**Los estereotipos de las distopías también usan redes sociales**

**Introducción**

Muchas series y películas están colmadas de estereotipos. Por lo general, los mismos son fáciles de reconocer por estar presentes en diversos personajes de medios audiovisuales diferentes que se conectan por tener características similares entre sí. Ejemplos de esto podrían ser lx típicx matón en una película de acción, unx alienígena disfrazadx de humanx o un personaje de determinada nacionalidad porque suelen exagerarse ciertos hitos culturales de su origen. A menudo, también encontramos personajes con lxs que nos podemos sentir identificadxs, ya sea por cosas en común, o porque nos recuerda mucho a alguien; pero, al mismo tiempo, podemos sentimos cercanxs a ellxs cuando vemos que forman parte de una minoría discriminada.

Durante los últimos años, ante el uso masivo de las redes sociales, es cada vez más común jugar a ser críticxs y expresar nuestro cariño u odio hacia los personajes de una serie o película. Del mismo modo, también nos es común utilizarlas para expresar indignación cuando vemos un nuevo caso de discriminación o para compartir las noticias de una represión en una marcha. En el mundo de *Los muertos*, novela escrita por el autor español Jorge Carrión en el año 2010, lxs personajes provienen de otras ficciones y son en sí bastante estereotipadxs. El uso de la tecnología junto con otras estrategias que les permitirán recuperar sus identidades y volver a encontrarse conformando las llamadas comunidades, son los puntos cruciales de la novela y del desarrollo distópico que esta genera, y además son los que justamente van a generar un problema para el Brain Project y, en consecuencia, para el Estado.

Por esa razón, en el presente trabajo intentaremos demostrar cómo la relación entre los estereotipos y la tecnología en contraposición al Estado y el Brain Project sirven para representar los conflictos sociales de nuestra realidad, utilizada a su vez como construcción de este mundo distópico.

**La tecnología y la organización de los mundos**

El aspecto tecnológico está presente en la novela de diversas maneras y permite entrelazar las distintas superficies de la historia haciendo una red de personajes y mundos. *Los muertos* contiene una serie de televisión llamada *The Dead* representada mediante dos temporadas de ocho capítulos cada una, más un epílogo; y, al final de cada temporada, se agrega un artículo crítico ficticio que refiere al mundo de espectadores que mira esa serie en el siglo XXI.

Los capítulos de la serie están armados con unx narradorx que realiza la descripción como una cámara que enfoca una escena y, a veces, se desliza. De esta manera, se construye cada párrafo como una escena diferente, sin ninguna otra señalización más que un punto y aparte. Ese cambio abrupto imita el efecto que genera el montaje en las filmaciones, y la podemos considerar una nueva experiencia del *shock* de como la planteaba Walter Benjamin porque es un montaje escrito al que no estamos acostumbrados. Nos fue necesario habituarnos a la lectura de este rápido paso de escenas, ya que recién en el primer artículo crítico se nos explica el por qué de este tipo de narración. Con estas consideraciones, observamos cómo la tecnología está presente en la narración de la serie permitiendo, por un lado, la unión entre lxs lectorxs y la novela, es decir, de la novela hacia afuera; y por otro, a partir del medio televisivo, se unen dos mundos dentro de la novela: el de la serie y el de lxs espectadores.

La intervención tecnológica se integra a la historia y permite cambios a lo largo del tiempo, por un lado, dentro de la teleserie y, por otro, entre el público:

Por una parte, en la serie, lxs personajes provienen de diversas ficciones y se materializan en ese universo sin memoria de una vida pasada, sintiendo una identidad vacía. Sólo pueden recordar fragmentariamente con ayuda de lxs adivinxs pero no tienen ninguna certeza de su veracidad. Además, algunos cuerpos presentan cicatrices diversas que marcan el dolor del pasado y la violencia sufrida. De esta manera, se genera un mundo distópico que recuerda a un inframundo y, que llegando al final, desmaterializa a todxs sus integrantes.

