alumnos de color en escuelas de blancos, a menos que descendiera de una familia rica e importante (como lo que pasa en la serie *The Fresh Prince Of Bel-Air*, donde el tío del protagonista es rico e importante, pero, aun así, no dejan de enfrentar cuestiones racistas). Lo que es extraño, ya que Luke, el personaje principal, viene de una familia estructuralmente rota ya que no tiene un padre y se muestra egoísta, pues está acostumbrado a obtener lo que quiere a su propia manera, sin importarle los sentimientos de los demás.

Del mismo modo, Lucas Sinclair es el único personaje de color en *Stranger Things*, y dado que la serie está basada en los ochenta, el niño pertenece a un grupo de inadaptados que, si bien no son afrodescendientes, son los marginados de la escuela. Así que, en este caso, el color no parece tener importancia, ya que, pese a esto, obtiene un tanto de racismo y rechazo por el resto de sus compañeros.

En ambas series la narrativa gira alrededor de un personaje femenino. En *Stranger Things*, Eleven es un personaje fuerte, con poderes, que se enfrenta a cualquier monstruo, sea humano o no; además de quebrar con la idea de la feminidad, por su falta de cabello. En *Everything Sucks*, observamos a Kate, una adolescente tímida y con miedo, que no puede mostrar su orientación sexual por los prejuicios de la época.

Así mismo, las dos series cuentan con protagonistas mujeres que están rodeadas de hombres con costumbres arraigadas, machistas y conservadoras, quienes solo se encargan de cuestionar y juzgar sus acciones. Además, gracias al contexto histórico en el que vive cada una (ochenta y noventa), su feminidad se ve alterada.

El *star system* de estas series, es el mismo que encontramos dentro de los modelos que ya se han establecido, donde se traen artistas de otros medios o se impulsa hacia otros. Con la notable característica de que el impacto mundial de una serie también determinará en parte el éxito y reconocimiento de los mismos actores.

### **Estética y experiencia**

La estética, vista como un elemento en complementariedad con la experiencia, nos sitúa ante dos series que poseen elementos en su producción, que resaltan en el punto de vista del espectador, formulando tres dinámicas, las cuales, según Mukarovsky, son: los valores estéticos, intraestéticos y extraestéticos.

Dentro de los valores estéticos de *Stranger Things*, el diseño de arte resalta ante los ojos de espectadores que vivieron la época e incluso de los que nacieron posterior a ella, puesto que han logrado relacionarse. Partiendo desde el uso de una trama, pues se asemeja a las películas de los ochenta, las cuales tenían toques de ciencia ficción, terror y aventura, tópicos recurrentes para la época. Esto en la actualidad tuvo repercusión en la mercadotecnia con los productos referentes a la serie que posteriormente salieron a la venta, creando una relación hacia valores intraestéticos que apelan a la nostalgia.

Por ejemplo, el grupo de amigos son admiradores de *Star Wars* y *cómics* de superhéroes, esto es claramente percibido en las decoraciones y juguetes, ya que la ambientación y la música nos envuelven en un entorno de ciencia ficción. Ejemplos en el *score* de *Stranger Things*, compuesto por Kyle Dixon y Michael Stein, con su uso de sintetizadores, nos recuerdan a las

melodías escuchadas en películas como *The Thing* del director John Carpenter, o *A Nightmare on Elm Street* e incluso a música de la época de los ochenta. Las referencias a dichos productos de manera sonora, nos envuelven en esa aura de misterio y terror, un valor que también resalta con el *soundtrack*. Además, de otros elementos como la vestimenta y la ambientación Sin embargo, a pesar de que uno de los valores más resaltantes en *Stranger Things* sean estos elementos que apelan a la nostalgia, el contexto actual del año de producción de la serie, se ve dentro de la misma. El concepto estético se ha transformado y lo que un día se ha considerado atractivo o normal, cambia constantemente, viéndose reflejado en los personajes, haciendo referencia a otro término: los valores extraestéticos.

Ejemplos como Eleven, que en su apariencia dentro de la primera temporada, es una niña que no refleja esa feminidad de la época ochentera (cabello largo, alborotado, ropa llamativa y maquillaje extravagante), al tener su cráneo totalmente rapado. Tal aspecto es algo que incluso impresiona a los protagonistas, ya que le preguntan si padece cáncer. Sin embargo, en aspectos actuales, la falta de cabello en ciertos intérpretes es algo que se ha ido normalizando, incluso un poco desde los noventa, pues personajes como Ripley de la saga *Alien*, destacaron por ese aspecto. Otro ejemplo es el personaje de Dustin, cuya apariencia no apela a los estándares masculinos de belleza actuales o de la época, puesto que el actor padece displasia cleidocraneal, misma que mantiene en el personaje de la serie.

Con respecto a otros aspectos técnicos referentes a los valores extraestéticos, tenemos que, en nuestros tiempos, la fotografía tiene un alto contraste y brillo, esto es relevante, ya que al contar con una serie que establece una ambientación de los ochenta bastante precisa, en cuestión de imagen, es más familiar la actualidad, por lo que la calidad es alta, no se asemeja al *VHS* o de la televisión análoga.

A pesar de que la colorimetría es neón, algo característico de los ochenta, los tonos oscuros, recurrentes en el género de ficción y misterio, son los que dan ese contraste de la década. La imagen nos establece puntualmente a normas estéticas<sup>48</sup> de nuestra época actual.

En *Everything Sucks* ocurre algo similar con los valores estéticos que recrean la época de los años noventa para quienes pertenecieron a ella y quienes solo conocen la cultura pop de la

---

<sup>48</sup> Según Cesare Segre en su artículo “*La teoría de la recepción de Mukarovsky y la estética del fragmento*” nos dice que una norma estética debe ser estudiada como hecho histórico.

época. Sin embargo, hablando a nivel de impacto, en espectadores y de productos que, salieron o no a la venta, no es lo mismo.

La adaptación ambiental de la serie está creada a partir de los valores intraestéticos: podemos señalar no solo su ambientación y vestimenta, que claramente alude a la época referida, sino a elementos más específicos, que resaltan nostálgicamente, como: las camisetas de artistas o bandas, escenografía como posters, y música.

Ejemplo, la mayor parte del tiempo en la serie, Kate usa camisetas de artistas como *Tori Moi*, Luke hace uso de dispositivos como la videocámara de mano, para grabarla a ella o hacer un *videoclip*. Ambos personajes comparten su gusto por la música en dispositivos como los *discman*, donde resaltan bandas y artistas como: *Oasis*, *Cicero*, *The Peechees*, *Tori Moi*, entre otros.

Hasta la calidad de imagen, pues a comparación de *Stranger Things* donde mantiene una imagen saturada, aquí se aprecia un granulado característico de la época referida de acuerdo con su tecnología, lo que resalta una norma estética de los años noventa.

La serie misma puede transportar a los espectadores, con conocimiento previo, a series creadas en la época, como *Aprendiendo a Vivir*, *Dawson Crece*, *Cinco en Familia*, *Aquellos años maravillosos*, entre otras series dirigidas a jóvenes, que narraban la vida de adolescentes y jóvenes adultos durante su crecimiento y su enfrentamiento a nuevas etapas de su vida, este mismo hilo se mira en *Everything Sucks*, sin embargo, desde una mirada más liberal y tocando temas que comparado a las series anteriormente mencionadas, no se tocaban. Aquí hablamos de los valores extraestéticos, pues estas temáticas actualmente son validadas por la audiencia de acuerdo con el contexto actual.

Luke es un niño afrodescendiente, que vivía en una época donde el racismo y la inclusión de ciertos sectores de la población aún persistían, sin embargo, durante la serie, no hay ningún indicio que resalte dicho aspecto, ya que la relación escolar y social que tiene es la misma de muchos de sus compañeros. El único aspecto de burla que resalta es a causa del grupo de amigos con los que se junta, pues son considerados *nerds*.

Estéticamente, los semejantes y distintos elementos de producción de ambas series, nos llevan a experimentar diversas sensaciones. Incluso pueden llegar a variar respecto a los propios valores estéticos de cada persona y contexto en el que se relacione, tal como lo menciona

Mukarovsky; la función de la estética parte de la relación colectiva y el mundo, haciendo que todo esto, en sincronía, cree una experiencia distinta.

### **Mirada del Espectador**

Las formas en las que un personaje es percibido dependen de los ojos con los que un espectador mira, junto con las características propias que le atribuyen los creadores de cada una, respecto a lo que quieren transmitir con la serie.

