



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Volver del futuro : los '80 en la programación de Netflix : revival en clave nostálgico-posmoderna

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Camila Gómez Zelijoski

Román Setton, tutor

Julia Kratje, co-tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2020

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

VOLVER

del futuro

LOS '80 EN LA PROGRAMACIÓN
DE NETFLIX: REVIVAL EN CLAVE
NOSTÁLGICO-POSMODERNA



CAMILA GÓMEZ ZELIJOSKI

VOLVER

del futuro

***Los '80 en la programación de Netflix:
revival en clave nostálgico-posmoderna***

Tesina de grado
Camila Gómez Zelijoski

Tutor: Román Setton
Co-tutora: Julia Kratje

Ciencias de la Comunicación
Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires



Febrero 2020

A mi futura yo

There's a feeling I get when I look to the West...

Led Zeppelin

Índice

Abstract.....	5
Introducción general	6
Volver del futuro	9
Marco teórico.....	18
La programación de Netflix en 2016-2017.....	25
San Junípero: nostalgia digital (como forma de terapia) y lo <i>queer</i>	35
Nostalgic Things? Stranger Things: intertextualidades, estereotipos y nostalgia como omnipresencia televisiva.....	40
GLOW: <i>girl power</i> y nostalgia como un espacio cultural problemático.....	50
Dark: nostalgia y Chernobyl. El desencantamiento de la energía nuclear mediante la narrativa de Volver al Futuro	54
Narcos: nostalgia y la guerra contra el narcotráfico. Identidad X y las campañas antidrogas. .	62
Historia de un Clan: nostalgia y retorno a la democracia. Religión, estatus y tabúes en la especificidad cultural del contexto argentino.	71
Nostalgia on demand: lo totémico, el pathos, la representación y el giro posmoderno en el proceso de branding de Netflix	79
Conclusión. Enamorados de los ochenta	87
Bibliografía.....	92
Corpus audiovisual	98

Abstract

El siguiente ensayo se centrará en analizar los discursos audiovisuales de configuración nostálgica¹ que circulan dentro de la programación de la plataforma de streaming Netflix, y que tienen como base común el *revival*² de la década de 1980. Apunta a poner de manifiesto el fenómeno que se viene desarrollando desde comienzos de la última década y que tuvo su auge en Netflix a partir del año 2016 con el lanzamiento de *Stranger Things*.

El objetivo principal es develar cómo, a través de un discurso audiovisual en clave nostálgica y con tintes posmodernos³, la industria cultural ha tomado la nostalgia de los consumidores de Netflix por determinada década para convertirla en el branding de la plataforma.

El eje central de la presente tesina consiste en indagar por qué dicho revival se centra en la década de los ochenta y no en otra, a partir de un análisis de lo que significó dicha época para los miembros de la generación que la vivió (la llamada “generación X”), hoy al mando de las grandes productoras, empresas de marketing y agencias de publicidad hegemónicas, a razón de comprender cómo los factores característicos de aquellos años resultaron determinantes en la construcción de su identidad. El acercamiento de las generaciones Y y Z a la década de los ochenta y sus elementos clave, a su vez implicaría una oportunidad global de resignificar el pasado y comprender mejor el presente.

Palabras clave

Nostalgia, revival de los ochenta, Netflix, streaming.

¹La configuración de tipo nostálgica es la forma de configuración discursiva o diagramación textual (organización del nivel sintáctico, semántico y fonológico) que adoptan los contenidos audiovisuales de la plataforma de streaming Netflix englobados dentro del fenómeno del revival de la década de 1980.

² *Revival* como sinónimo de resurgimiento, restablecimiento, reavivamiento.

³ Los rasgos que se observan en el revival recuperan el enfoque en la estética y la preocupación por lo externo como un signo de la década de los ochenta y del cambio de paradigma que se había gestado en esos años hacia el posmodernismo, mutando también lo que previamente se entendía como arte, especialmente mediante la nostalgia y la evocación al pasado (Hall, 1996).

Introducción general

Era hora de regresar. No había estado en casa por un largo tiempo.

Supongo que quiero recordar cómo eran las cosas.

Bret Easton Ellis, *Less Than Zero*

Poco ha sido estudiado en ámbitos académicos de habla hispana el fenómeno llamado “revival de los ochenta”⁴, que está presente en numerosas áreas de lo social, político y cultural del mundo actual, y al que la plataforma Netflix no es ajena. La década mencionada regresa en clave nostálgica y con dejes de ironía y rasgos posmodernos, de la mano de aquellos que crecieron en ella y que nunca terminaron de soltarla por completo. Explorar estas configuraciones nostálgicas presentes en las franquicias mediáticas, y más específicamente en la plataforma de streaming Netflix, desde sus fundamentos, es decir, sus orígenes como productos culturales, lleva a indagar, a su vez, a la nostalgia de sus creadores como miembros de una generación (la denominada “generación X”) que hoy en día es parte fundamental de las producciones culturales hegemónicas.

La tesis central de este trabajo se basa en que el legado identitario cultural de los X y el mundo contemporáneo pueden ser mejor comprendidos, a través del consumo y decodificación de producciones nostálgicas que conforman el revival de los ochenta, y que desde Netflix interpelan no sólo a las generaciones que la vivieron, sino también a

⁴ El libro editado por Kathryn Pallister titulado *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*, fue publicado en abril de 2019, mientras se escribía este ensayo. El mismo explora las configuraciones nostálgicas de la plataforma que evocan diferentes épocas pasadas mediante remakes, reboots y adaptaciones. Dos años antes, en 2017, había sido publicada como requerimiento del programa de doctorado en Comunicaciones y Medios de la London School of Economics and Political Science, la propuesta de investigación de Rodrigo Antonio Muñoz González titulada *The Nostalgia Economy: Netflix and New Audiences in the Digital Age*, acerca de cómo Netflix busca generar contenido nostálgico que también interpele a audiencias más jóvenes. Si bien dichos trabajos no se centran en la nostalgia específica por la década de los ochenta ni en las series de la plataforma, resultan un antecedente casi directo a este trabajo, a pesar de no encontrarse en lengua castellana, por apelar tanto a Netflix como a su relación con la nostalgia, y por eso han resultado fundamentales a la hora de revisar el estado del arte.

millennials y centennials, mientras que la nostalgia se convierte, a su vez, en protagonista del branding⁵ de Netflix.

Analizar las producciones nostálgicas que evocan la década de los ochenta en la programación de Netflix a partir de 2016, como un modo de acercamiento al pasado, pero también como una posibilidad de retomar elementos residuales dentro del ámbito hegemónico, y de este modo poner en duda y en debate los valores culturales dominantes tanto del presente como del pasado.

La tesina está organizada, a modo de ensayo, en capítulos dentro de los cuales se argumentará de manera causal la propuesta tesis. Inicialmente, se bosquejará un panorama descriptivo para contextualizar a la generación X (nacidos entre 1961-1981) y a los hechos que le dieron una identidad y la moldearon durante los años ochenta (factores fundamentales a la hora de analizar las series que conforman el revival).

Se detallará el marco teórico en el cual se apoyan los argumentos de este ensayo y, por consiguiente, la tesis, basados en las teorías de la Mass Communication Research, la Escuela de Frankfurt y los Estudios Culturales de la Escuela de Birmingham.

A continuación, se procederá a realizar un análisis del discurso de episodios seleccionados en determinadas series disponibles en la programación de Netflix entre 2016-2017⁶ (*Black Mirror*, episodio “San Junipero”, *Stranger Things*, *Glow*, *Dark*, *Narcos* e *Historia de un Clan*) junto con el debate que conlleva la tesis principal.

Posteriormente, se profundizará en el concepto de nostalgia como tal, su vínculo con Netflix y lo que implica en este revival para los usuarios.

⁵El branding es el proceso de gestión (identificación, estructuración y comunicación) de los atributos propios de identidad para crear y mantener vínculos relevantes con sus públicos (Capriotti Peri, 2009).

⁶Se aclara que el revival plasmado en series continuó en el año 2018 y al corriente en 2019 (con la segunda temporada de *Dark*, la tercera de *Stranger Things*, la segunda y tercera de *GLOW*, el cuarto episodio de *Maniac*, el estreno de *Fariña* y la biopic de Luis Miguel), pero se realiza un recorte del universo a los primeros años de la proliferación del mismo en la programación de la plataforma analizada. También se aclara que el revival se presenta asimismo en filmes presentes en la plataforma (como la biopic de Mötley Crüe, *The Dirt*, *Así nos ven* o la interactiva de la franquicia de *Black Mirror*, *Bandersnatch*) y documentales (como *Wild Wild Country*) pero se ha decidido no analizarlos por una cuestión lógica de imposibilidad de abarcar todo el universo.

Para finalizar, se realizará una conclusión tentativa de lo expuesto a lo largo del ensayo concerniente a lo que significa el revival nostálgico para la sociedad contemporánea y los elementos o cuestiones que ha puesto en debate.

Es importante aclarar que este ensayo no se enfoca en realizar un estudio de audiencias, sino un análisis de contenido audiovisual en clave semiótica, que no pretende dar respuestas definitivas, sino exponer hechos y sembrar posibles caminos de estudio que abran debates a futuro. El abanico de posibilidades en cuanto a temas de investigación a la hora de estudiar el fenómeno del revival de los ochenta, es extenso, y casi imposible de abordar en su totalidad en este trabajo, por lo que el objetivo principal es ponerlos a la vista y explorar nuevos ángulos del mismo.

Volver del futuro

Ahora es historia, lo sé. Aquí regreso al camino otra vez.

Alphaville

Los años ochenta definitivamente nacieron para ser recordados. Y así parece demostrarlo el revival televisivo y cinematográfico (sin mencionar el fashionista y el musical) que se vive muy intensamente desde hace tres años. Porque, aunque otras décadas como las de 1940, 1950, 1960, 1970 y 1990 están presentes en el cine y la televisión, la de 1980 es la que parece impactar con mayor intensidad en los usuarios de plataformas como Netflix, y es por eso que el revival se profundiza en dicha década y no tanto en otras, así como sucedía en los mismos ochenta con los años cincuenta.

Según los datos publicados en la página web Statista, un estudio realizado por Amy Watson, confirmó que el número de suscriptores de Netflix a nivel global durante el período 2011-2019, ascendió a 167 millones en el último cuatrimestre de 2019, así como la cifra de nuevos usuarios escaló al número de 4,6 millones. El mismo estudio filtra a dichos suscriptores por rango etario/generacional, asentando que, desde 2017, son los X y los millennials, seguidos por los centennials, los usuarios de mayor número (dieciocho a cincuenta y cuatro años), representando un 73% del total. Los mismos declaran preferir más el contenido original, teniendo como exponentes a las series *Stranger Things* y *Dark* como los favoritos de los videousuarios⁷. Es decir, programas poseedores de una configuración altamente nostálgica y que se engloban dentro del revival de los ochenta.

Sin embargo, antes de hablar de revival, hay que aclarar que, en muchos sentidos, la cultura no se corrió jamás de esa década. Entonces la década no terminó. ¿Puede decir un fan del *glam rock* que los ochenta se acabaron? En música no es posible: las baladas de *Guns' N Roses*, los sintetizadores, los hits de *Depeche Mode*, el estilo camaleónico de Madonna y los

⁷ *Viewuser* es un concepto que comienza a utilizarse entre los ejecutivos de marketing para nombrar la unión entre usuario y televidente.

pasos lunares de Michael Jackson, están presentes en casi todo evento y local nocturno del planeta. A los que en Buenos Aires sintonizan radio Aspen en el auto, ya no se los acusa del síndrome de Peter Pan⁸. Al contrario. Sobre todo, desde que el público adolescente comenzó a poner los oídos en aquella década pop y ésta pareció estar totalmente legitimada por las nuevas generaciones, especialmente con el advenimiento de géneros emergentes como el *vaporwave*⁹ y emprendimientos como el *new retro wave* dedicados a mostrar la producción actual influida por la estética ochentosa y los sonidos sintéticos del *new wave*¹⁰.

Las series televisivas y de plataformas de streaming como Netflix recuperaron los looks y las multimedias, golosinas de antaño volvieron a fabricarse, y aparecieron personajes, canciones y estéticas ochentosas en muchísimas publicidades. Los videoclips del cantante pop Justin Bieber o *The Weeknd*, el rapero Travis Scott, y bandas como *The 1975*, además de las gráficas promocionales y pósters originales de famosos films como *Drive*, *Neon Demon*, *Atomic Blonde*, *It Follows* o *Inherent Vice* hicieron gala de la iluminación neón y la tipografía típica de los años del *new wave* y el *synth pop*, al mejor estilo *Miami Vice*.

La moda también ha sabido explotar el negocio de lo retro, al producir en masa remeras con estampas de *Metallica* o *Blondie*, para que las consumidoras de la marca argentina 47 St. o de las cadenas norteamericanas H&M y Forever 21 las luzcan en un festival como el Lollapalooza sin sentirse culpables por no conocer absolutamente ni un tema de dichas bandas. El tiro alto y los pantalones de cuero y vinilo han vuelto para quedarse, y hasta los jeans rígidos estilo “mom” o del clásico modelo 501 de Levi’s tuvieron su reivindicación,

⁸ Según Dan Kiley, el síndrome de Peter Pan se puede definir como el conjunto de características que sufre una persona que no sabe o no quiere aceptar las obligaciones propias de la edad adulta, no pudiendo desarrollar los roles (adulto, padre, pareja...) que se esperan según su ciclo vital o desarrollo personal (Kiley, 1983).

⁹ El *Vaporwave* es un género musical y estilo artístico digital que surgió a principios de 2010 a partir de mezclar géneros de baile indie como *seapunk*, *witchhouse* y *chillwave* con estilos de otras décadas, principalmente de finales de los años setenta y los años ochenta (como el *funk*, *new wave* o el *new age*). A pesar de que hay mucha diversidad y ambigüedad en su actitud y mensaje, el *vaporwave* a veces puede ser tomado como una crítica y una parodia a la sociedad de consumo y a la cultura *yuppie* de los años ochenta, mientras estéticamente exhibe una curiosa y nostálgica fascinación por los artefactos y la estética retro, las modas y tendencias de décadas pasadas.

¹⁰ *New wave* es un término global para varios estilos pop/rock de fines de la década de 1970 y mediados de la década de 1980, con vínculos con el punk y ciertos géneros del rock de los años setenta, incorporando música electrónica, experimental, mod, disco y pop. Posteriormente engendró subgéneros y fusiones, incluyendo *new romantic* y rock gótico. Algunas bandas exponentes de la nueva ola fueron: *Blondie*, *Talking Heads*, *B-52's*, *Depeche Mode*, *New Order*, *The Human League*, *Duran Duran*, entre otros.

pero esta vez con la función de marcar la cintura y revertir la mala figura proveída por el tiro bajo del nuevo milenio. Los lentes de sol Ray Ban resucitaron y se quedaron (por ahora), aunque con mucho menos glamour que el que portaba Tom Cruise en *Top Gun* o *Negocios Riesgosos*. Incluso el DeLorean (DMC-12) de *Volver al Futuro* volvió a fabricarse en una edición limitada a partir de 2017, pero ya no produce el mismo efecto que cuando lo conducía Marty McFly. Las formas de volver a vender un producto son variadas. Lo imposible es repetir el impacto que tuvieron en su momento, en el que fueron novedosas, inventaron códigos y modas.

Se dice que una década vuelve cada treinta años (o al menos eso proclamaba el dicho popular, cuando en los ochenta se quería recrear la década de 1950), pero durante lo que va del siglo XXI el revival de los ochenta no se ha ido, y durante 2016 y 2017 se intensificó, especialmente gracias a las producciones de Netflix y Hollywood, de la mano de series como *Stranger Things*, *Dark*, y *Chernobyl*, además de remakes como *It*, *Blade Runner* y *Mad Max*, o secuelas como la serie *Cobra Kai*, continuación de la historia de *Karate Kid*, disponible en la plataforma YouTube Red.

Ahora bien: ¿Por qué los ochenta? La recreación de estos años tiene en parte, por supuesto, una explicación cuyo epicentro se encuentra en la industria cultural: la nostalgia es un negocio para el cual se ha encontrado la veta. Y en ese gran engranaje de nostalgia, los ochenta son ahora la década de turno, teniendo como consecuencia la generación de un uso casi extorsivo de la misma.

Es evidente que las marcas insisten en algunos atajos comunes para llegar a un target. La estrategia es artera: generar melancolía a través de algún símbolo o personaje y, de esa manera vender un producto cultural. Se ha visto en las mismas narrativas de la serie *Mad Men*, ambientada en la Nueva York de los años sesenta.

Pero la causa es principalmente generacional. Las personas de entre cuarenta y cincuenta y cinco años, miembros de la generación X, también llamada “generación MTV”, que hoy forman el 60% de la fuerza laboral mundial¹¹, levantan banderas de pertenencia para

¹¹ Alvarez Beroqui, Sofía, 21 de septiembre de 2018. *El desafío de integrar cuatro generaciones laborales distintas*. El Economista.

decir que son quienes vivieron un período marcado por gobiernos militares y crisis económicas en Latinoamérica, y presidentes o primeros ministros extremadamente conservadores en Norteamérica y Reino Unido, respectivamente. Siguiendo a Douglas Coupland, quien popularizó el término X en su novela de 1991 *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*, fue “una camada de jóvenes opacada por el liderazgo social y político de la generación de sus padres (baby boomers), la de los sesenta, que sí jugó un rol importante en la movilización social y la crítica cultural” (Coupland, 1991, p 32). Los X no sólo proyectan la década de los ochenta en la actualidad, sino que, además, se la enseñan a sus hijos, sobrinos y colegas menores, a quienes se identifica como millennials (nacidos entre 1981 y 1996) y centennials (nacidos entre 1997 y 2012).

Pero no todo tiene que ver con cumplir una edad en determinado período, el contexto social es central para alimentar la nostalgia posmoderna. Porque en tiempos de inmediatez, relaciones virtuales, conexiones superfluas y necesidad de validación externa, los ochenta equivalen en el inconsciente colectivo a un pasado mejor, un tiempo dorado. Eso lo sabe el marketing y también los que, a fuerza de acordarse del cassette, de las zapatillas Flecha y los temas de *Soda Stereo* en Latinoamérica, de Falco y Nena en Europa, y de los *yuppies*¹² en Norteamérica, terminaron por imponer el regreso, hasta ahora mayormente comercial, de la estética y los íconos de su generación. Series argentinas como *Historia de un Clan* y la homónima película de Pablo Trapero (que además de narrar los secuestros y asesinatos cometidos por la familia Puccio, nos muestran la idiosincrasia y la estética de aquellos años), son una clara evidencia de esto.

También es determinante, y sobre todo para esta generación, lo que pasaba históricamente en ese momento a nivel global, ya que fue un factor clave a la hora de formar la identidad de los X. Coupland describió a una generación de jóvenes que al crecer en los

¹² Acrónimo para young urban professional, en español “Joven Profesional Urbano”, es un término propio del inglés estadounidense para referirse a un miembro de la clase media- alta entre los veinte y cuarenta y tres años de edad. Se empezó a utilizar a principios de los años ochenta y entró en desuso en gran parte de la cultura popular estadounidense a finales de esa misma década, debido en parte a la crisis provocada por el Lunes Negro y a la consecutiva recesión económica de principios de los noventa.

ochenta, advirtieron que sus vidas estaban signadas por una incógnita, al ser la primera generación que vivió de manera veloz e impaciente, al sufrir el resquebrajamiento del matrimonio tradicional (con el aumento del divorcio, la demora en el matrimonio, la planificación familiar y la caída de su composición, además del aumento de mujeres laboralmente activas) y el auge del capitalismo consumista (que trajo consigo brechas laborales nunca antes vistas al generar un aumento de la diferencia entre graduados universitarios y no graduados). Entraron en un conflicto idealista debido a los movimientos bélicos y terroristas de la época, además de eventos históricos de gran envergadura. Una juventud dominada por la filosofía minimalista y una fascinación por situaciones sin sentido espectacular, que empleaba la superstición y la ironía en las conversaciones y la vida cotidiana (Moore en Willard, 1998, pp. 254-255). Fueron niños y adolescentes que crecieron ante el auge de Internet y bajo una dosis fija de series de televisión y MTV, no es sorpresa que hayan crecido a un ritmo mucho más acelerado que el de generaciones anteriores, sedientos de información. Tampoco es casualidad. Esta generación estuvo seriamente estimulada bajo el contexto histórico y socio-económico de la época en que vivió. Y aunque muchos autores, incluidos Coupland, los caracterizaron negativamente, criticandolos duramente por no interesarse en el mundo, debe reconocerse que crecieron separados por un Muro, ante amenazas de muerte, la caída de la bolsa de Wall Street durante el “Lunes Negro” de 1987, la comercialización del primer sistema operativo de Windows en 1985 y la aparición del primer celular (Motorola DynaTAC 8000X) en 1983, codicia, hedonismo, egocentrismo exacerbado, ambición económica y obsesión por el estatus, además de prejuicios y tabúes, y se encontraron muy ocupados tratando de manejar sus propios miedos como para poder ocuparse del mundo. El SIDA comenzaba a propagar su terror, a la vez que el mundo se dividía en dos polos que competían por un modelo económico en una carrera armamentista y espacial, en un contexto de Guerra Fría con espías y amenazas con misiles, sólo interrumpida por la masacre de Chernobyl y el accidente del Challenger, ambos en 1986. Parte de Latinoamérica (influenciada por Estados Unidos) le declaraba la guerra a las drogas y el narcotráfico. Mientras que la Argentina de los ochenta estuvo marcada por un período de cambios muy fuertes. La dictadura estaba a la deriva, entre Videla y Galtieri, el Conflicto del Beagle y la intervención del papa

Juan Pablo II que evitó la guerra con Chile, y los centros clandestinos de detención ya no eran ningún secreto. Los combatientes de Malvinas, supieron ser el equivalente a lo que en Estados Unidos fue la generación de Vietnam, cuando en abril de 1982, debieron ir a una guerra sin sentido, montada en el seno de la ridiculez, al costo de perder la vida o en el mejor de los casos, verla arruinada con secuelas traumáticas. En Estados Unidos culminaba (al perder fuerza con la elección de Ronald Reagan como presidente), mientras que en Latinoamérica comenzaba (con el retorno a la democracia) la Segunda Ola del Feminismo¹³, que, a diferencia de la primera, esta vez bregaba en torno a la desigualdad no oficial (de facto), la sexualidad, la familia, el trabajo y el derecho al aborto. Por otro lado, surgía un nuevo concepto para un tipo de asesinos de cuyo perfil psicológico no se sabía mucho hasta el momento: los seriales, cuando en 1980 se llevó a juicio al múltiple femicida Ted Bundy en Estados Unidos, y a Carlos Robledo Puch y Yiya Murano en Argentina, dando lugar más tarde al Clan Puccio. Personas carismáticas, ciudadanos apodados “ejemplares” y hasta “encantadores”, que nadie hubiera imaginado que fuesen capaces de llevar una doble vida y cometer crímenes tan atroces, dando lugar a thrillers, películas de terror y cómics del género (en gran parte de Latinoamérica en un contexto de genocidio a manos de la Dictadura, y como ya se dijo, gobiernos y primeros ministros ultra conservadores en Estados Unidos y Europa). Y la generación X creció viéndolos captar gran parte de la atención mediática en los canales de televisión que los representaban con una mezcla de ironía y fascinación, y en las *Selecciones* de Reader’s Digest que leían de las bibliotecas de sus padres. En 1980 oyeron en la radio acerca del asesinato de John Lennon en manos de Mark Chapman en Nueva York, para luego, en 1981, ser espectadores de un parricidio cometido por dos coetáneos de la clase media acomodada del barrio de Belgrano, en Buenos Aires. La madrugada del treinta de mayo los hermanos Sergio y Pablo Schoklender, de por entonces veintitrés y veinte años

¹³ La Segunda Ola estadounidense que gira alrededor del Movimiento de Liberación de las Mujeres, toma como referencia los estudios feministas anglosajones, y en particular *La mística de la feminidad*, publicado por Betty Friedan en 1963. Sin embargo, los estudios españoles sobre feminismo, de la mano de autoras como Amelia Valcárcel o Celia Amorós, toman este período como la Tercera Ola del Feminismo; siendo la primera iniciada durante la Revolución Francesa (1789-1795) en pos del feminismo ilustrado, y la segunda desde la Declaración de Seneca Falls hasta la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1848-1948) que giró en torno al sufragio y los derechos políticos de la mujer.

respectivamente, asesinaban a sus padres y ocultaban sus cuerpos en el baúl de un Dodge Polara, dando paso a una gran conmoción en la opinión pública con una historia de incesto, abusos, alcohol y presunto tráfico de armas, ante la atenta mirada adolescente de los X, a quienes estos sucesos sin duda la moldearon, dotándola de miedos, inseguridades, desesperanza y desapego a muy temprana edad.

Una generación “sándwich”, que, a pesar de dar la vida por el país, no ocupaba los cargos dirigentes ni fue reconocida, e incluso marginada, durante mucho tiempo, mirando con una mezcla de recelo y admiración a la generación de sus padres, los baby boomers, creyendo que ellos “ya habían hecho todo” lo que podía hacerse por la historia. Es en este punto donde radica una de las claves para entender el revival de los ochenta. Ryan Moore afirma que “[...] los X son profundamente nostálgicos y que creen que el único tiempo donde vale la pena vivir es en el pasado” (Moore en Willard, 1998, p. 263). Es por eso que hoy, revisan su momento estelar, su juventud, a través de la nostalgia.