Dentro de la teleserie transcurren 20 años y, si bien la tecnología avanzada está presente desde el comienzo, en la segunda temporada hay un adelanto capaz de revolucionar este mundo: el Internet. Algunxs de lxs personajes de *The Dead*, a partir deesa conexión fragmentaria con la identidad, comienzan a buscar compañerxs que recuerden de sus vidas pasadas o que se relacionen con ellas. Esta búsqueda es complicada porque las memorias y lecturas de lxs adivinxs son consideradas temas tabú, volviendo difícil compartirlas y encontrar coincidencias. Pero, con el tiempo, el surgimiento del Internet permite la comunicación privada en todo el mundo y es así como, en la segunda temporada, el Internet posibilita a todxs encontrar sus respectivas comunidades mediante páginas web que realizan búsquedas con palabras claves de los recuerdos.

Por otra parte, los artículos críticos analizan las consecuencias de la serie en dos aspectos diferentes: el primero se centra en las reacciones del público luego de la primer temporada y cómo esas reacciones individuales lograron un movimiento colectivo que generó el duelo por lxs personajes de la ficción; mientras que el segundo es un análisis de la teleserie completa refiriendo a una reflexión colectiva de lxs espectadores, donde no se ve tanto como antes lo individual, sino que se trata al público como a una unidad.

Las reacciones individuales de lxs espectadores desarrolladas en el primer artículo, convergen en las páginas web creadas para intercambiar información acerca de las distintas ficciones referidas en la serie, rendir homenaje a los muertos de la ficción, y para regresar de entre los muertos a lxs personajes en un mundo virtual. De esta manera, lxs espectadores tienen la posibilidad de expresar el dolor ante la muerte de sus personajes preferidos. A partir de estas páginas web, el público de manera individual se conecta entre sí formando una red intercomunicada destinada al culto en forma de duelo de las figuras ficticias.

En cambio, el artículo final hace hincapié en cómo se arma la teleserie. Un ejemplo es la forma en la que está filmada, lo que contiene información que nosotrxs como lectorxs no podemos ver. La filmación se construye a través de cámaras de seguridad y de superficies especulares, dejando a lxs espectadores como *voyeurs*, como quienes disfrutan espiando la masacre de ese mundo (las desmaterializaciones) sin hacer nada al respecto, por tanto, quien mira y no denuncia es cómplice del genocidio. La narración fílmica armada de tal forma nos permite encontrar una nueva relación con la tecnología, donde lxs receptores como unidad, a través de ese modo de grabar, se vuelven responsables de las desapariciones en la teleserie y, por ende, deben llamarse a la reflexión.

Entonces, es así como, a partir de las diferentes tecnologías, los dos mundos se conectan dentro y entre sí, y, a su vez, se enlazan con nuestro mundo de lectorxs, en una gran red interconectada: lxs personajes de *The Dead* se unen fácilmente en comunidades a través del Internet; lxs espectadores se acoplan en un mismo sentimiento de duelo en las páginas web y juego virtuales; luego, el público llega a una reflexión sobre su responsabilidad en la serie por cómo ella está planteada; y, por último, la novela entera con sus dos universos se conecta con lxs lectorxs mediante una nueva experiencia del *shock* en el montaje de las escenas verbales.

**Los estereotipos reutilizados para el reclamo social**

La página web *Definición* nos describe a los estereotipos como “(…) una imagen estructuraday aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. Esta imagen se forma a partir de una concepción estática sobre las características generalizadas de los miembros de esa [comunidad](https://definicion.de/comunidad/)” (Definición, s/f). Tal como se afirma, los estereotipos tienen que ver con la percepción colectiva, que además también pueden caracterizar ciertos roles sociales.

En el mundo de la serie *The Dead*, encontramos varios personajes estereotípicos. Podemos reconocer a las mafias italianas, en donde aparecen populares familias italoamericanas del mundo del cine y las series con sus actitudes violentas, como la familia Corleone de *El padrino* (1972) y la de *Los Soprano* (1999-2007); a la comunidad judía representada en la Comunidad de la Estrella, ya que una de sus miembros es un personaje de una de las películas más famosas respecto al holocausto nazi como lo es *La lista de Schindler* (1993)*,* de Steven Spielberg; y también, en la presencia de los personajes de un film muy reconocido en el mundo de la ciencia ficción como lo es *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

Sin embargo, algo que nos llama la atención es cómo estas tres comunidades tienen ciertas características de las vidas pasadas en común, lo cual explicaremos a continuación.