Es por eso que dentro de los personajes observamos distintas percepciones de cada uno.

En *Stranger Things* y en *Everything Sucks*, observamos historias donde uno de los enfoques principales es la amistad, hasta cierto punto ambas manejan las mismas características, un grupo de adolescentes, que son marginados dentro de su universo, cada uno con una personalidad que lo define en un papel fundamental en su dinámica, ya sea la rudeza, liderazgo, miedo, extravagancia, y demás. Algo en lo que el espectador se puede familiarizar, pues dentro de la cultura pop, los grupos de amigos son comunes, vistos en obras como *IT* del autor Stephen King, *The Lost Boy*, *Stand Be Me*, *Ghostbusters*, entre otros.

Particularmente algunos personajes nos transmiten diversos sentimientos y sensaciones.

Eleven en primera instancia da una sensación de confusión, temor, desconfianza, y fuerza, puesto que, a pesar de haber pasado por malos ratos, es alguien que continuamente salva a sus amigos, toma una postura de liderazgo debido a su trágico pasado. En suma, esto es clave para que logre desarrollar una relación con los otros personajes opuestos a ella, es decir, sus nuevos compañeros de aventuras que, desde el primer momento, nos dan calidez, lealtad, ternura y neutralidad ante los problemas, como es el caso de Dustin.

En contraparte, los adultos en la serie denotan sentimientos mucho más maduros, eso quiere decir que, a pesar de las dificultades, demuestran esperanza, excesivo amor y valentía, en el caso de Joyce. No obstante, también se nos muestra que, aunque está desesperada por encontrar a su hijo, la miran como una persona que tiene problemas mentales. Además, existe una diferencia entre Joyce y las otras madres del pueblo, por ejemplo, podemos observar que Joyce no cuenta con una pareja que la apoye incondicionalmente o que esté para acompañarla, en



cambio, las mamás de algunos amigos de su hijo que parecen pertenecer a una clase económica más alta, cuentan con un padre de familia.

Hopper es el jefe de policía, nos brinda la imagen del *sheriff* rudo, frío, mujeriego y solitario, cuando el caso del niño Byers llega a él se muestra desinteresado en el caso, pero una corazonada, tal vez por algún hecho de su pasado, lo lleva a creer que Joyce no estaría tan loca como creyó en un inicio. Durante la secuencia número dos de *Stranger Things*, Hopper parece estar derrotado, se niega ante la idea que el niño esté muerto, su rostro refleja amargura y ausencia.

En contraparte, Jonathan es un joven introvertido a la hora de estar frente a más personas con las cuales no siente mucha conexión, sin embargo, a pesar de ser alguien tímido, es solidario con sus seres queridos y reacciona ante diversas circunstancias como una figura paterna.

En *Everything Sucks*, Kate, una chica tímida y sensible, que se encuentra en un proceso de autodescubrimiento durante toda la serie, donde se enfrenta al miedo sobre quién es y qué dirán los demás sobre su identidad. También es el único personaje que se enfrenta a la sociedad, las etiquetas y a los prejuicios que la rodean. Poco a poco logra mostrar su voz y hacer que se le escuche, mostrándose valiente y dueña de sus propias decisiones.

Luke es un adolescente extrovertido, egocéntrico, optimista y creativo, le gusta acaparar la atención y obtener lo que desea, durante toda la serie estará tratando de perseguir a Kate mientras explora su alrededor y trata de encontrar respuestas sobre el pasado de sus padres. En algunos momentos Luke se vuelve el antagonista tratando de convencer a Kate sobre una identidad que debería de seguir, así como obligarla a mentir y de esa manera permanecer en una relación falsa con ella.

Los dos personajes tienen similitudes en su contexto, por ejemplo: los dos carecen de una de las figuras paternas/maternas, Kate perdió a su madre cuando era niña y el padre de Luke lo abandonó cuando era pequeño. Por otra parte, los padres de ambos, dos personas sensibles y amorosas en su entorno familiar y social, pero con dificultades para poder generar la suficiente confianza con sus hijos, lo que puede llevar incluso a la incomprensión. De igual manera, los dos obtienen un desarrollo personal que les permite defenderse y sobrellevar las adversidades que se presenten.

Las formas en las que es utilizada la imagen en ambas series también han contribuido a enfatizar las cualidades de estos personajes. Los planos utilizados, alrededor de la serie, como varios *point of view* para mostrar la mirada de los personajes, cuando se presentan emociones y acciones importantes, como el uso de primeros planos, en conjunto provocan una cercanía con el personaje o sentirse parte de la historia.

Particularmente, *Everything Sucks*, hace uso de dispositivos de video que manipulan sus personajes, lo que añade un valor estético y una forma en la que el espectador puede relacionarse con una imagen que se asemeja a la de una cámara de esos años.

El ritmo de los cortes y movimientos de las tomas se perciben de forma distinta en las dos series, esto en parte está determinado por el género al que pertenecen. Por ejemplo, el caso de *Stranger Things* pertenece al género ficción/misterio, por lo que además de tener una sobre saturación de imágenes, los planos varían muy poco, pues las escenas tienen la necesidad de mostrarnos completamente lo que está ocurriendo, no obstante, el ritmo de cortes es rápido y repentino, lo que también responde al hipercine de nuestra actualidad.

Por el contrario, *Everything Sucks* forma parte del género drama/comedia, lo que significa que los planos están mayormente enfocados en presentar las emociones de los personajes. Se muestra la situación como algo que los personajes de la escena seguramente recordarán, es decir, forman en conjunto un momento único, además los cortes son más lentos, y suaves, como si se tratará de una canción romántica.

Dentro del diseño de arte, nos encontramos con vestimentas, tecnología, muebles y ambientaciones, aspectos que sumergen al propio público en esas épocas, incluso con la mención de hechos y acontecimientos. Aquellos nos refieren a la nostalgia, una época, donde los niños que crecieron en las épocas de los ochenta y noventa, ahora cuentan con una edad adulta y con capital suficiente para consumir lo que la industria les ofrece. Estos productos establecen un vínculo al hacer uso de elementos que añoran a dicha época, fijan al espectador en una recreación de lo que vivió.

La mirada del espectador dentro de estas series responde a todos los elementos, personajes y situaciones que se plantean dentro de ellas, pero recordemos la mirada es histórica, por lo que es vista desde una perspectiva actual y bajo los ojos de quienes realizamos este trabajo terminal.

### **Análisis**

De acuerdo a los ejes de interpretación implementados en nuestras series, encontramos lo siguiente:

En cuanto a la nostalgia, partimos del punto en que las dos series cuentan con ambos tipos: reflexiva y restauradora, sin embargo, existe una diferencia marcada, respecto a su género y trama. *Stranger Things* pertenece a la ficción y se apela a una nostalgia interesada en rescatar y restaurar elementos del contexto en el que fue basada, más allá de exponer temas de su tiempo de inspiración, que pueden llevar a una profunda reflexión en nuestra actualidad. A diferencia de *Everything Sucks*, un drama que hace un mayor uso de una nostalgia reflexiva, ya que tiene un contenido controversial para una época conservadora, que además, lleva a plantear y analizar argumentos del presente.

El *soundtrack* por parte de *Everything Sucks*, funciona más por el valor añadido que le da a la imagen, pues la letra acompaña el contexto que observamos en la secuencia, potenciando las acciones y los temas tratados, esto a pesar de que el idioma de las canciones sea en inglés, pues la misma serie brinda los subtítulos en todos los idiomas seleccionados para su difusión, por lo tanto, encontramos elementos de: Imagen, melodía musical y letra (Chion, 1995).

En *Stranger Things* se entiende un *soundtrack* que apunta más a lo *mainstream*, donde la letra de la canción no ofrece mucho para el valor añadido, es el caso de la escena de *The Clash*, parece que en este solo muestra una nostalgia restauradora para mostrar lo que los jóvenes adolescentes, y personas en general, escuchaban. Así mismo, conserva una musicalización norteamericana, debido a que la época de inspiración son los ochenta. En esta década, la guerra fría tenía su punto más alto, por lo que los países americanos o capitalistas, en un ámbito patriótico, solo consumían sus propios productos, eso incluía música, cine, entre otros.

El *soundtrack* es un sello característico de las épocas, algo que prevalece incluso sobre objetos físicos, como: los *remasters* de las canciones, reediciones de álbumes en formatos especiales.

Algo que no permite que las décadas mueran, volviéndose símbolos, aspectos recurrentes hoy en día para los medios, algo que genera ganancias para la industria.