Justamente por eso es que se trata de unos ochenta distintos. Unos ochenta para ser vividos por los hijos de los que nunca abandonaron mentalmente esa década, los que crecieron desapegados de la austeridad de sus padres y abuelos que escapaban de las guerras en Europa; viendo a las “Trillizas de Oro” en la televisión argentina, los primeros en merodear por los pasillos de los hipermercados y consumir por consumir. Los que inauguraron los primeros flippers o pinballs en los veranos de las costas latinas y los legendarios *arcades*¹⁴ en California. Las chicas de los pantalones *baggy* y las trencitas a lo Bo Derek que se encontraban en los boliches de moda con los muchachos de camisas hawaianas o chombas de piqué. Los que en vez de usar accesorios, se *excesorizaban*: peinados exuberantes, mitones de encaje, polainas, medias, collares, muñequeras, aros; valía todo. En esa época de estética *kitsch* previa al boom de los locales de “Todo x \$2” que tendría lugar en los noventa. Aquellos a los que comer en el *Pumper Nic* de calle Florida, en Buenos Aires, o tomar una *Tab* en las

¹⁴ El término proviene del inglés *arcade*, palabra con la que se designan a las galerías en las cuales las primeras máquinas recreativas solían colocarse. Posteriormente, el término se empleó para nombrar a los salones dedicados a las máquinas recreativas y con el tiempo, a éstas últimas y a los juegos en sí mismos. Son similares a los *pinballs* y a las tragamonedas de los casinos, pero por lo general no tienen las limitaciones legales de estas últimas, ya que se basan en la destreza del jugador. Desde fines de los setenta a fines de los ochenta, sirvieron para bautizar a dicho período de la historia de los videojuegos como “era dorada de los videojuegos”.

playas de Malibú, les parecía el mejor de los planes. Los X, miembros de la generación situada entre la del Baby Boom y los millennials. Y aunque los primeros no han terminado de soltar el poder y los segundos venimos con fuerza y a toda velocidad, en este concreto instante del siglo la cultura es ochentosa.

Y no es solo algo cultural. Los ochenta están presentes en todo. Están en un Donald Trump, que es en sí mismo un ícono de entonces, y que recuerda con sus políticas a Ronald Reagan, aumentando el gasto militar, bajando los impuestos, propulsando otra vez una ley anti mujer que recorta los fondos de las clínicas abortistas y tratando de manera cruenta a los refugiados. También están presentes en una Europa con una líder femenina como Angela Merkel (canciller alemana desde 2005) que se asemeja a Margaret Thatcher. Están en una Latinoamérica que apuesta nuevamente por el neoliberalismo económico y el conservadurismo político. Y en una Argentina con una lucha por la despenalización del aborto que se asemeja a la polémica Ley de Divorcio sancionada durante el gobierno de Raúl Alfonsín. Pero en términos geopolíticos, los problemas actuales son más complicados que en los ochenta, y el presidente Trump no es Ronald Reagan, al igual que Merkel no es Thatcher.

Pero, como se dijo anteriormente, el revival de aquella década tampoco es sólo algo generacional. Hay cierta fascinación por la naturaleza misma de ese entonces (que es tomada por la industria para vender ciertos productos culturales), por un tiempo dorado, un pasado mejor. La fantasía y la épica que rodea con un halo de inocencia a la infancia creada por Steven Spielberg en *E.T.* (en contraposición al realismo y la crudeza del terror de su tocayo King y las películas de John Carpenter), los superhéroes y los espías de Alan Moore en *Watchmen*, los Rambos y Schwarzeneggers, el “Thriller” de Michael Jackson, los colores neón, los muchachos con hombreras y melenas largas, las comedias románticas de John Hughes y los chicos aventureros en bicicletas. Todo en una época de arqueología tecnológica; la última antes de Internet y la globalización. El Muro de Berlín aún no había caído y las producciones cinematográficas eran exóticamente estadounidenses. Películas para seducir a todo el planeta, pero no para todo el planeta, como ahora. Se vivía entre los cincuenta de *Grease* y el futuro de *Blade Runner*. Había una máquina del tiempo abierta de la cual venían,

como en *Terminator*, o iban, como en *Volver al Futuro*. Y hoy, casi cuarenta años después, esa máquina todavía no se cerró.

Estos ochenta plasmados en el revival, son más bien una reinterpretación de lo que fueron, y por eso adoptan rasgos posmodernos e irónicos (rasgos que caracterizan a su vez a la generación X a nivel creativo). Posmodernos porque recuperan el enfoque en la estética, tan característico de aquellos años, e irónicos, porque al tratarse de un revival interpretativo, realiza sus producciones mediante un guiño de lo que fue y ya no es. Una especie de regalo para los nuevos jóvenes, quienes crecieron en un contexto de impaciencia, en donde las redes facilitan el comienzo de las relaciones y la gratificación inmediata, pero también las precipitan hacia su fin al desvirtuar todo lo dicho y entredicho, y establecer conexiones superficiales y efímeras que generalmente se construyen sobre la validación externa. Las nuevas generaciones no registran aquello que no capturan los nuevos dispositivos y artefactos. Es por eso que Netflix, en este caso, se convierte en uno de los pocos vehículos para llevarles los ochenta a los millennials y centennials.

Revisar una década como la de 1980 es una buena oportunidad para identificar el momento particular de producción y consumo de la actualidad, estudiar el vínculo tan estrecho que existe entre Netflix y la nostalgia como *pathos*, y finalmente acercarse a elementos socioculturales de dicha década, no sólo para comprender la historia que marcó la identidad de toda una generación, sino también como una oportunidad de replantear los valores socioculturales de la actualidad y del pasado que representa el revival, que podrían poner en duda lo hegemónico (tanto de ahora como de entonces), y quizás dar lugar a lo próximamente emergente.

Marco teórico

En este trabajo se realizará un análisis del discurso de los episodios seleccionados de cada serie, desde una perspectiva que tomará en cuenta y pondrá en discusión a las corrientes de pensamiento pertenecientes a determinadas escuelas de comunicación tales como el Funcionalismo de la *Mass Communication Research*, la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt y los Estudios Culturales de la Escuela de Birmingham. Además, se tendrá en consideración el rol de la industria cultural en la producción de dicha programación en la plataforma Netflix.

El funcionalismo comunicacional condensado en los estudios de la *Mass Communication Research*, privilegia las experiencias y los comportamientos manifiestos de las audiencias, a partir de una estrecha relación entre la verdad y la utilidad de los mensajes de los medios. Para interpretar dichos comportamientos, esta corriente se vale del sentido común como guía principal. Este ensayo apoyará parte de sus argumentos en la teoría de los usos y gratificaciones de los mensajes masivos (en este caso de la plataforma Netflix), en la cual se centraron los análisis de la segunda etapa del funcionalismo. Dicha teoría toma como punto de partida al consumidor de los medios y explora su conducta comunicativa en función de la experiencia directa con los mismos. Postula así, que los miembros del público hacen uso de los mensajes y que esa utilización interviene como variable en el proceso llamado *efecto*. Según esta teoría la exposición del consumidor a los medios, constituye un conjunto de alternativas funcionales para la satisfacción de necesidades y se compara con la búsqueda de actividades recreativas. Este uso genera gratificaciones que pueden derivar del contenido de los medios, del propio acto de exposición a los mismos o del contexto social específico en que son consumidos (Katz et al., 1986).

Cabe destacar que la teoría de los usos y gratificaciones concibe al público como activo, al plantear cómo las necesidades individuales son canalizadas hacia un uso motivado de los medios, y que corresponde al consumidor buena parte de la iniciativa de vincular la gratificación de la necesidad y la elección del medio (rechazando de esta manera el argumento frankfurtiano según el cual existe manipulación por parte de los medios). Hablando

metodológicamente, las personas serían lo suficientemente conscientes como para determinar y reconocer su interés y motivo de forma verbal. Al defender un empirismo extremo en donde se privilegian las experiencias y los comportamientos manifiestos, esta teoría sitúa a la verdad en estrecha relación con la utilidad.

La idea que surge a partir de estudiar la teoría de los usos y gratificaciones y aplicarla al análisis que se propone realizar este trabajo acerca del revival de los ochenta en la programación de Netflix, es que, mediante el consumo de los productos culturales (series) que se sustraen a dicha década, los usuarios de la plataforma estarían buscando satisfacer una necesidad, que en este caso sería volver a un pasado mejor por la nostalgia que les genera esa época, obteniendo a la vez información histórica y cultural que podrían (o no) servir de preparación y/o consejo para la vida social y cotidiana, creando conciencia y facilitando el surgimiento o el refuerzo de ciertos valores. A la vez que le serviría al usuario para resignificar el pasado y llegar de esta manera a una mejor comprensión de su presente.

Sin embargo, no se debe perder de vista, que existen otros usos y gratificaciones que escapan al contenido informativo de los medios, y en este caso de estas series, como factor impulsor de procesos psicológicos, tales como el contenido de entretenimiento y variadas funciones que surgen todas de la situación social específica del usuario y las cuales se detallan continuación:

- 1) Cuando la situación social produce tensiones y conflictos que llevan a buscar un alivio mediante el consumo de estas series. O cuando la situación social ofrece escasas oportunidades para satisfacer ciertas necesidades, que son orientadas entonces hacia Netflix en busca de un servicio complementario, suplementario o sustitutivo. Básicamente escapismo.
- 2) Cuando la situación social aporta un campo de expectativas entre los contactos sociales del usuario, que son implícita e incluso a veces explícitamente exigidas para mantener la vinculación con grupos sociales (sea con un grupo de amigos, con una asignatura académica o con un entorno profesional). Esto es por mantener un estatus sociocultural.

- 3) Cuando la situación social no aporta un campo de elementos o materiales que le ofrezcan familiaridad o comodidad al usuario, y éste deba recurrir a productos como las series revival de los ochenta, ya sea por la nostalgia y el regocijo en el pasado que le producen a un miembro de la generación X por haber crecido en esa época (podría hablarse nuevamente de escapismo), o la oportunidad de una exposición a contenidos que interpelan el gusto individual, lo cual se alinea con la construcción y refuerzo de la identidad personal (en el caso de las audiencias más jóvenes, como las generaciones Y y Z).
- 4) Cuando la situación social crea una conciencia de problemas que exigen atención (hoy en día son numerosos y en los ochenta también lo eran), y es posible encontrar información sobre ellos en las series de Netflix. De esta forma se favorece la toma de conciencia histórica y/o cultural.
- 5) Cuando la situación social hace surgir ciertos valores, cuya afirmación y refuerzo son facilitados por el consumo de estas series con un discurso que resulta adecuado (o no), al contextualizarse en el pasado.

Entonces cabe postular, siguiendo a Katz, que: “es el producto combinado de disposiciones o factores psicológicos, y condiciones sociales ambientales el que determina los usos específicos de los medios por los miembros del público” (Katz et al., 1986, p. 13).

Lo que se plantea en este trabajo, es una visión bifuncional e incluso multifuncional, en la que los usuarios de Netflix que consumen las series que forman parte del revival ochentoso, usan el contenido de manera dicotómica y a veces múltiple. Es decir, como predominantemente fantasioso y/o escapista, o como informativo/educativo en su significación, sumando en ocasiones cuestiones de identidad personal (incluyendo la referencia personal, la exploración de la realidad y el refuerzo de valores) y de transmisión cultural (utilidad social) (Ibídem).

Las nociones de causa y efecto entre una tecnología y una sociedad, y más específicamente los usos de la televisión, también han sido estudiados por Raymond Williams, perteneciente a los Estudios Culturales de Birmingham. Siendo la televisión uno de los

antecedentes más directos de la plataforma de streaming Netflix¹⁵, es de suma importancia tener en cuenta los estudios de Williams y las relaciones que plantea en cuanto a: tecnología- sociedad, tecnología- cultura y tecnología- psicología. Según el autor, la sociedad ejerce distintos tipos de comportamientos que se vinculan a modo de causa o efecto con la televisión. Esto se da a partir de determinadas condiciones culturales y psicológicas a las que ha “llevado” la misma tecnología (Williams, 1975). En esta última cuestión se puede ver el punto de encuentro con lo afirmado por Katz acerca de las condiciones socio-ambientales.

Williams analiza la televisión, como una tecnología cultural particular, a la vez que observa su desarrollo, instituciones, formas y efectos, partiendo de la premisa de que la televisión ha cambiado el mundo (alterando los medios de noticias y entretenimiento preexistentes, las instituciones y formas de relaciones sociales, además de las percepciones humanas básicas de la realidad). Además, tenía en cuenta que la televisión surgió como “objeto de inversión y desarrollo para satisfacer las *necesidades* de una nueva sociedad, especialmente en el abastecimiento de entretenimiento y en la formación de opinión y estilos de comportamiento” (Williams, 1975, p. 29). Williams estudiaba esta cuestión a mediados de los setenta, así que sería válido contrastar cómo se relacionaba la televisión con la sociedad en los ochenta y cómo se relaciona Netflix (el sucesor de la televisión) con sus usuarios hoy en día.

El autor, al igual que Katz, también enfatiza el hecho de que la importancia de la televisión descansa en sus *usos*, vistos como síntomas sociales o cualidades de la naturaleza humana determinadas por otras circunstancias. “La televisión, como cualquier otra tecnología, se hace accesible como un elemento o un medio en un proceso de cambio que de todas formas está ocurriendo o está a punto de ocurrir” (Williams, 1975, p. 31). ¿Se podría entonces en esta oración final, cambiar el lugar de “televisión” por Netflix y decir que, en los últimos años, se ha vuelto un elemento o un medio en un proceso tan inevitable como el revival de los ochenta, a raíz de un síntoma social o cualidad humana como la nostalgia? La respuesta queda abierta a

¹⁵ Para Michael Wolff, la esencia de Netflix es más cercana a la de la televisión que a la de internet, ya que, en lugar de potenciar las características interactivas propias de internet, Netflix decidió favorecer estructuras, narrativas y estéticas ya establecidas por la industria televisiva.

debate. Sin embargo, se califica este fenómeno como inevitable, porque de todas formas ya viene ocurriendo, como ya se explicó en la introducción, en muchas áreas de lo social y cultural. Entonces, ¿por qué Netflix como plataforma se ha transformado en el protagonista a la hora de hacerlo visible? Para esta pregunta, Williams también nos aporta una respuesta: “Evidentemente; una necesidad que se corresponde con las prioridades de los grupos reales de toma de decisión atraerá más rápido la inversión de recursos y el permiso, el consentimiento o el aliento oficial, factores de los que depende una tecnología para su funcionamiento, a diferencia de los dispositivos técnicos ya disponibles.” (Williams, 1975, p. 35).

Por otro lado, se aclara de antemano que Stuart Hall, como miembro de la corriente de los Estudios Culturales de la Escuela de Birmingham, concibe a la cultura como “un conjunto de recursos y valores que surge en los grupos sociales a partir de relaciones concretas” (Hall, 1996, p 108). Dicho esto, y siguiendo a Raymond Williams, se postulará que toda cultura requiere elementos aprovechables de su pasado, que a la vez entran en dinámica constante con elementos emergentes, poniendo en duda lo dominante. Estos elementos son llamados residuales. Para Raymond Williams, lo residual, es “aquello que ha sido formado en el pasado, pero todavía se halla en actividad dentro del proceso cultural como un efectivo elemento del presente” (Williams, 1977, p. 48). Por lo tanto, ciertas experiencias, significados y valores que no pueden ser expresados o sustancialmente verificados en términos de la cultura dominante son, no obstante, vividos y practicados sobre la base de un remanente.

Pero no todo vale para ser rescatado. Para que un producto vintage de la industria cultural sea capaz de tocar las fibras de un consumidor, es necesario que su *uso* haya trascendido y sea capaz de generar cierto valor simbólico añadido. En resumen, se necesita de un excedente de valor simbólico para lograr que lo contemporáneo interactúe con lo retro (Williams, 1977). Como ya se dijo, las formas de volver a vender determinados productos son variadas. Lo difícil es repetir el impacto que tuvieron esas obras, que fueron novedosas, inventaron códigos y modas.

Los Estudios Culturales, le dieron importancia a la cultura desde una interpretación materialista para entender ciertos procesos, incorporando a la concepción de cultura nuevos elementos como los medios masivos, la “cultura pop” o la cultura masiva. Es así como

postularon que, al darle valor simbólico a determinado producto cultural, la audiencia/ los consumidores, y en este caso los usuarios, toman un papel activo al decidir qué hacer con dicho producto cultural. Este enfoque amplía la visión apocalíptica de la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt, que, especialmente en la *Dialéctica del Iluminismo*, plantea a los medios de comunicación de masas y los productos de la industria cultural, desde una visión todopoderosa. La ideología es el concepto clave que le sirve a la escuela crítica para su análisis de las superestructuras y la influencia que tienen sobre el comportamiento de los individuos, los grupos y las masas. Además, esta corriente opera un paralelismo entre la falsa conciencia propuesta por el marxismo y el no gobierno del inconsciente de la propuesta del psicoanálisis freudiano. El objetivo es rastrear las huellas del dominio debajo de las apariencias. La industria cultural aparenta ser una industria de la conciencia, cuando para la Teoría Crítica es en verdad proveedora de falsa conciencia y causante de alienación de los individuos.

Frente a esta postura, la Escuela de Birmingham afirma que la capacidad de manipulación de la industria cultural no es ilimitada, ya que los productos culturales vienen codificados, pero nada garantiza que se decodifiquen ni de qué manera, lo cual se opone a la Teoría Funcionalista del estímulo-respuesta, ya que cada receptor o consumidor tiene sus propias formas de lectura (producto de determinada educación, clase social, grupos e instituciones, con su cultura como mediación), y por ende, la posibilidad de aceptar, negociar o rechazar los diversos mensajes que recibe. Siguiendo a Morley: “frente a una máquina cultural, hay que analizar la cultura” (Morley, 1992, p. 52).

Lo que más distingue a este mundo contemporáneo del de los ochenta, es quizás la forma en la que el espectador se relacionaba con la obra. Sus condiciones de consumo. Todo era por única vez y las opciones eran limitadas, quizás por eso mismo todo era más intenso. Además, los sucesos eran casi obligatoriamente colectivos, porque había que trasladarse hacia algún sitio (cine, teatro, recital, plaza, living de la casa) y vivir la experiencia rodeado de otras personas. Aún no existían las tecnologías que, años más tarde, potenciaron el regodeo individual de consumir lo que se desea, a cualquier hora y desde cualquier lugar. Una especie

de “pérdida de la experiencia, la singularidad y el aura” de la que habla Walter Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936).

A medida que Internet y las redes sociales se expandieron y ganaron parte de una atención que antes estaba puesta en los medios tradicionales, los ochenta se fueron convirtiendo en un pasado idealizado (un “mito” en palabras de Umberto Eco), porque las audiencias, los mercados, las personas, jamás volverán a ser tan analógicos como entonces. Y es por eso, que tal vez el revival apunta a representar ciertos hechos históricos, valores y formas de percepción de aquella década, mediante una visión irónica y posmoderna¹⁶ que surge a partir de la interpretación de la época, que puede aportar una resignificación del pasado.

En *Apocalípticos e Integrados*, Umberto Eco define al mito como “una simbolización inconsciente, proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores” (Eco, 1964, p. 39). Eco llega a la conclusión de que los medios masivos proponen modelos y situaciones humanas que no tienen conexión con los consumidores pero que los entretienen. Esto podría calificar como ese escapismo que ya se explicó previamente, y explicaría por qué las producciones nostálgicas de Netflix interpelan a audiencias que no vivieron propiamente en los ochenta, y que tampoco se alinean con sus gustos personales o exigencias sociales.

Presentadas las ideologías de las tres corrientes de pensamiento que dieron forma a las grandes escuelas de Comunicación, se aclara que este ensayo no pretende alinearse con alguna en particular, sino explorar sus argumentos y ponerlos en discusión en pos de allanar el camino para comprender el fenómeno del revival de los ochenta en la plataforma Netflix.

El objetivo no es proporcionar una única respuesta sino analizar un fenómeno sociocultural que resulta relevante porque hoy en día Netflix ocupa un lugar muy importante en la vida de sus usuarios. Si bien también se presentan interrogantes para su análisis de producción, valiéndose del análisis del discurso, para el cual se sostendrá una perspectiva semiótica, ya que, como afirma Eliseo Verón, “el estudio de la semiosis es el estudio de los

¹⁶ Stuart Hall define al posmodernismo como una “forma de expresión característica de los *Nuevos Tiempos*, tanto en lo estético como en la omnipresencia de la imagen. En la forma más que en el contenido, en la nostalgia y evocación al pasado” (Hall, 1996, p. 152).

fenómenos sociales en tanto procesos de producción de sentido” (Verón, 1993, p. 125). Tal como Verón, este trabajo parte de una doble hipótesis según la cual: toda producción de sentido es necesariamente social, debido a la estrecha relación del proceso significante con sus condiciones sociales productivas, y todo fenómeno social es un proceso de producción de sentido. Este doble anclaje, del sentido en lo social y lo social en el sentido, sólo se puede develar cuando se considera la producción de sentido como discursiva.

La programación de Netflix en 2016-2017

A lo largo de este trabajo se sostendrá una postura sobre la cual se basa la tesis principal: una gran porción de la sociedad actual usuaria de Netflix, consume la mayoría de las series que forman parte del revival de la década de 1980, cuyos contenidos y discursos favorecen la toma de conciencia histórico-cultural, el refuerzo de valores y la comprensión de los factores que construyeron la identidad de la generación X. A partir de explicitar esta postura, se podría analizar gran parte de los elementos y factores característicos de dicha época en base a la producción audiovisual exhibida en la grilla de programación de la plataforma de streaming Netflix desde el año 2016.

Compartiendo los postulados de la teoría funcionalista, por un lado, y los estudios culturales, por otro, en contra de la manipulación de los medios en parte, y de la idea de un receptor pasivo, se afirma que los consumidores de Netflix, desde el mismo hecho de llamarse “usuarios”, son capaces de decodificar los mensajes que se encuentran en el contenido de la misma, e incluso pueden usarla (sea consciente o inconscientemente) con una función puntual, para obtener cierta gratificación. Esto en cuanto a recepción.

En cuanto a producción, este ensayo apuesta por contemplar a los miembros de la generación X (nacidos entre 1961 y 1981) como parte actualmente dominante de sectores que ocupan los roles de liderazgo en la producción de cultura. La cuestión se vuelve compleja a la hora de plantear si el prolífico número de producciones que recuperan los años ochenta se

produce por una cuestión de nostalgia y refuerzo de identidad por parte de los X, o porque la nostalgia se ha vuelto el panóptico del total de los consumidores (sean X, Y o Z) y por ende, un gran negocio empresarial.

Lamentablemente, y como todo en este mundo contemporáneo (y en la vida), la respuesta no es sencilla, sino ambigua y dicotómica. El fenómeno del revival de los ochenta le debe su existencia a ambas causas: la nostalgia y el negocio, o el negocio y la nostalgia. Analizar cuál dio lugar a cuál, sería tan imposible como preguntarse qué vino primero, si el huevo o la gallina.

Lo interesante a postular en pos de generar un debate, es la idea de que el fenómeno del revival ochentoso pueda (o no) poner o haber puesto en crisis el modelo cultural dominante actual y/o la idea de modelo cultural dominante que se tiene de ese pasado. Crisis que inevitablemente es causada por la introducción o modificación de elementos culturales residuales que ponen en cuestionamiento el sistema de valores vigente y también pasado, a la vez que la comunicación cultural adopta una nueva fisonomía, para así elaborar nuevos modelos ético-pedagógicos; es decir, valores y elementos emergentes (Eco, 1986).

Esta idea es simplemente un punto de partida que puede ser contrapuesto con argumentos de intelectuales como Theodor Adorno y Max Horkheimer. Analizando las producciones nostálgicas de Netflix mediante la visión de la Teoría Crítica, al formar parte de la categoría de mass media, las mismas se encuentran lejos de promover renovaciones de la sensibilidad, y por el contrario, tienden a secundar el gusto existente. Según esta corriente, los medios masivos, incluso cuando parecen romper con las tradiciones estilísticas, en realidad se adaptan a la difusión de estilos y formas difundidas previamente. Adoptan las formas externas de la cultura popular, pero en lugar de surgir espontáneamente desde abajo, son impuestas desde arriba. Homologando todo cuanto ha sido asimilado, trabajan sobre opiniones comunes (endoxa), desempeñando así funciones de pura conservación. Esto es, una continua reafirmación de lo que la misma audiencia ya piensa.

Si se ubica a la plataforma de streaming estudiada dentro de la industria cultural, los contenidos de las series que apuntan al revival de los ochenta, cumplen la función de obedecer, en su gran mayoría, al poder político y sobre todo financiero. Es decir que se

comporta de manera muy similar a la de cualquier otra industria y por tanto está sujeta a las leyes de mercado de oferta y demanda. Dan al público únicamente lo que desea o, peor aún, le sugieren lo que debe pensar. Como consecuencia, la cultura termina convirtiéndose en mercancía, lo cual deriva en una trivialización y estandarización de los contenidos culturales.

De acuerdo a la Teoría Crítica, los mass media tienden a provocar emociones vivas e inmediatas. Ya que, en lugar de simbolizar una emoción, de representarla, la provocan; en lugar de sugerirla, la dan ya confeccionada, codificada. Nuestro caso de la nostalgia en las producciones de Netflix es un claro ejemplo de ello. El papel de la imagen respecto al concepto de lo que significa la década de los ochenta en el inconsciente colectivo, o el de la misma música de esos años como estímulo de sensaciones y no como forma contemplable. ¿Oferta o demanda?

Nuevamente aquí, volvemos a la paradoja del huevo y la gallina. ¿Qué viene primero? ¿La oferta o la demanda de dichos contenidos nostálgicos? Y la respuesta, otra vez, no es sencilla.

Netflix forma parte de una cultura de masas que es desde su nacimiento un hecho industrial, y que, como tal, experimenta muchos condicionamientos típicos de cualquier actividad industrial, a los que es imposible sustraerse hoy en día a la hora de proporcionar productos culturales, o más específicamente, a la hora de brindar un servicio, que en este caso también es pago. Además, por el hecho de ser una plataforma de streaming internacional, las producciones del revival que nos encontramos analizando en su programación, necesitaron de mucho dinero para estrenarse, sin mencionar las cuantiosas sumas que recaudan cuando se tornan un éxito mundial.

Si bien no es ningún secreto que la moda de lo retro ha demostrado traer consigo un gran negocio para las corporativas y los medios masivos de comunicación, se puede plantear que, lejos de fingir despreocupación en pos del conformismo, al surgir en la mayoría de sus casos de creativos que forman parte de la generación X, facilitan (sea o no voluntariamente) una visión crítica y activa del mundo por parte del receptor, favoreciendo de este modo cuestionamientos y debates que derivarían (o no) en menor o mayor medida en la toma de

conciencia histórica, y la reevaluación o refuerzo de valores, costumbres y códigos, además de una resemantización de los elementos culturales del pasado.