Primeramente, la exclusión social: en *Blade Runner*, algunxs androides son rechazadxs por no poder percibirse como diferentes a lxs humanxs; en lxs personajes judíos presentes, como en su mayoría remiten al holocausto o al nazismo, el hecho de que los lleven a campos de concentración ya implica la mera exclusión social; y, en el caso de la mafia, su exclusión se debe por el temor que imponen en la sociedad (aunque esto no es negativo para ellos en muchos casos).

En segundo lugar, antes de materializarse en *The Dead*, cada agrupación de personajes forma parte de un sector social que impone una suerte de rebelión contra el Estado: en *Blade Runner*, los replicantes salen de la norma y son buscados por agentes de policía; los mafiosos, conocidos por actuar al filo de la ley y, ya que pertenecen al crimen organizado, siempre tienen un pacto con la policía para escapar de las garras de la prisión; y la mera existencia de los judíos ya implica una contradicción para el Estado en tiempos del nazismo.

Por último, en su pasado siempre tienen vinculación con el asesinato de alguien de su comunidad: los judíos por el holocausto, los replicantes y los *Blade Runners* por perseguirse entre sí y los mafiosos por las pujas que tienen con otras mafias, que siempre culminan en el asesinato de algún familiar querido.

Tal como mencionamos en la sección anterior, en este mundo existen diferentes formas de acceder a sus recuerdos. Una de ellas es, por ejemplo, recurriendo a unx adivinx, que aquí en vez de ver el futuro se dedican a ver el pasado. Esta videncia les proveerá, ante todo, su nombre y, luego, algunos aspectos de su vida personal y la forma en que murieron. La adquisición de un nombre es algo muy importante en la serie dentro de la novela: “Es curioso cómo algo tan arbitrario como un nombre nos ayuda a confiar en nosotros mismos; tener un nombre significa poseernos” (Carrión, 2010: 37), escribe Gaff, uno de los protagonistas, en su diario. El poder nombrarse va a significar el auto identificarse. La recuperación de sus recuerdos sumado a la seguridad de un nombre es lo que les permitirá decidir respecto a su identidad: si hacer borrón y cuenta nueva relacionándose con otras personas ajenas a su vida anterior, o retomar contacto con su pasado buscando gente de su comunidad.

El hecho de que tengan que acceder a sus recuerdos mediante lxs adivinxs, principalmente, conmemorando las muertes de las personas que formaban parte de su comunidad, y teniendo en cuenta que se trata de personajes que han sido excluidos, causan la impresión de representar aquellos colectivos sociales que vemos día a día en la realidad. Tales como el feminismo, el colectivo LBGTQ+, lxs afroamericanxs o lxs inmigrantxs, que son discriminadxs por ciertas partes de la sociedad y que también tienen un historial de miembros asesinados, por lo general, debido a formar parte de estas comunidades. Sumado a todo esto, otra forma que tienen también para reconocerse entre lxs integrantes son las cicatrices, que, a pesar de que no todxs poseen una, lxs que sí, se ven conectadxs por el dolor que vivieron en ese pasado y, en algunos casos, se unen para poder hacer frente al mismo.

**El poder del Estado sobre la identidad**

Toda distopía tiene un poder que se impone sobre el resto y, en el caso de la teleserie, es el Estado. Este forma una gran comunidad en donde también observamos un  cierto  estereotipo, ya que encontramos un comportamiento similar en las películas de catástrofes naturales o invasiones extraterrestres donde el Gobierno toma decisiones descabelladas y egoístas para salvarse a sí mismo. Esta institución como comunidad puede ser superada por alguna otra en número y en saber porque el conocimiento completo del pasado entre varixs implica la posesión de cierto poder en un grupo. En este sentido, el Estado proyecta diferentes formas de mantener su autoridad.

Por un lado, crean los centros de integración destinados a recoger algunxs recién llegados de las calles y educarlxs: “Deben controlar su agresividad, proceden de un pasado muy violento, deben rebelarse contra los impulsos que han traído con ustedes” (Carrión, 2010: 22). De esta forma, intentan instaurar el pasado como incorrecto o malo. Allí lxs visten todxs iguales, lxs rapan y, al finalizar el curso, les entregan una identidad numérica a la espera de que decidan una identidad verbal. Como pago de esta supuesta ayuda a un acercamiento a la identidad, implantan el sentimiento de una deuda recordándoles al irse: “Confiamos en que, una vez hayas completado tu proceso de adaptación a la ciudadanía y te sientas un viejo ciudadano, *recuerdes lo que hicimos por ti*” (26; resaltado propio). Por lo tanto, mediante los centros, intentan orientar a todas las personas a que sigan un camino afín a los intereses estatales: construir una nueva identidad que olvide la anterior, porque el pasado es malo.

