



Trabajo de
fin de
grado

Hibridaciones genéricas y narrativas del yo en la tragicomedia televisiva contemporánea: el caso de *Girls*, *Fleabag* y *Autodefensa*

Autor: María Rodríguez Vázquez

Tutor: Xosé Nogueira Otero

Departamento: Historia do Cinema e Outras Artes Audiovisuais

Defensa: julio de 2024

Trabajo de Fin de Grado presentado en la Facultade de Xeografía e Historia de la Universidade de Santiago de Compostela para la obtención do Grado en Historia del Arte

Agradecimientos: A Tamara por ayudarme a entender que merezco ser feliz y disfrutar, a mis amigos por compartir la misma pasión por el arte que yo, a Breixo por acompañarme siempre y por último, agradecer todo esto también a Santi, que en tan poco tiempo me ha dado un hogar.

Resumen

En las últimas décadas, las series televisivas han experimentado una evolución temática y conceptual que queda reflejada en el papel del propio espectador. Son varias las fórmulas que han propuesto nuevos tipos de relación entre el espectador y la obra. Esta transición, que se ha visto acelerada en los últimos tiempos, pero lleva gestándose desde el siglo pasado, resulta evidente en las series de comedia, que han sufrido una evolución paralela a la de otros géneros pero donde se han llevado a cabo proyectos más experimentales. Asimismo, el contenido autobiográfico de muchas de estas obras nos induce a reparar en la relación entre el *yo* real y el *yo* ficticio que percibe el espectador. En este trabajo expondremos dicha evolución, que ha generado avances no sólo en la comedia audiovisual contemporánea sino en la cultura popular en general, tomando de ejemplo tres series televisivas de comedia con perspectiva feminista cuyas autoras emplean nuevas fórmulas de las mencionadas. De este modo, abordaremos a partir de estas obras la evolución del papel del espectador, la relación entre el *yo* real y el ficticio y la configuración del *yo* femenino contemporáneo en la cultura audiovisual.

Palabras clave: televisión, comedia, series, espectador, ficción.

Resumo

Nas últimas décadas, as series televisivas experimentaron unha evolución temática e conceptual que queda reflectida no papel do propio espectador. Son varias as fórmulas que propuxeron novos tipos de relación entre o espectador e a obra. Esta transición, que se viu acelerada nos últimos tempos pero leva xestándose desde o século pasado, resulta evidente nas series de comedia, que sufriron unha evolución paralela á doutros xéneros pero onde se levaron a cabo proxectos máis experimentais. Ademais, o contido autobiográfico de moitas destas obras indúcenos a reparar na relación entre o *eu* real e o *eu* ficticio que percibe o espectador. Neste traballo expoñeremos dita evolución, que

xerou avances non só na comedia audiovisual contemporánea senón na cultura popular en xeral, tomando de exemplo tres series televisivas de comedia con perspectiva feminista cuxas autoras empregaron novas fórmulas das mencionadas. Deste xeito, abordaremos a partir destas obras a evolución do papel do espectador, a relación entre o *eu* real e o ficticio e a configuración do *eu* feminino contemporáneo na cultura audiovisual.

Palabras clave: televisión, comedia, series, espectador, ficción.

Abstract

In recent decades, television series have experienced a thematic and conceptual evolution that is reflected in the role of the viewer itself. There are several formulas that proposed new types of relationship between the viewer and the work. This transition, which has accelerated in recent times but has been ongoing for the last century, is evident in the comedy series, which underwent an evolution parallel to other genres but where more experimental projects were carried out. Furthermore, the autobiographical content of some of these works induces us to notice the relationship between the real and the fictitious *self* that the viewer perceives. In this work we will expose this evolution, which has made advances not only in contemporary audiovisual comedy but also in popular culture in general, taking as an example three comedy television series with a feminist perspective whose authors used new formulas from those mentioned. Therefore, we will address from these works the evolution of the spectator's role, the relationship between the real and the fictitious *self* and the configuration of the contemporary feminine *self* in audiovisual culture.

Key words: television, comedy, series, spectator, fiction.

Índice

1. Introducción	
1.1. Motivos de elección del tema	7
1.2. Metodología del trabajo.....	7
1.3. Estructura.....	7
2. La evolución de la comedia televisiva contemporánea.....	8
2.1. Sitcom, el humor en la vida cotidiana.....	16
2.2. Escenarios de la comedia de situación.....	20
3. La hibridación de Realidad y Ficción	
3.1. La posición del espectador.....	22
3.2. Recursos más comunes	
3.2.1. La autoficción.....	27
3.2.2. El yo femenino en auge.....	30
4. Estudio de casos	
4.1. <i>Girls</i>	34
4.2. <i>Fleabag</i>	37
4.3. <i>Autodefensa</i>	41
5. Conclusiones	43
6. Bibliografía y Fuentes.....	45
7. Anexo fotográfico.....	48

1. Introducción

1.1. Motivos de la elección del tema

En los últimos años, las series televisivas han experimentado una evolución temática y técnica que ha cambiado sustancialmente la manera de expresarse de los artistas en el medio, así como la relación que la propia obra mantiene con el espectador. Dicha evolución, también presente en la comedia, se fundamenta sobre diversos recursos que llevan a sus espaldas años de presencia en el medio televisivo en concreto y audiovisual en general, pero que en los últimos tiempos han experimentado un notable aumento de presencia e importancia. Hemos considerado importante centrarnos en tres series autoficcionales dirigidas por mujeres que presentan el yo femenino en auge que en este siglo está teniendo su culminación, en concreto, en la comedia.

1.2. Metodología del trabajo

Para exponer y detallar los diversos recursos que integran la evolución a la que nos referimos, hemos recurrido a diversas fuentes sobre el tema, revisando artículos que tratasen los aspectos más relevantes de la mencionada evolución del medio de las series televisivas, centrándonos en la comedia. Para comprobar de primera mano dichos cambios, hemos analizado en profundidad tres series televisivas contemporáneas: *Girls* (Lena Dunham; HBO, 2012-2017), *Fleabag* (Phoebe Waller-Bridge; BBC Three-Prime Video, 2016-2019) y *Autodefensa* (Belén Barenys “Memé” y Berta Prieto; Filmin, 2022) — esta última, española. Asimismo, hemos revisado la literatura disponible sobre estas obras para poder elaborar tres estudios de caso que sirvan para ejemplificar lo expuesto con anterioridad.

1.3. Estructura

En primer lugar, expondremos la evolución que ha experimentado la comedia en la televisión contemporánea, explicando el contexto de producción y como este ha evolucionado pasando por canales de pago hasta las plataformas actuales; dentro de este punto hablaremos del caso de las series españolas, del canon o la inexistencia de este. Nos

centraremos en el tipo de formatos que existen y en uno de los más importantes, la comedia de situación, y terminaremos con la evolución de la comedia dando lugar al actual posthumor.

Posteriormente, reflexionaremos sobre las principales innovaciones surgidas en este ámbito, como son la posición del espectador, su integración y su importancia; los orígenes de la autoficción y el gran *boom* que ha supuesto actualmente; los inicios de la desaparición de la cuarta pared en las series de televisión; y el auge del yo femenino.

A continuación, presentaremos tres estudios de caso sobre las obras antes mencionadas, analizándolas y extrayendo de ellas los temas que ejemplifican nuestra exposición. Por último, expondremos las conclusiones del presente trabajo. Para finalizar, citaremos las referencias bibliográficas utilizadas.

2. La evolución de la comedia televisiva contemporánea

En los últimos años, las series de televisión han pasado a ocupar un lugar destacado en el espacio cultural de la sociedad occidental, en un proceso de legitimación resultado de una combinación de factores institucionales, socioeconómicos y tecnológicos. Esto no significa que ahora los espectadores vean más series de televisión, que históricamente han sido uno de los productos predilectos del medio, sino más bien que se generan más discursos sobre series: se han consolidado prácticas culturales relevantes a su alrededor¹.

Hasta hace pocos años, la ficción televisiva, como prácticamente todo el contenido televisivo, era generalmente ignorada por el aparato crítico. Las series, para ser consideradas arte, tuvieron que realizar un arduo camino. Todo empezó a mediados de la primera década del nuevo milenio².

De entrada, resulta imprescindible aclarar un concepto cuando hablamos de ficción televisiva: intentaremos articular una visión sobre los muy significativos cambios que tuvieron lugar en la estructura narrativa de las series televisivas de las últimas décadas y

¹ CARRIÓN, Jorge: *Teleshakespeare. Edición remasterizada*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2022. P.158

² *Ibidem*, pp. 171-173

el cambio que conocieron sus temáticas, personajes y la estructura de los relatos³. Evidentemente, hablaremos de un cierto tipo de ficción serial. Esta visión está servida por parte de series estadounidenses, donde se encuentran las respuestas a todo lo que vamos a tratar.

No debemos olvidar el caso de las series danesas, que pese a estructurarse en el seno de la televisión pública, no dejan de tomar como modelo la *Quality TV*⁴ norteamericana. La *Quality TV* es una línea de investigación propia de los estudios televisivos que surge en Estados Unidos en la década de los ochenta. El término aparece por primera vez el año 1984, en la obra *MTM: Quality Television*, escrito por Jane Feuer, donde se habla por primera vez desde el ámbito académico de la televisión en términos de calidad. Será Robert J. Thompson el que juegue un papel clave para situar a la *Quality TV* en el foco de los estudios televisivos al ofrecer una serie de características que, a su juicio, tienen las series que forman parte de la *Quality TV* durante lo que él considera que es la segunda edad dorada de la televisión estadounidense, la que va de *Hill Street Blues* (1981) a *ER* (1994). Entendemos a la *Quality TV* como una manera de designar a una tipología concreta de series, que se inicia en la década de los ochenta y que explota a finales de siglo, hasta llegar a nuestros días convertida en un fenómeno sociocultural inimaginable hace cuarenta años⁵.

El creador de la serie es quien manda en la serie y la desenvuelve, adaptando el modelo original al nórdico, con el matiz de que la obra se articula en tres temporadas, aun sin dejar de inspirarse de forma directa en los norteamericanos. Resultaría imposible que nos fijásemos en todas las series por su inmensa cantidad; a los cientos de series que todavía no han finalizado su emisión, cada año se suman otras tantas que comienzan su andadura en la televisión.

De igual forma que la ficción cinematográfica fue revitalizada en los años noventa por la irrupción de una vibrante ola de directores y productores independientes impulsados por

³ CARRIÓN DOMÍNGUEZ, Ángel: *La Quality TV y la edad de oro de las ficciones seriadas*; Zer, 24(46), 111-128. (<https://doi.org/10.1387/zer.20386>), 2019.

⁴ Ibidem.

⁵ Ibidem.

grandes ideas y con más inventiva que presupuesto, algo similar ha ocurrido en la industria televisiva con la producción original para cable⁶.

Estos programas⁷ son realizados con un presupuesto muy inferior al de las series de las *networks* (sobre todo las tradicionales). Canales de pago como HBO, AMC, FX, TCM, etcétera tienen a su favor una mayor libertad para tratar todo tipo de temas, incluyendo la mayor presencia de sexo y violencia en sus contenidos. Mientras, en una serie emitida por una *network* (por ejemplo, cadenas como ABC o la NBC), las normas de censura de la televisión generalista estadounidense no permitían palabras malsonantes, impidiendo que los personajes pudiesen decir cualquier palabra ofensiva, por muy habitual que sea en el lenguaje coloquial, como un simple “*fuck*”. Además, deben tener alrededor de diez millones de espectadores para ser consideradas un éxito probado; en el cable, en cambio, es suficiente con dos o tres millones de una audiencia especializada en grupos de edades, género o poder adquisitivo⁸.

El desarrollo de las nuevas tecnologías, especialmente de Internet, ha contribuido también al buen momento vivido por el drama televisivo actual, convirtiéndose también en un canal de comunicación entre emisores y receptores. Los creadores televisivos utilizan los comentarios de los espectadores para calibrar cómo el público está aceptando a los personajes o los desarrollos argumentales, pero a veces también impulsan campañas con las que intentan salvar un programa en riesgo de cancelación⁹.