Esto no necesariamente significa que Netflix se alinea con una visión voluntarista o posea una estructura paternalista de comunicación de valores como la que sí poseían los mass media al momento de su aparición hace más de un siglo.

Es en este punto, donde entra en escena la visión de la Escuela de Birmingham, ya que durante la posguerra sus intelectuales estudiaron la cultura desde otro punto de vista que del de sus predecesores de Frankfurt, tomando muchos de sus conceptos e ideas y ampliándolos. Sus mayores exponentes, Richard Hoggart, Raymond Williams y Stuart Hall, pretendían comprender el lugar de la cultura dentro de las vivencias y cotidianeidad de los diferentes grupos sociales.

Por un lado, los Estudios Culturales toman la idea de la Teoría Crítica, de que el rol de los medios de masas era integrar y/o someter a los sectores sociales potencialmente inconformistas, para así contener el cambio y controlar a ciertas clases. Pero por otro, y al igual que el Funcionalismo, se oponen a la visión de un receptor pasivo, que es meramente manipulado por los medios “todopoderosos” de masas. Los pensadores de Birmingham plantean que la capacidad de los medios masivos para manipular ideológicamente a la audiencia no es ilimitada, porque ésta última no es una masa homogénea y moldeable, sino que de hecho, está formada por diversos grupos con múltiples diferencias culturales, que le otorgan ciertas herramientas para aceptar, cuestionar/negociar o rechazar el mensaje que se le presenta (y esto aun teniendo en cuenta el contexto de totalitarismo en el cual surgió la Teoría Crítica), tomando así un rol activo en la recepción.

En su libro *Apocalípticos e Integrados* (1968), Umberto Eco cambia el foco de la problemática que circundaba a los medios de masa en los años sesenta, y que enfrentaba a quienes se mostraban pesimistas ante los mismos con quienes hacían apología de ellos. Para él los problemas están mal planteados desde el momento en que se formula a la cultura de masas como algo bueno o como algo malo. “El problema por el contrario es: desde el momento en que la presente situación de una sociedad industrial convierte en ineliminable aquel tipo de relación comunicativa conocida como medios de masa, ¿qué acción cultural es posible para

hacer que estos medios de masa puedan ser vehículo de valores culturales?” (Eco, 1986, p. 66).

Casi sesenta años después, podemos decir que Netflix vino a responder (o al menos intentar responder) ese interrogante. Teniendo en cuenta, además, que junto a los productores de objetos de consumo cultural, operan hombres y mujeres de cultura (productores de cultura) para los cuales la finalidad primera no es la producción para la venta sino la producción de valores y la representación de hechos históricos, para la difusión de los cuales las series nostálgicas son, en este caso, el instrumento más idóneo. Esto queda aún más claro desde el momento en que situamos a los miembros de la generación X, como dichos productores de cultura. Estos retratan el sentimiento mismo de nostalgia que se propaga tanto en su fuero interno como en la sociedad misma. Y por eso podemos decir que, a pesar de formar parte de una corporación tan importante como Netflix, los valores que se inculcan no se imponen desde arriba, sino que también toman en cuenta a los pueblos y su propia cultura, capturando la necesidad exacta de un momento de consumo. “No existe forma de creación colectiva que no esté mediatizada por personalidades más dotadas que se hacen intérpretes de una sensibilidad de la comunidad en que viven.” (Eco, 1986, p. 19).

Si por el contrario, se plantea un escenario que este ensayo se denominará “hipotético”, en el cual Netflix sí se interesa únicamente por explotar el negocio de lo retro (generando, mediante su oferta, la demanda) y cae en una simple conservación/continuación del revival de los ochenta en su plataforma de streaming global; aun así la audiencia, haciendo uso de su rol activo, tiene el poder de considerar ciertos elementos que le son transmitidos como mensaje en cada discurso audiovisual y darles una categoría de valor, además de poder llegar a la comprensión del presente a través de la historia, mostrada a partir de la interpretación de los sucesos que la tallaron, en el discurso de las series que ofrece la plataforma. Esto es, que puedan decodificar los mensajes o, incluso ir más allá (apostando a la teoría de los Usos y Gratificaciones de Katz) y usar los contenidos de las series para satisfacer una necesidad y obtener una gratificación.

Por supuesto que no todo el usuario que se exponga a una producción como *Stranger Things* decodificará los elementos históricos y residuales, las intertextualidades culturales o

los complejos valores que ésta transmite de una época pasada en clave posmoderna. Muchos la verán (como bien advirtió Benjamin) con un ojo distraído, con una mirada superficial que sólo se interese por lo anecdótico, como exterminar a los “demogorgons” en la primera temporada o tararear la pegadiza melodía de “Hazy Shade of Winter” de *The Bangles* que suena en la escena en que Barb desaparece, también durante la primera temporada. Es decir, por escapismo. Pero incluso esa porción de la audiencia, aunque sea solo a nivel superficial, se ha acercado a *The Bangles*, a la cultura y a la música de los ochenta, lo cual inevitablemente conlleva una toma de conciencia histórica, sea en mayor o menor medida. Hecho que antes estaba reservado para las generaciones que la vivieron en carne propia o los millennials que consumían la cultura ochentosa por interés propio, y que quizás lo hacían al mismo nivel de superficialidad; ya que no todo quien se haya expuesto a las películas de John Hughes o a la música de *Mötley Crüe* (de la cual Netflix ha incluido en el revival al estrenar el veinticuatro de marzo de 2019 su biopic, *The Dirt*, basada en su surgimiento y estrellato a principios de los ochenta), puede jactarse de haber decodificado inmediatamente el sistema de valores de la época a un nivel profundo.

Netflix propone en bastante medida y sin clara discriminación, varios elementos de información en los que no se distingue el dato válido histórico del de entretenimiento o escapismo, hecho que obstaculiza de cierta forma la capacidad de recepción (siendo este un fenómeno de “consumo” del valor estético o cultural que se da en todas las épocas). Pero negar que esta acumulación de información pueda resolverse en formación, equivale a tener un concepto marcadamente pesimista del usuario como parte de la naturaleza humana, y a no creer que una acumulación de datos cuantitativos, bombardeando con estímulos las inteligencias de una gran cantidad de personas, pueda mutar para algunas en datos cualitativos, ya que en definitiva, sensibilizan al hombre contemporáneo en su enfrentamiento con el mundo, provocando conmociones culturales de cierto relieve. Una vez que se está al nivel de los valores culturales no se da una reforma instantánea de los mismos; sino que surgen procesos de conciencia progresiva que, una vez iniciados, ya no son controlables por quien los ha desencadenado. De ello se desprende una intervención activa de las comunidades y audiencias culturales expuestas a los discursos audiovisuales que nos encontramos analizando.

Entonces surgen las cuentas de fans en redes sociales dedicadas a la serie en cuestión, los fan fiction, los foros de debate, los spoilers, etc.

Que la puesta en debate de las esferas dominantes derive en el surgimiento de elementos emergentes, dependerá de que los elementos residuales que les son presentados a los usuarios de Netflix mediante series situadas en los ochenta, no se vuelvan en cierto punto hegemónicos.

Como se ha aclarado previamente en el marco teórico, el análisis audiovisual de contenido al que se someterá a las series de Netflix que se encuentren dentro del universo seleccionado para este trabajo y que se consideran parte del revival de los ochenta, se apoyará en las teorías de Christian Metz y Eliseo Verón acerca de la semiosis social y del lenguaje.

A continuación, se hará una breve introducción a sus teorías, en pos de dar lugar al análisis de manera más adecuada y comprender en mayor profundidad de qué manera se le presentan los discursos al usuario consumidor de las series revival.

En *El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico* (1974), Christian Metz define al filme como “toda secuencia de señales que en cuanto a su materialidad pertenecen a las categorías de imágenes, trazados gráficos, sonido fónico grabado, sonido musical grabado y ruido grabado” (p. 38). Por parte del usuario esta definición es de tipo técnico- sensorial: técnico en la emisión y sensorial en la recepción. Una secuencia de señales puede albergar sistemas de relaciones que son tan abstractos y formales como otros. La imagen es concreta, pero las relaciones de montaje entre varias imágenes forman redes inteligibles. Por esto se puede afirmar que el lenguaje cinematográfico es tan complejo como la lingüística.

Si bien el semiólogo del cine tiene una especie de inspiración general que le llega desde la lingüística, ninguna noción operativa de la misma es aplicable tal cual al estudio del cine/televisión, por lo que este presenta de por sí un desafío. Ya que el lenguaje cinematográfico carece de toda unidad discreta y de todo criterio de gramaticalidad (juicios de aceptabilidad dependiendo de la clase sociocultural del usuario y del género del filme). Aunque posee modelos parciales en cuanto a género y en cuanto a configuraciones semiológicas incluso dentro de un género determinado (Metz, 1974).

Para la creación de un universo de ficción con una disposición imaginaria (pero coherente) de tiempos, lugares, acciones, etc., el código de secuencias formales del cine clásico tomó desde su advenimiento a comienzos del siglo XX, los principios diegéticos de la novela del siglo XIX (la “Gran Época”). “Las figuras del montaje cinematográfico adquieren su sentido, en gran medida, las unas en relación con las otras. Por esto nos encontramos con paradigmas de sintagmas” (Metz, 1974, p. 47).

En el caso de la programación de Netflix desde el año 2016, podemos percibir un paradigma muy distinguible en determinado conjunto de series, que es el de la nostalgia enfocada en la década de los ochenta. Estas producciones que conforman el revival posmoderno (en el sentido ya conceptualizado de Stuart Hall) combinan ciertos elementos para llegar a una coincidencia cronológica entre un motivo musical/estético y eventos históricos y culturales reales y/o ficticios característicos de dicha época.

A diferencia del modelo de enunciación clásico (asertivo) que afirma positivamente que los acontecimientos se han desarrollado, hasta en sus detalles, exactamente como los vemos en la pantalla; siguiendo a Metz, podemos decir que la modalidad de las series de Netflix se convierte en sub- asertiva: “las secuencias no pretenden presentarnos los acontecimientos de los años ochenta en toda su facticidad, sino más bien ofrecernos una representación plausible del mismo, una idea, una muestra verosímil” (Metz, 1974, pp. 48-49). Un “debió haber sido más o menos así”, en vez del “fue así” del cine clásico. Por eso el montaje no se apoya sobre la analogía perceptiva ni sobre relaciones arbitrarias (en el sentido de Saussure), sino que pertenece al orden de lo simbólico. Es una reconstrucción de la memoria colectiva filtrada por el cine y la televisión, los “Greatest Hits” de la memoria popular, ofreciendo una combinación perfecta de hechos, moda, música y cultura pop que reflejan a la década en clave posmoderna, justamente por tratarse de una representación basada en una interpretación.

Christian Metz dice: “Un filme no es una frase, sino que habría que compararlo con un libro entero.” (Metz, 1974, p. 50). De esta forma, podemos decir de cada una de las series analizadas en este trabajo que: “[*Stranger Things*, *Dark*, *Glow*, *Narcos*, *Historia de un Clan* o el episodio “San Junipero” de *Black Mirror*] no representa sólo un elemento de los ochenta,

sino que hay que compararlo con toda su cultura y su sistema de valores”. Al analizar cada serie, necesariamente la estaremos poniendo en relación con algo que está fuera de ellas, aunque este “algo” no se formule: la década de 1980, los hechos históricos que la marcaron y su vasto sistema cultural, además de las condiciones de producción que le dieron lugar y las condiciones de recepción a las que inevitablemente dio lugar, sin mencionar las condiciones de circulación que se dan entre estas dos últimas.

Para el análisis del sentido en los discursos audiovisuales que conforman el revival en la programación de Netflix, partimos de la hipótesis según la cual el sistema productivo deja marcas/huellas en los productos y que el primero puede ser de a poco reconstruido a partir del estudio de los segundos. Es decir, analizando productos, apuntamos a procesos. O mejor dicho: analizando determinadas series que la plataforma de streaming Netflix exhibe en su programación desde el año 2016, apuntamos al revival de la década de los ochenta en clave nostálgico-posmoderna.

Cabe recordar que la producción de sentido es el verdadero fundamento de las representaciones sociales, porque es justamente en la semiosis donde se construye la realidad de lo social. El análisis de los discursos audiovisuales que pueden encontrarse en Netflix bajo el signo del revival nostálgico, abre camino al estudio de la construcción social de lo real. Pero sobretodo, lo que Maurice Godelier bautizó “la parte ideal de lo real” (Godelier, 1989, p. 30). Por dos motivos: primero porque, como ya se dijo, los ochenta en dichos discursos son una representación de lo que fueron esos años, y segundo, porque se nos presentan de una manera nostálgica, como un pasado idealizado (un *mito* tomando el concepto de Eco). De esta manera, dichas series (productos) son configuraciones sensibles y empapadas de sentido (fragmentos de la semiosis), que se identifican en un soporte material (en este caso Netflix como plataforma de streaming a la cual hoy se puede acceder casi desde cualquier dispositivo, ya sea televisión smart, PC de escritorio o portátil, teléfono móvil o tablet)¹⁷ y forman un conjunto discursivo que no es otra cosa que una configuración espacio- temporal de sentido.

¹⁷ Siguiendo a Carlos Mangone en *Tesis sobre la Comunicación*, en el análisis de la comunicación se privilegia el dispositivo técnico (definido por José L. Fernández en *La entrada mediática* como “herramiental tecnológico que posibilita variaciones en diversas dimensiones de la interacción comunicacional que *modalizan* el intercambio discursivo cuando este no se realiza cara a cara”).

La red infinita de la semiosis social se desenvuelve en el espacio-tiempo de las materias significantes, de la sociedad y de la historia, y por eso es tan importante para reforzar valores y favorecer la toma de conciencia histórica, junto con la transmisión de elementos residuales.

La relación que se desarrollará entre la presente tesina (discurso producido como análisis) y el conjunto de series seleccionadas de la grilla de Netflix (discursos analizados) es una relación entre un metadiscurso (discurso acerca de otro discurso) y un discurso- objeto al que procederemos a continuación. Es a su vez la relación entre las propiedades que definen al signo televisivo y el acontecimiento “en bruto”, o dicho de otra manera, las representaciones icónicas (imagen) de los hechos reales a partir de códigos de denotación y connotación.

Una vez realizada esta introducción teórico- metodológica que da cuenta de la forma de análisis al cual se somete a las series, se procederá a detallar el mismo, bajo una modalidad: la nostalgia vinculada a los hechos histórico-culturales más importantes de la década de 1980 y que funcionaron como factores que determinaron una época y por supuesto a los individuos que la vivieron. En el caso de los episodios analizados de *Stranger Things*, estos se rigen por *la nostalgia por la nostalgia*. Es decir, una nostalgia que conversa con sí misma, un metadiscurso que apela a todo el sistema socio-cultural de los ochenta y no a un evento o hecho particular en específico. Mientras que, las otras producciones seleccionadas del universo se enfocan en determinados hechos puntuales, creando una discursividad nostálgica desde allí. “San Junipero” apunta a una resemantización de lo *queer* que en esa época estaba tan estigmatizado, además de plantear a la nostalgia como una terapia en sí misma; *Dark* gira en torno al desencantamiento científico luego del desastre nuclear de Chernobyl, *GLOW* es una oda a la segunda ola del feminismo que proliferaba en esos años y el empoderamiento de la mujer; *Narcos* apunta a la guerra contra el narcotráfico y la intromisión de Estados Unidos en las políticas colombianas a la vez que se llevaban a cabo “cruzadas antidrogas” a nivel sociocultural, mientras que *Historia de un Clan* muestra el contexto post-dictadura y regreso a la democracia junto con la idiosincracia argentina de esos años, la omnipresencia de la religión y los tabúes cristianos. El fantasma que atraviesa a todas estas producciones por igual es sin dudas el de la Guerra Fría, que fue una gran causante de la mayoría de los factores en ellas expuestos.

San Junípero: nostalgia digital (como forma de terapia) y lo *queer*¹⁸

Dicen que en el cielo el amor está primero.

Haremos del cielo un lugar en la Tierra.

Belinda Carlisle

El cuarto episodio de la tercera temporada de *Black Mirror* (la serie que refleja las consecuencias que puede acarrear el uso excesivo de la tecnología en la vida cotidiana), funciona para explicar por qué algunas épocas del pasado atraen tanto. Estrenado en octubre del 2016, el capítulo se ha convertido en uno de los productos culturales más concentrados en exhibir la obsesión por el pasado, debido a que no sólo muestra el encanto por la estética retro de una manera muy sensorial, sino que plantea posibles respuestas al interrogante de por qué estamos tan fascinados con volver atrás.

San Junípero cuenta la historia de amor entre Yorkie (tímida y de aspecto nerd, casi como Barb de *Stranger Things*) y Kelly (la atrevida chica estilo Madonna), dos chicas que se conocen en Tucker's, un bar típico de los ochenta: la ambientación del local, la indumentaria y la música son claras referencias a esa década. Sin embargo, a medida que avanza el episodio, el espectador cae en la cuenta de que en realidad no viven en esa época, sino en un futuro en el que los cuerpos se conectan a unas máquinas que generan una simulación, una realidad virtual donde es posible ser quienes quieran ser.

¹⁸ Se presentan dificultades para traducir del inglés las palabras *queer* y *queerness*. Sin embargo, una primera aproximación a *queer* sería la de “raro” o “excéntrico”. David William Foster, uno de los más importantes estudiosos sobre lo *queer* en Latinoamérica, propone para el *queerness* la “raridad”. Pero esta definición pierde de vista el sentido que se le da en el lenguaje menos formal de “afeminado” o “amanerado”, e incluso “marica”, “maricón”, “joto” en México y “puto” en Argentina. Entonces teniendo en cuenta lo anterior, Alexander Doty propone el término “desviado” (en el sentido de la norma social y de la sexualidad masculina. Es por eso, que los términos *queer* o *queerness* traducidos llevan implícito en su uso el estigma de la cultura patriarcal en cuanto a la disidencia sexual, que es lo que se intenta resemantizar desde las comunidades *queer*. En estas se le aporta un elemento anti patriarcal muy importante al aglutinar todo el rango de posiciones que rompen con la clasificación binaria de géneros (bisexualismo, transexualismo, travestismo, lesbianismo, *gayness*, u otras posiciones no/contra/anti heterosexistas) y es por eso que en este ensayo no se los traducirá al español, en vistas de no perder el sentido de tal elemento.

En el plano real, ambas protagonistas son ancianas: Yorkie vive en estado vegetativo desde que sufrió un accidente cuando era joven, mientras que Kelly sobrelleva su vida luego de perder a su marido y su hija. Pudieron conocerse gracias a esa otra realidad que simula la época en la que fueron felices, los ochenta, en San Junipero, un lugar que funciona como un paraíso para pasar el resto de sus vidas. También para escapar de la vejez: allí serán eternamente jóvenes y radiantes. La escena final las muestra juntas y felices en ese lugar soñado, enamoradas de esa nueva vida que les posibilita la realidad virtual de esos “relocalizadores de conciencia”.

Aunque en la superficie “San Junipero” puede contar un final feliz, y en una pareja LGBT, representada de una forma totalmente diferente a la que se las suele representar en los discursos audiovisuales, algo ciertamente atípico en *Black Mirror*, ya que fue escrito a partir de una decisión consciente de cambiar la serie, también plantea un dilema de orden filosófico: ¿Es verdadera la felicidad cuando no se la vive en el plano de la realidad, como en este caso, en un pasado ilusorio?

Lo cierto es que regresar mentalmente a los lugares en los que fuimos felices es un ejercicio terapéutico que empieza a ser reconocido por la psicología. Charlie Brooker, creador de la serie, dijo en una entrevista para el sitio *Collider* en octubre de 2016, que en este episodio coqueteó con esa idea: “La gente se siente atraída hacia su propia era. La terapia de la nostalgia es algo real con lo que jugué para escribir el episodio”¹⁹. Brooker cuenta que la idea surgió de una terapia psicológica que utiliza los viejos recuerdos para ayudar a ancianos con Alzheimer; así que al hacer un comentario crítico sobre la tendencia a la nostalgia, el sistema que ha concebido va mucho más allá del homenaje sencillo y el guiño cómplice, justo al contrario de lo que hace su compañera de cadena, *Stranger Things*, (donde es un elemento al que se hace apología).

Tim Wildschut, un investigador de la universidad de Southampton, realizó un estudio sobre la manera en que este sentimiento opera como un mecanismo neurológico de defensa. “La nostalgia compensa algunos estados incómodos, por ejemplo, para gente que cree que su

¹⁹ Recuperado de <http://collider.com/black-mirror-san-junipero-explained-netflix-interview/>

vida ya no tiene sentido o siente discontinuidad entre el pasado y el presente”, dijo Wildschut al diario *The Guardian* en 2014. “Lo que encontramos en estos casos es que la nostalgia, espontáneamente, ingresa y contrarresta estas incomodidades. Eleva el significado de sus vidas y conecta mejor con su pasado. Es como una vitamina y un antídoto contra estos estados. Sirve para promover un equilibrio emocional, una homeostasis”²⁰.

El empleo de la nostalgia como recurso narrativo en “San Junipero” se hace aún más evidente si se presta atención a la forma en que funciona la música a lo largo de todo el episodio. El sonido de los ochenta podrá parecer sintético y pasajero, pero a la vez conecta muy fuerte con las emociones de los que lo consumieron. La banda sonora tiene cierto tipo de calma electrónica influenciada por las películas de John Hughes, y el resto de la memoria colectiva de la época, como en la escena en que Yorkie se prueba varios looks con estereotipos influenciados por la cultura pop de los ochenta, mientras de fondo suena "Girlfriend in a Coma" de *The Smiths* o "Don't You (Forget about Me)" de *Simple Minds*. “Heaven is a place on earth” de Belinda Carlisle, se reproduce al principio y al final del episodio, durante los créditos, siendo resignificada como una canción del pasado que vuelve a hablar con los usuarios de manera irónica, por el hecho de que el cielo o el paraíso es literalmente un lugar en la Tierra, donde se puede ser eternamente adolescente o joven, en un loop gobernado por la nostalgia, mientras se revela la realidad totalmente fría de lo que ocurre en el episodio. Y es que mientras las recién casadas Yorkie y Kelly, disfrutaban de esa ciudad costera, de las luces de neón y las hombreras, vemos cómo su consciencia es almacenada por un robot sin alma en un servidor, como si fuera el final de *Indiana Jones: en busca del arca perdida*.

Pero también el cielo puede ser un lugar en la Tierra al revalidar lo *queer*, un concepto que en los ochenta tenía una connotación negativa, debido a los tabúes, el conservadurismo y la estigmatización de todo lo que saliera de la norma, en este caso las relaciones homosexuales y el amor LGBT. El vínculo entre Yorkie y Kelly se naturaliza tal como se debería haber naturalizado en los ochenta, resemantizando el *queerness*, que hoy en día no posee connotaciones negativas u ofensivas, al ser utilizada por la misma comunidad LGBT. Su

²⁰ Recuperado de <https://www.theguardian.com/society/2014/nov/09/look-back-in-joy-the-power-of-nostalgia>

creador, Charlie Brooker, no tiene problema en reconocer que inicialmente el guión trataba sobre una pareja heterosexual, pero que después pensó que sería más interesante si fuera homosexual. “Lo *queer* le añade mayor resonancia, ya que las parejas gay no podrían casarse legalmente en 1987, así que les estamos haciendo un regalo en esta historia de segundas oportunidades”, explica el guionista, “le aporta una capa extra al subtexto de revivir tu vida y explorar cosas que no tuviste la oportunidad de hacer”²¹. “San Junipero” es casi una segunda chance para vivir lo que en esa época no se pudo realmente. En este sentido, el episodio contiene una narrativa nostálgica por lo que no se tuvo entonces.

El tratamiento de la nostalgia a lo largo del episodio también se hace evidente a partir de los elementos más icónicos del año 1987: en cartelera se encuentra *The Lost Boys* de Joel Schumacher (una película adolescente sobre vampiros que en Norteamérica se interpretó como un mensaje acerca del SIDA y los peligros de lo que entonces se apodaba despectivamente como la “enfermedad gay”)²²; en las vidrieras se pueden ver flamantes televisores a color en donde aparece Max Headroom²³, mientras que en la radio, como ya se dijo, suena Belinda Carlisle. Estos elementos de la cultura pop marcaron ese año y Charlie Brooker sabía bien que tomar algo de esa nostalgia sería el trasfondo ideal para su historia de amor.

Más adelante se puede ver un poco más atrás del año 1987, cuando Yorkie busca a Kelly en otras épocas. Así, se visita el año 1980 en donde en la televisión presentan el fabuloso Chrysler Cordoba (“totalmente rediseñado”), de fondo suena el éxito de ese año “Funkytown” de *Lipps Inc.* y *Davis*, el personaje que siempre aparece jugando videojuegos, entretenido con el Pac Man, Top Speed o Bubble Bubble en lo que él llama “la era de oro”²⁴. La ambientación del club nocturno incluía estos juegos de arcade, que Brooker se interesó en

²¹ Recuperado de <http://collider.com/black-mirror-san-junipero-explained-netflix-interview/>

²² Ronald Reagan se encargó de realizar una campaña de miedo para concientizar acerca del SIDA, estigmatizando las relaciones homosexuales y pre/extramatrimoniales. Para ello, en uno de sus discursos utilizó la canción “Don’t worry Be happy” (No te preocupes, sé feliz) dándole una vuelta de tuerca a la letra y cambiándola por “Be afraid, be very afraid” (Ten miedo, ten mucho miedo). Las películas de terror de la época, canalizaron el miedo que se les transmitía a los X con las enfermedades de transmisión sexual.

²³ *Max Headroom* fue una serie de televisión de ciencia ficción *cyberpunk* creada por George Stone, que también apareció en un vídeo musical y en varios anuncios creados para televisión. Tuvo su primera emisión en marzo de 1987.

²⁴ Ver nota al pie N° 14.

elegir, ya que fue adolescente durante la década de 1980 (otra prueba de que son los X quienes hoy ocupan los roles de líderes creativos) y debido a su trabajo previo como periodista de videojuegos. El director Owen Harris describió la década como un “período en la vida que fue realmente optimista”.