Por otro lado, crean el Brain Project porque, a pesar de los centros, algunas grandes comunidades logran integrarse. Una de sus miembros, Nadia, describe sus orígenes y sus objetivos:

No podemos permitir que os establezcáis como una comunidad completa. Ya sabes que en la información está el poder. Muy pocas comunidades han conseguido localizar a todos sus miembros: ellos son los que tienen el control (…) Es un mal necesario, todos nosotros recordamos haber estado en la Casa Blanca o en el Pentágono, todos lo recordamos, somos unos tres mil, unidos por ese recuerdo, por ese vínculo. (…) Y sabemos que nuestro poder se basa en la ausencia de comunidades poderosas. Cualquier comunidad que pase de diez miembros es localizada; y su ampliación, interrumpida (63).

Con sus afiliados estatales y la finalidad de erradicar las demás comunidades, creemos que el Brain Project se construye como un brazo del aparato represivo que trabaja desde las sombras para que la gente cumpla con la línea de pensamiento que estas fuerzas intentan implementar. Ellxs utilizan tecnología avanzada para borrar la memoria y, a su vez, simular las reacciones de un cuerpo recién materializado. Luego, los abandonan a su suerte esperando que esta vez no logren encontrarse con el resto de su comunidad.

Lamentablemente, creemos que este accionar del Estado, al ser la suma del ejército y de lxs funcionarixs del Gobierno, se ve presente también en nuestra realidad cuando los reclamos por parte de la sociedad se “salen de control” y la forma de pensar de ciertos gobiernos, por ejemplo los de derecha, se ve “amenazada”.

**La distopía como estrategia de reflexión**

Desde el primer contacto de lxs personajes con el mundo de *The dead* al materializarse, nos demuestra una distopía. Apenas llegan, en su mayoría son golpeadxs hasta sangrar a modo de bienvenida, e incluso, en ciertos casos, violadxs. Podemos reconocer estos rasgos como los conformantes de la distopía según la definición que Raymond Trousson aporta en *Historia de la literatura utópica. Viaje a países inexistentes* (1995), donde sostiene que:

Se limita a continuar con la tradición. Pero difiere por la intención: en lugar de la felicidad, desesperación y miserabilismo; el fin del hombre y no ya su plenitud; ya no propuesta optimista, sino advertencia ante la suerte de quienes se dejen coger en los señuelos de los utopistas (…) cuya esencia [de la antiutopía] es el miedo, el escepticismo desengañado (…). Crisis de una civilización minada por la duda y a la que la utopía ya no puede tranquilizar (311).

El hecho de que lxs personajes no tengan ningún tipo de guía sobre el mundo en el que acaban de aparecer, el que no sepan quiénes son ni de dónde vienen y que ni siquiera tengan un nombre, deviene ese mundo de sombras que podemos encontrar en la descripción de Trousson. Además, tal como expusimos en los apartados anteriores, al menos en la primera temporada, el proceso para recuperar su identidad no se abre a una opción mejor, porque pueden caer en las garras del Estado. Los centros de integración se encargan de que tengan una identidad distinta generando que todxs sean simples números de serie e, inclusive, si pudieran acceder a unx adivinx, existe la amenaza del Brain Project en caso de que se reúnan con sus comunidades. En este sentido, creemos pertinente citar lo compartido por Luis Nuñez Ladeveze en “De la utopía clásica a la distopía actual” (1985), donde afirma:

Si la utopía es un ideal (...), la distopía es la descripción, deformada por la denuncia, de la práctica de esa idea. Pero el elemento utópico es idéntico en ambas: las ideas que hacen la utopía, al convertirse en hechos, (...) generan la distopía. Porque, en efecto, en los lazos semánticos y los pliegues dialécticos que urden el tejido del peculiar lenguaje de la utopía, no sólo es posible la felicidad social sino inevitable. Basta con aceptar como dogma de fe el mensaje impuesto por la disciplina común. Acostumbrar al espíritu a la norma de la humildad, de la sumisión, del abandono ciego, bajo el sortilegio de que el espíritu crítico y el razonamiento personal son malos consejeros, puede resultar a las mentes libres, extraño y cruel, pero a quienes se han dejado prender o han nacido entre esas redes sutiles les resulta imposible salir de ellas, a menos que rechacen por principio las reglas del lenguaje y que se dispongan a hablar un idioma distinto (52).