Las características del *soundtrack*, apelan con lo dicho por el autor Simon Frith, en su obra *Hacia una estética de la música popular* (1987), respecto a las cuatro funciones sociales de la música:

1. Identidad: el disfrutar de la música y fijar la atención hacia ciertos géneros, crea un vínculo de identidad que sitúa a las personas dentro de otros grupos sociales.
2. Emocional: la música, nos da un puente entre nuestra vida emocional, permitiendo que el consumidor pueda expresar lo que no puede con sus propias palabras y lo que siente. Una forma de que el espectador se conozca a sí mismo.
3. Memoria colectiva: se refiere al momento en que la experiencia se intensifica con un sentido nostálgico.
4. La música como algo que se posee: con el sentimiento de poseer la música, se incorpora a nuestra identidad y la visión que tenemos de nosotros mismos.

Estos cuatro puntos podrían aplicarse con cualquier canción, incluso con el *soundtrack* de nuestras series elegidas. En *Stranger Things* y *Everything Sucks* hacen uso de canciones que generan identidad tanto en sus personajes como en sus espectadores jóvenes y de mediana edad, al tomar el estilo de aquellas figuras musicales o vender los discos que incluyan esas canciones. También hablando emocionalmente la letra de estas de algún modo puede llegar a ser significativa o contener palabras exactas de lo que se está sintiendo. Del mismo modo, funcionan como una memoria colectiva nostálgica que se implanta en la mente de las personas, como recuerdos agradables, e incluso son apropiadas por los mismos debido al sentimiento de posesión. Y como lo menciona el autor, el propio espectador puede reconocerse a sí mismo, identificarse dentro de estas escenas, la sincronía del *soundtrack* y la imagen permiten este juego, en conjunto, logran apelar a las emociones del público.

El *star system* parte desde esta clase de íconos, como la música y actores que se han vuelto elementos fundamentales para las compañías, con el propósito de llamar la atención de los espectadores. Creando una estrategia para apelar a sus emociones, pues la idea de ver a un artista del pasado resurgir, provoca cierta expectativa sobre un producto audiovisual.

Forma un círculo que a lo largo de la historia solo “innova” en su fórmula, en el caso de los actores, que pasan de estas series al cine, debido a su popularidad que se expande por los espectadores, y en nuestros tiempos por las redes sociales, incluyendo la nostalgia como otro aspecto más relevante para la utilización de símbolos e íconos de épocas pasadas. La relevancia que cobra la importancia que le da el espectador, para que la industria considere que puede o no generar ganancias. Caso que ocurrió con algunos del elenco de *Stranger Things*, el *star system* se volvió su curriculum.

Incluso entre la propia industria se forma este círculo, la música de estas series, pertenecen a tres compañías grandes de la industria, como *Warner Bros*, *Sony* y *Universal*, un método para que las compañías se vean beneficiadas, la serie al tener estos golpes de nostalgia, le darán relevancia por ese elemento que destaca, y para la música al apelar a las viejas generaciones volverán a escuchar dichas canciones, incluyendo a los más jóvenes quienes querrán escucharlas, provocando mayor nivel de reproducciones y ventas en distintos medios o formatos.

Algo relevante, pues esto podría significar más negociaciones a futuro entre las compañías.

Ahora bien, en este punto los valores estéticos que tenemos en las series elegidas radican en su producción, en la narrativa y en los elementos visuales que muestran. Por un lado, *Stranger Things* al proyectar la época de 1980, contiene en su historia géneros de aventura, fantasía y ciencia ficción, mismos que eran tendencia en las películas de aquellos tiempos, así como el hecho de tener a niños y adolescentes como los protagonistas de la trama. Esto a su vez involucra los valores intraestéticos que evocan al pasado puesto que, siempre traen algo de afuera referente a esos años, por ejemplo haciendo uso de canciones de ciertos cantantes.

En tanto a los valores extraestéticos que reflejan las cosas de un tiempo lejano hacia afuera, esto se puede ver claramente en ambas series por medio de los objetos que aluden a figuras memorables, no obstante, también se percibe en los diferentes tópicos que en cada una se manejan. En casos como el racismo, cuyo tema no se toca en *Everything Sucks*, pues su

protagonista es un chico afroamericano, y se sabe que en aquellos años, no era tan abiertamente aceptado el hecho de no pertenecer a la sociedad respecto al color de piel. Mientras que en *Stranger Things*, se da una visión de los ochenta más acertada; la música, la cultura, los elementos de producción e incluso los valores de la sociedad lo reafirman, tenemos la Guerra Fría, los rusos y el ejército como figuras antagónicas, con intenciones malévolas sobre conquista y poder.

En cuestiones de imagen, a pesar de recoger un sin fin de elementos de la época, *Stranger Things*, no hace uso de ese componente para su narrativa, ya que recoge características propias de la actual cinematografía, como: la saturación de colores, sonidos, juego de planos y cortes. A diferencia de *Everything Sucks*, la imagen se retoma como un elemento estético más para referenciar a la década, usando como ingrediente el granulado de la televisión análoga.

Si bien, el público al que están principalmente dirigidas estas series, es el adolescente de nuestra actualidad, también se apunta a las personas que vivieron bajo el contexto de esa época, por lo que la mirada del espectador en estas series, es distinta. Tomando en cuenta a niños y adolescentes de los ochenta y noventa, ahora adultos, también a los adolescentes y jóvenes de la actualidad.



## CONCLUSIONES

En las dos series el espectador puede llegar a identificarse por:

- La época abordada en la ambientación tanto en música, como vestimenta y utilería, el público que perteneció a esa temporalidad puede llegar a sentirlo personal, pues aquí la nostalgia juega un papel emocional que trae de vuelta recuerdos y memorias, por otra parte, los que no vivieron aquello, sienten ese deseo de revivir una época, aquí otras industrias como la musical y la moda, forman parte para potencializar ese deseo y complacerlo a partir de productos, fue el caso de la colaboración *Stranger Things* con ciertas marcas como: *H&M*, *Converse*, *Coca Cola*, *Nike*, entre otras, lo mismo ocurre con artistas o plataformas de música como: *Metallica*, *Twenty One Pilots*, o *Spotify*.
- Tomando en cuenta que el espectador modelo de estas series es adolescente, bajo el actual modelo de hiperconsumo del que Lipovetsky nos habla, donde se está acostumbrando al consumo de un ritmo acelerado en estructura visual y musical. Es importante pensar que el impacto que generó una serie sobre la otra, responde completamente a este modelo, *Stranger Things* es el gran ejemplo. Por otra parte, *Everything Sucks* que también replica algunas de estas características, pero en menor medida, podría comenzar a plantearse como una posible causa de su poco éxito.
- La audiencia puede mostrar un vínculo por el aspecto físico y emocional que presentan los personajes y sus situaciones en la serie. Dentro las series seleccionadas observamos un *star system* que cumple con ciertas características físicas que rechazan los estereotipos de belleza, las personas podrán sentirse más cómodos al mirar diversidad física en el talento, además, al incluir temáticas más personales y liberales conectan con la serie y pueden llegar a apropiarse de las situaciones, emociones y sentimientos abordados. Esto responde en su totalidad a las tres condiciones del *star system* planteadas en el Marco Conceptual.

Ambas series intentan apelar a ambos públicos objetivos, por un lado, el reflejo de la gente que vivió esos años, incluyendo valores de nuestros tiempos como puntos narrativos, como el



feminismo y la sexualidad, con el punto de atraer al público más joven, no solo partiendo con la nostalgia.

La nostalgia juega un papel importante para responder el porqué el *soundtrack* con canciones de épocas pasadas logran tener un impacto en las series de *streaming*. Desde la perspectiva de Reynolds, la añoranza del pasado hacia un sector del público, provoca un cierto interés, partiendo de que forman parte de la cultura popular.

El porqué de esa nostalgia, se basa en esto mismo, de que hay sentimientos de insatisfacción por el presente. La época de los ochenta marcó muchas tendencias de la cultura pop, como en el cine y la música. Estas series nos hacen viajar al pasado. La justificación de poner canciones de dichas décadas tiene que ver con el hecho de sumergir al espectador dentro de una época específica, aunque también con los valores y la visión que tenía el mundo sobre el futuro, que, a pesar de sus conflictos sociales, era mejor de lo que vivimos hoy en día.