El mundo de las plataformas de *streaming* nos ha cambiado la vida a los espectadores. Al no tener que lidiar con pausas publicitarias o rellenar huecos en una parrilla televisiva, pueden permitirse durar el tiempo que vean necesario, pudiendo incluso variar la duración

⁶ CASCAJOSA VIRINO, Concepción: *Prime Time: Las mejores series de TV americanas. De CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones, 2005. p. 13

⁷ “A pesar de los amenazantes mensajes de que el cable puede caer bajo el influjo sancionador de la Comisión Federal de Comunicaciones como parte de una estrategia de los sectores ultraconservadores, lo cierto es que en el pasado el Tribunal Supremo acabó con todas las legislaciones que intentaban limitar la libertad del cable invocando la Primera Enmienda y recordando que este tipo de programación sólo está disponible para el que específicamente lo solicita.” extraído de CASCAJOSA VIRINO, Concepción: *Prime Time: Las mejores series de TV americanas. De CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones, 2005. p. 13

⁸ *Ibidem*, p.13

⁹ *Ibidem*, pp.13-14

entre un capítulo y otro¹⁰. Esto también hace que el número de escenas aumente, como es normal, produciendo más gasto y aumentando el presupuesto por capítulo. Como hemos visto, la apuesta de las cadenas de cable por una ficción diferente y, en general, de bastante calidad, ha sido una de las claves de la evolución de las series cómicas; pero en el mundo de la ficción seriada ha habido otra revolución y esta ha venido de la mano de los servicios OTT y las plataformas VOD. Con OTT (*over the top*) nos referimos a empresas que prestan servicios de audio o vídeo a través de internet. Una OTT puede ser un servicio de música como Spotify, uno de videollamadas como Skype o uno como Netflix, el caso que nos interesa en este trabajo¹¹. Dentro de las OTT estarían las VOD (*video on demand*), plataformas de *streaming* o vídeo bajo demanda, que ofertan un catálogo de productos audiovisuales visibles por suscripción o a través de publicidad¹². Estos servicios han cambiado el negocio de la ficción televisiva por completo en el momento que decidieron entrar en el terreno de la producción propia.

Netflix es una de las plataformas de *streaming* actualmente más conocidas, que ofrece los contenidos de su catálogo a través de cualquier dispositivo conectado a internet. Netflix nació como una alternativa a los videoclubs tradicionales, un mercado controlado por aquel entonces por la cadena de videoclubs Blockbuster, que tras ser comprada en 1994 por la compañía Viacom por 7.700 millones de dólares, llegó a poseer el 25% del alquiler mundial de largometrajes de cine y contar con más de 9.000 establecimientos alrededor del mundo¹³. En 1997, Netflix se presentó como una alternativa al videoclub gracias a un sistema de entrega de películas por correo; además, más tarde, estableció la tarifa de suscripción que permitía alquilar todas las películas que se quisiera a un precio fijo. La iniciativa tuvo una buena acogida.

La plataforma Netflix, como hizo HBO en su día, comenzó a producir sus propias series. Además, decidió producir al completo las temporadas de sus series y estrenarlas de una tacada para que la gente las viese como y cuando quisieran¹⁴. Puede hacerlo porque la

¹⁰ YEBRA ROMERO, Jorge: *De Friends a Fleabag. La evolución de la comedia de ficción televisiva*. Barcelona, Laertes, 2021. p.10

¹¹ Ibidem, p. 33

¹² Ibidem, p. 33

¹³ Ibidem, p. 33-34

¹⁴ Ibidem, p. 34-35

emisión no depende de un canal de televisión ni está ligada a horarios de programación. Esta es una fórmula enfrentada al modelo de programación semanal tradicional. Estas plataformas tampoco se ven limitadas por franjas horarias, ya que sus contenidos pueden ser consumidos en cualquier momento, por lo que no se veían limitadas en este sentido de cara a las restricciones por edades según la hora del día. Por otro lado, se pasó de un modelo de series con capítulos autoconclusivos como *House* (David Shore; Fox, 2004-2012), *Castle* (Andrew W. Marlowe; ABC, 2009-2016) o *CSI* (Anthony E. Zuiker; CBS, 2000-2015) a otro modelo donde su continuidad argumental provoca que el espectador deba consumir toda la obra para entender la trama, algo que se ajusta mejor al modelo de consumo a demanda antes mencionado¹⁵.

Twin Peaks (David Lynch, Mark Frost; ABC, 1990-1991) [Figura 1] es una serie de televisión ambientada en una pequeña localidad imaginaria situada en una región montañosa y boscosa en los confines de Canadá atacada por catástrofes naturales. En las series, localidades como esta, esa *small town* prototípica norteamericana, son un personaje en sí mismo y a través de su complejidad narrativa trazaron un trayecto en el ámbito industrial, partiendo de la *network* o de la cadena generalista americana, ABC en el caso de *Twin Peaks*, que culminaría en el especializado canal de cable o el proporcionado por un distribuidor de contenidos, representado por HBO (acrónimo de *Home Box Office*, que significa taquilla de cine en casa, con su *slogan*: *it's no TV, it's HBO*)¹⁶. En los años 80-90 tiene lugar la segunda edad de oro que comienza a renovar la serie, hasta llegar a esta tercera edad de oro contemporánea. *Twin Peaks*, serie creada a principios de los 90, con dos temporadas emitidas en 1990 e 1991 y creada por Mark Frost y David Lynch, constituye en sí misma un muestrario de síntomas acerca de las transformaciones que comenzaban a tener lugar en el ámbito de lo televisivo en general y de la ficción televisiva en particular¹⁷.

Twin Peaks entraría en el universo sociocultural que abole las leyes de lo cartesianismo, de la lógica y de la razón ilustrada; que abole los grandes relatos y los héroes; que deja

¹⁵ NOGUEIRA, Xosé: *Propuestas estéticas, (i)lógicas narrativas y vetas temáticas en el seno de una cierta ficción televisiva contemporánea*. Quintana, número 11, 2012. <https://doi.org/10.15304/qui.11.1610> p. 192

¹⁶ *Ibidem*, p. 193

¹⁷ *Ibidem*, p. 193

atrás el espectro moral del antiguo régimen para reflejar un mundo que se hizo extremadamente complejo y difícil de seguir, lo que conocemos como posmodernidad¹⁸. Si el universo cultural se hace más complejo, los relatos también han de ser más complejos, y esta serie constituye la primera grande transparencia serial que se superpone al universo de la posmodernidad. En un momento, además, en el que un significativo porcentaje de la audiencia ya está cansado de la previsible linealidad de las ficciones televisivas, y reclaman algo diferente.

El final de *Twin Peaks* marcó un antes y un después, porque su relato no se cierra de una forma clásica¹⁹. Fue el primero de muchos relatos sin cierre que vendrían después, como el que quizás sea el ejemplo más paradigmático: *Los Soprano* (David Chase, *The Soprano*; HBO. 1999-2007).

Twin Peaks significó también el paso de una serie televisiva a la condición de objeto artístico digno de estudio académico. *Twin Peaks* llamó la atención de las más prestigiosas revistas cinematográficas de todo el mundo, ya que su creador, David Lynch, era un cineasta de prestigio autoral²⁰.

La ficción televisiva busca inspiración en el cine y viceversa, produciéndose una circulación de influencias bidireccional. Tiene lugar en diversos niveles; primero, el paso e intrusión en el mundo de las series de cineastas consagrados como directores, creadores o productores ejecutivos; luego, este trasvase se generalizaría, dando lugar a que la práctica totalidad de las series estuviesen dirigidas por directores de cine; y por último, una tercera fase que atañe a lo lingüístico, adoptándose un lenguaje específicamente fílmico y produciéndose una disolución de las fronteras entre cine y televisión. Comenzaron a emplearse el mismo tipo de expresiones, aún con soportes y tempos diferentes, como los usos de planos secuencia o *flash forward* en *Lost* (J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof; ABC, 2004-2010). También comenzaron a ocurrir procesos de retroalimentación, donde directores de series de televisión eran influenciados por cineastas y luego ocurría el fenómeno inverso: es el caso de Martin Scorsese, que con

¹⁸ Ibidem, p. 194

¹⁹ Ibidem, p. 197

²⁰ Ibidem, p. 200

sus obras constituyó una innegable fuente de inspiración para la serie de HBO *Los Soprano* (David Chase, *The Soprano*; HBO. 1999-2007), que, por su parte, posteriormente inspiró al propio Scorsese para su película *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010). En *Los Soprano* (David Chase, *The Soprano*; HBO. 1999-2007), cada uno de sus capítulos funciona como un filme independiente, concebido de este modo por el propio director; también encontramos similitudes en cuanto a lo referencial, encontrando a lo largo de la serie múltiples referencias a la obra de Francis Ford Coppola, Martin Scorsese o Quentin Tarantino²¹.

Hablar de “hiper cine” en estos relatos es más que correcto. Este proceso también quedó patente en las revistas especializadas del medio y en los propios cinéfilos, que ahora son seriéfilos. Algunos grandes estrenos de los primeros capítulos de series fueron expuestos en *premiere* en grandes salas de cine. Cada vez es más habitual que los pilotos de series se presenten en festivales de cine; incluso, en el caso de algunas de ellas, resulta muy difícil discernir la frontera entre película y miniserie. Dicho esto, no se puede entender la serie como un mero seguidor del cine, sino que configura a partir de esa caligrafía unas formas y un lenguaje propios.

Hay series que conjugan con un perfecto equilibrio la osadía y la popularidad y, a diferencia de otro tipo de cine, no circulan por corrientes alternativas sino por otras más populares, influyendo en su propio ecosistema.

En ocasiones, las series toman posicionamientos o decisiones arriesgadas de cara a sus propios espectadores. Muchas veces, los fans de una obra de estas características se ven inmiscuidos en un sentimiento de pertenencia a una comunidad, y con asiduidad se obsesionan con las series y sus finales, sintiendo un vacío y pérdida posteriormente. Una vez que la ficción televisiva norteamericana superó su periodo clasicista y manierista, comenzó una nueva etapa donde los guiones buscaban sorprender al espectador con soluciones a menudo infrecuentes, como el hecho de hacer desaparecer personajes que hasta ese momento se consideraban primordiales. El ejemplo paradigmático de esto es “La Boda Roja” [Figura 2], el famoso capítulo de la tercera temporada de *Juego de Tronos*

²¹ Ibidem, p. 201

(David Benioff, D. B. Weiss, *Game of Thrones*; HBO, 2011-2019), donde la serie impone una terapia de choque en la que se eliminan de golpe y porrazo varios personajes de una serie que en su momento tenía unas cotas de audiencia titánicas, desatando una ola de perplejidad y melancolía entre sus seguidores.

Rematada la posmodernidad y en plena travesía de la hipermodernidad post 11-S, nos encontramos con la pérdida de sentido, con las referencias; nos encontramos en la modernidad líquida, definida en su tesis por Zygmunt Bauman como “ese estado en el que las antiguas dualidades definidas por el marco de la anterior modernidad han quedado anuladas”²².

Y en esta modernidad líquida en la que todo se diluye, una serie de temas van surgiendo: la perplejidad, la melancolía, la desolación, el cuestionamiento de la identidad... Tras esto va a destacar la enorme frecuencia con la que los creadores de series incluyen en sus obras elementos autobiográficos²³.

El mundo real resultaba demasiado complejo para ser comprendido por el relato clásico, por lo que se abandonó para dejar paso a nuevas estructuras narrativas. Esta evolución, capitaneada en el mundo del arte por la literatura y el cine, llegó a la televisión con *Twin Peaks*. Clásicamente, la trama de las series seguía una estructura arborescente, partiendo de una raíz y acabando más adelante; la obra de Lynch fue la primera serie en proponer una estructura rizomática, de extensión horizontal y multidireccional. De nada valdrían ya los antiguos tópicos identitarios, que además hacían que los personajes se viesen enfrentados y, por tanto, los espectadores también.

También hubo un importante cambio en la manera de finalizar las series, optándose por relatos que no necesariamente tenían una clara resolución. El ejemplo paradigmático es el final de *Los Soprano*, que finaliza seis temporadas con una escena ambigua donde se deja en el aire la supervivencia o la muerte del protagonista de la obra, dejando al público conmocionado. De este modo, el relato queda suspendido pero no finalizado²⁴; como mucho, puede "auto-finalizarse", como en el caso de *A dos metros bajo tierra* (Alan Ball,

²² Ibidem, p. 202

²³ Ibidem, p. 202

²⁴ Ibidem, p. 204

Six Feet Under; HBO, 2001-2005) donde el destino de la serie y de sus personajes sigue un curso paralelo: para cerrar su trama, todos sus personajes aparecen muertos en un *flash-forward*. Si sólo la muerte acaba con el relato, la única forma de no interrumpirlo pasa por proyectarlos en el futuro, muriendo. Esto sirve como metáfora del final de la propia serie.

Seis años después, Vince Gilligan, el creador de otra serie contemporánea de culto, *Breaking Bad* (Vince Gilligan; AMC, 2008-2013) comentaba acerca del décimo episodio de la tercera temporada, “Fly”²⁵ [Figura 3], que era un capítulo en el que el relato se pausaba, desapareciendo casi por completo, para dejar paso a la exploración de algunos personajes de la obra al aportar información sobre ellos que el público desconocía hasta ese momento, en lo que se denomina un "episodio botella"²⁶.

2.1. Sitcom, el humor de la vida cotidiana.

Si prácticamente toda ficción se basa en el conflicto, las *sitcoms* tienden a privilegiar los que se producen como consecuencia del interminable proceso de ajuste y reajuste de sus protagonistas en el entorno social que les ha tocado en suerte. Es decir, nos cuentan historias sobre personajes que, como nosotros, buscan cada día su lugar en el mundo. Y al hacerlo, colocan también al mundo en su sitio²⁷.