Por otro lado, y como es costumbre en *Black Mirror*, “San Junipero” plantea un futuro no muy distante, en el cual existe un sistema de realidad virtual que permite trasladar la conciencia al pueblo imaginario que da nombre al episodio, en cualquier época. Desde los coloridos ochenta en los que empieza el capítulo, hasta los eclécticos noventa o la anónima década pasada. Pero hay una particularidad: los usuarios fallecidos pueden vivir allí eternamente, mientras que los vivos sólo pueden permanecer durante cinco horas a la semana a través del periodo de prueba. Una especie de demo para personas enfermas que están planteándose ir allí cuando abandonen el plano real. La idea es muy original, aunque ya había sido explorada de manera parecida en relatos como *El zorro y el bosque* de Ray Bradbury (1951), en *Ready Player One* de Cline Ernest (2011), o incluso en los videojuegos *To the Moon* y *SOMA*. Aquí *Black Mirror* se cuestiona ciertos aspectos de la humanidad. La tecnología reemplaza a la religión, y la vida después de la muerte se convierte en un sistema de almacenamiento en la nube que contiene almas, en donde se puede continuar siendo joven y hasta encontrar al alma gemela, sin necesidad de desaparecer en el olvido en soledad: el miedo de todo ser humano. En el episodio, la eternidad parece hacer juego con esa nostalgia por el pasado.

Es muy claro en el argumento, el contraste entre los elementos que podrían funcionar como residuales (por mostrar ciertos valores y costumbres de los ochenta) y aquellos que podrían convertirse en emergentes si nuestra sociedad no cambia su rumbo en el corto plazo. Este contraste se vio pocas veces en la serie, la cual suele representar un futuro no muy lejano casi de apocalipsis tecnológica.

Nostalgic Things?

Stranger Things: intertextualidades, estereotipos y nostalgia como omnipresencia televisiva

Tiempo, tiempo, tiempo. Mira lo que ha sido de mí

The Bangles

Todo comienza en el pueblo de Hawkins, Indiana, en noviembre de 1983. Cuatro chicos de aproximadamente once años piensan su siguiente estrategia mientras juegan “Calabozos y Dragones” (un clásico juego de mesa de la época) en el sótano de uno de ellos: Mike. La madre de Mike les recuerda que se acabó el tiempo de juego y que pueden seguir “el próximo fin de semana”. Por entonces, los niños debían reunirse físicamente para jugar determinado juego en equipo. Mientras que hoy existen tantas opciones de juegos en línea, inmediatos, donde ni siquiera es necesario conocer al oponente o que éste sea del mismo país.

Es 1983. Aparentemente es seguro que los niños merodeen por las calles en bicicletas sin que aceche el menor peligro. Sin embargo, Will, uno de los cuatro amigos, es interceptado en el oscuro camino a casa por una silueta oscura y desaparece misteriosamente en el cobertizo de su jardín trasero, mientras intenta defenderse de lo que lo persigue.

Dicha secuencia sirve como introducción al primer capítulo de lo que sería en pocos días un éxito mundial. *Stranger Things* es desde su misma forma de edición, un producto de la nostalgia ochentosa: fuentes y gráficas que emulan a las de entonces, una música intrigante y magnética que automáticamente marca un intertexto con películas de terror de la época, tales como la terrorífica *Christine* de John Carpenter e inclusive a la de la saga *Halloween* del mismo director.

Al día siguiente en la escuela, Will no aparece, pero sí lo hace un estereotipo que permanece en los pasillos de las instituciones inclusive hoy: el *bully*. Sólo que además de acosar físicamente, hoy también lo hace detrás de un perfil digital anónimo en las redes sociales, tomando el nombre de “troll” o “hater”. En la serie vemos que su principal objetivo es este grupo de chicos que pueden ser catalogados como los “nerds”: son fanáticos de la

mitología de Tolkien, se interesan por la ciencia y participan del Club Audiovisual de la escuela. Por otro lado, ninguno de estos cuatro niños forma un grupo homogéneo. Cada uno tiene una personalidad bien distinguida que se presenta al usuario estereotipada: Mike es el inteligente, Will el sensible, Lucas el escéptico y alarmista, y Dustin el tierno y ocurrente.

Pronto se percibe también otro estereotipo que le dará ese toque de romanticismo melodramático a la serie: Nancy, la hermana mayor de Mike, quien unifica en su figura a un conjunto de diversos personajes femeninos de las películas de culto adolescente de los ochenta; la joven medio princesa- medio virginal que eventualmente toma una actitud más empoderada, al mejor estilo Molly Ringwald en *La Chica de Rosa* o en *El Club de los Cinco* (gran película de estereotipos adolescentes de la época). Su amiga Barb, personifica a la típica muchacha impopular y tímida que fielmente acompaña y custodia a su amiga afortunada en el amor. Nancy es la alumna diez, con belleza angelical, que ha logrado conquistar al chico popular y deportista de la escuela Hawkins (y aquí otro estereotipo): Steve Harrington. Ellos mismos se llaman clichés el uno al otro durante una fiesta en casa de Steve. En sus encuentros siempre suena un tema icónico de esos años, que apela a la nostalgia del primer beso, el primer amor e incluso la primera vez de quienes fueron adolescentes durante aquella década. “Africa” de *TOTO*, o “Hazy Shade of Winter” de *The Bangles* (usada para el soundtrack de *Less than Zero*, otra película de culto de los ochenta, basada en el best seller de Bret Easton Ellis acerca de la generación X), sirven para darle color y forma a estas escenas de infatuación entre ambos personajes. Desde lejos siempre los observa Jonathan Byers, el hermano mayor de Will, un chico solitario, introvertido y emocionalmente herido (otro estereotipo) que parece estar profundamente enamorado de Nancy, pero que sólo puede acercarse a ella mediante las fotos que le toma con su cámara analógica. Jonathan siente culpa por no haber estado presente cuando su hermano desapareció y durante su búsqueda sufre las burlas de los amigos superficiales de Steve, mientras que Nancy, en su rol de buena chica, se le acerca para darle fuerzas.

Ahora el tema de la desaparición de niños. Como se dijo, en los ochenta aún no era común que la desaparición de una persona signifique algo violento como un secuestro, o un crimen. Cuando Joyce Byers, la madre de Will (interpretada por Winona Ryder, que es en sí

misma un ícono de la década por su actuación en *Heathers*, *Beetlejuice* o *El joven manos de tijera*), se presenta en la comisaría del pueblo, el comisario Hopper no les presta demasiada atención a sus preocupados argumentos. Para la policía todo se reduce a que el niño debe encontrarse con su padre o algún pariente, o simplemente escapó de casa como todo adolescente. “Eso pasa en el 99% de los casos”- alega. Pero la madre afirma que “Will no es como todos los adolescentes y que ¿qué pasa con esa excepción del 1%?” El laboratorio del pueblo claramente oculta algo que trajo al mundo por error y que probablemente sea lo que se llevó a Will y lo que persigue a Eleven, una misteriosa niña con superpoderes al estilo *Carrie* de Brian de Palma (estetizada como una pequeña Sigourney Weaver en *Alien*). En 1983 aún no había sucedido la masacre de Chernobyl, aún no se había perdido la fe en los laboratorios de investigación y las plantas nucleares. Pero este contexto de Guerra Fría, espionaje y competencia científica entre Estados Unidos y la Unión Soviética, seguramente dio lugar a muchos fenómenos que nunca debieron ser experimentados.

Los tres amigos salen valientemente a buscar a Will en bicicleta durante la noche, al mejor estilo *Cuenta Conmigo*, o inclusive podemos ver la similitud con las tramas de Steven Spielberg, por su inocencia impenetrable, sobre todo cuando entablan amistad con Eleven (¿una especie de *E.T.*?) y se enfrentan a adultos y peligros desconocidos por ayudarla y por encontrar a su amigo perdido, redefiniendo el valor de la amistad con el lema “Friends don’t lie” (“los amigos no mienten”) y descubriendo a su vez, sin querer, el mundo adulto. Este tipo de trama en la que un grupo de niños al borde de convertirse en adolescentes, se enfrenta a enemigos sobrenaturales y poderosos que encarnan sus miedos más profundos, ya se había visto en películas como *It* (basada en el clásico de terror de Stephen King, y por supuesto en su remake, estrenada en septiembre de 2017) o *Lost Boys* (1987) de Joel Schumacher. Mientras que los ya adolescentes se convierten en adultos al unirse para enfrentarse a los mismos males. Entonces Nancy se convierte en la Nancy de *Pesadilla en la Calle Elm*, de Wes Craven, y Jonathan y Steve se vuelven sus aliados a la hora de enfrentar no a Freddy Krueger, sino a lo que sea que se haya llevado a Will y posteriormente a Barb. A esta última durante la fiesta en la piscina de Steve, en una escena de lo más *Negocios Riesgosos*, pero sin Tom

Cruise, o quizás de alguna película *slasher*²⁵, donde la lujuria y los excesos adolescentes toman control antes de la tragedia.

Las mujeres adultas en esta serie también desempeñan roles interesantes de analizar. Tanto la madre soltera de Will, Joyce, al buscar incansablemente a su hijo sin miedo a nada, como la conservadora madre de Mike, que se percibe como la matriarca de la familia, al ser la que impone los límites y a la que sus hijos le piden permiso para salir, mientras que los hombres adultos, tanto el ausente padre de los Byers, como el indiferente e insulso padre de Mike y Nancy, parecen ausentes. Aquí se observa un contraste: mujeres fuertes, por un lado, hombres débiles o aparentemente inútiles por el otro. El único que personifica la excepción a la regla, tomando un papel colaborativo con Joyce y un protagonista en la búsqueda de Will y en el misterio del laboratorio, es el jefe de policía Jim Hopper: un hombre duro y aparentemente áspero, que oculta una profunda tristeza por la repentina pérdida de su hija años atrás, y que se ve sumamente interpelado por Eleven, como si la vida le diera una nueva oportunidad.

La segunda temporada de *Stranger Things* comienza con un episodio que por su nombre mismo hace alusión a la cultura pop de los ochenta: *Mad Max*²⁶. En el vecindario de Mike, en un cartel sobre un jardín delantero, se lee en letras azules y rojas: “Reagan- Bush ‘84”²⁷. Ha pasado un año desde la desaparición y posterior aparición de Will Byers, y de la aparición de Eleven.

²⁵ El *slasher*, es un subgénero del cine de terror producido en el contexto del llamado “cine de explotación”. El término *slasher*, es un anglicismo derivado de la palabra “slash” (“cuchillada” o “corte” en inglés) ya que la característica más habitual de este subgénero es la presencia de un psicópata que asesina brutalmente a adolescentes y jóvenes que se encuentran fuera de la supervisión de algún adulto. La mayoría de las veces las víctimas están envueltas en sexo prematuro o consumo de alcohol/drogas.

²⁶ *Mad Max* es una película de culto de acción-ciencia ficción de 1980, escrita y dirigida por George Miller y protagonizada por Mel Gibson. La película de temática distópica está ambientada en Australia en 2021. Con un pequeño presupuesto, el filme consiguió recaudar 100 millones de dólares en todo el mundo y produjo tres secuelas: *Mad Max 2* en 1981, *Mad Max Beyond Thunderdome* en 1985 y *Mad Max: Fury Road* en 2015.

²⁷ La elección presidencial de Estados Unidos de 1984 fue la contienda electoral en donde se reeligió al presidente Ronald Reagan, del Partido Republicano, quien ganó por un amplio margen ante su oponente, Walter Mondale, aspirante a la presidencia por el Partido Demócrata. Su compañero de fórmula para dicha reelección como vicepresidente fue George H. W. Bush, quien realizaría su propia campaña presidencial en 1988. Bush inauguró su presidencia el veinte de enero de 1989 en plena descomposición del bloque soviético presentándose como líder de un mundo libre en expansión. Durante su mandato tendrían lugar la caída del Muro de Berlín y de la Unión Soviética.

Uno de los planos de las primeras escenas muestra de cerca un *arcade* de la época. Aquí se encuentra una similitud con el episodio de “San Junipero”. Se puede ver a los cuatro chicos (Mike, Will, Lucas y Dustin) pasando el tiempo en el juego de *Dragon’s Lair*²⁸, en el cual Dustin solía ir a la cabeza del score. Un puesto ahora liderado por el misterioso usuario “Mad Max”. En la comisaría, Hopper (quien está ocultando a Eleven en su hogar) se enfrenta a un viejo amigo periodista que tiene una teoría sobre alienígenas y espionaje ruso en Hawkins, alegando que se ha visto a una niña soviética con poderes psíquicos en el pueblo (Eleven). Para este personaje, la desaparición de Barb tiene que ver con los rusos. Realmente la Guerra Fría, el espionaje y las teorías conspirativas dejaron amplias secuelas en el inconsciente colectivo de la generación X, de la cual los hermanos Duffer, creadores de *Stranger Things*, forman parte.

El primer día de clases, Nancy y Steve, ya no tan enamorados, se encuentran en el auto de Steve discutiendo sus ambiciones y sus roles a futuro (es interesante para analizar lo que se esperaba de cada género a nivel social en los ochenta), mientras suena “Talking in your sleep” de *The Romantics*, cuando un auto deportivo entra en el estacionamiento de la escuela. “Rock you like a hurricane” de *Scorpions* comienza a sonar y baja del auto un chico atractivo de aspecto rudo, que se fuma un cigarrillo mientras mira a su alrededor con desdén, a la vez que un grupo de chicas lo observa lujuriosamente. Del asiento del acompañante desciende una niña de unos doce años, con una larga melena colorada, quien parece fastidiada por el conductor, alejándose en su patineta hacia la entrada de la escuela. Luego se entiende que es la nueva alumna: Maxine, o “Max”: *Mad Max*. Aunque a los cuatro amigos preadolescentes les parezca extraño que una chica tenga el puesto número 1 en los videojuegos (y de nuevo se observan prejuicios en cuanto al rol de la mujer).

²⁸ *Dragon’s Lair* fue un videojuego publicado por Cinematronics en 1983 que popularizó el sub-género de laserdisc o película interactiva, siendo de aventura gráfica con una presentación muy fílmica y un uso intensivo de secuencias de comandos. A diferencia de otros juegos, este se caracterizaba por una jugabilidad reducida, permitiendo al jugador controlar solamente ciertos controles básicos en cada escena. Por lo general, se usaban animaciones o se filmaban con actores reales (como si fuera un vídeo), y los jugadores activaban las reacciones del personaje. Las escenas alternas fueron filmadas para activar como acciones erradas (o alternas) del jugador como los “Game Over”.

Joyce, la madre de los Byers, tiene una nueva pareja, interpretada por un ícono de la cultura pop infanto-juvenil de los ochenta: Sean Astin, protagonista de *Los Goonies*²⁹, y casualmente Sam de *El Señor de los Anillos*, saga de la cual los niños de *Stranger Things* parecen ser fanáticos.

Aunque Will regresó, las secuelas de su desaparición lo hicieron junto con él. El médico que lo examina (nuevo director del laboratorio de Hawkins) lo llama “el efecto aniversario” que se ve en los veteranos de guerra al traer recuerdos traumáticos. Esto lleva a pensar en dos cosas: una, la relación que guarda la experiencia de estrés traumático de Will con la de los veteranos de Vietnam. En el año 1984, comenzaban a estudiarse en el campo neurológico las secuelas post-traumáticas de la guerra más televisada y repudiada de la historia de Estados Unidos. El cine americano hizo algo increíble con ese trauma colectivo (que hoy muta a un trauma post- Irak) llevando a la pantalla grande películas como: *The Deer Hunter*, *Regreso Sin Gloria* (1978), *Apocalypse Now* (1979), *Rambo* (1982), *Platoon* (1986), *Full Metal Jacket* (protagonizada por Mathew Modine, el director malvado del laboratorio de Hawkins en la primera temporada, el Dr. Brenner) y *Good Morning Vietnam* (1987), *Nacido el 4 de julio* y *Cicatrices de guerra* (1989), o la aclamada *M*A*S*H* de Robert Altman (1970) que inspiró la serie homónima (1972-1983). Películas con un guión interno tan rico como *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese, exploran la mente perturbada de un solitario veterano como Travis Bickle y cómo esta se va degenerando hasta la paranoia, la psicosis e incluso la esquizofrenia. En Argentina, para 1984 la democracia ya se había reinstaurado, pero la Guerra de Malvinas recién comenzaba a traer los primeros suicidios de los veteranos deprimidos. El país hizo lo propio para lidiar con el trauma utilizando el cine en películas como *Los chicos de la guerra*, *Los días de junio*, *No tan nuestras*, *Iluminados por el fuego*, *Soldado Argentino*, entre otras. Lo segundo a lo que lleva a pensar el “efecto aniversario” que padece Will Byers, es en el poder de la nostalgia. En este caso debida a un episodio pasado traumático que no se

²⁹ *Los Goonies* (*The Goonies*) es una película estadounidense de aventuras de 1985 dirigida por Richard Donner y escrita por Steven Spielberg, basada en una historia de Chris Columbus. Relata el viaje de un grupo de niños en busca de un tesoro perdido, y se ha convertido en una de las películas de culto de los años ochenta.

añora, pero sí se revive una y otra vez, trayendo consecuencias en la propia personalidad y en la vida social.

Mike ha estado teniendo un mal comportamiento desde la “desaparición” de Eleven y sus padres lo están castigando haciéndole regalar sus juguetes en una venta de garage, por lo que se despide de su infancia de una forma muy entrañable: metiendo en cajas su “Halcón Milenario”, que se puso a la venta en 1979, durante la fiebre original por Star Wars, y se volvió muy popular a inicios de los ochenta (así los creadores de *Stranger Things* rescatan una referencia que ya utilizaron en la primera temporada), e inclusive su querido Atari. Es menester destacar que, para los niños de la época, la consola de juegos Atari equivalía a la Playstation o la XBOX de hoy. Incluso Miguel Mateos³⁰ la menciona en su popular “Tirá para arriba” cuando canta: “Tengo un ruso y a un yanqui dentro de mi habitación, que se juegan mis zapatos y mi foto de graduación y un *Atari*”³¹.

En esta segunda temporada también se pueden apreciar muchas otras alusiones a la cultura pop ochentosa. Es Halloween y en el periódico de Hawkins se anuncia la celebración anual junto con una noticia real de 1984: Fae Beauclair fue la primera niña que recibió un trasplante de órgano de otra especie; en este caso, de un babuino. Las elecciones presidenciales de Estados Unidos en 1984 tuvieron lugar el 6 de noviembre, por lo que en los primeros episodios se ve Hawkins plagado de carteles apoyando a Ronald Reagan o a Walter Mondale, según la orientación política de cada habitante. Además, también puede verse un cartel en el instituto anunciándose como lugar de voto.

Cada vez que Eleven hace zapping en la cabaña de Hopper que le sirve de escondite, la nostalgia se desata. Un plano que la toma desde atrás y marca su silueta en frente al televisor, se transforma en una clara referencia a *Poltergeist*, de 1982. Algunos anuncios como el del cuarto de libra con queso de McDonalds o el de Oreo, con frases míticas que todos los americanos repetían en sus casas, y el estreno de *Terminator*, protagonizada por el gurú de la

³⁰ Miguel Ángel Mateos Sorrentino (Buenos Aires; 26 de enero de 1954) es un cantante, compositor y músico de rock argentino. Fue líder de la banda ZAS, una de las más influyentes del rock en español durante los años ochenta.

³¹ La letra hacía alusión a la bipolaridad del mundo durante la Guerra Fría y las dificultades de crecer en aquella época.

acción Arnold Schwarzenegger (que también se ve en la cartelera de cine de Hawkins). En una mesa ratona de la misma cabaña también se muestra en un paneo una edición de la revista Life que anuncia la llegada del Papa Juan Pablo II a Norteamérica. Jonathan le hace elegir a Will entre dos estereotipos: un “freak” como David Bowie (un ícono de la música de los setenta y ochenta por su peculiar voz y estética, además de la profundidad intelectual de su obra y siendo un ícono de películas como *Laberinto*) y alguien “normal y aburrido” como Kenny Rogers (leyenda de la música country estadounidense). En el arcade suena “Whip It” de Devo, una de las bandas de *synth pop* y *new wave* de la época. Los niños se comunican por medio de comandos walkie-talkie, Bob trae una nueva videocámara, una VHS igual a la que Doc le da a Marty para grabar el viaje en el tiempo del DeLorean en *Volver al Futuro*, y los Byers alquilan películas de Blockbuster como *Señor Mamá*³² en videocasette. Para Halloween, “los nerds” (Mike, Dustin, Will y Lucas) se toman fotos Polaroid³³ disfrazados de *Ghostbusters* o *Los Cazafantasmas*³⁴, mientras suena el icónico soundtrack de la película a la vez que sus madres orgullosas repiten la frase “Who you’re gonna call? Ghostbusters!”. Tiene mucho sentido si pensamos que la película se estrenó en junio de ese mismo año, es decir, seis meses antes de Halloween, por lo que por entonces habría sido el disfraz de moda. Más tarde, mientras piden dulces por el barrio, son interceptados por una Mad Max con la máscara de Michael Myers, uno de los íconos de terror de la época y creador del subgénero slasher junto con *Chucky* y *Pesadilla en la Calle Elm: Halloween* de John Carpenter, que en 1984 estrenaba su tercera película. Uno de los bullies que acosa a Will va vestido del *Hombre lobo americano en Londres* (de la película de 1981) y otro del asesino de *Viernes 13* (otra slasher), Jason Voorhees, que era otra de las sagas de moda, y en 1984 donde se ambienta esta segunda temporada, se acababa de estrenar su cuarta entrega. Otra referencia a la década es la frase que

³² La película de la que disfruta Bob (Sean Astin) en casa de los Byers se estrenó en 1983. *Señor Mamá* supuso el despegue de Michael Keaton y planteó el impacto de los roles domésticos en la sociedad.

³³ Polaroid es la empresa que popularizó el sistema de película fotográfica analógica instantánea que se volvió común desde los años sesenta. Dejó de fabricarse en 2007 para volver diez años más tarde con las Fujifilm Instax, en forma digital en apps móviles como *Huji* y con fines decorativos explotados por distintas firmas.

³⁴ *Ghostbusters* o *Los cazafantasmas*, es una película estadounidense de 1984 de comedia con algunos toques de ciencia ficción, producida y dirigida por Ivan Reitman, protagonizada por Bill Murray, Dan Aykroyd, Sigourney Weaver y Ernie Hudson. Fue la comedia más taquillera de la década. La canción *Ghostbusters* de su banda sonora, de Ray Parker Jr., ganó el premio BAFTA 1985 a la mejor canción original.

repite Dustin intentando llamar la atención de Max: “Totalmente tubular”. Siguiendo a John Schweingrouber, *Totally tubular* es una referencia al estado de procedencia de la niña, California, tierra de surfistas y expresiones incluidas por películas y canciones como “Valley Girl” de Frank Zappa (Schweingrouber, 2012). La presencia de los dulces “Reese's Pieces” no es solo una referencia al mítico caramelo: también hace un guiño a *E.T.*, que fue estrenada en 1982 y en la que aparecen los dulces, lo que provocó un boom en sus ventas en los años posteriores. Otra intertextualidad con *E.T.* se da cuando Eleven aparece disfrazada de fantasma frente a Hopper con una sábana recortada con dos ojales para que éste le de permiso para salir a pedir dulces. Por otro lado, el monstruo de la serie, al que los niños llaman “demogorgon” o “desollamentes”, recuerda a la planta carnívora de *La tiendita del horror* de 1986.

En una fiesta a la que acuden Nancy y Steve, suena la voz de Vince Neil con “Shout at the Devil” de *Mötley Crüe*, los reyes del *glam rock*, mientras el hermanastro rudo de Mad Max se consagra como el nuevo “rey de la cerveza”. Algunos disfraces llaman la atención por su alusión directa a los ochenta; se observan al menos dos Madonna, a un chico imitando a Dave Gahan de *Depeche Mode* vestido de rey como en el videoclip de “Enjoy the Silence”, y a otro con el gi de Cobra Kai (el dojo rival de Daniel San en la saga de *Karate Kid*), mientras que el mismo Steve está disfrazado de Tom Cruise en la película *Negocios Riesgosos*. Para cuando llega Jonathan, ya está sonando la glamorosa “Girls on film” de *Duran Duran*.

En el episodio siete de la segunda temporada: “The Lost Sister”, el usuario acompaña a Eleven en su viaje a Chicago para encontrar a una chica con superpoderes igual a ella, mientras suena “Runaway” de *Bon Jovi*. La letra de este icónico tema de los ochenta, trata sobre una chica que discute con su padre y escapa hacia la gran ciudad. Repasando un poco, en el episodio anterior Eleven había discutido con Hopper (quien ocupa la figura de padre) y huido de la cabaña para conocer a su madre biológica. Es entonces cuando, ayudada por su tía, y usando su telequinesis, descubre que su verdadero nombre es Jane y que no fue la única niña con poderes engendrada en el laboratorio de Hawkins. Cuando encuentra a Kali, la “hermana” perdida, y su banda, ésta le explica a Eleven que todos ellos son marginados, “freaks”. Esto regresa al usuario de vuelta en Hawkins con los “nerds”, pero en otro nivel. Este grupo de personas no sufrió exactamente bullying de un par de chicos malos en la escuela, sino que

fueron abandonados y lastimados por el mismo sistema, por las instituciones mismas de la sociedad (el manicomio, la policía, el laboratorio estatal). Michel Foucault ya los había bautizado como los parias, hace décadas en *Vigilar y Castigar* (1975), y son parte de los tantos estereotipos que muestra la serie a lo largo de sus episodios.

La conclusión que surge a partir de analizar *Stranger Things*, es la idea de cómo la nostalgia en sí misma construye la misma base y el hilo narrativo de una serie. Las intertextualidades y los estereotipos, que hoy en día son más borrosos, forman parte del pasado ochentoso que reinterpretan los hermanos Duffer. Los últimos años de la infancia y los primeros de la adolescencia son claves en esta historia e interpelan al usuario tocando fibras muy íntimas mediante el uso de guiños y referencias a la cultura pop de la década de 1980, que lo afectan de manera emocional.