El *soundtrack* de *Stranger Things* y *Everything Sucks*, tiene una noción fuerte sobre el espectador por que lo refugia dentro del pasado, al incluir canciones populares que forman parte del imaginario. El público mayor, al tener memorias sobre estas canciones, acierta con ese sentimiento de nostalgia, pues hay una satisfacción al recordar. Algo que se hizo contagioso para las nuevas generaciones, al mirar o escuchar lo que abarcaban esas décadas.

Por parte de la industria, ésta también juega un papel importante, al observar que estas canciones son *mainstream*, se vuelven parte de sus objetivos para comercializar, cediendo y negociando los derechos de uso, moviéndolas en distintos medios, en estas series o incluso llegando a las películas, haciendo cada vez más grande su rango de alcance e impacto en la sociedad.

Sin embargo, la nostalgia no es el único elemento para traerlas de vuelta, es importante mencionar que la misma serie y su popularidad generada por la industria con sus contenidos publicitarios antes, durante y después de su estreno, aportan para su regreso al imaginario, esto si hablamos de un público que no tenía conocimiento de aquellas canciones. La popularidad de la serie le ofrece un mayor alcance así como prestigio.

En las series analizadas la relación y sincronización entre *imagen-soundtrack* va más allá de un elemento de complementariedad, ya que ambos otorgan sentido a la narrativa. Desde la

melodía que acompaña los momentos de tensión en *Stranger Things*, como la que añade introspección en *Everything Sucks*. En las particularidades que ya se mencionaron anteriormente respecto a la respuesta en acompañamiento de las escenas con la letra y el sentido que esta crea, se encontró una mayor conexión dentro de los elementos: imagen, acción, momento, melodía y letra, en *Everything Sucks*. Esto permite que el espectador, pueda completar las significaciones que se le plantean de acuerdo a su interpretación.

El *soundtrack* de ambas series, cumple con la narrativa de la serie, fijándose en canciones que salieron en esos años o posteriormente, no rompiendo la línea temporal, o sacando al espectador de la misma, sigue dentro de la cuarta pared<sup>49</sup>, y la temporalidad. No fractura lo que el espectador está observando de acuerdo a lo visto en la serie y lo que pasó en la realidad de los años ochenta y noventa. Si bien la narrativa nos ayuda a construir una mirada como espectadores, dependiendo del personaje y la situación, el *soundtrack* fortalece y se establece por encima de lo visual, lo que funciona aún más para poder interpretar una perspectiva como público. Entre el espectador que vivió dichos años, y el sector de público que podría entender la letra de las canciones, se formularía una interpretación diferente, partiendo de dos puntos de vista distintos, el del fánatico y el del público casual.

El *soundtrack* de análisis, forma parte vital de la serie, como elemento de producción en la narración y en beneficio económico dentro de la industria, ambos van de la mano, el espectador que consumirá lo mostrado por la industria, y ésta al recibir los ingresos suficientes, podrá concebir más productos. Logrando todo un sistema complejo de producción audiovisual.

En ambas series logramos encontrar ciertas características en función de música:

*Clímax*: Destaca y da sentido al momento de más tensión que definirá las siguientes acciones que se tomarán en la narrativa.

*Escena*: Ayuda a unir y generar significaciones con la síncrexis de imagen - sonido, además le otorga valores añadidos que el espectador definirá.

*Secuencia*: Ofrece ritmo al capítulo, introduce un espacio musical para captar la atención del espectador, hacerlo más fluido y fácil de captar.

---

<sup>49</sup> *La cuarta pared es la pared imaginaria que existe entre el actor y el espectador. (Premiere, 2018)*

*Series:* Ayuda a la adaptación de épocas, funciona como línea del tiempo entre capítulos, se adapta a cada uno de ellos y la situación planteada. Es parte de la publicidad para atraer un público más amplio, ofrece una reputación y ayuda a pertenecer a la memoria colectiva de la audiencia.

*Industria:* Aporta ingresos, ayuda a dar a conocer a una serie, artista, banda, plataforma, marca, entre otros.

Basado en elementos visuales, y en este caso principalmente sonoros como las funciones de la música, junto a lo mencionado por Simon Frith, al ver que las canciones pueden generar emociones y formas de identificación personal y social, logran ser un sello para las series, ya sea que el consumidor al escuchar las canciones asume la identidad de la serie o viceversa, pues esta significa un momento dentro de su vida, al recordar dichas secuencias, volviendo a una época de su vida, aplicando tanto para las generaciones de los ochenta y noventa, como las más actuales, prevaleciendo en la memoria colectiva y dentro de la industria, pues siguen siendo consumidos, ayudado por las nuevas tecnologías, logrando que tal vez en un futuro estas secuencias se queden dentro de la cultura popular y el imaginario social, adjunto con el valor sonoro que esta les dio por parte de los espectadores.

A fin de cuentas, las empresas buscan generar especulación y el público se encuentra ansioso de ver algo que lo libere de sus rutinas y la monotonía.

La magia de una década no solo revive por la imagen, sino también por la música en *Stranger Things* y *Everything Sucks*.

De esta forma, es como se comprueba nuestras hipótesis planteadas, ya que las canciones de las secuencias seleccionadas en ambas series forman parte de la creación de significaciones, pues, a diferencia de otros elementos de la producción, como los aparatos tecnológicos, las vestimentas entre otros objetos de la época, la música es la que más destaca por el hecho de tener una presencialidad en nuestros tiempos, por la popularidad que tuvo en su contexto, en el nuestro y por estar presente en distintos medios a lo largo de la historia, estando tanto en plataformas digitales, como en formatos físicos, la radio y productos audiovisuales de la industria del entretenimiento.

Como ya lo hemos analizado, esta misma industria del *streaming* centra su interés en contenidos dirigidos hacia el individuo, hablando específicamente del caso *Netflix*, donde sus series más vistas son: *House Of Cards*, *Orange is the new black*, *Narcos*, *The crown*, *Stranger Things*, *13 reasons why* y *The Umbrella Academy*.

Un planteamiento que se da con el *streaming*, específicamente con *Netflix*, fue la innovación en aspectos visuales, cuando las series aumentaron su calidad a una más cinematográfica, incluso impulsado desde años atrás. Además de esto, las tramas profundas se vuelven más recurrentes, adjuntando que no se pierde el formato de episodio, teniendo la posibilidad de un consumo de manera inmediata en su totalidad al subir todos los capítulos en un solo día, o sin tener que salir de tu casa.

El mercado ha generado un nicho para cada persona, ya que la fidelidad de las marcas son los temas con los que el espectador pueda sentirse identificado, así es como puede hacer uso de algoritmos. Planteando a los consumidores de las series de análisis, podemos darnos cuenta de que sus formas de consumo están relacionadas con el estilo de vida que llevan, resultado del contexto acelerado del que Lipovetsky (2007), plantea como la imagen-velocidad, que funciona como una droga a la vez hipnótica y estimulante.

Siguiendo con otra característica que toma de la televisión es seguir las tendencias actuales o tratar de traspasarlas a dichos programas, incluyendo temas de interés social, como lo visto en estas dos series, la sexualidad, la comunidad *LGBTTTIQ+*. Incluso mejorando hoy en día cuando esta plataforma comienza a producir películas exclusivas, posteriormente a ganar premios de prestigio. Podríamos decir que dentro del *streaming* tenemos un contenido múltiple entre el cine y la televisión, adaptado a características contextuales de nuestro presente, independientemente de los años que narrativamente se intente representar.

Actualmente, la sociedad pasa por un proceso de reactivación de la economía luego de la crisis mundial por la pandemia de *Covid-19*. Esto significó un constante lanzamiento de contenidos en las plataformas digitales. Al salir de esta crisis, la gente se acostumbró a esta nueva forma de consumo que, junto con las limitaciones del aislamiento, potencializaron todos los medios audiovisuales. Lipovetsky (2007) afirma que las pantallas se han adaptado a cada una de las necesidades de la sociedad y la industria. Ahora que el confinamiento ha terminado, las

actividades en el exterior que generen nuevas experiencias, como por ejemplo: los conciertos, forman parte no solo del reactivamiento social-económico, sino también en ámbito cultural.

La industria se ha transformado con los medios y formas de consumo, si pensamos en el cine hablamos de una necesidad de vender boletos, en la televisión atraer más espectadores y con el *streaming* tener un mayor número de suscriptores. Estas tres formas, aun con sus propias diferencias, tienen el objetivo de asegurar ingresos a largo plazo.