Estas dos estrategias del Estado pueden asimilarse con lo que comenta este autor. Lo que ambas quieren generar actuando en conjunto es que las personas sigan su ideología. Es decir, si la deuda con el centro de integración no es suficiente para adoctrinarlxs, el Brain Project se encargará de enfrentarlxs. De esta manera, el objetivo final estatal es instalar completamente el lenguaje que reproduzca sus ideales. El que tengan por finalidad el forcejeo por la dominación de este mundo y la búsqueda de la destrucción de la identidad pasada, los sitúa como claros antagónicos que ponen en peligro el propósito de lxs protagonistas, algo que se repite en otras ficciones distópicas. Unx podría pensar que lxs personajes no se van a poder revelar, sobre todo observando el final de la primera temporada, en la que Nadia le borra la memoria a Gaff y pone en peligro la unión de una de las comunidades más grandes. Pero su vinculación con el pasado es más fuerte, lo que hace que lxs personajes comiencen a hablar un idioma distinto y logran finalmente salirse con la suya, como podría esperarse en estos relatos.

    Sin embargo, en la segunda temporada de la serie hay varios aspectos que nos llaman la atención. Primeramente, al introducirnos en ella, tenemos un encuentro diferente con este mundo: el primer recién llegado que vemos responde con violencia al grupo que le intenta dar el horrible rito de bienvenida, los centros de integración apenas son relevantes en esta parte y el Brain Project ya no está en funcionamiento ante el gran despliegue y unión de las comunidades. Segundo, si bien la alteración de las comunidades por parte del Estado ya no peligra, las desapariciones son una nueva amenaza para ellas, pero parecen ser azarosas, porque afecta tanto a lxs que integran una comunidad como a lxs que no. Aquí se produce una alteración de la estructura distópica en cuanto a que no se destruye el mundo en el que viven o se genera una rebelión masiva, sino que el desvanecimiento del desenlace y de lxs personajes en sí, parecen no tener origen o razón dentro de la lógica de la serie. Tercero, la existencia de otro mundo ficcional como lo son los artículos y, por lo tanto, lxs lectorxs, así como el hecho de que lxs personajes vengan de otras ficciones y que se basen en estereotipos, nos da un acercamiento a la narración diferente a otras. El que una de las comunidades haga referencia directa a las víctimas del holocausto nos interpela de forma más confrontal y real, ya que nos indica una particular forma de vincularse con el mundo de la serie.

En este sentido, concluimos que la novela distópica *Los muertos* se construye mediante variadas estructuras y géneros: la novela a nivel de los lectorxs, los capítulos narrados a modo de teleserie y los artículos críticos para el mundo de lxs espectadores. Ellos se integran en una red intercontectada que nos permite interpretarlos de la misma manera. De esta forma, podemos relacionar, por un lado, los estereotipos de la serie con su impacto entre lxs espectadores: lxs personajes desaparecen del mundo televisivo, aparentemente, sin razón, pero con el final de la serie se busca generar en el público un momento de reflexión sobre los genocidios y masacres en ambos mundos. Esta consideración que intenta provocar, con ayuda de la construcción de esta nueva forma de universo distópico, evoca a la memoria como pionera para que este tipo de injusticias nunca se repitan. Por otro lado, los estereotipos en relación con el poder estatal también lo podemos unir a nuestra realidad de lectorxs porque representa la interacción que manejamos en los conflictos sociales que vivimos día a día en la cotidianeidad.

**Bibliografía:**

Carrión, Jorge (2010). *Los Muertos*. Buenos Aires: Mondadori.

Definición de estereotipo (s/f). *Definición*. Recuperado de:<https://definicion.de/estereotipo/> [consultado el 08/08/2021].

Ladeveze, Luis Nuñez (1985). “De la utopía clásica a la distopía actual” en *Revista de Estudios Políticos (Nueva Época)*, *Número 44*.

Trousson, Raymond (1995). “Cap. VI. El siglo XX” en *Historia de la literatura utópica. Viaje a países inexistentes.* Barcelona: Península.