Lo que se piensa como sitcom, desde los años 50 y *I Love Lucy* (Jess Oppenheimer; CBS, 1951-1957), incluye necesariamente tramas previsibles, repetición *ad infinitum* de estructuras, inmovilismo formal y moralina en espacios angostos, ya sea el salón familiar, la oficina o la cafetería. Formulas raquílicas y fuertes restricciones logísticas que se dirían superadas, o explícitamente revisadas, por algunas de las comedias más prestigiosas de los últimos veinte años: *Curb Your Enthusiasm* (Larry David; HBO, 2000-2024), *Parks*

²⁵ “Estamos muy orgullosos del resultado, es un episodio en el que el relato casi desaparece y en el que dedicamos un tiempo a explorar los personajes en ese preciso momento de su recorrido” en CYRIL BEGHIN, V.: *La implicación moral*, Cahiers du cinéma, número 50, 2011. p. 82

²⁶ Op. cit. NOGUEIRA, Xosé. 2012. p. 204

²⁷ ROMERO RECHE, Alejandro; *La épica humorística de la vida cotidiana: de Lucille Ball a Aida*. Capítulo 7. En VV.AA.: *De Anatomía De Grey a The Wire: La realidad de la ficción televisiva*. Los Libros de la Catarata. 2012. pp. 83-84

and Recreation (Greg Daniels; NBC, 2009-2015), *Tim and Eric* (Tim Heidecker, Eric Wareheim; Absolutely, 2007-2017), *The Office* (Greg Daniels; NBC, 2005-2013), *Community* (Dan Harmon; NBC, 2009-2015), *Girls* o *Veep* (Armando Iannucci; HBO, 2012-2019). Sin embargo, el público se ha seguido refugiando en modelos tradicionales²⁸.

De hecho, la sitcom más vista de los últimos años es *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre, Bill Prady; CBS, 2007-2019), que sustituyó en ese puesto, a partir de su cuarta temporada, a *Dos Hombres y Medio* (Chuck Lorre, Lee Aronshohn; CBS, 2003-2015). Ambas mantienen la restricción de los espacios, las risas pregrabadas, la ternura de la mirada como potencial solución a todos los conflictos morales y, sobre todo, la reproducción del modelo afectivo de la familia tradicional en el entorno de los amigos (justo antes de que formen sus propias familias) o en el de las familias, tanto las correctamente construidas como aquellas obligadas a reconstruirse²⁹.

Por todo ello, seguimos seducidos por la idea de pensar todas las series de comedia televisivas todavía bajo el rubro de la sitcom. O, mejor dicho, aquí nos hemos obligado a hacerlo, porque al reflexionar sobre esa tradición podemos llegar a vislumbrar, una vez abandonadas las estrecheces más obvias e inmediatas, qué queda de aquellas formas de organizar el humor, restringir las localizaciones o reiterar las estructuras³⁰. Al fin y al cabo, la sitcom fue el modelo narrativo que algunas mentes preclaras de la comedia contemporánea (Larry David, Jerry Seinfeld, Louis C.K., Tina Fey) se vieron obligadas a afrontar, revisar y, quizás en alguna medida, reproducir, cuando les llegó el momento de que una cadena les propusiera hacer su propia serie. Al fin y al cabo, la serie que ha ganado la mitad de los Emmy de esta década a la mejor comedia, *Modern Family* (Christopher Lloyd, Steve Levitan; ABC, 2009-2020), fagocitó el modelo del falso documental que Ricky Gervais había adaptado a la comedia de televisión con *The Office*, para contar los mismos chistes de siempre en las mismas casas (en realidad, algo más grandes) y reproducir la misma y más rancia moral familiar³¹.

²⁸ POTT, Carlos y GUEDÁN, Manuel: *Prólogo* en VV.AA.: *Sitcom. La comedia en la sala de estar*. Madrid, Lengua de Trapo, 2019. p. 9

²⁹ *Ibidem*. p. 10

³⁰ *Ibidem*. p. 10

³¹ *Ibidem*. p. 10

Los dos principales focos de atención de la sitcom clásica (el ámbito laboral y el familiar, respectivamente) comenzaron durante sus primeras décadas de vida: los años 50, 60 y 70. Tras unos años en los que el agotamiento del modelo podía parecer definitivo, *The Cosby Show* (Michael Leeson; NBC, 1984-1992) barrió con las aristas y agudezas que habían introducido en la sitcom familiar series como *All in the Family* (Norman Lear; CBS, 1971-1979) y, con su regreso a una moralismo tradicional monolítico, consiguió un éxito monstruoso en la segunda mitad de la década de los 80 que excitó una producción masiva de series frenéticamente moralistas, todas ellas con el mismo ciclo de tramas, conflictos afectivos e incluso chistes, y con las que en España las cadenas privadas (y más en concreto, Antena 3) amenizaron todas las sobremesas de los españoles en los primeros 90.

Las dos series de más éxito de la década de los 90 fueron *Seinfeld* (Larry David, Jerry Seinfeld; NBC, 1989-1998) y *Friends* (Marta Kauffman, David Crane; NBC, 1994-2004), dos series sobre la amistad, ambas marcadamente continuistas en su apariencia formal, pero quizás solo la segunda en cuanto al modelo moral. Su impacto cultural, dispar pero paralelo es el que pudieron producir en las sitcoms que les sucedieron, justo cuando el termino empezó a parecer incómodamente restrictivo³².

Tienden a privilegiar los que se producen como consecuencia del interminable proceso de ajuste y reajuste de sus protagonistas en el entorno social que les ha tocado en suerte. Es decir, nos cuentan historias sobre personajes que, como nosotros, buscan cada día su lugar en el mundo. Y al hacerlo, colocan también al mundo en su sitio.

Esa íntima vinculación con el orden que se predica desde la comedia en particular puede extenderse al humor en general. Incluso el chiste más inocente descansa sobre los cimientos de una cultura y unos valores compartidos por el chistoso y su público. Sin ellos, la gracia resultaría incomprendible³³. Como las de cualquier otra destreza social, las reglas de uso del juego humorístico varían en el tiempo y el espacio, y con ellas la

³²POTT, Carlos y GUEDÁN, Manuel: *Prólogo* en VV.AA.: *Sitcom. La comedia en la sala de estar*. Madrid, Lengua de Trapo, 2019. p. 11

³³ Op. cit. ROMERO RECHE, Alejandro, 2012, pp. 160-164

definición de los tabúes: las regiones de la frivolidad delimitan negativamente el contorno de aquello que cada sociedad tiene por mortalmente serio³⁴. Dentro de ese consenso esporádicamente manifiesto, pero a menudo implícito, se mueve el discurso humorístico en tanto elemento para la construcción y reconstrucción cotidiana de la realidad social.

Hay un primer factor obvio que necesariamente tiene que condicionar los contenidos de la ficción televisiva: el carácter generalista del medio. Aunque, como es natural, la oferta se ha ido diversificando con el tiempo hasta llegar a la variedad de canales y propuestas genéricas específicas actuales, la televisión, cuando se populariza, sirve de ocio para el gran público³⁵. Por pura lógica comercial ha tendido a orientar su discurso a los segmentos más amplios de la población. En el caso de las comedias de situación, se esperaba que los espectadores se sintieran identificados y, por tanto, atraídos por la representación dramática de vidas hasta cierto punto similares a las suyas. La televisión apuntaba, pues, a la normalidad, a las inquietudes e intereses de los televidentes que podrían engancharse masivamente a los programas y contemplar, ya puestos, los mensajes publicitarios de sus patrocinadores³⁶.

Para sacar el máximo partido a los recursos se debe intentar captar la mayor audiencia con la mínima inversión posible. Esto implica, para empezar, una limitación de los escenarios en los que se desarrolla la acción de cada episodio. No son escenarios cualesquiera, sino representaciones estilizadas de los ámbitos sociales en los que se despliega la lucha de los personajes por su lugar bajo el sol. Suelen coincidir con los espacios en que operan las principales agencias de socialización (es decir, las instancias sociales, como la familia, los amigos o el sistema educativo, que encarrilan nuestra vida para convertirnos en miembros productivos de la sociedad): el hogar, la escuela, el trabajo y el bar (u otros centros de ocio en los que interactuamos con nuestros amigos en condiciones de relativa igualdad)³⁷. La cotidianeidad de esos escenarios también tiene su explicación económica: resulta más barato obtener resultados plausibles si se trata de

³⁴ Ibidem, pp. 160-164

³⁵ Ibidem, pp. 160-164

³⁶ Ibidem, pp. 160-164

³⁷ Ibidem, pp. 160-164

crear la sala de estar de un hogar de clase media contemporáneo que el puente de una nave interestelar.

Otra técnica para rentabilizar recursos que condiciona el contenido es la grabación simultánea con varias cámaras. Limita la gama de soluciones visuales disponibles para el realizador y, al tratarse de escenas que se graban íntegras, favorece un tipo de planteamientos con respecto a otros. De nuevo, será más fácil resolver convincentemente escenas cotidianas apoyadas básicamente en el diálogo y, en todo caso, en pequeños toques de comedia física que secuencias de *slapstick* o humor visual más elaborado, por no hablar de escenas de acción³⁸. Y, en cualquier caso, habrá que recurrir a comediantes avezados, carismáticos de por sí, que puedan defender ante el público, delante del cual se graban los episodios, unos guiones más próximos a lo teatral que a lo cinematográfico.

2.2. Los escenarios de la comedia de situación

La telecomedia escenifica una aproximación a la existencia de sus espectadores jugando con los elementos básicos que expondremos a continuación.

En primer lugar, el contexto social en su sentido más amplio. Es decir, el entorno sociohistórico general en que se insertan los escenarios donde se desarrolla cada serie. Los personajes (con su indumentaria y su forma de expresarse y de actuar) y los decorados por los que estos se mueven nos dan las claves del mundo más amplio del que dichos escenarios forman parte. En ese mundo exterior, unas veces más visible que otras, se encuentran muchas de las claves de interpretación del código humorístico³⁹.

En segundo lugar, las distintas instituciones sociales inscritas en dicho contexto y los roles que desempeñan los personajes en cada una de tales instituciones. Como ya se adelantó, no es casual que las instituciones básicas que suelen aparecer en las telecomedias coincidan con las principales agencias de socialización a través de las cuales discurre nuestra constante adaptación dinámica a las exigencias de la sociedad: familia, grupo de

³⁸ Ibidem, pp. 160-164

³⁹ Op. cit. ROMERO RECHE, Alejandro, 2012, p. 155

iguales (es decir, los amigos), escuela y trabajo⁴⁰. Con frecuencia cobra importancia la interacción entre unas instituciones y otras y las demandas contradictorias que se derivan de los distintos roles que un personaje desempeña en cada una de ellas: la peculiar relación entre la vida familiar y trabajo está en el fondo de series como *Los Soprano* (David Chase, *The Soprano*; HBO. 1999-2007)

En tercer lugar, los propios medios de comunicación y su discurso, y de forma autoirónica los formatos televisivos y sus constantes genéricas, han pasado gradualmente a formar parte explícita del contenido de las telecomedias, en la medida en que se reconoce al público un nivel de sofisticación suficiente para percibir los resortes y los lugares comunes de la ficción que se produce para él⁴¹. Series animadas relativamente recientes como *Los Simpson* (Sam Simon, Matt Groening, James L. Brooks. *The Simpsons*; 20th Century Fox Television, 1989-) y *South Park* (Trey Parker, Matt Stone; Comedy Central, CBS. 1997-) se han distinguido por sus juegos paródicos metanarrativos, pero tal vez venga en caso observar que siempre ha existido un cierto nivel de coqueteo con semejante discurso⁴².

El género de la comedia estaba empezando a plantearse preguntas que cuestionaban su propia naturaleza, ahí nace el concepto de posthumor, un tipo de comedia que no parecía tener como fin la risa. Una comedia que, lejos de usar sus recursos tradicionales para la catarsis hilarante, prefería reciclarlos para la incomodidad y el desconcierto⁴³.

El termino posthumor nace como una herramienta provisional para manejar la identidad de un género que había pasado de lo estable a lo inestable y, con ello, jugaba con su propia autodestrucción⁴⁴.

Ahí podría estar una de las posibles definiciones del posthumor: una comicidad que fracasa y que muta, se transforma en otra cosa, en una poscomicidad sustentada en el espectáculo del patetismo y que apela o bien a una mirada de la crueldad, o bien a una

⁴⁰ Ibidem, pp. 155-156

⁴¹ Ibidem, p. 160

⁴² Op. cit. ROMERO RECHE, Alejandro, 2012, pp. 160-161

⁴³ COSTA, Jordi, Prólogo e Introducción en VV.AA.: *Sitcom. La comedia en la sala de estar*. Madrid, Lengua de Trapo, 2019. pp.7-13

⁴⁴ Ibidem, pp. 7-13

mirada del estupor o la incomodidad.⁴⁵ Algo, en suma, que no inspira ni la carcajada, ni la risa ni la sonrisa, sino el sudor frío, la grima. Un desplazamiento que, por supuesto, no nos traslada de lo cómico a lo dramático, sino que nos coloca en una tierra de nadie que no había sido explorada. O que, por lo menos, no había sido explorada hasta ahora por los artífices de la comedia desarrollándose en paralelo (por lo general) con los canales no generalistas⁴⁶.