En un contexto social, donde se han vivido sucesos históricos que alteran a la población, marcando a las nuevas generaciones, quienes se informan de estos acontecimientos, por la televisión y más recientemente por las redes sociales, las emociones toman un sentido digital dentro de ellas. Estos procesos pueden verse reflejados en el apoyo que hay entre las industrias. Cantantes dentro de películas o series, junto con las redes sociales, los ponen en el ojo del espectador, provocando que traerlos de vuelta sea mucho más sencillo para lanzar una gira o concierto, fue el caso de bandas como: *Metallica*, *Depeche Mode*, *The Cure*, quienes tuvieron colaboraciones en series y además se viralizaron en *Tik Tok*.

La nostalgia vista desde un sentimiento de añoranza para una sociedad con dificultades e incertidumbres sobre el futuro, nos genera una seguridad que las distintas industrias del entretenimiento han apropiado como estrategia de *marketing*. Trabajando de la mano con lo retro; lo vemos en la moda, la música, el cine, entre otros, en el regreso de bandas o artistas, así como prendas, accesorios, películas, festivales de música, volviéndose algo atemporal, pues siempre está presente para crear y formar nuevas tendencias en las distintas áreas. Debido a que lo retro vende y mirar contenidos, con ambientación en otra época, es mirar hacia el pasado.

La industria del *streaming*, siempre buscará formas de crear contenidos que puedan generar vínculos emocionales a sus espectadores, lo que pone como estrategia todos los elementos visuales y sonoros que regresen a ese pasado certero. Pero tan solo pensar en el ayer mediante una imagen, parece algo incompleto, Deleuze nos dice que “el sonido pone de manifiesto lo que no se ve” (1983, 32). A partir de una melodía podemos generar, crear y completar algo que ya vivimos, la música tiene ese poder de apuntalar ciertos estados de ánimo, de conectarnos con lo que no se puede expresar a través de las palabras o las acciones. Así como el cine y la televisión encontraron en la música un lenguaje universal, el *streaming*, ha logrado hacerlo

también, poniendo a su favor el contexto económico, político, social y emocional, de quienes vivimos ante un presente y futuro desconocido.

## DE LA INVESTIGACIÓN A LA PRODUCCIÓN: VIDEOCLIP FOREVER



Decidimos realizar este proyecto (*videoclip*) con la finalidad de ejemplificar el uso de la música en los *soundtracks* de las series, a través de un formato de *videoclip*. La historia producida está basada en la elección de un estilo audiovisual de tendencia retro, expresión artística que se inspira en productos audiovisuales icónicos que marcaron la época de los ochenta e influenciaron a varias generaciones, tales como *Poltergeist* (1982), *Back To The Future* (1985), *The Thing*(1982), *E.T. el extraterrestre* (1982), *IT* (1990), *Los Cazafantasmas* (1984), *A Nightmare Elm Street* (1984), entre otras, y con el actual resurgimiento nostálgico de dicha

época, con las series: *Stranger Things* (2016), *Dark* (2017), *The show of 90s* (2023), *Undone* (2019), *The Umbrella Academy* (2019), *Glow* (2017), y *AHS* (2011), por mencionar algunas.

Además de rendir tributo a las historias de personajes infantiles y adolescentes que se enfrentan al conflicto existencial en alguna etapa de su vida, emboscados en una aventura a través de mundos o portales, donde desafían a monstruos, fantasmas y criaturas extrañas.



Demostrando que nuestro mayor objetivo es señalar la importancia del aspecto sonoro en un producto audiovisual, siendo la responsable de darle el alma a la imagen. Es por eso que elegimos la canción titulada *Forever* de la agrupación mexicana *Hawaiian Gremlins*, por su particular estilo sonoro retro que se adecuó perfecto a la idea planteada.

## FUENTES

### BIBLIOGRAFÍA

1. Chion, Michel. *La música en el cine*, Barcelona: Paidós, 1985.
2. Dolores Jessica. *El fenómeno catártico y la narrativa cinematográfica clásica*. Tesis de licenciatura, Universidad de las Américas Puebla, 2004.  
[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lco/zepeda\\_c\\_jd/capitulo4.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zepeda_c_jd/capitulo4.pdf)
3. Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento*, Barcelona: Paidós, 1983.
4. Erreguerena, Josefa. *El espejo Social. Las webseries en la hipermodernidad*. La 1.<sup>a</sup> ed. Universidad Autónoma Metropolitana, 2021.
5. Galeano, Pedro, *El número musical en las series de televisión: la sincronía musicovisual como característica principal de la escena musical*, Cadiz: index.comunicación, 2019.
6. Garcia Alejandra, *Análisis interpretativo de las funciones de la música en la película Las ventajas de ser invisible*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2020.
7. Garcia Francisco. *Efectos del cine en La Segunda Guerra Mundial y su posterior desarrollo*, Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid, 2020.  
[https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51327/TFG\\_F\\_2021\\_097.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51327/TFG_F_2021_097.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
8. Greco Martín, *Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva*, Buenos Aires: Toma Uno, 2019.
9. Gubern Roman, 2000. Estructura del Star-System en *El Eros Electronico*, ed Taurus, 2nd ed, 2006.
10. Gustems. Calderón, Faure, Montoya. Banda sonora e identidades en la generación “Y”. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 2019.
11. Heller, Eva. *Psicología del color - Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.
12. Heredia, Veronica. *Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual*, Ecuador: Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 2017.



13. Licono Edwin. *El papel y la importancia de la música en el cine de terror y suspenso*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2010.
14. Lipovetsky, Serroy. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, París: Anagrama, 2007.
15. Lizarazo, Diego. *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*, México: Siglo XXI, 2004.
16. Martínez, Rodrigo. *Cine y Forma. Fundamentos para conjeturar la visibilidad filmica*. UAM Cuajimalpa, 2019.
17. Mukarovsky, Jan. *Función, norma y valor estéticos como hechos sociales*, Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011.
18. Muñoz Nicolas. *La música para cine como herramienta de la emoción. Tesis de licenciatura*. Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana, 2012.
19. Nicolás, María. López, María, *El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*, Ciudad de México: ComHumanitas, Revista Científica de Comunicación, 2015.
20. Peralta Alexander, Durán Andrés. *El fenómeno sonoro en el cine. Alexander Peralta*. Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana, 2009.
21. Radigales, Jaume. *La música en el cine*, Barcelona: UOC, 2015.
22. Reynolds, Simon. *Retromanía: La adicción del pop a su propio pasado*, Buenos Aires: Caja Negra, 2012.
23. Russel, Mark. Young, James. *Bandas sonoras de cine*, Océano Grupo, 2001.
24. Sánchez, Ramón, Blanco, Florentino. *La elaboración de la retórica de los efectos en la música de cine y apunte sobre el proceso de composición de la banda sonora de El Orfanato*, Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas, volumen 7, Colombia, 2012.
25. Ysadora Jimena. *Funciones de la música en el cine, en la película Naranja mecánica de Stanley Kubrick mediante un análisis audiovisual*. Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México, 2012.

## CIBERGRAFÍA

1. Acín, Ramón. La forma de los elementos - Arتهistoria.  
<https://www.almendron.com/artehistoria/arte/pintura/las-claves-de-la-pintura/la-forma-de-los-elementos/>
2. Albertini. “¿Tiene futuro el binge-watching? Netflix ante el dilema de renovarse o quedarse atrás con el estreno de series completas.” Espinof. 2019.  
<https://www.espinof.com/netflix/tiene-futuro-binge-watching-netflix-dilema-renovarse-quedarse-atras-estreno-series-completas>
3. Aragón Carmen, Haro Francisco. *Las bandas sonoras a lo largo de la historia del cine*. Danzaratte: Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga, 2011.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3676002>
4. Ballester, Inma. 2019. “Lenguaje audiovisual: los movimientos de cámara” Medium.  
<https://medium.com/psicolog%C3%ADa-del-lenguaje-ugr/lenguaje-audiovisual-los-movimientos-de-c%C3%A1mara-7c90e5cbc5>
5. Batalla, Juan. 2020. “La historia de “Heroes”, la canción más famosa de David Bowie que ayudó a demoler el Muro de Berlín.” Infobae.  
<https://www.infobae.com/america/cultura-america/2020/01/10/la-historia-de-heroes-la-cancion-mas-famosa-de-david-bowie-que-ayudo-a-demoler-el-muro-de-berlin/>
6. Begoña Alonso, Cañoto Carolina. “Las 45 mejores series de HBO de todos los tiempos.” ELLE. <https://www.elle.com/es/living/ocio-cultura/g19888162/mejores-series-hbo-historia/>
7. Begoña Gutierrez. “Índice de publicaciones.” Revista Comunicar. 2002.  
<https://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=18-2002-16>
8. “Benchmarking: ¿qué es y cómo hacer este análisis en tu empresa?” 2017. Rock Content. <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-benchmarking/>
9. “Beneficios Dolby Atmos para el hogar”. Dolby.  
<https://www.dolby.com/xl/es/technologies/home/dolby-atmos.html>
10. Benet, V. J. 2016. “Ámame Esta Noche Y La Estabilización Narrativa En El Musical. *Secuencias*, n.º 5 (junio). <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/4610>.
11. Brizuela, Pedrozo. And after all. Lo que no sabías sobre Wonderwall, a 20 años de su lanzamiento.