De todas las analizadas en este trabajo, resulta la serie más nostálgica de todas, la que más hace honor al revival, ya que conversa con la nostalgia casi a un nivel de metadiscurso. Un perfecto regodeo nostálgico en los dorados ochenta.

GLOW: *girl power* y nostalgia como un espacio cultural problemático

Somos jóvenes.

Corazón roto tras corazón roto, nos mantenemos en pie.

Sin promesas, sin demandas.

El amor es un campo de batalla.

Pat Benatar

Estrenada en 2017, *GLOW* (o *Gorgeous Ladies of Wrestling*) se ha convertido en un auténtico manifiesto feminista con una trama de base nostálgica que recupera lo más *kitsch* de los ochenta. Basada en el homónimo programa de televisión real emitido entre 1986 y 1992 sobre un grupo de lucha profesional femenina en cuadriláteros de Las Vegas, la serie ficticia de Netflix tiene en el centro de su trama a Ruth Wilder (interpretada por Alison Brie, Trudy en *Mad Men*), una actriz entrenada en teatro que se toma a sí misma muy en serio y vive de casting en casting, frustrada por los papeles limitados para mujeres “de cara rara” como ella. Primer rasgo de la sociedad patriarcal en la que tiene que “hacerse” un lugar Ruth. La protagonista demuestra una personalidad mezcla de inseguridad y baja autoestima con aires de superioridad que la hace una creación cómica perfecta, una representación irónica del rol de mujer empoderada de la época, que por entonces coincidía con la Segunda Ola del Feminismo, el resquebrajamiento de la estructura familiar tradicional y la inserción de la mujer en el mercado laboral. Ruth llega al casting de *GLOW*, un programa de lucha libre centrado en mujeres y de inmediato se da cuenta de que no encaja, pero por alguna razón que va más allá de la simple terquedad, la actriz se esfuerza por pertenecer al grupo, algo que logra de forma casi accidental cuando la fantasía de la lucha libre se mezcla con una pelea salvaje con su mejor amiga -devenida en archienemiga- Debbie, a quien Ruth ha traicionado teniendo un affaire con su esposo Mark.

El director de *GLOW* es Sam Sylvia, un hombre casi orgulloso de su propia vulgaridad, que solía dirigir películas de clase B en los setenta; mientras que el grupo femenino que conforma *GLOW*, es de lo más heterogéneo, pero a lo largo de la serie desarrolla un rasgo en

común: la sororidad y el empoderamiento femenino. Carmen es la única mujer en una dinastía de luchadores que se rebela contra su propia familia para seguir el camino de su padre y sus hermanos. Sheila nunca sale de su personaje de mujer loba, y oculta una historia dolorosa detrás de su caracterización. Debbie es una actriz de novela devenida en ama de casa al momento de convertirse en madre, estereotipada como la rubia perfecta, que encuentra un nuevo lado salvaje en el ring (frente a su ex amiga Ruth) a través del cual desatar toda su furia contenida. Melrose es una especie de Madonna en constante (y feliz) decadencia, mientras que la actriz de blaxploitation Cherry Bang tiene una historia con Sam en su pasado, y grandes pasos de comedia con su marido Keith. El arco de cada una de las chicas es simple (cada una descubre algo sobre ella misma a través de su alter ego en el cuadrilátero), pero las pequeñas variaciones las transforman en personajes tan entrañables como Bash, el millonario productor que empieza como un arquetipo cliché de *yuppie* y en los últimos episodios logra una transformación inesperada y a la vez absolutamente lógica.

Volviendo al manifiesto feminista, se puede ver claramente que los creadores de *GLOW* se concentran en la camaradería de las chicas en vez de sus (poco interesantes y asimismo realistas) historias de amor. La inspiración de la serie está en películas como la subvalorada *Whip It* de Drew Barrymore. El foco está puesto sobre un grupo de mujeres que, en su mayoría son ajenas al deporte y que, por unas u otras razones, se encuentran en un momento crítico de su vida y tratan de buscar su lugar a través del empoderamiento, al introducirse sin miramientos en un mundo principalmente dominado por hombres, sin pensar en exceso, dejando atrás complejos, y sanando viejas heridas, mediante un espectáculo posmoderno donde el “vale todo” gobierna el ring bajo el lema del ridículo y lo cómico-irónico. Además, se problematizan las diferencias de clase y raza con inteligencia, sin perder nunca el sentido del humor. Por eso, *GLOW* permite un asomo a una visión frívola y despreocupada ante situaciones vitales verdaderamente complejas. Los personajes son plenamente conscientes de la crueldad de su contexto, alejados de toda ensoñación idealizada, pero a la vez presentándose como sorprendentemente adaptables y proactivos. Así, el grupo de mujeres de *GLOW* presenta todos los problemas que hoy se pueden reconocer en los grupos sociales: escaso éxito profesional, bajos recursos económicos, problemas familiares profundos,

ausencia de vida romántica o sexual. Sin embargo, lejos de reaccionar con tristeza, angustia y pasividad, el grupo femenino de lucha libre funciona casi como un grupo de apoyo mutuo, donde los personajes sólo saben pensar en el siguiente paso con la mirada al frente, que resulta casi una bocanada de aire fresco que reivindica a la generación X en la historia.

El escenario en el que las mujeres de *GLOW* levantan este manifiesto de empoderamiento feminista es el de la nostalgia por la década de los ochenta, años en los cuales era muy popular la lucha libre. Destinada para aquellos que crecieron viendo a Hulk Hogan y *El último guerrero*, en una mezcla de ridiculez y banalidad cómica, rasgos típicos del pastiche posmoderno.

Lo *kitsch* está presente en todo momento: en la conformación psicológica de cada personaje, el choque de estilos, la estética, los disfraces con los que interpretan a sus alter ego y en los diálogos. Las referencias a la década se encuentran sin esfuerzo alguno, mediante los peinados, los leotardos o mallas enterizas y calzas *biker* estampados con colores brillantes o *animal print*, las polainas de lana al estilo Jane Fonda en su programa de fitness, las canciones ochentosas más icónicas o la fiesta de clase alta en el episodio nueve de la primera temporada, que parece salida de comedias como *La venganza de los nerds*, sin intentar ser parodia. Todo encaja a la perfección con el espectáculo ultra *kitsch* que homenajea. Los clichés de la época se hacen presentes, sobretodo en la segunda temporada, especialmente cuando Ruth encuentra a su alter ego: Zoya. Una soviética con peculiar acento que está en contra del estilo de vida americano y que se enfrenta a Liberty Bell, el alter ego de Debbie, la personificación del *american way of life*. La rubia contra la morena, el sueño americano contra el soviético. La serie no escatima en mostrarle al usuario el lado más estereotipado de aquella época (en un contexto de Guerra Fría y mundo bipolar), al igual que podía verse en los enfrentamientos reales de lucha libre durante esos años. Clichés y estereotipos, por ende, lo *kitsch*, una de las categorías principales del objeto moderno, junto con el gadget, de la década de los ochenta.

Jean Baudrillard entiende lo *kitsch*, como “toda esa población de objetos de poco valor, bisutería, accesorios, chucherías folclóricas, recuerdos, pantallas o máscaras negras, todo el museo de pacotilla que prolifera en todas partes, principalmente en los lugares de vacaciones o de ocio. El *kitsch* es el equivalente del cliché en el discurso. Lo *kitsch* puede estar en todas

partes, en el detalle de un objeto como en el plano de un gran complejo, en la flor artificial como en la fotonovela” (Baudrillard, 2007, p. 30).

“Se definirá preferentemente como pseudo-objeto, es decir, como simulación, copia, objeto artificial, estereotipo, como pobreza de significación real y sobreabundancia de signos, de referencias alegóricas, de connotaciones inconexas, como exaltación del detalle y saturación por los detalles. Por otra parte, hay una relación estrecha entre su organización interna (sobreabundancia desarticulada de signos) y su aparición en el mercado (proliferación de objetos disparatados, amontonamiento de series)” (Baudrillard, 2007, p. 31).

Lo *kitsch* es una categoría cultural que se presenta a lo largo de absolutamente todas las series analizadas en este trabajo. Esto es, porque en la década de los ochenta resignificó de una forma total la estética. Pero no solo la indumentaria o escenográfica, o la que podía percibirse en los diseños de interiores de la época, sino también en el arte plástico, la literatura (el estilo del escritor Bret Easton Ellis como su mayor exponente norteamericano), el cine y la música. En *GLOW* se vuelve en sí mismo un espectáculo. Un espectáculo de lo *kitsch*, mediante una saturación visual, y de diálogo banal. Casi un retrato perfecto de aquellos años.

Lo importante es cómo se narra mediante una ficción posmoderna, un hecho tan real y trascendental como el feminismo, su historia, sus luchas y sus exponentes. La emancipación y la liberación femenina no sólo en el deporte, el sexo y el hogar, sino también en el trabajo, la educación y las relaciones, en una época de conservadurismo, machismo exacerbado y tradición, como lo fueron los ochenta en Estados Unidos y en el mundo (aunque lamentablemente en algunos lugares del planeta aún continúe así).

GLOW aparenta ser una serie cómica que busca la abstracción del usuario, su escapismo, pero termina siendo una epopeya del feminismo de esa época, utilizando disfraces llamativos, mallas enterizas metalizadas, polainas de colores, mucho frizz y maquillaje que interpela tanto a usuarios nostálgicos como a aquellos en busca de entretenimiento, logrando que ambos lleguen inevitablemente a una mejor comprensión del rol de la mujer y su pasado.

Dark: nostalgia y Chernobyl.
El desencantamiento de la energía nuclear mediante la narrativa de
Volver al Futuro.

No solo el pasado influencia el futuro. El futuro también influencia el pasado.

H.G. Tannhaus, Dark

En la caída a través del tiempo y el espacio, despertando de un sueño

Solo un instante, luego vuelve la noche

Nena

La primera producción alemana en llegar a Netflix se centra en las desapariciones de niños que ocurren en un pequeño pueblo de Alemania llamado Winden³⁵. Cuatro familias relacionadas, tres generaciones y un gran secreto relacionado con unas cuevas y la central nuclear. Cada episodio es una pieza de rompecabezas aparentemente difícil de armar, pero que con el correr de la trama comienzan a encajar perfectamente.

La serie recibió comparaciones en un primer momento, con *Stranger Things*. Pero lejos de ser una oda a films del estilo de *Los Goonies*, Dark, tal como lo indica su nombre, posee una estética mucho más oscura y misteriosa, con un guión mucho más capcioso y rebuscado que el de los hermanos Duffer. Sus influencias ya no son las películas de Spielberg, sino *Twin Peaks* de David Lynch, o el cine de terror coreano. Sin embargo, el parecido con el hilo narrativo de *Volver al Futuro* es innegable. La frase que repite “la pregunta no es dónde, sino cuándo está” es una intertextualidad directa a la película de Robert Zemeckis estrenada en

³⁵ Aunque existe un pueblo en Alemania que realmente se llama Winden (Winden im Elztal, en el distrito de Emmendingen, Baden-Württemberg), ni Baran Bo Odar ni Jantje Friese (creadores de *Dark*), lo mencionan como inspiración.

1985, y a la que también se hace referencia directa³⁶ en la segunda temporada que por cuestiones ya mencionadas aquí se decidió no incluir. Sin dudas se trata de un discurso nostálgico de los ochenta. Pero en este caso es una nostalgia que no se centra en la totalidad de la década, sino que presenta tres líneas de tiempo (1953, 1986 y 2019, “nostalgia del futuro”³⁷ en términos de David Boyer) de las cuales una se basa en un año en particular: 1986. La elección de este año no se da al azar, y tampoco el hecho de que la serie se centre en los secretos guardados, en gran parte, por una central nuclear.

Un poco de contexto. En el verano de 1986, Europa entera se estremeció. La catástrofe nuclear de Chernobyl hizo al mundo, pero sobre todo a Europa, mirar al cielo con desconfianza y reflexionar sobre la energía nuclear. La explicación técnica no fue sencilla de entender: el veintiséis de abril de 1986 en la Unidad 4 de la central nuclear de Chernobyl, Ucrania, un grupo de operaciones intentaba probar si las turbinas podían producir suficiente energía para hacer funcionar las bombas de refrigerante en caso de que se produjera una pérdida. El nivel del reactor cayó al 1% (algo que nadie esperaba porque sencillamente nunca antes había sucedido) y medio minuto después se dio una sobretensión. El apagado de emergencia no funcionó, y la explosión que siguió tuvo una magnitud de quinientos Hiroshima³⁸, y sólo sería emparejado por el escape radiactivo de Fukushima, veinticinco años después. Las consecuencias del mayor desastre nuclear de la historia hasta ese entonces, eran imposibles de calcular ese veintiséis de abril. Treinta y tres personas fallecieron y ciento dieciséis mil fueron evacuadas por el gobierno de la Unión Soviética. Por el aire se esparcieron doscientas toneladas de material radiactivo, afectando especialmente a Bielorrusia y Ucrania, que en los años siguientes generarían miles de muertes. Hoy se estima que quince millones de personas fueron afectadas de una forma u otra por el suceso.

³⁶ En el episodio nueve de la segunda temporada de *Dark*, el personaje de Egon le confiesa a su hija Claudia que “tal como en esa película en la que el chico viaja en el tiempo con un auto, el viaje en el tiempo es real”.

³⁷ BOYER, David, 2006. “Ostalgie and the politics of the future in Eastern Germany” en *Public Culture* (Nº 18). Nueva York: Duke University Press, pp. 361-381.

³⁸ Fue la bomba atómica detonada en la ciudad de Hiroshima, Japón, en 1945, en el contexto de la Segunda Guerra Mundial.

“Recuerdo que aquel verano fue muy intenso. Mi madre no me dejaba salir a jugar a la calle si llovía, por si era lluvia ácida, y no podía comprar caramelos porque eran radiactivos”- relató Jantje Friese, co-creadora de *Dark*, en una entrevista para el diario *El País*³⁹. Este recuerdo fue llevado a *Dark* en el noveno episodio de su primera temporada. En una escena en que Jonas, el protagonista, viaja a 1986 y se encuentra en el camino con una van conducida por su abuelo y en la que también viaja su madre adolescente (muy Marty McFly en *Volver al Futuro*). Estos le ofrecen llevarlo porque está lloviendo y es “peligroso”. Como Jonas no comprende, Hannah, su madre, le explica como una obviedad que es lluvia ácida, “por Chernobyl”. Baranbo Odar, pareja creativa y personal de Jantje Friese, también creció en esa época de la paranoia nuclear. “Mi padre, de hecho, trabajaba en una central”- contó el director, productor y guionista en la misma nota a *El País*⁴⁰.

La explosión, las ondas radioactivas y sus consecuencias en las poblaciones inspiraron varias películas, libros y discos de la época alrededor del globo, inclusive en Argentina, entre estos últimos, el popular álbum “Oktubre” de *Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota*, que contenía el tema “Jijiji”. “Cuando lo tocaban en vivo por esa época, la letra terminaba con la frase: *Olga Sudorova, vodka de Chernobyl, pobre la Olga crepó*, en referencia al consejo que el gobierno soviético de beber unos tragos de la bebida blanca para contrarrestar los efectos radiactivos” (Esses y Ber, 2015, p. 334).

Pero las secuelas de Chernobyl continúan hasta el día de hoy, y de ello dan cuenta: la miniserie homónima producida por HBO estrenada en mayo de 2019 (y que se perfila como una de las mejores series de la historia)⁴¹, películas de género como *Terror en Chernobyl*, o la misma *Dark*. Los secretos que guarda la central nuclear del ficcional pueblo de Winden, poseen un paralelismo con los que guardaba la URSS en los días posteriores al accidente nuclear. Puntualmente, trataron con negligencia el asunto (en un primer momento por recibir la información inadecuada por parte de los ingenieros de la planta) y lo acallaron, para no quedar en inferior posición con Norteamérica, que en enero de ese mismo año había sufrido el

³⁹ Recuperado de https://elpais.com/cultura/2017/12/01/television/1512131212_503549.html

⁴⁰ *Ibidem*.

⁴¹ La miniserie está basada en el libro *Voces de Chernóbil. Crónica del futuro*, de la escritora bielorrusa Svetlana Alexiévich, publicado por primera vez en ruso en 1997.

fatal accidente del transbordador espacial Challenger de la NASA (siendo transmitido en vivo para todo el planeta y en el que falleció una profesora de New Hampshire, la primera civil en una misión espacial), con quienes se disputaban el primer puesto en una carrera espacial y científica, en el contexto de un mundo bipolar tanto en materia política como económica, durante la Guerra Fría. El resto del mundo tampoco debía enterarse. Para el Partido Comunista era imposible que explotara un reactor de la central nuclear más avanzada de todas en la nación más grande de todas. La incompetencia y el secretismo con los que la URSS manejó la situación, marcaron un punto de inflexión para la evolución/credibilidad soviéticas y para el mandato de Mikhail Gorbachov, octavo y último líder de la Unión Soviética (1988-1991), al tomar éste una posición de criticismo hacia el sistema soviético. En el momento del accidente nuclear, Gorbachov ocupaba el cargo de Secretario General del Partido Comunista (1985-1991)⁴².

Como primer punto, cabe señalar que, más allá de inspirarse o no en un verdadero pueblo alemán, la meta de la localización llamada “Winden” es dar una idea de la mezcla de las ciudades pequeñas que florecieron después del desastre nuclear de Chernobyl. Para la ambientación de la serie, este punto es extremadamente importante, porque busca demostrar el miedo de los habitantes que crecieron en las sombras de una tragedia de esa magnitud, pensando que tal vez era el apocalipsis. Es por eso que en el Winden de *Dark*, los personajes están tan convencidos de que la planta nuclear representa un peligro, que varias de las personas creen que las desapariciones de los niños suceden por ello. Curiosamente, la ciudad de Winden que realmente existe en Alemania está rodeada por el Bosque Negro, una región que la cultura popular de la zona considera “embrujaado” y que ha servido de inspiración a grandes recopiladores como los Hermanos Grimm⁴³ en cuentos como “Hansel y Gretel”, “Rapunzel” y “La Bella Durmiente”. *Dark* utiliza un sombrío bosque como escenario en muchas ocasiones, pero no como una fuente de terror en sí mismo.

⁴² Recuperado de https://elpais.com/diario/1986/05/20/internacional/516924010_850215.html.

⁴³ Los hermanos Grimm, Jacob Grimm (1785-1863) y Wilhelm Grimm (1786-1859) fueron investigadores culturales y escritores alemanes que coleccionaron y publicaron juntos folclore y libros durante el siglo XIX. Están entre los primeros y más conocidos coleccionistas de cuentos porque popularizaron relatos orales tradicionales que hoy son obras clásicas infantiles, tales como *La Cenicienta*, *Blancanieves* o *Rumpelstiltskin*.

En el episodio tres de la primera temporada, es noviembre de 1986, y Claudia, a punto de asumir como la nueva y primera mujer directora de la central nuclear de Winden (de nuevo y tal como en *Stranger Things* y *GLOW* se ven mujeres empoderadas), se encuentra con que el antiguo director Bernd, esconde “trapos sucios”. Cuando ella lo enfrenta, el anciano le responde que todo cambió desde Chernobyl, porque las personas vieron las imágenes y éstas se les quedaron grabadas en la mente. Y ya no confían en ellos o en la energía nuclear. “El miedo es el peor enemigo del progreso”- le afirma Bernd- “Por eso hay cosas que es mejor no saber si de todos modos no puedes cambiarlas”. Luego, Claudia, bajo el aval de Bernd, encuentra desechos nucleares en barriles de acero gigantes dentro de las cuevas del pueblo, mientras mide la radiación con un dosímetro, pero el anciano le advierte: “Lo que sabemos es una gota, lo que no sabemos un océano.” Durante el episodio también hay otras referencias a Chernobyl: los pájaros sin vida que Charlotte halla en el camino y que luego caen en bandada sobre el auto de Egon Tiedemann (padre de Claudia y jefe de policía de Winden), la inexplicable y súbita muerte de un rebaño entero de ovejas hace que el comisario investigue sobre el asunto. Cuando el forense se encuentra realizándoles la autopsia, le afirma a Egon que, a menos que haya sido Freddy Krueger (gran referencia al cine slasher de los ochenta), era imposible que las misteriosas muertes hayan sido causadas por una sola persona, y que, de hecho, todo el rebaño murió al mismo tiempo de un paro cardíaco, teniendo todos los cadáveres los tímpanos destrozados. En Pripyat⁴⁴ y toda la zona de exclusión alrededor de la central de Chernobyl, que había sido evacuada a la fuerza, se encargó a los “liquidadores” exterminar a todos los animales domésticos que no se les permitió llevar a las familias por el hecho de estar afectados por la radiación. Los animales que no fueron asesinados por seguridad, murieron de hambre o, como las aves, caían al suelo sin vida, simplemente por los mismos efectos de la radiación.

A lo largo de la temporada se aprecian otras referencias que no sólo tienen que ver con el accidente nuclear soviético sino también con la cultura pop de la década. El niño cuyo

⁴⁴ Pripyat fue un pueblo de Ucrania inaugurado en 1970 especialmente para los trabajadores de la central nuclear de Chernobyl y sus familias. Tuvo un corto lapso de vida al ser abandonado a partir de 1986 debido a las evacuaciones por la zona de exclusión del accidente.

cadáver es hallado en el segundo episodio al ser confundido con Mikkel, es Mads, el hermano de Ulrich (padre de Mikkel), desaparecido desde hace treinta y tres años (1986). La grabadora de cassette que se encuentra junto al cuerpo y la vestimenta estilo *Volver al Futuro*, son las primeras pistas para entender que ese niño pertenece a otra época. De vuelta en 1986, donde Mikkel se encuentra perdido, Ulrich es un adolescente furioso por la desaparición de su hermano y en su cuarto se puede ver la frase “No future”⁴⁵ y pósters de *Venom* y otras bandas de heavy metal de aquellos años (el vinilo de Tabula Smaragdina, aunque es una existente banda húngara de rock progresivo y sinfónico de la actualidad, en la serie hace referencia a la *Tabla Esmeralda*⁴⁶ que aparecerá en muchos momentos de la serie). “Pleasure to Kill” de la banda alemana *Kreator* suena a todo volumen en el tocadiscos, mientras que el muchacho juega unos primitivos juegos en la computadora (los mismos que en 2019 juegan Jonas y Bartosz en una versión actualizada) y se muestra una colección de figuras de los personajes de *Masters of the Universe*⁴⁷, y sobre todo de Skeletor, en una repisa sobre la vacía cama de Mads. Su madre deprimida, se pasa los días en bata, acostada frente al televisor viendo comerciales icónicos de la Alemania Occidental de entonces, tales como: “Raider”, una barra de chocolate rellena que al parecer era la favorita de Mads. En la entrada del colegio donde Mikkel, con un disfraz de esqueleto que parece una referencia al rival de Daniel Larusso en *Karate Kid*, Johnny Lawrence, busca a su madre sin saber que ésta es la soberbia adolescente que lo trata de manera dura, se despliega un desfile de jeans rígidos y nevados, hombreras, chalecos de ski, camperas bomber, muchos accesorios, colores neón y peinados vaporosos, mientras suena de fondo “Shout!” de *Tears For Fears* una de las bandas más reconocidas de pop del momento. Una Katarina adolescente (madre de Mikkel y esposa de Ulrich en la línea

⁴⁵ La frase *No future* se hizo popular gracias a la banda británica punk *Sex Pistols* a fines de los setenta y convertida casi en lema de los adolescentes europeos a lo largo de toda la década.

⁴⁶ La Tabla de Esmeralda es un texto breve, de carácter críptico, atribuido al mítico Hermes Trismegisto, cuyo propósito es revelar el secreto de la sustancia primordial y sus transmutaciones. En la Tabla de Esmeralda está condensado o resumido todo el arte de la Gran Obra, objetivo principal de la alquimia.

⁴⁷ Conocida como *He-Man y los Amos del Universo* en español, fue una serie de televisión animada estadounidense basada en línea de juguetes de Mattel “Masters of The Universe”. La serie fue estrenada en 1983 y finalizó en 1985, y estaba destinada al público masculino de entre tres y diez años de edad; sin embargo, su popularidad llegó a conquistar también al público femenino y a personas de todas las edades. Su éxito como serie de televisión se mantuvo activo hasta finales de los ochenta y principios de los noventa, junto con su serie hermana *She-Ra la Princesa del Poder*.

temporal de 2019) les da a sus amigas un cassette del cantante austríaco Falco, explicándoles de qué trata su canción “Jeanny”. Hannah (la madre de Jonas en la actualidad) le responde que Nino D’Angelo le parece mucho mejor. En los primeros episodios, uno de los adolescentes secuestrados es torturado (con una aparente silla que funciona como máquina del tiempo) en una extraña habitación empapelada con colores vibrantes y caricaturas de los ochenta, mientras en el televisor retro aparece el videoclip de “Irgendwie Irgendwo Irgendwann” de la cantante alemana Nena o suena “You Spin Me Round (Like A Record)” de *Dead or Alive*, banda casi gemela de Boy George y *Culture Club* estéticamente hablando. Atendido en el hospital por la enfermera Inés, Mikkel se encuentra leyendo unos cómics de *Captain Future*⁴⁸, que, si bien no pertenecen exactamente a la década de 1980, sí fueron muy populares entre los niños de la época.

Regina (hija de Claudia y nieta de Egon Tiedemann) guarda cierto parecido con Yorkie de “San Junipero” y los niños de *Stranger Things*, porque se la presenta como la “nerd” o “freak” de la escuela, la marginada, tímida que busca conocer quién es en verdad. Cuando llega a su casa y escucha un mensaje de su madre en la grabadora, que le dice que “llegará tarde y que caliente una pizza para la cena”, Regina se mira en el espejo y se arremanga el sweater, dejando a la vista unos cortes autoinfligidos en la muñeca. Con estas imágenes el usuario se adentra en lo que significó la inserción laboral de las mujeres y la ruptura del matrimonio tradicional (ya que se desconoce el paradero del padre de Regina) durante la década, junto con el impacto en la crianza y desarrollo de los niños y adolescentes de los años ochenta, futuros X. Si se piensa en décadas anteriores, la mujer estaba sujeta a ser ama de casa y madre. Lo esperable era que cuando los hijos o el esposo llegaran a la casa, ésta los estaría esperando con la cena servida después de haber hecho los quehaceres durante todo el día. En los ochenta esto cambió y el impacto social se hizo sentir no solo en las generaciones jóvenes, sino también en las mayores (Darke, 2017). Si se presta atención a la serie, se puede ver que, a partir de la desaparición de Mads, Janna y Tronte, sus padres, han tenido una crisis matrimonial, y por eso u otras razones, Tronte Nielsen tiene un amorío secreto con Claudia.