3. La hibridación de Realidad y Ficción

3.1. La posición del espectador

La cuarta pared es la pared invisible que separa al espectador de una obra literaria, de una obra teatro, de una película, de una serie de televisión o incluso de un videojuego.

El padre de este concepto, empleado por primera vez en el teatro, es Denis Diderot (1713-1784), que en su *Discurso sobre la poesía dramática* dijo: "Imaginad justo al final de un teatro un gran muro que os separe del escenario, interpretad como si la tela no se levantara"⁴⁷. Diderot asumió que existía una pared ficticia entre el escenario y el público, llamada cuarta pared, que se puede romper (en un sentido metafórico); cuando esto ocurre, los espectadores permitimos que el personaje deje de representar su papel para que tome consciencia de que es un agente de su propia historia, dándose cuenta de que está en un mundo de ficción. Dicha autoconsciencia constituye un elemento metaficcional que facilita que se produzca una acercamiento emocional con el espectador.

En este punto es donde cobra relevancia la figura del espectador. Esta ruptura de pared nos permite colocarnos en el mismo nivel que el personaje; nos permite la inmersión en el mundo ficcional, posibilitando que los espectadores participemos en el desarrollo de los acontecimientos. Para P. J. Futre, cuando la ficción se rompe e interactúa con la

⁴⁵ Ibidem, pp. 7-13

⁴⁶ COSTA, Jordi, 'The Office'. *Amordazando las risas enlatadas*. Capítulo 9 en VV.AA.: *De Anatomía De Grey a The Wire: La realidad de la ficción televisiva*. Los Libros de la Catarata. 2012 pp. 193-202

⁴⁷ DIDEROT, D. (1986). *Discurso sobre la poesía dramática*.

realidad, se sitúan metafóricamente en el mismo plano la realidad y el simulacro. Esto hace que los personajes nos vean como igual de ficticios o reales⁴⁸.

Resulta habitual que esta diferencia entre realidad y ficción se desdibuje. Son muchos los autores que juegan con ambos conceptos, alterando así la relación del espectador con la obra y viceversa. Nosotros, como espectadores, somos la realidad, algo físico, pero las obras (es decir, la ficción) pueden introducirnos dentro de su mundo; incluso, en ciertas ocasiones, el espectador puede llegar a constituir una parte decisiva y fundamental de una obra.

Múltiples disciplinas artísticas han explorado estos límites: obras literarias, pictóricas, de entretenimiento digital... De todas ellas, la disciplina en la que más se ha desarrollado este concepto es el cine.

La ruptura de la cuarta pared ha formado parte de la historia de la cinematografía americana desde sus inicios. Prueba de ello es el cine mudo primitivo americano, derivado de la tradición del vodevil, donde resultaba frecuente que los actores hiciesen incisos cómicos dirigidos a la propia audiencia, mirando directamente al público e ignorando el entorno ficcional en el que se encontraban inmiscuidos en ese instante.

Un claro ejemplo de esta práctica es *Dickson Greeting* (William Dickson, 1891), publicada en 1891, que fue una de las primeras cintas quinetoscópicas jamás creadas gracias al empleo del cinematógrafo de Thomas Edison. En ella, su director, productor y único actor, William K. L. Dickson, saluda a la audiencia con su sombrero en un *loop* de tres segundos de duración [Figura 4].

La cinta paradigmática de la ruptura de la cuarta pared (y, sin duda, el film más recordado por ello) es *Asalto y robo de un tren* (Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, 1903). Dirigida por Edwin S. Porter para la Edison Manufacturing Company y publicada en 1903, este cortometraje de 13 minutos de duración narra la tentativa de un grupo de forajidos del Lejano Oeste de asaltar y robar una locomotora a vapor. Es en la escena final donde la cinta rompe la cuarta pared, cuando uno de sus protagonistas apunta a la

⁴⁸ FUTRE, P. (2013). *Rompiendo la cuarta pared*. Texto de artista. [en línea]. Recuperado de <http://studylib.es/doc/7135526/rompiendo-la-cuartapared-paulo-j.-futre.-texto-de-artista>

audiencia con su revólver y dispara hacia el público, eliminando así al último testigo de sus fechorías [Figura 5]. El género de la comedia es el que más uso le ha dado a este recurso desde su aparición en escena. En la época del cine silente, la inmensa mayoría de los chistes giraban en torno al humor físico y visual, incluso recurriendo al *slapstick* (un estilo cómico basado en una fisicalidad que excede las reacciones y los movimientos de la clásica comedia física). Durante estas obras resultaba habitual que el propio actor se comunicara directamente con los espectadores, buscando de forma activa una complicidad con la audiencia. Podemos apreciar esta tendencia en el dúo cómico conocido en España como *El gordo y el flaco*, protagonizado por Oliver Hardy y Stan Laurel, que constituyeron el dúo cómico más famoso de la televisión norteamericana durante décadas, mereciendo los elogios del público por su confección de un espectáculo que aunaba diversos tipos de comedia. En estas obras, Oliver Hardy, que interpreta al Gordo, acostumbraba a dirigir su mirada al espectador cada vez que sufría algún percance fruto de la torpeza de su amigo el Flaco, interpretado por su compañero Laurel. Estas miradas son su forma de interactuar con sus espectadores de forma directa, haciéndoles partícipes de su rabia y desesperación, y consiguiendo un estrechamiento en la relación entre público y personajes; dicho de otro modo, entre público y obra.

Las rupturas de la cuarta pared se han mantenido como ingrediente recurrente en el cine de comedia a lo largo de las décadas. Sin embargo, un adecuado manejo de esta técnica puede servir también para dar lugar a momentos muy oscuros, como ocurre en *Funny Games* (Michael Haneke, 1997) [Figura 6]. Esta cinta es una película austríaca de 1997 dirigida por Michael Haneke y protagonizada por Ulrich Mühe, Susanne Lothar, Arno Frisch, Frank Giering y Stefan Clapczynski. La trama se asienta en una casa de verano junto a un lago, en la que dos jóvenes se presentan con unas aparentes buenas intenciones que poco tardan en revelarse falsas: los muchachos asaltan a los tres habitantes del domicilio (George, el padre; Anne, la madre; y Georgie, el hijo). Mientras se desarrolla la acción, nosotros somos simples espectadores y nos sentimos seguros en nuestras butacas. Entonces, uno de los protagonistas mira hacia la pantalla y nos guiña el ojo. De esta forma, nos hace indirectamente partícipes de sus juegos con ese gesto que dura apenas un segundo. Ese breve guiño de ojo traspasa nuestro espacio como meros

observadores y nos convierte en cómplices voluntarios de sus acciones, culpando e involucrando al espectador de los actos cometidos por el protagonista.

En las series televisivas, la ruptura de la cuarta pared se asemeja a la contemplada en el cine. En el terreno de la comedia, igual que en el cine, es donde se da más la presencia de este recurso, buscando la comicidad en la sorpresa del público, en las autorreferencias y en la ampliación del propio universo ficticio. Un ejemplo claro de esto son los dibujos animados, habitualmente destinados a un público más joven con el que igualmente interactúan de forma directa.

Un subgénero de la comedia que aparentemente explora la perspectiva del espectador es el *mockumentary* o falso documental, un género donde se presentan una serie de hechos ficticiales como si estuviesen siendo grabados para la realización de un documental real. El ejemplo paradigmático es la serie televisiva *The Office* (Ricky Gervais, Stephen Merchant; BBC, 2001-2003), creada en 2001 por el cómico británico Ricky Gervais y más tarde extrapolada al mercado televisivo norteamericano con un *reboot* homónimo que la superó con creces en términos de popularidad y crítica. Esta obra se desarrolla en las oficinas de una compañía de venta de papel (Wernham Hogg en la versión británica; Dunder Mifflin en la norteamericana) en la que un equipo de grabación ficticio, compuesto por múltiples profesionales, desde camarógrafos hasta técnicos de sonido, graban y dejan constancia de las anécdotas diarias de los empleados de la compañía, documentando sus vidas durante años. A menudo se muestran en pantalla las cámaras y micrófonos del equipo de grabación. Esto cobra todavía más importancia en la última temporada de la versión norteamericana, donde un técnico de sonido intercede directamente en la trama para defender a un personaje de un asalto violento [Figura 7]; a partir de ese momento, llegará incluso a establecer una relación con una de las principales protagonistas de la serie.

También es de sobra conocido el uso que hace *The Office* de las miradas a la cámara. En esta obra, algunos personajes mirando directamente al público o incluso hacen referencias explícitas a la audiencia, entablando una conexión directa con el espectador y facilitando que empaticen con él. El personaje que más realiza este tipo de acciones es Jim, interpretado en la versión americana por John Krasinski. En todos los episodios de la

serie, Jim mira directamente a la cámara para mostrar su exasperación hacia sus compañeros de trabajo, que habitualmente tienen comportamientos mucho más erráticos que él [Figura 8]. De esta forma, este personaje establece una relación de empatía con el espectador, pidiéndole de forma no verbal que comprenda su situación. Aunque los personajes no se reconozcan como ficticios y realmente estén mirando a las cámaras ficticias y no a los espectadores reales, se produce una ruptura de la cuarta pared perfectamente justificada dentro de la lógica de su propio universo.

Otras obras paradigmáticas de comedia de autoficción son *Girls*, *Fleabag* y *Autodefensa*, como explicaremos detalladamente más adelante, en sus respectivos estudios de caso.

En el terreno de los videojuegos es donde podemos encontrar el mayor despliegue creativo relativo a este fenómeno. Todos los videojuegos de por sí rompen con la cuarta pared, ya que realmente constituyen una actividad interactiva; aun así, hay géneros dentro del videojuego que se enfocan más en la interactividad del jugador dentro de su historia. A nivel narrativo se suele encontrar autoconsciencia de ficcionalidad por parte de los personajes de la obra, que llegan en ocasiones a dirigirse al jugador y a reconocer explícitamente su papel en el desarrollo de los acontecimientos. En la saga de videojuegos *Animal Crossing* (Katsuya Eguchi Hisashi, 2001, Nintendo Gamecube; Nintendo) estrenada en 2001 y cuyo último título fue publicado en 2020, si el jugador apaga la videoconsola sin guardar (lo que no resulta recomendable, ya que se pueden llegar a producir errores en los archivos de guardado que echen a perder la partida), aparece un personaje, un topo llamado Rese T. Ado en su versión en español, que reprende al jugador de forma explícita durante minutos, instándole a guardar correctamente la partida para prevenir este tipo de fallos [Figura 9]. En este caso, el personaje no simplemente reconoce la existencia del jugador y busca complicidad con él, sino que se enfrenta a él de manera directa, expresando sus emociones en contra suya, convirtiendo al jugador en un personaje más dentro de la estructura ficticia de la obra.

Otro ejemplo destacable es el videojuego *Stanley Parable* (Davey Wreden, 2013, Linux, Mac, PC - Microsoft Windows; Galactic Cafe). Esta obra se ambienta en torno a las actividades del protagonista, Stanley, un hombre común que va a la oficina todos los días a realizar un trabajo monótono, mientras un narrador nos va relatando lo que sucede a

cada paso. Un día, algo cambia: Stanley llega al trabajo y está todo vacío. A partir de ahí, el narrador comienza a adelantarse a los pasos del jugador y narra lo que ha hecho antes de que el jugador tome dicha decisión; es decir, empieza a darle órdenes para que la historia que pretende contar se desarrolle con normalidad. Llegados a ese punto, el jugador puede obedecer sus indicaciones, logrando que la trama se desarrolle como el personaje del narrador había previsto desde un principio; sin embargo, el jugador también puede tomar la decisión de contravenir dichas órdenes, ignorándolas y creando su propia historia. Esto último descuadra al narrador, que al principio trata de corregir al jugador con indirectas para que vuelva al redil [Figura 10], pero en caso de que el jugador persista en su rebeldía, el narrador termina insultando directamente al jugador por haber alterado el curso de la trama.

En la actualidad, la ruptura de la cuarta pared es un mecanismo utilizado de manera muy frecuente para introducir al espectador en las obras artísticas, buscando generarle incomodidad, felicidad y, por encima de todo, una conexión más fuerte en la relación arte y espectador. A través de este mecanismo se generan debates filosóficos sobre la separación entre la realidad y el arte.