- <http://rockenpy.com/and-after-all-lo-que-no-sabias-sobre-wonderwall-a-20-anos-de-su-lanzamiento/>
12. Centro Cultural Clavijero. “Cine estadounidense de los años 70’s y 80’s”. 2020. <https://ccclavijero.mx/media/pdfs/2020/11/02/Cinerevisado25EU70sy80s.pdf>
  13. Cordero, Melanie. “Rolling Stone elige las 100 mejores series de todos los tiempos: El top 10.” LOS40 Chile. 2022. <https://los40.cl/2022/rolling-stone-elige-las-100-mejores-series-de-todos-los-tiempos-el-top-10-124753.html>
  14. Corredor, Nicolás. 2021. “La historia detrás de 'Heroes', la canción insignia de David Bowie.” Radiónica. <https://www.radionica.rocks/musica/musica-internacional/la-historia-detras-de-heroes-la-cancion-insignia-de-david-bowie>
  15. “Cronología Histórica de la UNAM”. Portal UNAM. <https://www.unam.mx/acerca-de-la-unam/unam-en-el-tiempo/cronologia-historica-de-la-unam/1940#:~:text=En%20el%20%C3%A1mbito%20internacional%2C%20toc%C3%B3,el%20norteamericano%20y%20el%20sovi%C3%A9tico.>
  16. Crusafon, Carmina. 2017. “El 'star-system' digital, por Carmina Crusafon.” El Periódico. <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20171106/el-star-system-digital-carmina-crusafon-articulo-el-periodico-instagram-youtube-6405757>
  17. Deutsch Stephen. Bournemouth University. “The Soundtrack: Putting Music in its Place.” *The Soundtrack* 1 (1): 14.
  18. [https://eprints.bournemouth.ac.uk/1307/1/deutsch\\_soundtrack.pdf](https://eprints.bournemouth.ac.uk/1307/1/deutsch_soundtrack.pdf)
  19. Efemérides, acontecimientos, nacimientos y defunciones del año 1895.” Efemérides 2.0. <https://www.efemerides20.com/anos/189>
  20. Faillace, Dani. 2021. “¿Cuál fue la primera plataforma streaming y cómo surgió? – Spoiler Time.” Spoiler Time. <https://spoilertime.com/primer-plataforma-streaming-historia/>
  21. Fernández, Tomás y Tamaro. “Hermanos Lumière. El cine.” Biografías y Vidas .com. 2014. <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/lumiere/cine.htm>
  22. Fonda, Jane, and Lily Tomlin. 2018. “7 series que han sido clave en el enorme éxito de Netflix.” BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44879559>

23. Garay, Nicolas, and Angie Jibaja. 2020. “¿Qué significa Wonderwall? origen de la canción de Oasis a 25 años de su lanzamiento | Espectáculos | La República.” LaRepublica.pe.  
<https://larepublica.pe/espectaculos/2020/06/17/que-significa-wonderwall-origen-de-la-cancion-de-oasis-a-25-anos-de-su-lanzamiento-atmp>
24. García. 2023. “Historia de la televisión: Invento, evolución y cambios a lo largo del tiempo.” ADSLZone.  
<https://www.adslzone.net/reportajes/tecnologia/historia-television/>
25. Gene, Stanley. “El Cine Musical (Género) | Características e Historia.” Historia del Cine.es .  
<https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/el-cine-musical-historia-caracteristicas/>
26. Georges Melies.” Red Escolar.  
[https://redescolar.ilce.edu.mx/20aniversario/componentes/redescolar/act\\_permanentes/luces\\_de\\_la\\_ciudad/Memorias/cine/george%20miles.htm#:~:text=Una%20an%C3%A9cdota%20famosa%20que,no%20ten%C3%ADa%20ning%C3%BAn%20porvenir%20comercial%22.](https://redescolar.ilce.edu.mx/20aniversario/componentes/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/Memorias/cine/george%20miles.htm#:~:text=Una%20an%C3%A9cdota%20famosa%20que,no%20ten%C3%ADa%20ning%C3%BAn%20porvenir%20comercial%22.)
27. Giani, Carla. “Tipos de Personajes (con ejemplos).” Ejemplos.  
<https://www.ejemplos.co/tipos-de-personajes/>
28. González, Pablo. “Críticas profesionales de Euphoria (Serie de TV) 2019.” Filmaffinity. <https://www.filmaffinity.com/es/pro-reviews.php?movie-id=607741>
29. Grandío, Diego “UN RECORRIDO A TRAVÉS DE LA COMEDIA DE SITUACIÓN (SITCOM).” RI UAEMEX.  
<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/13690/402500.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
30. Hernández, Raquel. 2013. “Series en streaming: libertad creativa y de formato.” HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/series-streaming-libertad-creativa-formato-50795>

31. Hernández, Valeria. 2022. “¿Qué música se escuchaba en los 80? | Sonica.” Sónica.mx [.https://www.sonica.mx/curiosidades/2022/5/30/que-musica-se-escuchaba-en-los-80-16325.html](https://www.sonica.mx/curiosidades/2022/5/30/que-musica-se-escuchaba-en-los-80-16325.html)
32. “Historia de la televisión por cable: Amenazas convertidas en oportunidades | TVyVideo.” 2001. TV y Video. <https://www.tvyvideo.com/200112214066/noticias/empresas/historia-de-la-televisor-cable-amenazas-convertidas-en-oportunidades.html#:~:text=La%20primera%20transmisi%C3%B3n%20por%20cable,cable%20coaxial%20RG11%20y%20un>
33. Historia del Cine y Su Evolución-Primeras Películas y Actores.” Historia y biografías. <https://historiaybiografias.com/medio-cine/>
34. Hoff, Todd. 2018. “La compleja infraestructura detrás de Netflix: ¿qué pasa cuando le das al "play"?” Xataka. <https://www.xataka.com/streaming/la-compleja-infraestructura-detras-de-netflix-que-pasa-cuando-le-das-al-play>
35. Holman, Libby, Hans Richter, Ferdinand Leger, Alejandro Gaspar. 2012. “Pop en el cine: Diez maneras de usar canciones en una película.” Visiones.
36. Izquierdo, Adriana. 2016. “¿El streaming está matando a la serie de televisión tal y como la conocemos?” Xataka. <https://www.xataka.com/cine-y-tv/el-streaming-esta-matando-a-la-serie-de-television-tal-y-como-la-conocemos>
37. Kaufman, Gil. 2018. “Everything Sucks' Music Supervisor Talks Building Ultimate '90s Mixtape With Oasis, Spacehog, Tori Amos & Killer Indie Tracks.” Billboard. <https://www.billboard.com/culture/tv-film/everything-sucks-music-supervisor-90s-mixtape-oasis-tori-amos-netflix-8099967/>
38. “La música de los 90 y su influencia.” 2022. Excelsior Producciones. <https://espectaculos-excelsior.com/artistas-y-canciones-mas-influyentes-de-la-musica-de-los-90/#:~:text=Tras%20el%20boom%20de%20los.and%20pop%20rock%20al%20mainstream.>
39. Lara, Vonne. 2017. “‘The Jazz Singer’, la primera película sonora en la historia del cine.” Hipertextual. <https://hipertextual.com/2017/01/pelicula-sonora>