⁴⁸ *Capitán Futuro* (1978-1979) fue una serie anime japonesa basada en las historias del estadounidense Edmond Hamilton que fueron publicadas en revistas entre 1940 y 1951.

Pero aquello no sólo sucedía en Alemania. En Argentina, fue un año crítico para la clase católica y conservadora, cuando el presidente Raúl Alfonsín presentó el proyecto de *Ley de Divorcio* (Esses y Ber, 2015, p. 337). “El mundo estaba cambiando a pasos agigantados, y las decisiones de los baby boomers, marcaron de una forma u otra la evolución social de sus hijos, la generación X” (Darke, 2017, p. 49).

Tomar dimensión de lo que significaron los ochenta a nivel social, político y cultural, tanto en Europa como en el mundo, a partir de un hecho trágico particular como fue el desastre nuclear de Chernobyl, es quizá el efecto más gratificante (en términos de la teoría funcionalista de usos y gratificaciones) que *Dark* le aporta al usuario de Netflix. Un usuario que quizás llega a la serie por meras ansias de escapismo y de distracción superflua, o que pretende modificar su imagen para lograr determinado estatus, cuando todos sus conocidos ya la vieron, termina también ampliando sus horizontes culturales a nivel histórico, a la vez que refuerza ciertos valores o rasgos de su identidad personal. Porque Chernobyl no sólo fue un desastre, sino una de las piezas de un dominó que comenzó con la Guerra Fría y que concluyó con la caída del Muro en 1989, formando con su suceso el perfil X y el mundo que nos precede.

Narcos: nostalgia y la guerra contra el narcotráfico. Identidad X y las campañas anti-drogas.

Ni siquiera lo intentes. La emoción puede matar.

Clint Eastwood & Nancy Reagan, campaña “Solo Di No”.

“Plata o plomo”. Ese parece ser el lema de esta serie que, desafortunadamente, representa de manera ficcional hechos reales. A simple vista, parece una historia más de antihéroes, como los recurrentes protagonistas de las series de los últimos años. Pero en realidad, propone un viaje hacia la década de los ochenta, desde una dimensión nostálgica, pero no nostálgica en sí misma (como sucede con *Stranger Things*), sino que como en *Dark*, hace foco en uno de los principales factores que moldearon la década, reviviendo los violentos sucesos que marcaron a Colombia y Estados Unidos en esos años y para siempre. Dimensión que se recrea mediante referencias, música y estéticas visuales de la época.

Quizás *Stranger Things* resulte un artefacto diseñado meramente para el reconocimiento de iconos generacionales, estereotipos e intertextualidades de otra época (y por eso su apartado hace alusión a la omnipresencia de la nostalgia propiamente dicha), pero *Narcos* apunta en otra dirección. La misma que se reconoce en series externas a la programación de Netflix, como *The Americans* (que retrata a una pareja de espías rusos infiltrados en la sociedad estadounidense), *El Chapo* o *Snowfall* (sobre el nacimiento en Los Ángeles de la plaga del crack), y en *Halt and Catch Fire* (la génesis de la tecnología que ahora nos acompaña y subyuga).

A la generación X, estas series le ayudan a entender las raíces de su propio presente mediante un vehículo de representación nostálgica (Carrión, 2017). Pero no es sólo un aporte para dicha generación, sino también para la Y (millennials) y la Z (centennials).

A propósito de los novelistas ingleses que en los años treinta del siglo diecinueve empezaron a trabajar, en clave realista, el tema de la comunidad, Raymond Williams escribe en *Solos en la ciudad* que “aprendieron a contemplar con perspectiva histórica las crisis de su

propio pasado” (Williams, 1997, p. 223). Eso hicieron los guionistas de *Narcos* (parte del realismo mainstream de hoy, que entonces monopolizaba la novela).

El final de los años ochenta marcaron el fin de la Guerra Fría y el inicio de guerras deslocalizadas, multipolares y virtuales. Los ochenta a la vez son el nacimiento de la informática, la telefonía móvil e Internet. También son la cocaína y la heroína, la política y la tecnología; pero en *Narcos*, están siempre en conexión con las drogas (incluso se pueden ver en *GLOW* con un Sam Sylvia que consume constantemente).

Netflix se empeñó en rodar la serie en castellano para tratar de insertar al espectador en un determinado ecosistema, tan violento verbal y físicamente como el de los narcos de aquella década. Y para eso hay que escuchar mucho "culicagado" y "gonorreas"⁴⁹. En términos narrativos se trata de un *spin off*, una historia que se desprende de otra, la novela *Escobar, el patrón del mal* (2012), que ya estableció un universo, un público cautivo y coordenadas de comprensión de personajes y acciones.

Hacia finales de la primera década del 2000 y principios de la actual, las denominadas “narco-novelas” supieron detentar la hegemonía dentro del género telenovela con enorme éxito de audiencias en toda Latinoamérica. Por su parte, *Narcos*, la serie original de Netflix se despegó del halo de “culebrón” que supieron ostentar estas novelas en la televisión tradicional, para centrar la tensión en el enfrentamiento de dos rudos agentes de la DEA⁵⁰ en torno a una historia de estrategias, guerra y engaños, al mejor estilo *Miami Vice*⁵¹, pero sin Don Johnson y Philip Michael Thomas. Podría decirse que el subgénero de las series sobre narcos en Netflix, que le ha dado lugar a la producción en cuestión, consiste en un fuerte valor simbólico proveniente de la industria cultural estadounidense con cierta mirada sesgada sobre la

⁴⁹ Son modismos y frases que, sin tener que ver con sus significados literales, usaban los narcotraficantes colombianos de aquel entonces a modo de insulto.

⁵⁰ Según las siglas *Drug Enforcement Administration* (Administración para el Control de Drogas), la DEA, fundada en 1973, es la agencia del Departamento de Justicia de Estados Unidos dedicada a la lucha contra el contrabando y el consumo de drogas y el lavado de activos.

⁵¹ *Miami Vice* fue una serie de televisión estadounidense producida por Michael Mann para la NBC, que se caracterizó por su novedosa integración de música y efectos visuales propios del new wave de los ochenta para narrar la historia. La misma estaba protagonizada por Don Johnson y Philip Michael Thomas, dos detectives del Departamento de Policía del condado de Miami-Dade, que trabajaban encubiertos y debían luchar contra la mafia, el tráfico de drogas, contrabando, y prostitución, delitos que se habían apoderado de las calles de Miami.

Latinoamérica de los años ochenta. Por lo cual, la audiencia debería observarla de forma objetiva. Aunque eso no quita que represente de manera muy fiel los hechos ocurridos durante esos años en la región. Hechos que también afectaron a Estados Unidos debido al contrabando de drogas vía Miami y junto con ello las campañas de concientización para jóvenes a las que se dedicó la primera dama de turno, Nancy Reagan.

Narcos se centra en la historia real de la propagación de una red de distribución y venta de cocaína por todo el mundo, apoyándose en fotografías, documentos y vídeos reales, aunque desarrollando la historia de los personajes principales de forma ficcional. La serie está narrada con voz en off desde el presente por el único personaje no hispanoparlante, el agente norteamericano de la DEA Steve Murphy, mientras sigue la vida del capo de la cocaína más importante de Colombia, Pablo Emilio Escobar Gaviria. Por otro lado, Javier Peña, agente mexicano de la DEA, es enviado a la localidad para capturar al peligroso líder junto a su compañero Murphy. Y de esta forma el usuario comienza a conocer la batalla que hubo entre el Cartel de Medellín, liderado por Escobar, y el gobierno colombiano respaldado por los Estados Unidos.

En Colombia, esta guerra contra el narcotráfico empezó para el mundo en abril de 1984, fecha del asesinato del Ministro de Justicia: Rodrigo Lara Bonilla; ordenado por Pablo Escobar (entonces suplente en la Cámara de Representantes), de quien Lara había denunciado actividades ilegales a raíz del descubrimiento del complejo cocalero de “Tranquilandia” el mes anterior por parte de la policía colombiana. Esta fue razón suficiente para que el gobierno, presidido en ese entonces por Belisario Betancur, implementara de manera inmediata la *Ley de Extradición* contra los narcotraficantes para luego promulgar el *Estatuto Nacional de Estupefacientes* (Ley 30 de 1986), teniendo así una herramienta para combatir la fabricación, tráfico y portación de los mismos.

Pero para entender esta situación se debe ahondar en el contexto sociopolítico de Colombia durante los años previos. A comienzos de los ochenta, el país atravesó un período en el que se desbordaron las problemáticas incubadas en la primera mitad del siglo XX: aumento desmedido de la población, crecimiento del índice de desempleo, ampliación del cinturón de pobreza, debilidad institucional y corrupción, auge del narcotráfico, surgimiento

del sicariato, nacimiento de los grupos de autodefensa, aumento progresivo de las violencias (secuestro, extorsión, homicidios, masacres, magnicidios, ataques terroristas con explosivos, fronteras invisibles); entre otros fenómenos que despertaron sentimientos de temor y desesperanza en los ciudadanos. La economía subterránea del tráfico ilícito de drogas venía operando en Colombia desde finales de los años sesenta cuando en la región del Caribe especialmente, floreció el cultivo de la marihuana y se dio un primer auge, la llamada “bonanza Marimbera”. El mercado norteamericano, receptor principal de los estupefacientes, empezaría luego a derivar hacia la cocaína, siendo cultivada y traída originalmente de Bolivia y Perú. Varios años después, los narcotraficantes colombianos promoverían el cultivo de la planta en su propio país, haciendo innecesario importar la hoja de manera clandestina. En este marco, Colombia jugaría un rol muy importante. Los cargamentos del alcaloide llegaban desde los laboratorios, donde era procesada, en el sur del país y eran redistribuidos por las mafias locales hacia Estados Unidos. Los primeros grupos de narcotraficantes surgidos a principios de la década de los setenta, presentes sobre todo en Medellín y el centro del país (en gran parte antiguos contrabandistas), fueron liquidados en guerras internas. Los reemplazaría una nueva generación más violenta, pero más activa y emprendedora, de la que serían exponentes Pablo Escobar, su primo Gustavo Gaviria, Griselda Blanco, los hermanos Juan David, Jorge Luis y Fabio Ochoa Vásquez, entre otros. Sus profusas redes en Norteamérica y la diáspora colombiana en el exterior les permitieron controlar prácticamente todo el negocio y obtener astronómicos beneficios económicos, que los popularizaron pronto como los “Mágicos”: los nuevos ricos de Colombia.

En sus inicios, Escobar buscó ser reconocido haciendo importantes donaciones en barrios periféricos de la ciudad, como el proyecto “Medellín Sin Tugurios”⁵². Tras alcanzar un importante índice de popularidad, se interesó por la política, vinculándose en 1982 al Nuevo Liberalismo y adhiriéndose públicamente a la candidatura presidencial de Luis Carlos Galán. A partir de la Administración de Alfonso López Michelsen (1974-1978), la economía

⁵² En Colombia se llama tugurios a los barrios marginales o populares. Son sinónimo de la “villa” en Argentina y la “favela” brasileña. El proyecto “Medellín Sin Tugurios”, hoy es un barrio de la comuna nueve de la ciudad de Medellín, formado por setecientos ochenta viviendas populares unifamiliares (según datos del año 2018). Se le conoce comúnmente como “Barrio Pablo Escobar”.

subterránea de la coca iniciaría su apogeo. El gobierno de Julio César Turbay (1978-1982) emprendería las primeras acciones al respecto, presionado por Estados Unidos (en el contexto de la Guerra Fría que dividía al mundo en dos polos liderados por dos grandes potencias: la norteamericana y la soviética), lanzando una fuerte ofensiva contra los cultivos de marihuana en la Costa Norte, y firmando, además, a finales de 1979, el famoso “Tratado de Extradición” con el gobierno de Jimmy Carter (1977-1981)⁵³. Pronto los narcotraficantes se presentarían no solo como “empresarios” llamados "mágicos", sino como agentes de desestabilización y violencia en todo el país, en defensa de la propia naturaleza ilícita de su negocio. Con la prohibición, productores y traficantes formaron carteles clandestinos armados.

Durante la década de 1980, al incrementarse la demanda, los carteles se expandieron y se organizaron en grupos criminales de mayor envergadura, usualmente liderados por uno o más capos como fue el caso del Cartel de Medellín o con un liderazgo confederado tal como sucedió con el Cartel de Cali o el Cartel del Norte del Valle. Pese a la ofensiva que siguió al crimen de Lara Bonilla y a la activación del proceso de extradición, como respuesta, el Cartel de Medellín creó el grupo denominado “los Extraditables”, dando origen a la guerra contra el Estado colombiano y dejando una larga lista de personas asesinadas (policías, políticos, jueces, magistrados, periodistas, civiles). Así, los narcotraficantes del cartel permanecieron impunes, ejerciendo el control de su aparato criminal y expandiendo sus rutas por México, Nicaragua y Cuba, además de abrir nuevos mercados en Europa y contribuir al progreso de la corrupción dentro del gobierno nacional (en sus múltiples estamentos), los partidos políticos, y sobre todo las fuerzas de seguridad. Después del asalto del M19 al palacio de justicia, la campaña de terror del Cartel continuaría contra sus enemigos en el Gobierno, contra los que apoyaran el *Tratado de Extradición*, y todos los que denunciaran sus negocios y redes mafiosas.

En esta época proliferaron los escuadrones de la muerte, grupos privados que buscaban eliminar ladrones, atracadores y secuestradores, con el fin de alcanzar la denominada “limpieza social”. Paralelamente, estudiantes, profesores, sindicalistas, líderes políticos y

⁵³Recuperado de <http://extradicion.com.co/historia-de-la-extradicion-en-colombia/>

defensores de los derechos humanos fueron perseguidos y asesinados por paramilitares en complicidad con agentes estatales (guerra sucia); causando temor, indignación y protesta en los ciudadanos, como lo demostró la “Marcha de los claveles rojos”. En Medellín se dio un entramado de violencias proveniente de múltiples actores (guerrillas, paramilitares, milicias, sectores de la fuerza pública, narcotraficantes, bandas delincuenciales) que hicieron muy difícil entender, diferenciar y caracterizar el fenómeno de la violencia en la ciudad. Sumado a esto, el país vivió bajo estado de sitio durante varios períodos de tiempo.

El Cartel de Medellín mantuvo, hasta su disolución a inicios de los noventa, el control y la distribución de los envíos de cocaína hacia los Estados Unidos y otros países. Se estimaba que cerca del 95% de la cocaína era controlada por el cartel. Fue catalogado en su momento como la organización criminal más peligrosa de Colombia y del mundo debido a su “modus operandi”, y su feroz pero carismático líder: Escobar.

Desde el episodio número uno de *Narcos*, se plantea la relación de rivalidad Estados Unidos- Colombia versus el narcotráfico. Con un tono generalmente irónico, se realiza un breve recorrido por los hechos sucedidos a finales de los setenta en el mismo Miami de Tony Montana en *Scarface*, durante la presidencia de Richard Nixon, y Chile (para explicar el surgimiento de “Cucaracha” y los primeros laboratorios de coca en la región andina), durante la dictadura de Augusto Pinochet, que tenían como epicentro el incipiente desarrollo de la cocaína y su contrabando. Luego, la trama se mueve rápidamente hacia nuestro foco de estudio: los años ochenta y la guerra de y contra el narcotráfico propiamente dicha.

Se muestran algunos clips del presidente conservador, neoliberal y ex estrella de Hollywood Ronald Reagan dando un icónico, emblemático y también criticado discurso junto a su esposa Nancy (de habitual rojo) bajo el lema de “Di no a las drogas y el alcohol. Di sí a la vida”⁵⁴, aparentemente dirigido a un target o audiencia joven y propensa a consumir tales

⁵⁴ “Just say no” (“Sólo di que no”), la campaña de promoción que Nancy Reagan llevó a cabo en contra de las drogas, apareció en shows como *Different Strokes* y hasta en la Serie Mundial de béisbol de 1988. La lógica detrás de la frase era simple: si todos decían que no a las drogas, no habría mercado para los narcotraficantes. Nancy también incursionó en otras campañas de salud en su ejercicio como Primera Dama. Durante los inicios de la epidemia de VIH/sida en Estados Unidos, la presidencia de Reagan ignoró el problema y no habló del asunto hasta 1987, cuando ya miles de personas habían fallecido. Nancy cumplió un rol fundamental para que se produzca un punto de inflexión en términos políticos.

sustancias. La campaña fue una piedra angular en la guerra contra las drogas en el país. Para sus críticos se trató de una campaña demasiado simple, que ignoraba factores como la pobreza y la falta de oportunidades, que generalmente contribuyen a que las personas se vuelvan adictas a las drogas. El periodista Joan Hari, autor y especialista en el tema, asegura que el programa de Nancy Reagan no funcionó y que en lugar de proteger a los niños, adolescentes y jóvenes y prevenir el abuso de sustancias, por el contrario, los hizo más vulnerables e incluso llevó a muchos al suicidio. Sólo sirvió para crear un tabú en donde las drogas eran un tema prohibido de conversación y debate, histeria y desinformación, además de un efecto adverso, ya que, bajo ningún punto de vista, recomendar la abstinencia es la mejor opción. Un estudio realizado en 2009 a adolescentes inscriptos en el programa DARE⁵⁵, reveló que aquellos que recibieron educación sobre la abstinencia eran tan propensos a consumir drogas como aquellos que no la recibieron (TED talks, 2015).

La campaña “Solo Di No”, tuvo particular influencia en el desarrollo de la generación X en todo el continente (y también en Reino Unido debido al mandato conservador de la Primera Ministra Margaret Thatcher, mejor conocida como “la Dama de Hierro”) durante su infancia, adolescencia y juventud. Comerciales antidrogas financiados por el gobierno norteamericano intentaron asustar a los niños para que se alejaran del uso de drogas recreativas, mientras que los padres les hablaban sobre las horribles cosas que pasarían si las usaran (Lee, 2016).

Para entonces, Richard Nixon ya había decretado la "guerra contra las drogas", una iniciativa del gobierno de Estados Unidos orientada a perseguir a los productores, comerciantes y consumidores de sustancias psicoactivas en una especie de cruzada o cacería de brujas. Pero fue Ronald Reagan quien, el catorce de octubre de 1982, declaró que las drogas ilícitas representaban una amenaza para la seguridad nacional de Estados Unidos. En *Narcos*, la razón principal de esta declaración (además de la muerte de cientos de policías de Miami durante esos años) era la fuga de dinero que se daba desde Norteamérica hacia

⁵⁵Siglas en inglés para "Abuso de Drogas, Resistencia y Educación".

Colombia a causa del contrabando de cocaína, hecho que se explicita en la serie durante las escenas de capacitación de los agentes de la DEA en cuestión.

Este tipo de campañas norteamericanas tuvieron como consecuencia una era de políticas de mano dura⁵⁶ contra el crimen que engrosó la población penal de Estados Unidos, y regó los pisos de sangre de policías y civiles, además de destruir el medioambiente y acelerar el cambio climático. Según Kendra McSweeney, las medidas adoptadas han provocado hasta el día de hoy, que los cultivadores, los productores y los traficantes se desplacen en busca de nuevas fronteras. Su reubicación es responsable de la deforestación y de la contaminación química de algunos de los ecosistemas más sensibles del planeta, como decenas de parques naturales y de reservas indígenas (Open Society Foundations, 2015).

A lo largo de los episodios, *Narcos* presenta esta historia real a través de referencias populares de los ochenta. La música, tanto *new wave* y *synthpop* como *heavy metal*, la estética de las casas colombianas de ese entonces, que toman mucho del *art decó* y el minimalismo ya expuesto en *Miami Vice* y muchísimas películas de la época, así como también la indumentaria y los autos. Por ejemplo, en el séptimo episodio, se puede observar a un miembro del Cartel de Medellín con una remera de *Motörhead*, una de las bandas pioneras del *heavy metal*, surgida en Inglaterra a fines de los setenta y liderada por el mítico bajista Ian Fraser, mejor conocido como Lemmy Kilmister. No es casual que sea una remera de *Motörhead* y no de otra banda de *heavy metal*. Desde su surgimiento, la banda supo representar a la clase obrera y trabajadora industrial (que coincide con los inicios personales de los narcos y los miembros de los carteles), a los marginados y los más "rudos" (o los que pretendían dar una imagen de esta característica). Lemmy Kilmister mismo fue siempre considerado un símbolo de los excesos por su sabida adicción al alcohol y las drogas. No resulta difícil asimilar que haya sido idolatrado por narcos como los que son representados en la serie.

⁵⁶ En 1986, Reagan firmó un decreto de proyecto de ley llamado "Cruzada Nacional para una América Libre de Drogas", que adquirió un enfoque de tolerancia cero en el uso y distribución de estupefacientes. Actualmente, Estados Unidos tiene la tasa más alta de encarcelados en el mundo entero; la mitad de ellos están detenidos por delitos relacionados con las drogas. No obstante, durante la administración de Barack Obama, la política sobre drogas pasó de la criminalización a la rehabilitación.

Los ochenta en Colombia no sólo marcaron de manera profunda al pueblo colombiano, sino también a Estados Unidos y muchos países de Latinoamérica que se vieron atravesados por las consecuencias de la guerra contra el narcotráfico, los carteles y el tabú de las drogas. No es para menos que la representación posmoderna de esa época (es decir, basada en una interpretación) que *Narcos* le ofrece al usuario, a través del lente nostálgico, funcione como un catalizador que ayuda a comprender viejos miedos del pasado, que la generación X ha arrastrado hasta el presente y se ha encargado de transmitir a sus sucesores. Mientras que, por otro lado, le sirve a audiencias más jóvenes para realizar una mirada crítica a aquella década en este sentido, porque tal como afirma Christian Ferrer: “Hay que aprender del pasado y contemplar el presente, sin creer en los poderosos”⁵⁷.

⁵⁷Recuperado de <http://almagrevista.com.ar/christian-ferrer-aprender-del-pasado/>

Historia de un Clan: nostalgia y retorno a la democracia
Religión, estatus y tabúes en la especificidad cultural del contexto
argentino

Mejor no hablar de ciertas cosas.

Sumo

San Isidro, Buenos Aires. Calle Martín y Omar. En la esquina, un comercio de artículos náuticos. En el terreno siguiente, al quinientos cuarenta y cuatro, una casona de estilo colonial era la vivienda de Arquímedes Puccio, un contador público de cincuenta y seis años, catedrático, ex vicecónsul y ex miembro del Servicio Exterior Argentino, que habría mantenido vínculos directos con la Dictadura Militar (1976-1983). En el domicilio, Puccio vivía junto a su esposa, Epifanía Ángeles Calvo de Puccio, una docente de cincuenta y tres años, y los cinco hijos del matrimonio: Alejandro Rafael, de veintiséis años, jugador de rugby del Club Atlético San Isidro (CASI) e integrante de Los Pumas; Silvia Inés, de veinticinco, docente; Daniel, de veintitrés, y Adriana, de catorce años, ambos estudiantes. Guillermo, el menor de los varones, de veintiún años, se encontraba viviendo en Australia.

En la noche del veintitrés de agosto de 1984, la familia comenzó a ser conocida como “El clan Puccio”, cuando se descubrió que, en el sótano de la vivienda, un ambiente al que se accedía bajando doce escalones, había estado cautiva Nélide Bollini de Prado, secuestrada un mes antes y buscada intensamente desde entonces. “Cuando llegaron los agentes policiales, encontraron a Nélide atada al piso, en un escenario compuesto por una cama a la que habría sido encadenada, variedad de herramientas y botellas vacías. Un armario con ruedas cubría la entrada de la celda improvisada, un ambiente de tres metros cuadrados sin respiración, las paredes empapeladas con diarios y con una lata grande como baño. Una especie de carpa había sido montada dentro del lugar y fardos de pasto habían sido dispuestos con la intención de confundir a la víctima. Al momento del allanamiento, estaban en la casa Alejandro y su novia Mónica Sovik, maestra jardinera de veintiún años de edad. Ambos fueron detenidos junto a las

mujeres de la familia (Epifanía, Silvia y Adriana, por entonces menor de edad) y Guillermo Laborde, uno de los cómplices del clan. Los cómplices que no estaban en la vivienda (el coronel retirado Rodolfo Franco y Roberto Oscar Díaz) junto con Arquímedes y su hijo Daniel, fueron atrapados cuando intentaban cobrar el rescate de Bollini de Prado.” (Esses y Ber, 2015, p. 287).

La empresaria Nélide Bollini de Prado fue la única sobreviviente del accionar delictivo de los Puccio. En 1982 habían secuestrado a Ricardo Manoukian, un conocido de Alejandro, de veintitrés años. La familia pagó doscientos cincuenta mil dólares por el rescate, pero nunca volvió a verlo con vida. En 1983, Eduardo Aulet, ingeniero y jugador del CASI, fue secuestrado por el clan y, aunque también se cumplió con el rescate exigido, fue asesinado y su cuerpo fue encontrado recién en 1987, cuatro años después. En 1984 Arquímedes hizo señas al empresario Emilio Naum para que detuviera el vehículo en el que iba. Pero al descubrir lo que pasaba, Naum intentó resistirse y fue asesinado mediante un balazo.

Cinco años después del juicio a los asesinos múltiples Carlos Robledo Puch y “Yiya” Murano en Argentina, y el femicida Ted Bundy en Estados Unidos, “el Clan Puccio” conmocionaba desde las tapas de las revistas semanales con igual o mayor sensacionalismo con el que se trataron los casos previamente mencionados y el de los hermanos Schoklender. “La increíble historia de la familia de San Isidro acusada de secuestro” proclamaba la revista GENTE en su edición n° 1049 de 1985, titulada “El Clan Puccio”. “Caso Puccio: habla la secuestrada” era el nombre de la siguiente edición que ponía como protagonista del archivo del crimen a la víctima Nélide Bollini de Prado. El caso fue la presa fácil de la prensa amarillista de entonces, mientras que la sociedad leía apasionada. Una familia católica ejemplar de una localidad de alto poder adquisitivo como San Isidro, era el centro de una serie de tragedias que parecían sacadas de una película de terror americana.