3.2. Recursos más comunes

3.2.1. Autoficción

El término autoficción fue acuñado por primera vez en 1977 por el escritor Serge Doubrovsky en su libro llamado *Hijos*. Este autor define la autoficción como “una ficción de acontecimientos y de hechos estrictamente reales”⁴⁹: el personaje es real, el narrador es verdadero, pero la forma de contar los hechos es ficcional.

La diferencia clave con las obras autobiográficas es que en estas no hay nada de novelesco, se limitan a reflejar la realidad en el texto, no hay nada inventado con el objetivo de conseguir efectos más dramáticos o cómicos. En literatura, el autor establece

⁴⁹ Doubrovsky, S. (1977). *Fils*.

un pacto con el lector, un acuerdo que fija cuáles van a ser las características de su relato. El pacto autobiográfico garantiza que los datos y los hechos que cuenta el autor sobre su propia vida son reales. En el género novelesco se establece otro pacto con el que ocurre todo lo contrario: el lector entiende que está ante una ficción, incluso cuando al leer la historia la convierte en real en su propia mente para lograr una mejor inmersión en los hechos narrados; sabe que el autor se aleja del narrador. En el caso de la autoficción, se rompen el pacto autobiográfico y el novelesco y se crea uno con matices más diluidos.

La autoficción crea una nueva alternativa literaria combinando las dos anteriores. El personaje es real pero el texto y los hechos de los que habla son ficticios: es el pacto ambiguo⁵⁰.

Nuestro trabajo tiene como estudio de caso tres series autoficcionales en las que las autoras encarnan simultáneamente el papel de directoras, guionistas y actrices. La autoficción siempre fue un subgénero predominado por mujeres, aunque actualmente es cuando más atención está recibiendo. En literatura está toda la obra de Annie Ernaux, que recibió el Premio Nobel de Literatura en octubre del año 2022. En el cine encontramos obras destacables de este género por autores como Woody Allen, Lars Von Trier, Hong Sang Soo e Ingmar Bergman. Las mujeres están comenzando a recibir más atención por parte de los espectadores y se está produciendo entre el público un descubrimiento generalizado de sus autoficciones creadas con anterioridad pero que habían resultado opacadas por el mero hecho de haber sido creadas por mujeres. Algunos ejemplos son: *Frances Ha* (Greta Gerwig, 2012); *Los encuentros de Anna* (Chantal Akerman, 1978, *Les Rendez-vous d'Anna*); *Somewhere* (Sofia Coppola, 2010); *Persépolis* (Marjane Satrapi, 2007); y *Anatomía de una caída* (Justine Triet, 2023) que contiene el siguiente diálogo:

- *¡No está contextualizándolo, está desvariando por un detalle!*
- *¡Una novela no es la realidad, un autor no es un personaje!*
- *¡Pero un autor puede expresar sus ideas a través de sus personajes!*

⁵⁰ Revista Unir.(20 de julio de 2021) Recuperado el 1 de julio de 2024, de <https://www.unir.net/humanidades/revista/autoficcion/#:~:text=En%20la%20autoficci%C3%B3n%20el%20autor,de%20serlo%20pero%20no%20necesariamente>

Esta última obra, *Anatomía de una caída* [Figura 11], es una película francesa de suspense dirigida por Justine Triet y publicada por France 2 en 2023. Esta cinta aborda las relaciones sentimentales, el género, la inocencia, la culpabilidad y la interpretación de la narrativa literaria. La pareja protagonista está formada por una escritora de éxito de autoficción y un aspirante a escritor que han establecido una relación matrimonial en la que ambos mantienen constantes tirantezas y reproches. Ambos personajes, en su papel de escritores, admiten introducir en sus obras hechos de sus propias vidas, mezclando hechos autobiográficos y ficticios por igual. A través de esta narrativa se juega con la ficción y la no ficción, con la representación artística y la fidelidad mimética a la realidad. Al principio de la película, una joven estudiante acude a casa de Sandra, la protagonista interpretada por Sandra Hüller, para entrevistarla, ya que, al tratarse de una famosa autora de autoficción, quiere preguntarle qué hay de verdad y qué es ficción de su obra. Este tema incomoda enormemente a la escritora y hace que cambie rápidamente de tema de conversación. Aquí entra la visión del espectador, sobre si es capaz de diferenciar realidad de ficción. “¿Quién habla: personaje o autor?” ¿Quién decide el significado de un texto: la persona que produce el discurso o la que lo recibe?”⁵¹

Muchos autores, como hace Samuel en *Anatomía de una caída* (el marido de Sandra), graban momentos de su vida para emplearlos en sus obras autoficcionales, igual que hacía Annie Ernaux transcribiéndolo todo a su diario. Aquí se plantea un conflicto ético sobre este ejercicio, ya que hace esto sin obtener con anterioridad el permiso de la persona a la que está grabando.

Las series autoficcionales acostumbran a ser obras incómodas y crudas elaboradas por muchas mujeres ligadas al contexto social del feminismo. Ejercen de catalizador, funcionando como un canal de expresión para que estas creadoras puedan exponerse sin tapujos, abriéndose en canal y mostrando su interior con toda crudeza. Gran parte de lo que hoy consideramos autoficción, ya sea en la literatura, el cine o las series, viene de la mano de estas mujeres, que encuentran en su vida cotidiana el material necesario para

⁵¹ VERÓN, Laelia. (s. f.). “Anatomía de una caída” y la (re)interpretación del relato. The Conversation. <https://theconversation.com/anatomia-de-una-caida-y-la-re-interpretacion-del-relato-220890>

construir sus ficciones. Para muchas de ellas, parece que el modo de salir al mundo y decir quiénes son, ocupando un espacio público hasta ahora dominado por los hombres, pasa por este ejercicio de exposición, que incluye el dolor y la angustia, y que constituye una práctica autoconsciente, deliberada y, del mismo modo, liberadora⁵².

Algunos ejemplos de series actuales a mayores de los tres casos de estudio son: *Selftape* (Joana Vilapuig, Mireia Vilapuig; Filmin, 2023), *Such brave girls* (Kat Sadler; BBC, 2023-), *Cardo* (Ana Rujas, Claudia Costafreda; ATRESplayer, 2021) y *I may destroy you* (Michaela Coel; HBO, 2020).

3.2.2. El yo femenino en auge

La llamada nueva edad de oro de la televisión norteamericana ha encontrado en los personajes siniestros, las complejas estructuras narrativas y las cuidadas ambientaciones algunos de sus principales atributos. Sin embargo, algo igualmente interesante ha ido ocurriendo en la ficción televisiva procedente de Estados Unidos que ha pasado mucho más desapercibido para las instancias críticas, mucho más interesadas en sus valores formales que culturales, aunque sea por estos últimos por lo que esta ficción se ha convertido en uno de los espacios predilectos en donde explorar las preocupaciones, dudas y retos de la vida contemporánea: la importancia de los personajes femeninos⁵³.

En las últimas décadas se ha logrado que el perfil de las protagonistas femeninas haya ido evolucionando en estos años a través de series de diversos géneros, como terror, acción o dramas judiciales. Las series de ficción servían para muchas actrices como cartelera para acceder a ser vistas como futuras estrellas de la gran pantalla, pero en ocasiones también ha ocurrido el efecto contrario: al consolidarse como actrices de series televisivas, algunas

⁵² VILLETA, A. O. (2023, 4 de mayo). Autoral. Incómoda y cruda: así es la nueva ficción femenina española. *Cultur Plaza*. <https://valenciaplaza.com/autor-al-incomoda-y-cruda-asi-es-la-nueva-ficcion-femenina-espanola>

⁵³ CASCAJOSA VIRINO, Concepción. 'Ellas dan el golpe': Protagonistas femeninas en la Edad Dorada de la ficción dramática. Capítulo 4. En VV.AA.: *De Anatomía De Grey a The Wire: La realidad de la ficción televisiva*. Los Libros de la Catarata. 2012. p. 83

actrices vieron reducidas sus oportunidades y no pudieron elegir posteriormente los grandes papeles que en su momento habían deseado.

Es importante mencionar que el aumento de mujeres delante de las cámaras ha coincidido con una mayor presencia en el apartado creativo de las obras, donde ejercen mayor control, como es en la creación de programas y en la producción principal de diversas series de televisión⁵⁴.

En una primera etapa, las mujeres en posiciones de control creativo se limitaron al género del serial diurno o *soap opera*, como es el caso de Agnes Nixon⁵⁵. Sin embargo, en la década de los ochenta también ocuparon esta función en programas en horario de máxima audiencia o *prime*, como es el caso de Susan Harris con *Las chicas de oro* (Susan Harris; *The Golden Girls*, NBC, 1985-1992). Aun así, no ha sido hasta la última década cuando ha comenzado a normalizarse la existencia de series creadas por mujeres. La primera serie de la década de los ochenta en este aspecto fue *Las chicas Gilmore* (Amy Sherman-Palladino; *Gilmore Girls*, Warner Bros, 2000-2007), creada por Amy Sherman-Palladino y publicada en 2000, que narra las vidas de una madre y su hija adolescente en un pueblo de Connecticut, así como sus ambiciones que a menudo resultan frustradas.

El ejemplo paradigmático de una creadora que lograrse el éxito televisivo y el desarrollo de mayores trazos de autoría en todas sus producciones ha sido Shonda Rhimes, que logró un notable impacto con un drama médico llamado a reinventar el género con un guion repleto de tramas sentimentales, *Anatomía de Grey* (Shonda Rhimes; *Grey's Anatomy*, ABC, 2005-), estrenada en 2005 y que en el momento de la elaboración de este trabajo ya ha alcanzado las su vigésima temporada, superando la cifra de los 435 episodios⁵⁶.

Conforme más realistas aspiraban a ser las series, más amplios sus repartos y más complejas sus tramas, mayores eran las posibilidades de que fueran surgiendo papeles femeninos de suficiente entidad. La incorporación de la mujer al mando laboral obligaba a los creadores de las series profesionales a incluir al menos a un personaje femenino

⁵⁴ Op. cit. CASCAJOSA VIRINO, Concepción. 2012. pp. 83-84

⁵⁵ Ibidem. p. 84

⁵⁶ Ibidem. pp. 84-85

regular en todas sus obras, pero había otro elemento igualmente importante: el paulatino desarrollo de la psicología de los protagonistas, que hasta ese momento eran casi siempre masculinos. Hasta entonces, las tramas circundantes a personajes femeninos se limitaban a temas amorosos y familiares.

El nacimiento de un nuevo modelo de representación llegó a través de *Sexo en Nueva York* (Darren Star; *Sex and the City*, HBO, 1998-2004) [Figura 12], estrenada en 1998 y basada en el libro homónimo de Candace Bushnell. Esta serie muestra las desventuras amorosas de un grupo de treintañeras acomodadas de la ciudad de los rascacielos que comparten sus pasiones. *Sexo en Nueva York* fue la obra que a finales del siglo XX consiguió poner de manifiesto la viabilidad comercial de las series que pretendían representar la vida contemporánea desde un punto de vista femenino. Este planteamiento llegó a un público masivo cuando la cadena ABC optó por centrarse en comedias dramáticas centradas en las relaciones personales de sus protagonistas, con más interés que en su actividad profesional como había sucedido previamente⁵⁷.

La búsqueda de la continuidad narrativa permitió en dichas obras televisivas un retrato más elaborado de las relaciones personales, lo que supuso a partir de entonces la aparición de caracterizaciones más complejas de los personajes femeninos, así como de los masculinos. Marc Cherry desarrolló la premisa original de *Mujeres desesperadas* (Marc Cherry; *Desperate Housewives*, ABC, 2004-2012) como una comedia de situación, antes de darle la vuelta como una sátira dramática en la que se acabaría convirtiendo con el paso del tiempo⁵⁸. La comedia era un género en el que los planteamientos centrados en mujeres con estrechos lazos de amistad, lo que denominamos sororidad, ya eran tradicionales gracias a la popularidad de obras como *Laverne y Shirley* (Lowell Ganz, Garry Marshall, Mark Rothman; *Laverne and Shirley*, Paramount Television, 1976-1983) y *Las chicas de oro*. Marc Cherry, guionista de *Las chicas de oro*, había creado anteriormente otra sitcom femenina sobre una dama sureña y sus cuatro nueras, *The 5 Mr. Buchanans* (Marc Cherry; CBS, 1994-1995), y tras una larga sequía de trabajo decidió regresar al tema con otra serie cómica sobre la vida de amas de casa de un *cul-de-sac*

⁵⁷ Op. cit. CASCAJOSA VIRINO, Concepción. 2012. p. 88

⁵⁸ Ibidem. p. 89

(acomodadas comunidades cerradas en los suburbios)⁵⁹. El concepto, ampliado a capítulos de sesenta minutos, tramas más elaboradas y un tono de sátira, llegó a las pantallas como *Mujeres desesperadas* con tres veteranas actrices de televisión al frente del reparto: Teri Hatcher (Susan), Felicity Huffman (Lynette) y Marcia Cross (Bree), y una recién llegada Eva Longoria (Gabrielle). Un intrigante misterio central con el que comienza el primer capítulo, el suicidio de una vecina, convertida en la narradora a través del uso del *voice over*, contribuyó de manera definitiva a atraer a un público masculino que permitió que la serie arrancase con el estreno más visto de la temporada. Ya a partir de su segunda temporada, la idea de centrarse en amas de casa fue modificada para mostrar la actividad profesional de sus protagonistas: Lynette volvería a su trabajo como ejecutiva, Susan publicaría varios libros infantiles y Bree lograría hacerse famosa con un negocio de catering y subsecuentes libros de recetas. Pese a este giro de la trama hacia las vidas profesionales de las protagonistas, la maternidad seguiría siendo uno de los temas más importantes a lo largo de toda la serie⁶⁰.