40. Lenguaje audiovisual: Movimientos de cámara”. Escuela de Televisión Comunitaria. 2016. <https://escuelatvcomunitaria.wordpress.com/2016/04/26/lenguaje-audiovisual-movimientos-de-camara/#:~:text=Consisten%20en%20movimientos%20de%20desplazamiento,de%20forma%20independiente%20o%20mezclarlos>
41. López, Enrique. “La estética cinematográfica: luz y color.” Centro de Comunicación y Pedagogía. <http://www.centrocp.com/la-estetica-cinematografica-luz-color/>
42. “Los pequeños terremotos de Tori Amos | Cadena SER.” 2022. Cadena SER. <https://cadenaser.com/nacional/2022/10/09/los-pequenos-terremotos-de-tori-amos-cadena-ser/>
43. “Los usuarios de Spotify están obsesionados con la música de Stranger Things.” 2019. Technocio. <https://technocio.com/los-usuarios-de-spotify-estan-obsesionados-con-la-musica-de-stranger-things/>
44. Lucarios. 2021. “Nouvelle Vague: orígenes y características de la mítica ola del cine francés que revolucionó el séptimo arte.” Espinof. <https://www.espinof.com/cine-clasico/nouvelle-vague-origenes-caracteristicas-mitica-ola-cine-frances-que-revoluciono-septimo-arte>
45. Martín, Raquel. “¿Cuánta audiencia tiene ‘House of Cards’?” Forbes España. 2014. <https://forbes.es/lifestyle/5770/cuanta-audiencia-tiene-house-of-cards/>
46. Millán, Víctor. 2022. “Cómo HBO pasó de ser un canal de tercera a una marca global.” Hipertextual. <https://hipertextual.com/2022/08/hbo-historia#:~:text=HBO%20se%20lanz%C3%B3%20por%20primera,en%20Pensilvania%20a%20los%20que>
47. MKT Fieldwork, 2021. “¿Qué es benchmarking?”. <https://www.facebook.com/162534137157947/photos/a.1678928628851816/3721157577962234/?type=3>
48. Morgan, Peter. n.d. “The Crown - Serie 2016.” SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/series/serie-17598/>

49. Morris. 2014. “La muerte de la sitcom: una aproximación a la vanguardia cómica televisiva británica.” Fuera de Series.

<https://fuera deseries.com/la-muerte-de-la-sitcom-una-aproximacion-a-la-vanguardia-comica-televisiva-britanica-361562a0a9c0>

50. “Neorrealismo Italiano. Características, Historia y Películas.” Historia del Cine.es. 2020. <https://historiadeltcine.es/por-etapas/neorrealismo-italiano-caracteristicas/>

51. “Netflix gana 5.3 millones de suscriptores en el tercer trimestre.” 2017. Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/netflix-gana-5-3-millones-de-suscriptores-en-el-tercer-trimestre/>

52. Niqui. Universitat Oberta de Catalunya. 2012. “La relación entre el audio y la imagen. Diseño de sonido y composición musical en el cine.” *Diseño y creación sonora*.

[https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/62987/12/Diseño%20y%20creación%20sonora\\_Módulo%202\\_La%20relación%20entre%20el%20audio%20y%20la%20imagen.%20Diseño%20de%20sonido%20y%20composición%20musical%20en%20el%20cine.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/62987/12/Diseño%20y%20creación%20sonora_Módulo%202_La%20relación%20entre%20el%20audio%20y%20la%20imagen.%20Diseño%20de%20sonido%20y%20composición%20musical%20en%20el%20cine.pdf)

53. Nuño, Ada. “Demasiado buenas para desperdiciarlas: el curioso origen de las risas enlatadas.” El Confidencial. 2022. [https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2022-04-22/peculiar-historia-risas-enlatadas\\_3411230/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2022-04-22/peculiar-historia-risas-enlatadas_3411230/)

54. Olivier, Laurence. “Origen y evolución de streaming. El streaming es guardián del cine” Talipot.Studio. 2022.

<https://talipot.studio/corte-a/origen-y-evolucion-de-streaming/#:~:text=La%20primera%20vez%20que%20se,exist%C3%ADan%20ordenadores%20durante%20esos%20a%C3%B1os.>

55. Orange is the New Black: 'A 13-hour movie.' 2014. BBC.

<https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-27721317>

56. Paez Efren. “El competido mercado de streaming de video. Estrategias de plataformas OTT para acceder a contenidos y usuarios”. DPL News Analytics.

<https://dplnews.com/wp-content/uploads/2020/08/dplnews-analytics-competido-mercado-streaming.pdf>

57. “Página de inicio.” About Netflix. [https://about.netflix.com/es\\_es](https://about.netflix.com/es_es)

58. Peers, Meah. 2020. “13 Reasons Why: 10 Netflix Series To Binge Now That It's Over.” Screen Rant.  
<https://screenrant.com/binge-worthy-netflix-series-like-13-reasons-why/>
59. Plascencia Jose, “¿Qué es THX?”, Digitaltrends, Noviembre, 13, 2022.  
<https://es.digitaltrends.com/cine/que-es-thx/>
60. “Pixar's Brave to debut new Dolby Atmos sound system.” 2012. BBC.  
<https://www.bbc.com/news/technology-17840821>
61. “POP Y CINE (1): LA MÚSICA EN EL CINE – MUSICAIEPOP.” 2021.
62. <https://musicaiepop.es/2021/04/10/pop-y-cine-1-la-musica-en-el-cine/>
63. ¿Qué es la cuarta pared?” 2018. Premiere Actors.  
<https://www.premiereactors.com/que-es-la-cuarta-pared/>
64. Ramírez. 2016. “Netflix superó en ingresos a HBO durante todo el 2015.” El Economista. <https://www.eleconomista.com.mx/mercados/Netflix-supero-en-ingresos-a-HBO-durante-todo-el-2015-20160304-0084.html>
65. Red SUMMA. El Lenguaje Audiovisual: Técnicas y Tecnología. Red Universitaria Virtual Internacional.  
[https://www.centro-virtual.com/recursos/biblioteca/pdf/herramientas\\_digitales/unidad1\\_pdf1.pdf](https://www.centro-virtual.com/recursos/biblioteca/pdf/herramientas_digitales/unidad1_pdf1.pdf)
66. Reptile, Vicky. “Dedicación, innovación, calidad: esta es la historia de HBO – Spoiler Time.” Spoiler Time. <https://spoilertime.com/historia-hbo/>
67. Revista del Colegio de Filosofía, Theoría, Paulina Rivero Weber, Diciembre 2001.  
[http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/2431/09\\_Theoria\\_11-12\\_2000\\_Rivero\\_089-097.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/2431/09_Theoria_11-12_2000_Rivero_089-097.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
68. Riefenstahl, Leni.. “Cine y política exterior estadounidense en los años 80.” Córdoba Global.  
<https://cbaglobal.com.ar/cine-y-politica-exterior-estadounidense-en-los-80/>
69. Rivarola, Maximiliano. 2019. “Las canciones de Stranger Things más escuchadas en Spotify.” Indie Hoy.  
<https://indiehoy.com/series/las-canciones-de-stranger-things-mas-escuchadas-en-spotify/>



70. Roa Gerardo, Redalyc. “Aspectos ideologizantes de las familias representadas en los largometrajes dominicanos: Nueva Yol 1 (1995) y Yuniol 2 (2007). 2018.  
<https://www.redalyc.org/journal/870/87060120004/html/>
71. Rockcontent, 2017. “Qué es benchmarking y qué ventajas aporta a las empresas”.  
<https://rockcontent.com/es/blog/que-es-benchmarking/>
72. “Revenue Shares: Qué son y cómo funcionan.” 2022. RPJM Consultoria.  
<https://www.rpjmconsultoria.com/post/revenue-shares>
73. Sanchez Octavio, Prodmusical, Taller de Producción Aplicada, 2002.  
<http://prodmusical.unsl.edu.ar/apuntes/La%20musica%20en%20el%20cine.pdf>
74. Sebastian, Joan, y Julián Figueroa. 2017. “The Clash: conoce la historia detrás de Should I Stay or Should I Go.” Univision.  
<https://www.univision.com/entretenimiento/cultura-pop/the-clash-conoce-la-historia-detras-de-should-i-stay-or-should-i-go>
75. Sepinwall, Alan, Selman Hoşgör, Michael Crichton, and John Wells. 2022. “Best TV Shows of All Time.” Rolling Stone.  
<https://www.rollingstone.com/tv-movies/tv-movie-lists/best-tv-shows-of-all-time-1234598313/what-we-do-in-the-shadows-3-1234598401/>
76. Simbología del blanco y negro – Capitalismo Crepuscular.” 2018.  
[https://los40.com/los40/2018/03/23/los40classic/1521803187\\_704275.html](https://los40.com/los40/2018/03/23/los40classic/1521803187_704275.html)
77. Torres, Santiago.,2019. “Topología”. <https://prezi.com/p/lwltqj5bw0wj/mapa-mental/>
78. Varela, Alberto. “Efemérides, acontecimientos, nacimientos y defunciones del año 1908.” Efemérides 2.0. <https://www.efemerides20.com/anos/1908>
79. Vidor, King. “La evolución del cine musical.” RIULL Principal.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6937/%22E1%20cine%20musical%20contextualizacion%20historica%22.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=E1%20primer%20musical%20donde%20se,Oscar%20a%20la%20Mejor%20Pel%C3%ADcula.>
80. Xdoc, 2017, Cine musical: un poco de historia.  
<http://www.iessuel.es/portal/attachments/article/607/historia%20musicales.pdf>
81. Zandt, Steven, Pallotta, Goodkind. 2022. “Cronología de Netflix: así se convirtió en el gigante del streaming.” CNN en Español.  
<https://cnnespanol.cnn.com/2022/07/18/cronologia-netflix-asi-se-convirtio-gigante-streaming-orix/>