Los compañeros de rugby de Alejandro no lo podían creer. Los vecinos, menos. Aunque algunos habían notado que Arquímedes barría la vereda con esmero en horas extrañas, luego concluirían que era para verificar que no se escucharan los gritos de auxilio de los secuestrados a través de los pequeños ventanales del sótano que daban a la calle. Pero la sociedad y la prensa se conmocionaron aún más, cuando en pleno juicio al grupo, poco antes

de que le tocara declarar, Alejandro saltó desde el balcón de un cuarto piso en Tribunales con la intención de suicidarse. Pero no lo consiguió, al caer sobre un puesto de AFIP en la planta baja, aunque la caída le dejó secuelas de por vida. En el penal de Devoto donde fue asignado para cumplir su condena, tuvo cuatro intentos de suicidio frustrados y permanentes convulsiones resultado de las secuelas del primer salto que terminaban en internación. Durante su estadía en la cárcel, estableció lazos de amistad con su coetáneo Sergio Schoklender, acusado por cometer parricidio algunos años antes.

La serie ficcional que se encuentra en la programación de Netflix desde el año 2017, es decir, dos años después de haber sido estrenada por Telefé (poco después del estreno de la película *El Clan* dirigida por Pablo Trapero), a cargo de la producción de Sebastián Ortega y de la dirección de su hermano Luis, no resulta tan fiel a los sucesos criminales que se dieron en el seno del clan Puccio como en el film de Trapero. *Historia de un Clan* presenta una mezcla entre los hechos reales conocidos del caso y una dosis de ficción que tienen como resultado un drama posmoderno que refleja una época, una cultura y una idiosincrasia propias de la Argentina de comienzos de los ochenta, durante el retorno a la democracia después de la Dictadura militar. La serie resignifica y muestra una nueva interpretación, de lo que produjeron esos hechos a nivel social y el lugar que ocupan hasta hoy en la memoria colectiva nacional.

Historia de un clan tiene lugar en la Argentina de los años 1982 a 1985. La trama se concentra en la familia Puccio, integrada por los padres Arquímedes y Epifanía, y los hijos Daniel, Alejandro, Silvia y Adriana. Guillermo nunca aparece, como sí lo hace en la película *El Clan*. Después de la quiebra del negocio familiar y el retorno a la democracia que lo deja sin su trabajo en la SIDE, Arquímedes Puccio decide emprender un nuevo proyecto para el cual necesitará la ayuda de algunos integrantes de su familia: Alejandro (Chino Darín) y Daniel (Nazareno Casero). Aunque se da a entender que Epifanía (Cecilia Roth) algo sabe. Los hijos varones, principalmente, son los llamados a seguirle el juego a este padre de familia (interpretado por Alejandro Awada), que demuestra ser un hombre calculador y frío. En él, la ambición sobrepasa al miedo, y esto hace que el usuario se tope con un personaje cínico que no tiene reparos en convencer a su familia de que “el fin justifica los medios”.

El director se toma ciertas licencias al caracterizar a cada uno de los integrantes de una familia aparentemente normal, pero que con el correr de la trama empieza a arrojar indicios de tener problemas psiquiátricos. Para recrear estas peculiaridades, Ortega, casi al estilo David Lynch, le presenta al espectador bailes y coreografías extrañas, presencia de animales que sacan a relucir el nivel de humanidad o crueldad de los personajes, y máscaras tétricas del rostro de personajes conocidos de la cultura popular y la historia argentina tales como Juan Domingo Perón, Evita, César Menotti⁵⁸ y Jorge Rafael Videla. La idea del director Luis Ortega, era que, en vez de usar los pasamontañas que los Puccio usaban para taparse las caras, se hiciera una referencia a la situación política de ese entonces y ubicar la historia en dicha época. De esta manera, al realizar una representación interpretada de los hechos y no un retrato fiel de los mismos, la serie adquiere rasgos posmodernos con una estética *kitsch* y un relato irónico que se asemeja a la de *GLOW* y por momentos al de *Stranger Things*.

Los actos cometidos por los Puccio se justifican para ellos en una relación de clases. Arquímedes considera que los ricos son ricos a costa de los pobres y por eso merecen algún tipo de castigo. Este argumento es reafirmado por la época en la que se desarrolla la historia: Argentina atravesaba una situación de orden público complicada. Con el retorno de la democracia, el presidente Raúl Alfonsín se encontró con un país desmantelado económica y políticamente a manos de la Junta Militar y posterior a la Guerra de Malvinas. El Plan Austral, los juicios a la junta, el informe de la CONADEP⁵⁹, y una inminente *Ley de Divorcio*, fueron ingredientes clave de ese caldo de cultivo. La sociedad no estaba mucho mejor, y la clase media buscaba superarse y encontrar un lugar en el *jet set*. Sin embargo, en la serie, Arquímedes y su familia no están solos en la nueva empresa que acaban de emprender. Los

⁵⁸ Menotti es un exfutbolista y exentrenador de fútbol argentino que alcanzó el éxito como director técnico ganando con la selección nacional el Mundial en 1978. Actualmente se desempeña como Director de Selecciones de la Asociación del Fútbol Argentino desde el catorce de enero de 2019.

⁵⁹ La Comisión Nacional sobre la Desaparición de Personas (CONADEP) fue una comisión creada por el presidente Raúl Alfonsín el quince de diciembre de 1983, con el objetivo de investigar las reiteradas y planificadas violaciones a los derechos humanos durante el período del terrorismo de Estado en Argentina en las décadas de 1970 y 1980, llevadas a cabo por la dictadura militar denominada Proceso de Reorganización Nacional. Lo que pretendía era indagar sobre la suerte corrida por los desaparecidos. La comisión recibió varios miles de declaraciones y testimonios, y verificó la existencia de cientos de lugares clandestinos de detención en todo el país.

acompañan cuatro hombres envejecidos y tristes, con problemas económicos, que también anhelan desesperadamente cambiar su situación actual. Pero a diferencia del deseo de estatus de los Puccio, sus únicas preocupaciones son monetarias y logísticas.

Las mujeres Puccio (Epifanía, Silvia y Adriana) y la novia de Alejandro, Mónica, son altamente condescendientes con los hombres de la familia. En especial Epifanía, la madre, que acepta que Arquímedes tome decisiones sin expresar una crítica o mostrarse en desacuerdo. Silvia y Adriana, por su parte, parecen estar siempre “en su propio mundo” y aunque sospechan que algo extraño sucede en la casa, prefieren pasarlo por alto y hacer la vista gorda en vez de cuestionar. Confían en que su padre, el hombre de la casa, siempre hará las cosas bien y, lo más importante, “lo que es mejor para ellas”. Este puede ser visto como un retrato de esa mujer latinoamericana de los años ochenta: de clase media, que quiere acumular riqueza, impulsada por las apariencias, pero en compañía de un hombre machista y egocéntrico que a veces la ve como un objeto de lujo en un catálogo. Solo una de ellas, Adriana, pareciera ir un poco más allá de las demás, motivada por su sensibilidad artística; pero esto no le alcanzará para hacer lo correcto. Este rasgo de la condescendencia femenina se opone bastante a las series analizadas en este ensayo, tal es el caso de *Stranger Things*, *GLOW* y *Dark* e inclusive el episodio “San Junipero”, siempre teniendo en cuenta que son en primer lugar producciones que evocan un escenario norteamericano o europeo, con una perspectiva sesgada mucho más actual sobre el lugar de la mujer. Sin embargo, se puede ver cierto parecido con el rol que ocupa la mujer en *Narcos*, una producción que, al igual que *Historia de un Clan*, pretende ser fiel a la idiosincrasia y roles de género dentro del contexto latinoamericano de una época, y que, en este sentido, al contrario de las otras producciones analizadas aquí, no realizan una reinterpretación o reivindicación de los hechos o una problemática puntual (en este caso el lugar de la mujer). Se debe tener en cuenta, que los Puccio son una familia que tiene como patriarca a un ex miembro de la SIDE e integrante de la Alianza Anticomunista Argentina. Puccio fue también parte del Batallón de Inteligencia 601, una unidad especial de inteligencia del Ejército Argentino, la cual fue célebre por tener una activa participación en el Terrorismo de Estado y en la Operación Cóndor. Esto lleva a

comprender que por ser un ex-militar, conservador y religioso, Arquímedes es una persona de índole machista y en su casa se hace lo que él manda.

Cabe destacar que durante la dictadura autodenominada *Proceso de Reorganización Nacional* que gobernó al país desde 1976 a 1983, existieron numerosos casos de secuestros extorsivos perpetrados por policías o miembros del ejército. Como miembro activo de algunas operaciones de Terrorismo de Estado, Puccio habrá tenido sin lugar a dudas experiencia en la abducción de personas, solo que para su emprendimiento post-retorno a la democracia le dio una vuelta de tuerca de aspecto comercial al transformarlos en secuestros extorsivos. Esto se da a entender en la serie, durante las escenas en las que Arquímedes planea la logística de los secuestros en compañía de sus cómplices.

La estética de la serie, no deja mucho lugar a dudas. Se puede apreciar claramente a la San Isidro de los ochenta. Las casas, la decoración *kitsch*, las paredes empapeladas, los autos, los accesorios, la música, las costumbres y la cotidianeidad del desayuno simple y tradicional con mate y galletitas con manteca y mermelada, los domingos de misa de las familias “bien”, las tardes con amigos pudientes en lancha por el Nordelta, la cocaína (gran paralelismo con el contexto narrado en *Narcos*) las chombas cuello Polo, los shorts cortos masculinos estilo fútbol, colores estridentes, mocasines, patines de cuatro ruedas, etc.

Un punto interesante a analizar, es el del lugar que ocupa la Iglesia y la religión en la serie, y que remiten drásticamente al lugar que ocupaban éstas en los años posteriores al retorno de la democracia. En *Historia de un Clan*, la familia Puccio asiste a misa cada domingo como parte de un ritual, que poco parece tener que ver con la fe, sino con una cuestión de apariencias y estatus. Epifanía, la madre aplicada, la esposa casta, se asegura de que no haya exabruptos en su hogar, valora el sexo como un placer culposo y suele rezar mucho a diario. Silvia, la hija mayor, mantiene un estrecho y misterioso vínculo con una monja a la que presenta en su casa como su amiga, pero con la cual a lo largo del relato comienza a mostrar signos de atracción sexoafectiva. Por otra parte, Daniel y Alejandro se presentan casi como unos Caín y Abel, solo que esta vez ninguno es inocente, y la única diferencia radica en que Alejandro es representado irónicamente como un personaje más humano, que siente remordimientos y culpa. Mientras que el padre, Arquímedes, por

momentos se percibe a sí mismo como un mesías con un proyecto totalmente justificado. Adriana, la menor de la familia, es básicamente una versión posmoderna de la Virgen María. Inocente, con algo de perspicacia, pero sin estar al tanto de lo que oculta su familia, es seducida por uno de los socios criminales de su padre. Esta familia relacionada íntimamente con la Iglesia, resulta un retrato de época de una familia tipo de la clase media de esos años. Pero como muchas veces la realidad supera la ficción, posterior al arresto de los Puccio, en la capital porteña se realizaban misas para rezar por la familia y su pronta liberación. De hecho, una de las personas que pedía por el esclarecimiento de los hechos y la exoneración de los Puccio, Eliseo “Chapa” Branca, un rugbier que en ese momento jugaba en los Pumas con Alejandro, luego se enteró de que era el próximo en la lista criminal del grupo, como lo habían sido otros amigos con buena posición económica que el joven conocía gracias al rugby y la alta sociedad de Zona Norte, pero que no corrieron la misma suerte de Branca.

Esto demuestra nuevamente cómo la sociedad de entonces estaba enfrentada por los estratos sociales. Arquímedes muestra una especie de recelo por los que apoda “ricachones”, pero, sin embargo, aspira a ser como ellos, manteniendo ciertas apariencias y buscando constantemente aumentar el estatus de su familia (con Alejandro como el hijo trofeo que es seleccionado para jugar en los Pumas, una hija que tiene por mejor amiga a una monja, con un viaje con su esposa a Europa luego de cobrar su primer secuestro, con la asistencia perfecta de los domingos a misa a pesar de tener a una persona secuestrada en su casa, y luego de haber matado a otra, codearse con familias de alcurnia, etc.). El resguardo de las apariencias viene acompañado por un conjunto de tabúes. Este resulta muy claro a lo largo de los episodios analizados: el sexo es culposo, la infidelidad está mal vista, la homosexualidad peor. El dinero es el fin, el estatus el todo.

No sólo usuarios se habrán sentido identificados en este retrato familiar bizarro de época, sino que también habrán reconocido en él a algún grupo social o individuo con las mismas características (sin el aspecto criminal, por supuesto). Reconocer no sólo un pasado familiar/conocido, sino también un presente incómodo, es uno de los resultados más sobresalientes de una producción nostálgica como esta. Porque conduce a una mejor comprensión e interpretación de los hechos y las vivencias, no sólo a nivel social por lo dicho

previamente, sino en lo político y cultural, al tomar conciencia de lo que marcó la etapa post dictadura y el regreso a la democracia, sin contar los espeluznantes sucesos que fueron tapa de diarios y tema de noticieros, y que tuvieron a los Puccio como protagonistas, ante el atento ojo de los X en la sociedad argentina.

Nostalgia on demand: lo totémico, el pathos, la representación y el giro posmoderno en el proceso de branding de Netflix.

*No hay nada más moderno que la nostalgia
porque no hay nada más antiguo que el futuro.*

Diego S. Garrocho

Etimológicamente, el término nostalgia es una conjunción entre los griegos *nostos*, regresar al hogar, y *algai*, una condición dolorosa, significando entonces algo así como el *doloroso anhelo de regresar al hogar*, con un particular énfasis en la melancolía subyacente al término.

Con el advenimiento de la secularización, industrialización y finalmente globalización, la nostalgia se convirtió en lo que Svetlana Boym llamó “una enfermedad de la Edad Moderna”. Siguiendo a Diego Garrocho en su libro *Sobre la nostalgia: Damnatio Memoriae*, a partir de la Modernidad, la nostalgia se radicalizó en sus usos artísticos, clínicos, culturales, filosóficos y políticos, debido a la pérdida de la autoridad que tuvo como consecuencia el advenimiento de la misma Modernidad. Para la sociedad, haberse quitado el yugo, era algo liberador, pero nos hizo pensar que aquello también abrigaba, como una suerte de síndrome de Estocolmo. Hay una pulsión en la Modernidad que es echar de menos al tótem, a la palabra del padre, da igual si es el César, el rey, el Papa o el canon cultural propiamente dicho, mientras sea este de otra época. En cierto modo, la nostalgia es el precio de la libertad (Garrocho, 2019). Pero la misma existe desde antes de la Modernidad, y de hecho, obras como *La Odisea* de Homero, están consagradas a ella. Sin embargo, con el paso del tiempo, el término perdió su sentido original junto con sus connotaciones psiquiátricas, así como la referencia al “hogar”. Mientras que las expresiones posmodernas de nostalgia son frecuentemente caracterizadas por una especie de “interpretación irónica”, el contenido nostálgico se ha vuelto un multifacético y significativo componente de los últimos medios de masa, a los cuales el catálogo de la plataforma de streaming Netflix no es ajena. Siguiendo a Kathryn Pallister, “la

seducción a la que Netflix somete al usuario se basa en una relación a largo plazo, y no en una visualización de una noche” (Pallister, 2019, p. 3).

Al intentar comprender el vínculo entre la nostalgia y los medios de masa entre los que se incluye Netflix, surge la pregunta de por qué el pasado contiene un atractivo tan fuerte, específicamente en textos producidos con un contenido *intencionalmente* nostálgico, que en el caso de nuestro objeto están ambientados en la década de 1980 y toman prestados cuantiosos elementos de la cultura popular de la época. Esto es, la nostalgia intencionada desde la producción de estos textos.

Para algunos pensadores como Illouz, autora de *Intimidades congeladas: las emociones en el capitalismo*, la sociedad atraviesa una fase singular del desarrollo de la economía de mercado, en la cual los sujetos basan sus experiencias de consumo no en la compra de objetos físicos, sino en la adquisición, organización y gestión de sentimientos y afectos. A este proceso histórico y económico, la autora lo define como capitalismo emocional, y se puede considerar que es el marco donde operan las series del revival de los ochenta. El capitalismo emocional es una cultura en la que las prácticas y los discursos emocionales y económicos se configuran mutuamente y producen amplios movimientos, entre los que se puede reconocer el fenómeno aquí estudiado del revival, en el que el afecto, en este caso la nostalgia, se convierte en un aspecto esencial del comportamiento económico y en el que la vida emocional, sobre todo la de la clase media, sigue la lógica del intercambio y las relaciones económicas. (Illouz, 2007, pp. 19-20)

Por otro lado, la nostalgia puede estudiarse a partir de lo que genera en la audiencia, y en este caso del usuario de Netflix, en base a los sentimientos de nostalgia que les produce un contenido ambientado en los ochenta, sin importar si fue intencionalmente producido para lograr esos sentimientos en el espectador. La nostalgia no es sólo algo que el usuario percibe en un producto u objeto, sino algo que siente cuando dos temporalidades, pasado y presente, “salen a su encuentro”, portando consigo una carga emocional pesada. En este sentido la nostalgia a la que apela Netflix funciona como un *pathos* al afectar emocional al usuario, buscando tocar sus fibras más íntimas. El *pathos* representa una apelación de la retórica a la emoción del público, a su empatía, provocando sentimientos que ya residen en él. Es también

el atractivo principal, la anécdota, el misterio o el hecho maravilloso que atrapa al lector o espectador de una obra: el esplendoroso pasado que le significan al usuario los ochenta.

Considerando ambas perspectivas (la de producción y la de recepción), Netflix se transforma tanto en productor de nostalgia como en un punto de acceso a sentimientos nostálgicos por parte del usuario, ya sean a nivel individual o colectivo. Tal como afirma Boym: “la nostalgia es acerca de la relación entre la biografía individual y la biografía de grupos o naciones, entre memoria personal y colectiva” (Boym, 2001, p. 511).

Los usuarios que consumen el contenido nostálgico referencial de los ochenta porque de alguna manera los une con su pasado, conectan con el texto de una forma nostálgica individual; mientras que los usuarios que se encuentran por primera vez con este contenido reimaginado (audiencias más jóvenes como aquellos individuos pertenecientes a las generaciones Y o Z) que hace referencia a una época que ni siquiera vivieron, comprenden el texto de una forma residual o nostálgica de forma colectiva. La llegada del contenido nostálgico a audiencias más jóvenes se da generalmente debido a un conocimiento mediado de ese pasado (los ochenta) y su cultura popular.

Pero ¿por qué la generación X consume este contenido para conectar con su pasado? Las series están recuperando los años ochenta porque se alimentan de la nostalgia de dicha generación, en una incesante búsqueda por revivir esa década en pos de vivir en “un pasado mejor”, y de ahí el término *revival*. Pero la realidad es que más que un pasado mejor, se trata de refugiarse en un pasado *conocido*, con sus sueños y pesadillas, sin remover el dolor, contrario a lo que afirma David Lowenthal en *El Pasado es un País Extranjero* (Lowenthal, 1985, p. 8). Un *doloroso anhelo de regresar al hogar*, un deseo ambiguo de dolor y placer adyacente a la misma condición humana y al hombre como un animal nostálgico.

Sin embargo, la pregunta inevitable es: ¿por qué predomina la nostalgia por los ochenta y no cualquier otra década? La respuesta se responde prácticamente sola, ya que son los miembros de la generación X quienes están al mando de los cargos más importantes a nivel político y económico, ocupan los puestos mayoritarios de decisión en las empresas, y conllevan el rol de productores de cultura tanto en el ambiente artístico como en los medios de masas. Son ellos quienes desean resguardarse en un pasado conocido, volver al *hogar* y

resignificar su pasado para reforzar su identidad generacional frente a sus hijos, sobrinos y compañeros de trabajo millennials y centennials.

Y no es la primera vez que una generación se resguarda en su pasado. En los mismos años ochenta se vivía un revival de los cincuenta, en el que resurgió la cultura del rock'n'roll con bandas como *Stray Cats*, *Misfits* o *The Cramps*, solistas como Chris Isaak o Loquillo en España. El cine trajo varios remakes de películas de ciencia-ficción de los cincuenta o incluso una versión filmica de *Cuentos de la Cripta*, pero también películas ambientadas en esa década, tales como *Grease* (que en realidad es de 1978), *Hairspray* o *Porky's*, pasando por clásicos como *Volver al Futuro*, *La cosa* o series como *Happy Days*. *The Twilight Zone* se volvió a emitir e incluso hubo biopics de pioneros del *rock'n'roll* como Buddy Holly, Richie Valens o Jerry Lee Lewis. La aparición de las tribus urbanas en los cincuenta trajo consigo a los *rockers* y a los *Teddy Boys*⁶⁰ pero en los ochenta, también el *punk* y el *new wave* conectaron con la rebeldía de los inicios del *rock'n'roll*.

Por entonces, también hubo muchos condicionantes para que entre finales de los setenta y principios de los noventa se produzca un fenómeno como el revival de la década de los cincuenta. Cambios socio-políticos bajo un aura nostálgica que afectaba a grandes creadores que marcaron la cultura pop.

“Derramamos lágrimas por el paisaje que ya no hallamos como era, como pensábamos que era, o como esperábamos que fuera” (Lowenthal, 1985, p. 12). La cultura pop siempre tuvo la tendencia de mirar atrás, de mirarse al espejo, pero en un reflejo que le devuelve su propia imagen durante otra época.

Como a lo largo de la historia, la música y la industria cinematográfica han sido un enorme respaldo ante los problemas coyunturales de una sociedad. Así es como, en los ochenta, las tensiones de la Guerra Fría, las amenazas nucleares, Reagan en Estados Unidos,

⁶⁰ La subcultura se inició en Londres en la década de 1950 y se extendió rápidamente por todo el Reino Unido, asociado con el *rock'n'roll*. Se caracterizaba por hombres jóvenes con vestimentas inspiradas por los estilos usados por los dandies de la época eduardiana, y que los sastres de Savile Row habían tratado de reintroducir en Gran Bretaña después de la Segunda Guerra Mundial (lo cual tiene sentido, ya que los *Teddy Boys* eran en su mayoría jóvenes ricos, oficiales de la guardia). Originalmente conocidos como *Cosh Boys*, el nombre *Teddy Boys* fue acuñado cuando en 1953 un titular del periódico *Daily Express* acortó al nombre Edward en su forma coloquial *Teddy*. Su estilo estuvo presente hasta incluso buena parte de los años ochenta.

Thatcher en el Reino Unido y la dictadura militar en Argentina, haciendo realidad la promesa neoliberal y sus catástrofes colaterales, podían sobrellevarse mejor con un tema de U2 o una película de adolescentes dirigida por Steven Spielberg, incluso con el contenido nostálgico que evocaba la década del cincuenta. Hoy ya no está Reagan ni el Muro de Berlín, pero las problemáticas sociales, las brechas económicas y la división del mundo han seguido un hilo bastante recto desde los ochenta, solo desviado por ese gran cisne negro llamado Internet. Bombardeados por *likes*, *follows*, aplicaciones para conseguir citas y relaciones virtuales, la realidad se ha vuelto mediada por una pantalla. Y la sociedad se encuentra ante lo que Foucault llamaría un *panóptico*. Ante esta realidad, en un mundo donde las personas están cada vez más conectadas y paradójicamente por momentos se sienten más solas, la cultura de los ochenta provee un regocijo y produce una empatía difícil de conseguir con otra década, porque es la que activa los sensores de la nostalgia en la famosa generación X, una generación que busca constantemente el escapismo del decepcionante presente. Pero no es la única.

No es casualidad que también quienes formamos parte de la generación Millennial busquemos refugio en dicha nostalgia. Una nostalgia que verdaderamente nunca fue nuestra. Pero que por ser la de nuestros padres, nos aporta esa sensación de refugio seguro, nos acuna entre sus brazos para poder sobrellevar nuestra realidad virtual. Y los Centennials, nos siguen en esto como hermanos menores.

En este sentido, ¿cómo opera la nostalgia para que las generaciones jóvenes añoremos cosas que no hemos vivido? ¿Estamos en un ambiente en el que aceptamos culturalmente la nostalgia de generaciones que no nos pertenecen? Absolutamente y por eso es tan eficaz. Es el mismo problema que el de los mitos fundacionales de las comunidades políticas: siempre tienen que ser lo suficientemente remotos en el tiempo como para que nadie pueda falsarlos. Esto es igual: el pasado y nuestra memoria es el terreno de lo infalsable. Nadie va a decirnos que no vivimos aquello que creemos haber vivido. El futuro en algún momento se resolverá como presente y nuestras expectativas se afirmarán ciertas o inciertas, pero el pasado es un terreno donde volcamos toda nuestra imaginación, todas nuestras aspiraciones. Es un terreno especialmente fecundo para la fabulación. Tendemos a imaginar escenas donde no estuvimos, es un mecanismo muy habitual.

De acuerdo con David Berliner, co-autor de *Antropología y Nostalgia*, la nostalgia puede ser “un conjunto de discursos, prácticas y emociones llevados a cabo públicamente, en las cuales lo antiguo es de alguna manera glorificado y considerado irreversiblemente perdido, sin implicar necesariamente experiencias de primera mano” (Ange; Berliner, 2015, p. 8).

La nostalgia por los ochenta, es la manera en que la generación X inmortaliza su juventud: una etapa mejor y más vívida que el presente en el que se ven forzados a encajar y a criar a sus hijos o sobrinos y convivir con sus compañeros de trabajo más jóvenes. Esa inmortalización de los años dorados de su vida, es la que viene en forma de *remake*, en la estética de las portadas de los nuevos álbumes, en la moda retro o las series *amarcord*⁶¹, como en este caso. Todo en un packaging irónico-posmoderno que compone el fenómeno del revival. Es el secreto que hace que las series analizadas en este trabajo sean lo suficientemente exitosas y entrañables como para volverse de culto y de colección para la misma audiencia.