Para refrescar las tramas de misterio, se fueron sumando a *Mujeres desesperadas* personajes femeninos de gran entidad que huían de relaciones abusivas, como Betty Applewhite (Alfre Woodward) durante la segunda temporada. Pero el ideario feminista se mantuvo constante y cuando ciertos giros melodramáticos dictaban la desgracia para los personajes, siempre eran los personajes masculinos los que quedarían debilitados o serían directamente eliminados. El primer marido de Bree, Rex (interpretado por Steven Culp), cae enfermo y muere en el último capítulo de la primera temporada; del mismo modo, su segundo marido, Orson (Lyle MacLachlan), acaba en la cárcel tras ser responsable de un atropello que le deja con una parálisis medular⁶¹.

4. Estudios de caso

⁵⁹Op. cit. CASCAJOSA VIRINO, Concepción. 2012. pp. 88-90

⁶⁰ Ibidem, pp. 89-90

⁶¹ Ibidem. pp.88-90

4.1. *Girls* (Lena Dunham; HBO, 2012-2017)

Girls [Figura 13] es una serie creada, dirigida, producida, escrita y protagonizada por una misma persona, Lena Dunham. Empezó en 2012 y terminó en 2017, abarcando la década de los 2010s. A través de su sinopsis (cuatro chicas veinteañeras viviendo en New York), *Girls* logra que el público *millennial* se sienta representado en las preguntas y vacíos de las protagonistas. En el artículo de series humanistas se habla de que es una serie creada para las élites⁶²; yo no puedo estar más en desacuerdo. Es cierto que la crítica recibió mejor *Girls* que el propio público, pero a medida que avanza la serie, el público, poco a poco, va encariñándose con los personajes: por muy repelentes, narcisistas, pijos o excéntricos que sean, son capaces de representar las incertidumbres y errores humanos de forma sincera y honesta. Quizá ese haya podido ser el motivo por el que la serie que ha causado tanto revuelo, además de por su tratamiento de algunos temas que en aquel momento solían considerarse tabú.

La protagonista, Hannah, interpretada por la propia autora de la serie, constituye su propio *alter ego*. Se trata de una joven veinteañera llena de dudas que tiene el afán de debutar como escritora publicando su primera novela. Hannah es un personaje narcisista y egoísta que se encuentra inmersa en una relación sentimental tóxica con el personaje Adam. Es un personaje que resulta por momentos insoportable, pero ha de serlo para representar y significar lo que busca. *Girls* representa la importancia de personajes femeninos que no tienen que ser perfectas feministas, ni las mejores personas del universo, ni unas chicas consideradas ángeles; en *Girls*, las cuatro protagonistas son personas reales, atormentadas por sus problemas, lo que facilita la conexión emocional con el público, que a menudo ve representados sus problemas en la obra.

Girls es la crónica de un tiempo, una clase social y una forma de ver el mundo. Esta tragicomedia de HBO fue desde el primer momento alabada por su frescura, su sinceridad, su honestidad y su tratamiento de temas diversos como el amor, la raza, los miedos colectivos, los traumas generacionales... *Girls* es un perfecto retrato social que nos mira a

⁶² NAHUM GARCÍA, Alberto: *Series contra cultura. Una guía humanista de la ficción televisiva*. Pamplona, EUNSA, 2021. pp. 44-46

los ojos⁶³. El espectador, aunque al principio no sintiera empatía por los personajes principales (sobre todo durante el trascurso de las primeras temporadas), terminará alegrándose de la evolución y el camino que toman dichos personajes mientras van madurando de la mano del público.

Las primeras temporadas tratan con detenimiento temas como el amor superficial, la confusión vital, la exhibición corporal y sentimental, la alergia al compromiso y la máxima utilización del *carpe diem* como excusa para todo tipo de comportamientos. Estos temas seguirían estando presentes en las siguientes temporadas, que fueron explorándolos en mayor profundidad. Durante su cuarta temporada, *Girls* se centra más en la vida de Hannah, la protagonista, en su busca de crecer como persona, aprender a aceptar sus limitaciones y asumir sus propias responsabilidades. En estos capítulos, Hannah toma una serie de importantes decisiones vitales: renuncia a Iowa, rechaza a Adam, deja de evitar sus problemas y llama por fin a sus padres. De este modo, la protagonista consigue romper el ciclo en el que se encontraba inmersa. Esta evolución alcanza su punto álgido cuando Hannah toma consciencia de su incomodidad vital, con la recordada frase “estoy fingiéndolo todo” que pronuncia en el noveno episodio de la cuarta temporada de la serie; así, la protagonista admite que no está siendo quien realmente se siente ser.

Otro aspecto a destacar de *Girls* es la inmensa variedad de registros que acapara. Aunque la serie tenga cuatro protagonistas, la protagonista principal es Hannah. Ocasionalmente se presentan episodios sin Hannah, centrados en otros personajes, como es el caso del sexto episodio de su quinta temporada, “The Panic in Central Park” [Figura 14]: presentado con un aire mágico y onírico, Marnie se encuentra devastada por su farsa con Desi, así que decide salir de fiesta y tener una noche alocada donde se encuentra con su expareja, Charli. Este capítulo muestra el viaje interior de un personaje con poco peso en la trama y le enseña al espectador el recorrido que le queda por hacer para lograr su independencia.

⁶³ Ibidem. pp. 44-46

Uno de los episodios más aclamados de la serie es “American Bitch”, el tercer episodio de la sexta temporada. Años antes de que el debate televisivo se centrara en el estallido del polémico affaire Weinstein⁶⁴, el episodio “American Bitch” desplegó los mecanismos del abuso sexual y las dificultades de su denuncia en el propio entorno cultural de la protagonista.

A partir de su propia experiencia, en esta obra Lena Dunham nos cuenta la vida de cuatro chicas, cada una distinta a la otra, con sus problemas e inquietudes, que intentan realizar sus sueños y buscan sentido a sus vidas. Habla sobre sexo con completa normalidad y muestra su cuerpo con naturalidad: su protagonista es una mujer con un cuerpo no normativo. De hecho, en ocasiones se ha llegado a tachar a la serie de exhibicionista o provocadora; haciendo frente a estas críticas, su creadora justificó los desnudos de Hannah y el resto de los personajes como una parte más de su caracterización, comentando que en ocasiones esta desnudez les define más que otros códigos más clásicos como pudieran ser los diálogos. Estos desnudos se tratan a lo largo de toda la serie como algo absolutamente normal, sin estar mediados por ningún tipo de sexualización ni provocación. Además, las protagonistas hablan con naturalidad de sus preocupaciones, entre las que se encuentra, por supuesto, el sexo.

Otro de los personajes principales de la serie, Jessa, es una chica muy liberal y promiscua. Shoshanna, por su parte, está esperando al momento adecuado para perder la virginidad. En la serie, uno de los personajes más destacados en este aspecto es Marnie: con una educación muy tradicional, sus relaciones suelen resultar insatisfactorias y no logra encontrar lo que quiere. A lo largo de la trama de *Girls*, Marnie explora su cuerpo y vive distintas experiencias en busca de algo que no sabe exactamente qué es.

Girls retrata un sexo torpe y en ocasiones descuidado, insatisfactorio y hasta incómodo. Las relaciones que se muestran en *Girls* obedecen a modelos más actuales que cuando fue publicada: relaciones abiertas, llenas de dudas y con problemas para el compromiso, además de relaciones donde sus integrantes tienen en cuenta la perspectiva feminista con asiduidad. Marnie está en una eterna búsqueda de una relación con la que por fin descubrir

⁶⁴ Op. cit. NAHUM GARCÍA, Alberto. 2021. pp. 46-48

quién es realmente, mientras sigue atascada en relaciones que no le satisfacen en profundidad.

Mientras Hannah comenzaba la serie llorando a sus padres porque le habían cortado el grifo del dinero, en el último acto de la serie se la ve impartiendo lecciones de maternidad a una adolescente que llora. *Girls* es un relato de maduración.

Lena Dunham puso de manifiesto que ya no resulta imprescindible complacer a la mirada masculina para triunfar en el mundo del audiovisual, y contribuyó a normalizar la presencia cada vez más numerosa de mujeres que crean y protagonizan sus propias series (sobre todo, en el género de la comedia). En la era post-*Girls*, la representación de la sexualidad en las series se caracteriza por evitar estereotipos y situaciones complacientes con la mirada masculina. Así, *Girls* supuso un antes y un después en el género de las series televisivas como muy pocas obras⁶⁵.

4.2. *Fleabag* (Phoebe Waller-Bridge; BBC Three-Prime Video, 2016-2019)

Fleabag [Figura 15] es una serie de televisión creada, escrita y protagonizada por la londinense Phoebe Waller-Bridge. El origen de esta obra es muy curioso: nace en 2007 cuando Phoebe y su compañera Vickie Jones montan la compañía teatral Dry Write, un lugar imaginado para dar rienda suelta a la experimentación y creatividad de diversos dramaturgos y guionistas. Para una de las muestras de la compañía y ante la baja de uno de los participantes, Vicky pidió a su amiga que escribiera una pieza que pudiera exponer. Para elaborarla, Phoebe se limitó, según sus propias declaraciones, a pensar en algo que pudiera hacer reír a su amiga, desarrollando un monólogo de diez minutos. Tras presentar el monólogo con un rotundo éxito, Phoebe y Vicky se propusieron confeccionar una obra de teatro más larga que interpretaría la primera y dirigiría la segunda, un tipo de producción que se suele llamar en teatro como un *one-woman-show*. La obra se estrenó

⁶⁵ IGLESIAS, Eulalia: “En la era post-*Girls*. Mujeres y ficción televisiva.”, en *Caimán Cuadernos de Cine*, nº 68 (febrero 2018), pp. 22-24.

sobre las tablas en el Festival Fringe de Edimburgo, donde obtuvo el primer premio y una serie de televisión que estrenaría en 2013⁶⁶.

De *Fleabag* suele decirse que es la respuesta británica a *Girls*, aunque la propia Lena Dunham ha admitido que la primera temporada de esta extraña e incómoda comedia ha explorado asuntos sobre el feminismo a los que ella nunca había llegado a explorar⁶⁷.

Fleabag trata de la vida de una homónima londinense de 30 años que es un desastre en todos los aspectos de su vida: desordenada, descarada, caótica, impredecible y plena de comportamientos directamente autodestructivos. Fleabag pasa por una crisis vital tras perder a su mejor amiga, con la que regentaba una pequeña cafetería, un proyecto muy personal y al que le había dedicado sus ilusiones y esperanzas. La serie presenta un personaje complejo, imperfecto, lleno de matices y contradicciones con el que el espectador puede sentirse identificado a partir de su humanidad y sus múltiples imperfecciones.

La protagonista de *Fleabag* elige el cinismo y el sexo para batallar contra la pérdida de Boo, su mejor amiga. El papel del espectador empieza cuando Fleabag nos utiliza continuamente como sus amigos, buscando constantemente en el televidente la aprobación de sus actos mediante miradas e incluso diálogos explícitamente dirigidos al público. Estamos viendo lo que la protagonista quiere que veamos; Fleabag rompe constantemente la cuarta pared para hablarnos directamente a nosotros y contarnos sus inquietudes y sus opiniones⁶⁸. Lo que realmente diferencia a *Fleabag* de otras series que rompen la cuarta pared es que su protagonista no habla a una cámara como si fuese un *reality show*: Fleabag nos habla a nosotros, nos cuenta todo lo que siente y lo que le perturba. De esta manera, se crea un vínculo entre el personaje y el espectador que tendrá gran repercusión en la trama, empleando dicho recurso como una especie de catalizador de la psicología del personaje, donde la única forma de expresar quién es a través de la ruptura de la cuarta pared [Figura 16].

⁶⁶ YEBRA ROMERO, Jorge: *De Friends a Fleabag. La evolución de la comedia de ficción televisiva*. Barcelona, Laertes, 2021. pp. 52-55

⁶⁷ LLANOS MARTÍNEZ, Héctor: *Euroescépticos*. El PAÍS, 55. (11 de diciembre, 2017)

⁶⁸ *Ibidem*, p. 52

Sin la necesidad de poner el falso documental como excusa, la protagonista no para de comentar con la cámara cualquier detalle de lo que está viviendo como si el espectador fuera su cómplice. Fleabag se dirige a cámara para presentar a otros personajes, cuenta la verdad sobre lo que ha dicho un segundo antes a alguien o confiesa al público un secreto para que este se ría con ella.