82. Zuazo, Eñaut, Bailey. 2022. “La serie 'The Crown' aumenta el número de espectadores tras la muerte de la reina Isabel II.” La Vanguardia.  
<https://www.lavanguardia.com/series/20220913/8520776/serie-the-crown-aumenta-n>
83. “1940 | Portal UNAM.” UNAM. <https://www.unam.mx/acerca-de-la-unam/unam-en-el-tiempo/cronologia-historica-de-la-unam/1940#:~:text=En%20el%20%C3%A1mbito%20internacional%2C%20toc%C3%B3,el%20norteamericano%20y%20el%20sovi%C3%A9tico>
84. “2017 EN NETFLIX, UN AÑO CARGADO DE STREAMING.” 2017. About Netflix.  
[https://about.netflix.com/es\\_es/news/2017-on-netflix-a-year-in-bingeing](https://about.netflix.com/es_es/news/2017-on-netflix-a-year-in-bingeing)

## VIDEOGRAFÍA

85. D K K. “Tommy Shelby shooting in the minefield | S05E02 | Peaky Blinders”. Youtube, 17 de septiembre de 2017. Vídeo, 1:08. <https://youtu.be/1weOMTM2JGM>
86. *Everything Sucks!*. “Capítulo uno: Plutonio”. (Ben York Jones, Michael Mohan, creadores). USA: Netflix/Josh Appelbaum Prod./André Nemeč Prod./Jeff Pinkner Prod./Scott Rosenberg Prod./Ben York Jones Prod./Michael Mohan Prod., 2018.
87. *Everything Sucks!*. “Capítulo dos: Quizá tú me salves”. (Ben York Jones, Michael Mohan, creadores). USA: Netflix/Josh Appelbaum Prod./André Nemeč Prod./Jeff Pinkner Prod./Scott Rosenberg Prod./Ben York Prod./Michael Mohan Prod., 2018.
88. *Everything Sucks!*. “Capítulo seis: A veces oigo mi voz”. (Ben York Jones, Michael Mohan, creadores). USA: Netflix/Josh Appelbaum Prod./André Nemeč Prod./Jeff Pinkner Prod./Scott Rosenberg Prod./Ben York Jones Prod./Michael Mohan Prod., 2018.
89. Ger Von Videos. “Wednesday (Merlina) tocando el chelo”. Youtube, 1 de diciembre de 2022. Vídeo, 1: 35. <https://www.youtube.com/watch?v=u2ERZtwLUjE>
90. Gossip Girl. “Gossip Girl Best Music Moment #61 "Empire State of Mind" - Jay-Z (feat. Alicia Keys)”. Youtube, 30 de abril de 2012. Vídeo, 2:46.  
<https://youtu.be/pazkVF7wchg>
91. Jany. “Jules y Nate (Tyler) conversan | Euphoria 1×3 | Español latino”. Youtube, 24 de marzo de 2022. Video, 2:33. <https://youtu.be/KgBcmjYdrFk>

92. Lizzieanniebally. "Gossip Girl Best Music Moment:"Young Folks" by Peter Bjorn and John ft. Victoria Bergsman-s1e1 Pilot". Youtube, 18 de julio de 2013. Vídeo, 1:24. <https://youtu.be/gWl1Go4ncFI>
93. M - SERIES. "Merlina Addams vs Dedos | Clip Oficial". Youtube, 24 de septiembre de 2022. Vídeo, 1:49. <https://youtu.be/KJjtaGpZohM>
94. M - SERIES. "Ratas de Cementerio: Episodio 2 | El Gabinete de Curiosidades de GT | Primeros minutos". Youtube, 26 de octubre de 2022. Vídeo, 2:24. <https://www.youtube.com/watch?v=zq0IT094v9U&pp=ygUmcmF0YXMGZGUgY2VtZW50ZXJpbyBndWlsbGVyYW8gZGVsIHRvcml8%3D>
95. Netflix Latinoamérica. "Merlina | Escena del baile | Netflix". Youtube, 29 de noviembre de 2022. Vídeo, 2:01. <https://youtu.be/LQ4EcIUTqj4>
96. Nickelodeon en Español. "Bob Esponja | Descubrimiento Genial | Nickelodeon en Español". Youtube, 21 de marzo de 2017. Vídeo, 1:58. <https://youtu.be/b5PDm0ff7lw>
97. Pedruli87. "The Crown Coronation spanish sub". Youtube, 2 de enero de 2017. Vídeo, 2:34. <https://youtu.be/6iZ4ekgV0h0>
98. *Stranger Things*. "Capítulo dos: La loca de la calle Maple". (The Duffer Brothers, creadores). USA: Netflix/ Shawn Prod./ Dan Prod., 2016.
99. *Stranger Things*. "Capítulo tres: Todo está bien". (The Duffer Brothers, creadores). USA: Netflix/ Shawn Prod./ Dan Prod., 2016.

## DISCOGRAFÍA

100. David Bowie, Brian Eno. *Heroes*. RCA, 1977.
101. Mick Jones, The Clash. *Should I Stay or Should I Go*. CBS Records, 1982.
102. Noel Gallagher, Oasis. *Don't Look Back in Anger*. Creation Records, 1996.
103. Noel Gallagher, Oasis. *Wonderwall*. Creation Records, 1995.
104. Tori Amos. *Silent All These Years*. EastWest Records, 1991.

## IMÁGENES

105. American Horror Story (2015). Temporada 4: Freak Show [imágenes]. Prime Video.
106. Chucky (2022). Intro: temporada 1 a 7 [Imágenes]. Youtube. <https://youtu.be/ONCA-urjQag>
107. Daredevil (2015). Temporada 1 [imágenes]. Areajugones. <https://areajugones.sport.es/videojuegos/marvels-daredevil-podria-superar-la-pelea-en-el-pasillo-de-su-primera-temporada/>
108. Daredevil (2015). Temporada 1 [imágenes]. Xacata. <https://www.xataka.com/cine-y-tv/daredevil-jessica-jones-the-punisher-series-mcu-netflix-disney-plus-cuando-a-que-hora-estaran-disponibles-mexico>
109. Dark (2017). Capítulo uno: Secretos [imágenes]. Netflix.
110. Guías Prácticas. Plano cinematográfico [imagen]. Guías prácticas.com. <https://www.guiaspracticas.com/camaras-de-video/plano-cinematografico>
111. Hijas de la Luna (2018).Primera temporada. [imágenes]. EcuRed. [https://www.ecured.cu/Hijas\\_de\\_la\\_luna](https://www.ecured.cu/Hijas_de_la_luna)
112. La casa de papel (2017). Primera y segunda temporada [imágenes]. Netflix.
113. Once Niños. Los cuentos de la calle Broca - No sé quién, no sé qué [Imágenes]. Youtube. [https://youtu.be/qOb\\_oDhMf5o](https://youtu.be/qOb_oDhMf5o)
114. She Hulk (2022). Temporada 1 [imágenes]. Marvel unlimited. <https://www.marvel.com/articles/tv-shows/she-hulk-charlie-cox-matt-murdock-daredevil>
115. Steeve Saxemard. Tecnología Desarmamiento Rama cámara picada comprador entre ratón o rata [Imagen]. steevesaxemard.fr. <https://images.app.goo.gl/3MNCdg32brjkeovo9>
116. The Last Of Us (2023). Temporada 1. [imágenes]. CNN en español. <https://cnnspanol.cnn.com/2023/01/16/critica-serie-the-last-of-us-hbo-orix/>
117. The Mandalorian (2019). Temporada 1. [imágenes]. Espinof. <https://www.espinof.com/fecha-de-estreno/the-mandalorian-todo-sabemos-temporada-3-serie-star-wars>