Fred Davis ubica a la nostalgia como un factor clave a la hora de construir y reconstruir identidades, tanto a nivel individual como colectivo (o en este caso generacional), así como para mantener continuidad en dichas identidades (Davis, 1977, p. 417). Los mass media, y en lo que aquí concierne, Netflix, juegan un rol clave en la formación de esa memoria colectiva/generacional, generando lo que Boym llama “memorias de segunda mano” (Boym, 2001).

Esta nostalgia tan poderosa en términos emocionales y culturales para los usuarios que la consumen, se vuelve hoy la ventaja que se transforma en el principal componente de la estrategia que implementa Netflix para posicionarse en la mente del consumidor, y en este caso usuario de su servicio, y también ganar nuevos suscriptores (sobre todo usuarios que no se encuentren dentro de la generación streaming, es decir millennials y centennials). Claramente Netflix no inventó la nostalgia, pero sí se apoya en ella para crear su branding. Porque al funcionar como una marca, Netflix no puede escapar a las reglas del marketing y como afirma Semprini: “Para que una marca exista y tenga identidad, debe estar presente en el público. Y esa identidad de la marca es el resultado de la interacción de tres sistemas: enciclopedia de la

⁶¹ "Amarcord" se ha convertido en un neologismo de la lengua italiana, con el significado de recuerdo nostálgico, a partir de la notoriedad de la película de 1973 con título homónimo dirigida por Federico Fellini.

producción, entorno y enciclopedia de la recepción” (Semprini, 1995, p. 35). Esto es: el contenido nostálgico mismo desde su producción para la plataforma, el contexto en el que se produce y distribuye este contenido, y su recepción por parte del usuario de Netflix. Estas cuestiones se engloban dentro de lo que Rodrigo González llama “economía de la nostalgia”, la cual se enfoca en crear interacciones mediáticas que reflejan a otras previamente existentes. El componente nostálgico se encuentra en las narrativas que transmite a nivel material, y los propósitos que busca a nivel económico, de interpelar a usuarios y fans que disfruten de un contenido “amado” del pasado (generación X principalmente), y además seducir a audiencias más jóvenes (millennials y centennials) para que consuman un producto que aparenta ser nuevo, pero que está arraigado a una sensación de reminiscencia del pasado (González, 2017). Resulta interesante investigar cómo estas audiencias contemporáneas de jóvenes que no vivieron en ese pasado que representan los ochenta, dan significado y valor al contenido nostálgico producido por Netflix.

Se debe tener en cuenta que la plataforma se vale de complejos algoritmos que le sugieren al usuario contenido similar al de sus hábitos de consumo (es decir, que se basan en un comportamiento previo), y que en este caso coincide con programas que vio durante su infancia/adolescencia o le recuerdan a ella. Con lo cual no resulta difícil de comprobar que un usuario que en Netflix consume la serie de *He-Man y los Amos del Universo* y *Stranger Things* o ha visto alguna vez *Dirty Dancing* o *Scarface*, encuentre en su lista de “Porque has visto...” contenido altamente nostálgico, ya sea ambientado o producido realmente en los ochenta. Sobre este punto se expone John C. Murray en el capítulo “El consumidor ha sido agregado a su lista de reproducción” de *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. (Murray en Pallister, 2019, pp. 57-74). En este sentido es interesante reflexionar acerca de cómo plataformas de streaming como Netflix se han convertido en una especie de (valga la redundancia) *hogar* para los productos con contenido nostálgico, y cómo las prácticas de consumo de sus usuarios se apoyan en el pasado, a la vez que *hacen uso* de diversas estrategias a la hora de decodificar ese contenido. Radway ha señalado la importancia de comprender las tensiones y vínculos que se forman entre los media y su target de consumidores o usuarios (Radway, 1991). Ya que las estrategias de visualización y consumo

de determinada población siguen patrones que florecen de una compleja interacción entre convenciones genéricas ancladas en los objetivos de la industria mediática, hábitos culturales y aspiraciones individuales (Hall, 1980; Katz, 1986; Livingstone, 2015; Morley, 1992). Es especialmente Livingstone quien, enfocado en las dinámicas de las audiencias propias de los medios digitales, resalta la necesidad de comprender los cambios y tendencias residuales (en términos de Williams) desarrollados en un entorno de diversificación social, convergencia tecnológica y herramientas interactivas (Livingstone, 2005, pp. 4-5).

De todas maneras, y a partir de lo afirmado hasta ahora, cabe preguntarse: ¿Es plausible suponer que se trata sólo de un grupo etario determinado, o más bien de un público delimitado por variables que involucran clase y/o género? ¿Qué implicancias tienen las diferencias culturales y las desigualdades geopolíticas con respecto a los modos de recepción de plataformas como Netflix en contextos disímiles?

A pesar de que los estudios publicados por el sitio Statista, demuestran que los suscriptores son de diversos orígenes étnicos (los datos muestran que más hispanos y afroamericanos usan el servicio que sus homólogos blancos), y que Netflix considera que la diversidad es importante (presentó casi cinco veces el número de personajes LGBTQ en sus series que su competidor Hulu en la temporada 2018-19, además de publicar abiertamente datos sobre la distribución de género de sus empleados a principios de 2019)⁶², estas preguntas se abren a modo de desestimar la posibilidad de que haya una uniformidad en el público, ya que las estructuras del sentimiento son hegemónicas, y eso precisamente habla de disputas territoriales, relaciones asimétricas de poder, procesos de negociación y conflictos. ¿Es entonces la nostalgia, una modalidad del *pathos* que comparten todos los usuarios de las series aquí analizadas, o bien estamos ante una expresión cultural que consigue tener llegada en un grupo social delimitado por determinadas pertenencias geográficas, económicas, sexoafectivas, culturales específicas? El camino seguido a lo largo del ensayo ha permitido examinar algunas de las características discursivas y estéticas de dicho fenómeno audiovisual. Quedará para futuros estudios profundizar otras condiciones y consecuencias.

⁶² *Who are Netflix subscribers?* Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>

Conclusión

Enamorados de los ochenta

No se trata de conservar el pasado, sino de realizar sus esperanzas.

Adorno y Horkheimer

A lo largo de este ensayo se han cuestionado las complejas y contradictorias nociones de nostalgia a través del lente contemporáneo de Netflix, examinando ángulos tales como el modelo de negocio de la plataforma, la naturaleza ideológica de representación nostálgica en las series de Netflix y las variadas maneras en que el contenido nostálgico es incorporado a las mismas, buscando generar múltiples respuestas en los usuarios.

Si bien en 2016, cuando este trabajo comenzó a pensarse, el revival surgido en Netflix se presentaba de forma residual, disruptiva con lo hegemónico, a partir de 2018 esto cambió con el aumento de usuarios/fans nostálgicos, la renovación de *Stranger Things* para una tercera y cuarta temporada, *GLOW* y *Dark* para una segunda y tercera, además de la aparición de nuevas series revival como la biopic *Luis Miguel, La Serie*, el episodio de *Maniac* ambientado en los ochenta “Piel de Sebastián” y el estreno de *Fariña*. Todo esto sin contar los filmes, ya sean remakes, estrenados originalmente en los ochenta (*Dirty Dancing*, *Pretty in Pink*, *Pesadilla en la Calle Elm*, *Viernes XIII*, entre otros), ambientados en la época (*Bandersnatch*, de nuevo una producción interactiva de *Black Mirror*), biopics (como el de Mötley Crüe, *The Dirt* o *Así nos ven*) y documentales (como *Wild Wild Country*, *The Toys that Made Us*, *The Movies That Made Us*). Todo esto trajo consigo memorabilia, fan fictions en cuentas de Instagram y canales de YouTube, música, estéticas y vestimentas inspiradas en los ochenta, tanto a las grandes cadenas de indumentaria como a las pequeñas tiendas, en los videoclips y en las calles.

Recordando lo afirmado por Raymond Williams en “Dominante, Residual, Emergente”: “Un elemento cultural residual se halla normalmente a cierta distancia de la

cultura dominante efectiva, pero una parte de él habrá de ser incorporada si la cultura dominante efectiva ha de manifestar algún sentido en estas áreas. Es en la incorporación de lo activamente residual como el trabajo de la tradición selectiva se torna especialmente evidente” (Williams, 1977, p. 49).

Es por eso que al terminar de escribir este ensayo parece casi indudable que los ochenta se han vuelto finalmente hegemónicos, la norma y el *mito*, en palabras de Umberto Eco.

Siguiendo con la concepción de Eco del mito como una proyección de temores, Adorno y Horkheimer afirman que “la causa de regresión del iluminismo a la mitología no debe ser buscada tanto en las modernas mitologías nacionalistas, paganas, etc., elegidas deliberadamente como fines regresivos, como en el propio iluminismo paralizado por el miedo a la verdad [...]. La falsa claridad es sólo otra forma de indicar el mito. El mito ha sido siempre oscuro y evidente a la vez, y se ha distinguido siempre por su familiaridad, lo que exime del trabajo del concepto” (Adorno y Horkheimer, 1944, pp. 4- 5). El mito quería contar, nombrar, manifestar el origen: y por lo tanto también exponer, fijar, explicar, *develar* en palabras de Heidegger. Esta tendencia se vio reforzada por la recopilación de los mitos, narraciones de cosas acontecidas, que se convirtieron enseguida, en doctrina. Todo ritual implica una concepción del acontecer, así como del proceso específico que debe ser influido por el encantamiento. “El mito es ya iluminismo, el iluminismo vuelve a convertirse en mitología” (Adorno y Horkheimer, 1944, p. 7).

El análisis audiovisual realizado en este trabajo sirve para captar el momento específico de consumo, uno basado en la nostalgia, y cómo Netflix lo da codificado y lo satisface a la vez en un proceso de retroalimentación (la paradoja del huevo y la gallina). Hoy la nostalgia no es algo que nos toma por sorpresa, sino un sentimiento que conscientemente buscamos. Internet ha centrado nuestra percepción en lo nuevo, pero también nos ha dado incontables maneras de visitar lo viejo. El pasado de la cultura pop está ahora a una búsqueda de Google de distancia, y esa inmediatez ha convertido a la nostalgia de los ochenta en una fuerza cultural dominante.

Vivimos en la era de la nostalgia. Pero no es difícil pensar por qué la nuestra es una era nostálgica única. El presente se nos antepone como un lugar decepcionante del que hay que escapar. Las últimas han sido décadas turbulentas para el mundo: terrorismo, populismo, hiperconectividad, inmediatez, migraciones masivas, pobreza extrema y un preocupante cambio climático que trae consigo grandes crisis. Ante esto resulta difícil pero extremadamente gratificante, abrazar la naturaleza dicotómica de la nostalgia por los ochenta que se presenta en la plataforma de streaming de Netflix y aprender de sus contradicciones.

El realismo emocional que los usuarios de Netflix observamos en el contenido nostálgico es lo que nos atrae. Cada serie analizada en este ensayo, y perteneciente al revival de los ochenta, nos mantiene aferrados a viejas heridas que sentimos y que continuaremos sintiendo, no por el solo hecho de vivir en una realidad problemática o un presente defectuoso indeseable, ni por añorar un pasado en donde las cosas eran mucho más simples que ahora, sino por el simple hecho de que somos humanos, y la nostalgia es prácticamente un sentimiento adyacente a nuestra especie. Y no es uno necesariamente malo. Nos permite reforzar identidades, en el caso de los X, y formar identidades, en nuestro caso de audiencias más jóvenes. Pero tampoco es una nostalgia narcisista, en donde los usuarios conectamos emocionalmente sin realmente reconocer las condiciones históricas del pasado, sino que conlleva implícito un ímpetu por reevaluar ese pasado en yuxtaposición con el presente.

Cada análisis audiovisual realizado aquí demuestra cuán fácilmente reconocibles a nivel textual son los factores que tallaron la década de los ochenta, su cultura y a la generación que la vivió. La estigmatización de la orientación sexual en “San Junipero”, el empoderamiento femenino en *GLOW*, la Guerra Fría y la cultura pop propiamente dicha en *Stranger Things*, el desastre nuclear de Chernobyl en *Dark*, la guerra contra el narcotráfico y la cruzada antidrogas en *Narcos*, y los tabúes, la religión y la lucha por el estatus durante el retorno a la democracia en *Historia de un Clan*.

Todas estas series reconocen a nivel de contenido lo que muchos otros productos culturales fallaron en comprender: la nostalgia es un ejercicio de disonancia cognitiva, una explosión de placer que embriaga aún más que la incomodidad que necesariamente conlleva. Así como mirar fotos viejas de nuestra adolescencia puede resultar vergonzoso, reexaminar los

años ochenta a partir de las series que se engloban en el revival presente en la programación de Netflix puede presentarnos la oportunidad de reconocer los errores de generaciones previas e incluso los de la nuestra. Si alguna vez hubiéramos considerado a Billy, el hermanastro de Mad Max en *Stranger Things*, como un posible interés amoroso o alguien a quien admirar, en oposición al joven violento con traumas infantiles irresueltos, hoy sabemos que habríamos estado muy equivocados.

Un gran ejemplo de esto ajeno a las series, pero no al revival de los ochenta, es el *reboot* de *Ghostbusters*, que, a pesar de estar dirigido por un hombre, presenta a cuatro mujeres (y no a cuatro hombres) en un acto maravilloso que revierte el sexismo de la película original, de la cual siempre recordaremos la polémica escena en la que Dan Aykroyd recibe sexo oral de un espectro femenino.

A pesar de literalmente ser un “mirar hacia atrás”, la nostalgia puede traducirse en una crítica constructiva al pasado, y por ende, ser una fuerza de cambio positiva. Ya no todo es opinable, ni todo es o bueno o malo. No. La violencia patriarcal, la negligencia política, la estigmatización y nuestras fallas como sociedad ya no son opinables, y eso es un avance. La nostalgia puede, paradójicamente, alumbrar conductas brillantes, y no sólo romantizar el pasado sin más.

Este ensayo tiene por finalidad invitar a las audiencias a considerar a la nostalgia y más específicamente el revival de los ochenta de manera crítica, para que funcione como un portal en el que veamos el pasado no exactamente como lo recordábamos (probablemente idealizándolo). Sino reconociendo en él lo positivo y lo negativo, resignificando, reinterpretando desde el mismo proceso de producción en que el revival cobra tintes irónicos y posmodernos.

Al tomar conocimiento e incluso conciencia histórica de los sucesos que marcaron el pasado y determinaron al mundo de hoy, y conectándonos con cuestiones (pasadas y presentes) de la más diversa índole, la nostalgia puede funcionar progresivamente a favor del futuro y no regresivamente como un infinito regreso al pasado. Y puede incluso servirnos como herramienta de adaptación al presente y una forma de comprendernos a nosotros mismos, nuestras culturas y nuestros tiempos.

Toda generación produce una porción de cultura que le debe poco o nada a la anterior. La cultura es un esfuerzo colectivo, damos un paso atrás hacia la nostalgia, luego dos pasos hacia algo nuevo. Si eso significa encontrar un espacio en común con la resemantización de lo *queer* en “San Junipero”, el empoderamiento femenino en *GLOW*, el refuerzo de la amistad en *Stranger Things*, el desmantelamiento de tabúes en *Historia de un Clan*, y la reinterpretación de las consecuencias de la Guerra Fría en *Dark* (con el desastre de Chernobyl) y *Narcos* (con la cruzada antidrogas), entonces que así sea. No imagino una forma más efectiva de avanzar en materia de cultura.

Voy en camino. Hogar dulce hogar

Mötley Crüe

Bibliografía

ADAMS, Tim, 9 de noviembre de 2014. *Look back in joy: the power of nostalgia*. The Guardian.

Recuperado de <https://www.theguardian.com/society/2014/nov/09/look-back-in-joy-the-power-of-nostalgia>

ADORNO, Theodor W.: HORKHEIMER, Max, 2007. *Dialéctica del Iluminismo*. Madrid: Akal.

ALVAREZ BEROQUI, Sofía, 21 de septiembre de 2018. *El desafío de integrar cuatro generaciones laborales distintas*. El Economista.

Recuperado de <https://www.eleconomista.com.ar/2018-09-el-desafio-de-integrar-cuatro-generaciones-laborales-distintas/>

ANGE, Olivia: BERLINER, David, 2015. *Anthropology and Nostalgia*. Nueva York: Berghahn Books.

ASA BERGER, Arthur, 2018. *Cultural Perspectives on Millennials*. San Francisco: Palgrave Macmillan.

BAUDRILLARD, Jean, 2009. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI.

BAUDRILLARD, Jean, 2007. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

BELLOMO, Mark, 2010. *Totally tubular 80's toys*. Iola: Krause Publications.

BENITEZ, Eduardo D., noviembre de 2018. *Entrevista a Christian Ferrer*. Revista Almagro. Recuperado de <http://almagrovevista.com.ar/christian-ferrer-aprender-del-pasado-contemplar-presente-sin-creer-los-poderosos/>

BENJAMIN, Walter, 1973. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Madrid: Taurus.

BOYER, David, 2006. “Ostalgie and the politics of the future in Eastern Germany” en *Public Culture* (Nº 18). Nueva York: Duke University Press.

BOYM, Svetlana, 2001. *El futuro de la nostalgia*. Nueva York: Basic Books.

BRADBURY, Ray, 2013. “The fox and the forest” en *The Illustrated Man*. Nueva York: William Morrow.

CAPRIOTTI PERI, Paul, 2009. *Branding Corporativo: Fundamentos para la gestión estratégica de la Identidad Corporativa*. Santiago de Chile: Colección Libros de la Empresa.

CARRIÓN, Jorge, 16 de julio de 2017. “El Chapo, los 80 y la nostalgia” en *CULTURA: TELEVISIÓN*. España: The New York Times.

CLINE, Ernest, 2011. *Ready Player One*. Londres: Century.

COUPLAND, Douglas, 1991. *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*. Nueva York: St. Martin’s Press.

DARKE, Tiffany, 2017. *Now we are 40. Whatever happened to Generation X?* Londres: Harper Collins Publishers.

DAVIS, Fred, 1977. “Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave” en *The Journal of Popular Culture* 11, nº 2, pp. 414-424. New Jersey: Wiley-Blackwell. Recuperado de <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1977.00414.x>

DOTY, Alexander, 1993. “¿Qué es lo que más produce el queerness?” en *Making Things Perfectly Queer*. Trad. de Gastón Alzate para Debate Feminista, marzo 2016. Recuperado de http://www.debatefeminista.pueg.unam.mx/wp-content/uploads/2016/03/articulos/016_06.pdf

EASTON ELLIS, Bret, 1985. *Less than Zero*. Nueva York: Simon & Schuster.

- ECO, Umberto, 1986. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- ESSES, José; BER, Dalia, 2015. *Los 80*. Buenos Aires: Planeta.
- FERNÁNDEZ, J.L., 1994. "La entrada mediática" (Cap. II) en *Los lenguajes de la radio*. Buenos Aires: Atuel.
- FORMO, Brian, 27 de octubre de 2016. *Black Mirror: Charlie Brooker and Gugu Mbatha-Raw Talk "San Junipero" in Our Spoiler Interview*. Collider.com. Recuperado de <http://collider.com/black-mirror-san-junipero-explained-netflix-interview/>
- FOUCAULT, Michel, 1976. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- GARROCHO, Diego S., 2019. *Sobre la nostalgia: Dammatio memoriae*. Madrid: Alianza.
- GODELIER, Maurice, 1989. *Lo ideal y lo material: Pensamiento, economías y sociedades*. Madrid: Taurus.
- GONZALEZ, Rodrigo, 2017. *The Nostalgia Economy: Netflix and New Audiences in the Digital Age*. The London School of Economic and Political Science: PhD diss. Recuperado de http://ucrcomunicacion.wdfiles.com/localfiles/documentos/MunozGonzalez_Research_Proposal_LSE_FV.pdf
- GORDINIER, Jeff, 2008. *X Saves the World*. Nueva York: Viking.
- GUY, Adams, 2017. *Apuntes sobre el mundo del revés. Una guía no oficial de Stranger Things*. Buenos Aires: Aguilar.
- HALL, Stuart, 1980. "Codificar/Decodificar". En HALL, S. et al., *Cultura, Media y Lenguaje*. Londres: Hutchinson.
- HALL, Stuart, 1996. *Critical Dialogues in Cultural Studies*. Londres: Routledge.

HALL, Stuart comp. DU GAY, Paul, comp., 2003. *Cuestiones de Identidad Cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.

HARI, Johann. *Everything you think you know about addiction is wrong*. TED talks, 2015.

HEATLEY, Michael, 2006. *Remember the 80's*. Reino Unido: Green Umbrella.

HEIDEGGER, Martin, 1984. “La pregunta por la técnica” en *Ciencia y técnica*. Santiago: Ed. Universitaria.

HENDERSON, David R., 1994. *The Truth About the 1980s (Essays in Public Policy)*. Estados Unidos: Hoover Press.

ILLOUZ, E., 24 de octubre de 2012. *Las nuevas formas del amor*. (P. E. Chacón, Entrevistador). Clarín.

KATZ, Eliu et al., 1986. “Usos y gratificaciones de la comunicación de masas” en *Sociología de la comunicación de masas*. Barcelona: GG.

KILEY, Dan, 1983. *El síndrome de Peter Pan: los hombres que nunca crecieron*. Nueva York: Dodd, Mead & Company, Inc.

LEE, Christina, 2016. *Screening Generation X. The politics and popular memory of youth in contemporary cinema*. Londres: Routledge.

LIPOVETZKY, Gilles; SERROY, Jean, 2015. *La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico*. Barcelona: Anagrama.

LIVINGSTONE, S., 2002. *Young people and new media: Childhood and the changing media environment*. Londres: Sage.

LIVINGSTONE, S., 2005. “On the relation between audiences and publics” en *Audiences and Publics: When cultural Engagement Matters for the Public Sphere*. Londres: Intellect Books.

LIVINGSTONE, S., 2015. *Active Audiences? The Debate Progresses But Is Far From Resolved*. *Communication Theory*, n° 25.

LOWENTHAL, David, 1985. *The Past is a Foreign Country*. Cambridge: Cambridge University Press.

LYNE, Charlie, 9 de julio de 2016. *How Nostalgia Took over the World (and Why that's No Bad Thing)*. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/film/2016/jul/09/the-ghostbusters-reboot-and-nostalgia-in-pop-culture>

McSWEENEY, Kendra, 2015. *The Impact Of Drug Policy On The Environment*. Open Society Foundations (OSF).

Recuperado de <https://www.opensocietyfoundations.org/uploads/e205c307-c17b-437b-bc35-cfb703bce4f2/impact-drug-policy-environment-20151208.pdf>

MEDVEDEV, Roy, 20 de mayo de 1986. *Chernobyl, una triste sombra sobre Gorbachov*. *El País*.

Recuperado de https://elpais.com/diario/1986/05/20/internacional/516924010_850215.html

METZ, Christian, 1974. "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico". *Revista Lenguajes*, n° 2. Buenos Aires: Nueva Visión.

MORLEY, D., 1992. *Television, Audiences and Cultural Studies*. Londres y Nueva York: Routledge.

PALACIOS, Rodolfo, 2015. *El clan Puccio: la historia definitiva*. Buenos Aires: Planeta.

PALLISTER, Kathryn, 2019. *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. New York: Lexington Books.

PENN, Z., 2014. *Atari Game Over*. Los Angeles: Fuel Industries, Microsoft.

RADWAY, J.A., 1991. *Reading the Romance: Women, Patriarchy and Popular Culture*. Chapel Hill y Londres: The University of North Carolina Press.

RITCHIE, Karen, 1995. *Marketing to Generation X*. Nueva York: Free Press A.

SCHWEINGROUBER, John, 2012. *Ultimate 80's*. Smashwords.

SEMPRINI, Andrea, 1995. *La marque*. Paris: Presses Universitaires de France.

SEMPRINI, Andrea, 2006. *La marca postmoderna. Potere e fragilità della marca nelle società contemporanee*. Milano: Franco Angeli.

SUOMINEN, Jaakko, 2008. *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture*. Fibreculture Journal.

SUOMINEN, Jaakko, 2012. *Retrogamers. Communal Memory and Discourses of Digital History*. Digital Memories.

VERÓN, Eliseo, 1993. “El sentido como producción discursiva” en *La semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa.

WATSON, Amy, enero de 2020. *Who are Netflix's subscribers? Number of Netflix paid streaming subscribers worldwide 2011-2019* en Statista.com.

Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>

WILLARD, Michael, 1998. *Generations of Youth: Youth Cultures and History in Twentieth-Century America*. Nueva York: New York University Press.

WILLIAMS, Raymond, 1975. “Tecnología y sociedad” en *Televisión, Tecnología y formas culturales*. Londres: Routledge.

WILLIAMS, Raymond, 1977. “Dominante, residual y emergente” en *Marxismo y Literatura*. Barcelona: Península.

WILLIAMS, Raymond, 1997. *Solos en la ciudad. La novela inglesa de Dickens a Lawrence*. Madrid: Debate.

WOLFF, Michael, 2017. *Television Is the New Television: The Unexpected Triumph of Old Media in the Digital Age*. Nueva York: Penguin.

Corpus audiovisual

Culell, Pablo. 2015. *Historia de un Clan*. Argentina: Culell, Leandro y Flores, Pablo. Episodios 1 y 5.

Levy, Shawn y Cohen, Dan. 2016-2017. *Stranger Things*. Estados Unidos: 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre y Netflix. Temporada 1; episodios 1 y 2. Temporada 2; episodios 1, 2 y 7.

Mensch, Carly. 2017. *GLOW*. Estados Unidos: Netflix. Temporada 1; episodios 1 y 6.

Padilha, José. 2015. *Narcos*. Estados Unidos, México y Colombia: Netflix, Gaumont International Television y Dynamo Producciones. Temporada 1; episodio 7.

Wiedemann, Max; Bo Odar, Baran; Friese, Jantje; et al. 2017. *Dark*. Alemania: Wiedemann & Berg Television. Temporada 1; episodios 3, 6 y 9.

Zeppotron. 2016. *Black Mirror*. Reino Unido: Endemol Shine UK. Temporada 3; episodio 4.