A lo largo del desarrollo de la serie, sus diferentes temporadas arrojan diversos tratamientos de la forma de interactuar con el espectador. Durante el transcurso de la primera temporada, la protagonista se dirige al espectador de manera jocosa, sin que nosotros sepamos que hay algo que nos está ocultando. En la segunda temporada, tras haberse desvelado un hecho importante en el final de la temporada anterior, la relación de Fleabag con el espectador sufrirá un ligero cambio, de forma paralela a su manera de dirigirse a nosotros. Lo que permanece constante durante toda la serie es la intimidad que guarda la protagonista con el espectador; al menos, hasta que aparece el personaje del sacerdote interpretado por Andrew Scott, que empieza a darse cuenta de que Fleabag hace cosas raras y le pregunta por ello, adquiriendo un rol similar al que podría haber tenido el espectador pero pudiendo comunicarse de forma directa con Fleabag. El sacerdote es un personaje que le rompe todos los esquemas a la protagonista y esta es una eficaz manera de representarlo.

El personaje que interpreta Phoebe Waller-Bridge maneja su sexualidad con total naturalidad: le encanta masturbarse, hablar sobre sexo e incluso incomodar a la gente hablando de ello de forma indiscriminada. No sólo eso; se podría decir que está tan obsesionada con ello que se ha llegado a convertir en algo tóxico que le perjudica en sus relaciones personales (a raíz de un trauma que se muestra al final de la primera temporada).

En relación con el feminismo, la protagonista de *Fleabag* es como Hannah, de *Girls*: se lamenta constantemente porque sabe que es una mala feminista o que, al menos, no encaja en las actitudes que se supone que debería tener una feminista actual. Ambas son conscientes de sus contradicciones y de que no son ni las hermanas, ni las hijas, ni las novias perfectas. Son mujeres independientes, pero su vida gira en torno a los hombres que las rodean, aunque tiendan a resistirse a ello.

Su familia disfuncional es uno de los temas principales de la serie: un cuñado alcohólico e impresentable; una hermana harta de su marido; un padre viudo a punto de casarse de nuevo; un sobrino ahíto de todos que se refugia en el fagot como mecanismo de evasión; y una histriónica madrastra que sublima el erotismo en sus pretendidas obras de arte. El personaje de Waller-Bridge sobrevive como puede y prepara canapés para los eventos familiares: el funeral de su madre y la boda de su padre. *Fleabag* habla sobre la culpa y la soledad, sobre un personaje con mucho dolor; un personaje que está en camino, sobre todo en la segunda temporada, de amarse a sí misma. Nos gustaría destacar un diálogo del cuarto episodio de la segunda temporada donde se cuenta el funeral de la madre de Fleabag [Figura 17]:

- No sé qué hacer con él.
- ¿Con qué?
- Con todo el amor que tengo por ella. No sé dónde... ponerlo ahora.
- Me lo quedo.
- (Fleabag se ríe)
- No, en serio. Suena precioso. Me lo quedo. Tienes que dármelo.
- Ok.
- Tiene que ir a algún sitio.

Fleabag, tras la muerte de su madre, le dio todo su amor a Boo. Cuando Boo muere, tras un largo camino de aceptación, todo el amor de sus dos personas favoritas termina yendo dirigido hacia ella misma. La serie termina con la protagonista liberándose de los espectadores, demostrando el crecimiento personal que ha alcanzado, y despidiéndose de los sentimientos culpabilizadores del pasado⁶⁹.

La ficción televisiva ha cambiado. La mujer ha adquirido protagonismo en todos los ámbitos, tanto delante como tras de las cámaras, y ha conquistado espacios en los que hacer oír su voz, enfrentándose a representaciones y estereotipos muy anclados en la sociedad.

⁶⁹ Op. cit. YEBRA ROMERO, Jorge. 2021. pp. 75-85

4.3. *Autodefensa* (Belén Barenys “Memé” e Berta Prieto; Filmin, 2022)

Autodefensa [Figura 18] es una serie de Filmin creada y protagonizada por Berta Prieto (dramaturga y escritora) y Belén Barenys (actriz y corista de Rigoberta Bandini). Con muchos rasgos compartidos con *Girls*, plantea una autoficción con drama, fiestas, droga, descaro y la diversión como herramienta de defensa propia en la Barcelona contemporánea. Dos amigas de veintitantos años se muestran de la forma más natural posible, vulnerables a críticas y dispuestas a reflexionar sobre las incertidumbres de la actual generación. Aun así, cabe destacar que no creo que sea una serie que represente a toda la generación actual; creo que representa a un grupo social con características muy concretas, mujeres jóvenes de ciudad con algún que otro privilegio que se encuentran rodeadas por el círculo artístico y cultural de la ciudad condal.

Autodefensa es una serie corta con episodios de tiempos anárquicos (algunos episodios duran 20 minutos y otros 10). No tiene un hilo argumental, no es necesaria ver los episodios seguidos y no sigue una trama lineal. Una de las riquezas con las que cuenta es que cada episodio responde a un género distinto, con una producción *low cost*, rodada en el piso que comparten y en lugares que ambas frecuentan en Barcelona. De esta forma, logran que el espectador empatice más con ellas al sentirse representado en su relato barcelonés.

Todo empezó cuando Prieto y Barenys publicaron un vídeo en redes sociales sobre sus vacaciones en el que divagan sobre la edad del pavo, la presión social y otros temas que les tocaban de cerca. Miguel Ángel Blanca se interesó y les escribió porque había visto un vídeo de ellas en Instagram. Se reunieron y en ese mismo encuentro les propuso escribir una serie. Posteriormente, entró Filmin como productora y distribuidora, y *Autodefensa* tomó forma. Las creadoras afirman que nunca han querido hacer una serie pedagógica, con unos personajes cuestionables (por no decir horribles). Al ver la preponderancia del humor negro y la sátira burlesca en la obra, resulta difícil no pensar en *Girls*, aunque *Autodefensa* es más corta y eso influye en el desarrollo y evolución sus personajes. Mientras que la serie de Dunham representa la sociedad neoyorquina,

Autodefensa nos mete de lleno en los nichos artísticos de Barcelona; incluso la música elegida es de nicho, como el artista Rusowsky, que suena varias veces a lo largo de la serie. Ambas obras comparten un episodio en el que hablan sobre los abusos en la industria del cine; en *Girls* es “American Bitch”, mientras que en *Autodefensa* es “Actos humanos”. Las creadoras de *Autodefensa* han declarado: “la cultura no debe ser políticamente correcta continuamente, es guay que gente de izquierdas y feminista haya escrito una serie”⁷⁰.

Esta serie, como *Girls* y *Fleabag*, también habla de sexo, con múltiples escenas íntimas con cuerpos reales, sin depilar, y con reflexiones sobre el motivo de la protagonista para tener sexo: nos dan monólogos enteros, enarbolados con un lenguaje directo y sincero, sobre la fragilidad que puede suponer para una persona tener relaciones sexuales. Las creadoras de *Autodefensa* hablan de lo cómodas que se sintieron durante el rodaje y de que trataron en todo momento el tema con naturalidad, sin esperar la aprobación de la mirada masculina⁷¹.

La autoficción es la clave de estas obras. Tanto *Girls* y *Fleabag* como *Autodefensa* están escritas por personas de la misma generación de la que hablan; crean personajes imprudentes, perdidos, que se equivocan constantemente y que no intentan ser referentes para nadie pero que, a través de la búsqueda de averiguar quiénes son, no se rinden y luchan por ser mejores personas para ellas mismas; algo que, como espectadora de veintitrés años, resulta de agradecer. Estas series nos dicen que no estamos solas, y demuestran que los problemas que creemos únicos y personales realmente no lo son, sino que son compartidos por numerosas personas de nuestra generación. La representación de temas como el sexo, enfermedades mentales y actitudes autodestructivas tienen mucho impacto a nivel social y ayudan a multitud de espectadoras a no sentirse solas y no pensar que están locas.

⁷⁰ Audiovisual451 (2022, 25 noviembre). *Filmin estrena ‘Autodefensa’, una serie generacional de autoficción que busca huir de todas las etiquetas*. <https://www.audiovisual451.com/filmin-estrena-autodefensa-una-serie-generacional-de-autoficcion-que-busca-huir-de-todas-las-etiquetas/>

⁷¹ Ibidem.

5. Conclusiones

En la introducción hacíamos una apreciación sobre la evolución que ha sufrido la ficción televisiva contemporánea con respecto a la de hace unas décadas, planteándonos el objetivo de describir los principales cambios que han contribuido a dicha evolución, para posteriormente poder demostrar su presencia e importancia en las series de televisión contemporáneas en general y en las de género cómico en particular.

En el presente trabajo hemos abordado la mencionada evolución que han sufrido las series de televisión contemporáneas sustentándola en tres principales pilares que han articulado nuestro proyecto: la relación del espectador con la obra, el género de la autoficción y la preponderancia del *yo* femenino.

Para sustentar estas afirmaciones nos hemos basado en tres estudios de caso de series de televisión: *Girls*, *Fleabag* y *Autodefensa*. Hemos demostrado el protagonismo que los aspectos anteriormente mencionados suponen en las tres series, resultando de una importancia capital en el propio significado de las obras: en todas ellas se experimenta con la relación entre obra y espectador, en todas ellas se emplea el recurso de la autoficción y en todas ellas cobra importancia el *yo* femenino, al tratarse de obras creadas y protagonizadas por una mujer. Que estos tres casos reúnan las tendencias que habíamos expuesto con anterioridad no es casual: es un mero reflejo de las características de la ficción televisiva actual, muy influenciada por estos cambios. Asimismo, hemos explicado los avances con los que estas series han contribuido al medio, mostrando que sólo no se limitan a reflejar la evolución del medio sino que han contribuido directamente a que dicha evolución continúe.

Aunque nuestros casos de estudio se centren en tres series heterogéneas en cuanto a su procedencia (*Girls*, norteamericana; *Fleabag*, británica; y *Autodefensa*, española), son sólo tres ejemplos entre los múltiples de los que disponemos en nuestro entorno: la influencia de los cambios sobre los que hemos investigado está, hoy por hoy, patente en la inmensa mayoría de las series de televisión contemporáneas. Los mencionados estudios de caso nos han permitido probar nuestras aseveraciones sobre la evolución de la ficción televisiva en las últimas décadas.

6. Bibliografía y Fuentes

- ÁLVAREZ BERCIANO, Rosa: *La comedia enlatada. De Lucille Ball a Los Simpson*. Barcelona, Gedisa, 1999.
- Audiovisual451 (2022, 25 noviembre). *Filmin estrena 'Autodefensa', una serie generacional de autoficción que busca huir de todas las etiquetas*. <https://www.audiovisual451.com/filmin-estrena-autodefensa-una-serie-generacional-de-autoficcion-que-busca-huir-de-todas-las-etiquetas/>

- BREY, Iris: *Sexo y series. Las sexualidades femeninas, una revolución televisiva*. Sevilla, Héroes de Papel, 2018.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción: *La cultura de las series*. Barcelona, Laertes, 2016.
- CASCAJOSA VIRINO, Concepción: *Prime Time: Las mejores series de TV americanas. De CSI a Los Soprano*. Madrid: Calamar Ediciones, 2005.
- CARRIÓN DOMÍNGUEZ, Ángel: *La Quality TV y la edad de oro de las ficciones seriadas*; Zer, 24(46), 111-128. (<https://doi.org/10.1387/zer.20386>), 2019.
- CARRIÓN, Jorge: *Teleshakespeare. Edición remasterizada*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2022.
- CASSADÓ, Gerard: “Fleabag (T2)”, en *Caimán Cuadernos de Cine*, nº 84 [135] (Julio-agosto 2019), p. 52.
- COSTA, Jordi (ed.): *Una risa nueva. Posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia*. Madrid, Lengua de Trapo, 2018.
- FEUER, Jane (Ed.): *MTM: Quality TV*. New York: American Film Institute, 1984.
- HERGAR, Paula: “La verdad sobre las webseries”, en *Innovación Audiovisual*, 11-04-2014. [<http://innovacionaudiovisual.com/2014/04/11/la-verdad-sobre-las-webseries/>]
- IGLESIAS, Eulalia: “Lo personal es comedia (televisiva). Mujer y humor TV”, en *Caimán Cuadernos de Cine*, nº 60 (mayo 2017), pp. 50-51
- IGLESIAS, Eulalia: “En la era post-*Girls*. Mujeres y ficción televisiva.”, en *Caimán Cuadernos de Cine*, nº 68 (febrero 2018), pp. 22-24.
- IOFFE, Julia: “Issa Rae: ‘I Never Identified as a Nerd’”, en *The Atlantic*, 15-05-2018. [<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2018/05/issa-rae-insecure/556880/>]
- IRÍBAR, Migue: “El posthumor, la tortilla deconstruida de la risa”, en *Jot Down*, 30-12-2014. [<http://www.jotdown.es/2014/12/el-posthumor-la-tortilla-deconstruida-de-la-risa/>]
- LLANOS MARTÍNEZ, Héctor: *Euroescépticos*. El PAÍS, 55. (11 de diciembre, 2017)

- MARCOS, Natalia: “Insecure, con paso firme”, en *El País*, 20-09-2017.
[https://elpais.com/cultura/2017/09/19/television/1505842510_728021.html]
- MARCOS, Natalia: “Cómo afectan a las series los últimos escándalos sexuales”, en *El País*,
20-11-2017.
[https://elpais.com/cultura/2017/11/20/television/1511177621_989048.html]
- MARCOS, Natalia: “2017: series en primera persona del femenino plural”, en *El País*,
27-12-2017.
[https://elpais.com/cultura/2017/12/23/television/1514041629_495586.html]
- NAHUM GARCÍA, Alberto: *Series contra cultura. Una guía humanista de la ficción televisiva*. Pamplona, EUNSA, 2021.
- NOGUEIRA, Xosé: *Propuestas estéticas, (i)lógicas narrativas y vetas temáticas en el seno de una cierta ficción televisiva contemporánea*. Quintana, número 11, 2012.
<https://doi.org/10.15304/qui.11.1610>
- PALACIO, Manuel: *La televisión en España (1990-2022): Sociedad y cultura*. Madrid, Cátedra, 2024.
- PRESS, Joy: *Dueñas del show. Las mujeres que están revolucionando las series de televisión*. Barcelona, Alpha Decay, 2018.
- RUIZ JIMÉNEZ, Eneko: “Phoebe Waller-Bridge: El sexo femenino sigue siendo el gran desconocido en televisión”, en
https://elpais.com/cultura/2019/05/28/television/1559033578_028465.html
- SÁNCHEZ, Biosca: *Cine de historia, cine de memoria: La representación y sus límites*. Madrid, Cátedra, 2006.
- THOMPSON, R. J.: *Second Golden age: From Hill Street Blues to ER*. New York: Continuum, 1996.
- THOMPSON, R. J.: «Preface» en McCabe, J.; Akass, K. (Ed.) *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London; New York: I.B. Tauris, 2007.

- TORRE, Toni de la: *Historia de las series*. Barcelona, Roca Editorial, 2016.
- VÉRON, Laelia (s. f.). “Anatomía de una caída” y la (re)interpretación del relato. The Conversation. <https://theconversation.com/anatomia-de-una-caida-y-la-re-interpretacion-del-relato-220890>
- VILLETA, A. O. (2023, 4 de mayo). Autoral. Incómoda y cruda: así es la nueva ficción femenina española. *Cultur Plaza*. <https://valenciaplaza.com/autor-al-incomoda-y-cruda-asi-es-la-nueva-ficcion-femenina-espanola>
- VV.AA.: *Sitcom. La comedia en la sala de estar*. Madrid, Lengua de Trapo, 2019.
- VV.AA.: *De Anatomía De Grey a The Wire: La realidad de la ficción televisiva*. Los Libros de la Catarata, 2012.
- YEBRA ROMERO, Jorge: *De Friends a Fleabag. La evolución de la comedia de ficción televisiva*. Barcelona, Laertes, 2021.

7. Anexo fotográfico



Figura 1: *Twin Peaks* (Portada)



Figura 2: "La Boda Roja" (Fotograma) (*Juego de Tronos*)

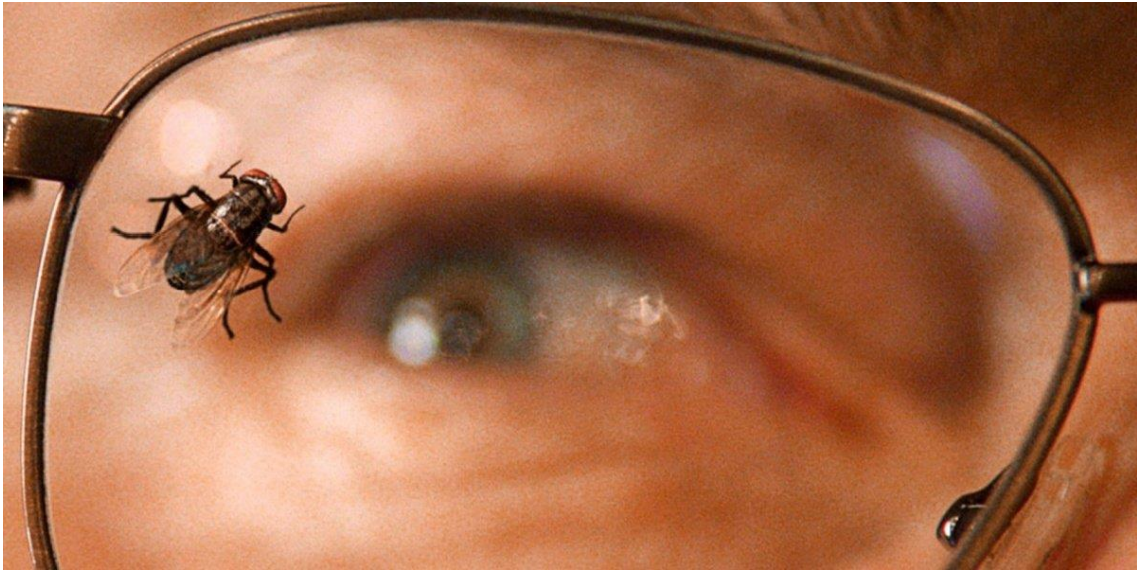


Figura 3: "Fly" (Fotograma) (*Breaking Bad*)



Figura 4: *Dickson's Greeting* (Fotograma)

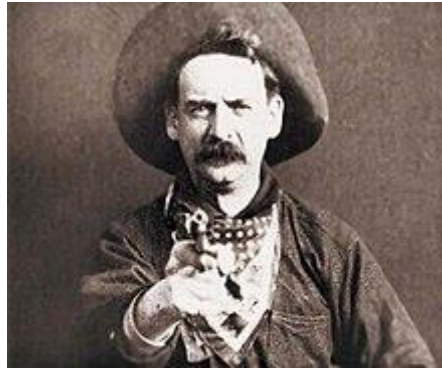


Figura 5: El personaje dispara hacia el público (*The Great Train Robbery*)

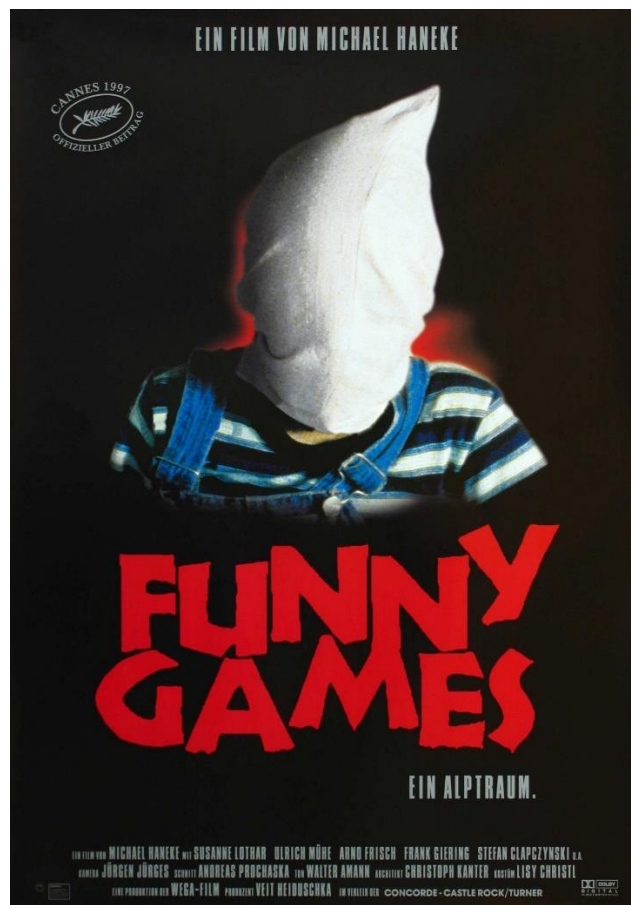


Figura 6: *Funny Games* (Portada)



Figura 7: El técnico de sonido interviene (Fotograma) (*The Office*)



Figura 8: Jim mira a cámara, estupefacto (Fotograma) (*The Office*)



Figura 9: Rese T. Ado reprende al jugador por no haber guardado la partida (Fotograma)
(*Animal Crossing*)



Figura 10: El narrador intenta manipular al jugador (Fotograma) (*The Stanley Parable*)

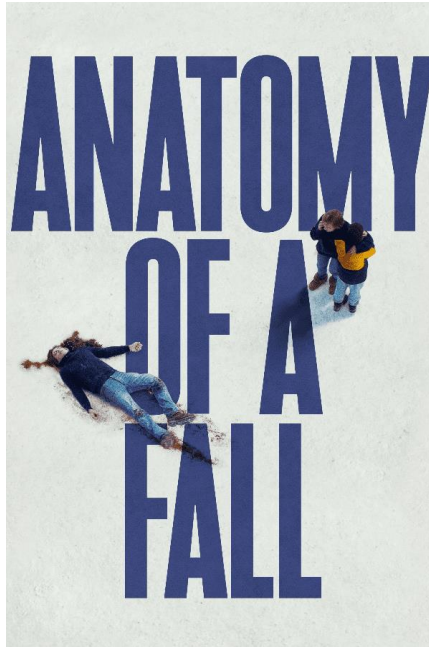


Figura 11: *Anatomy of a Fall* (Portada)

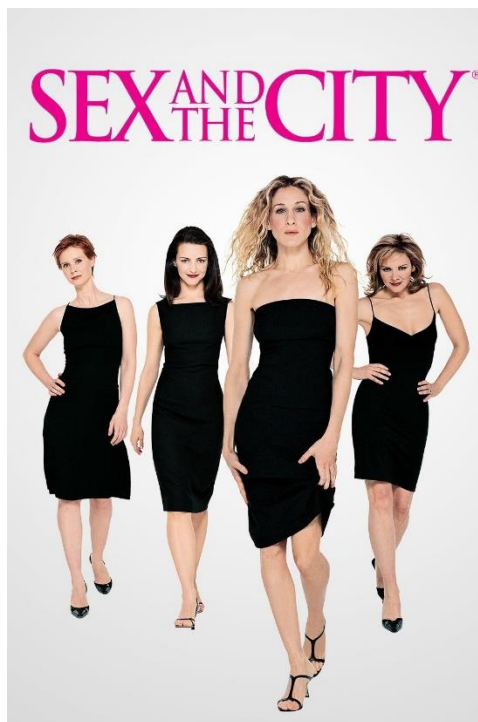


Figura 12: *Sexo en Nueva York* (Portada)



Figura 13: *Girls* (Portada)



Figura 14: "The Panic in Central Park" (Fotograma) (*Girls*)



Figura 15: *Fleabag* (Portada)



Figura 16: Fleabag mirando a cámara (Fotograma) (*Fleabag*)



Figura 17: Fleabag hablando con Boo en el funeral de su madre (Fotograma) (*Fleabag*)

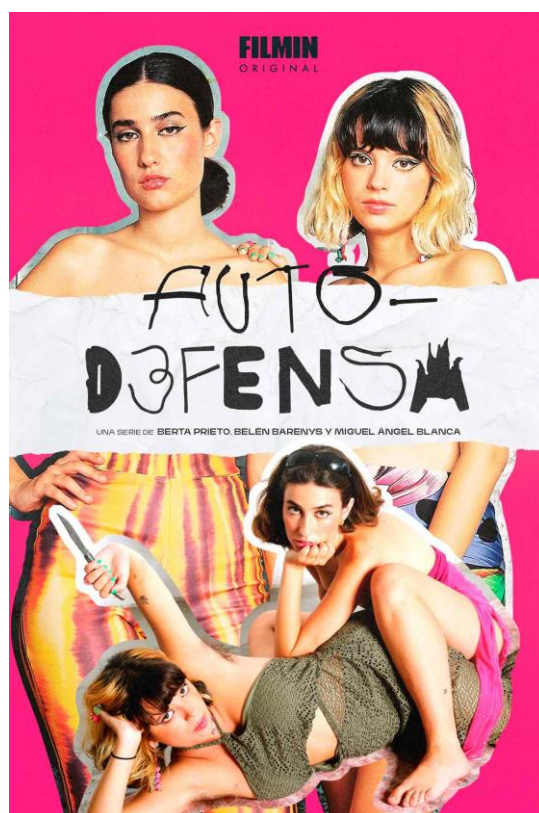


Figura 18: *Autodefensa* (Portada)