

BoJack

Horseman,

construyendo humor

A sabiendas de que la comedia animada para adultos está atravesada por el humor negro, el cinismo y las referencias al sexo y las drogas, *BoJack Horseman* pretende ir un paso más allá, apostando por una intertextualidad que implica nuevas posibilidades, aunque también algunos riesgos, sin perder de vista los elementos propios que le otorga su particular estilo visual y narrativo.

Sergio Marqueta Calvo



BoJack Horseman ◀
Fuente: ciempiesmagazine.com

La comedia, en concreto la comedia animada, se ha acostumbrado a transitar un espacio donde los gags ya no hacen gracia por sí mismos; necesitan relacionarse con un fuera de plano extremo también denominado hipertextual. El humor, siempre ambivalente, se burla de y al mismo tiempo obedece los códigos de la moda posmoderna resumidos en el fracaso del metarrelato, es decir, en la imposibilidad de que cualquiera de los géneros audiovisuales codificados durante el siglo pasado se despliegue de principio a fin sin obstáculos, puros; estos son continuamente cortocircuitados por hibridaciones y mezclas hasta reducirse a destellos. *BoJack Horseman* (2014-actualidad), serie creada por Raphael Bob-Waksberg, abraza esta dinámica inicialmente para después romperla, aunque sea completamente extenuada. En las siguientes páginas se va a trazar el recorrido de dicho movimiento en relación con el problema de la influencia.

BoJack Horseman sitúa a su personaje homónimo en la resaca de las *sitcoms* familiares de los años noventa. Si bien se necesitaría otro artículo para exponer el contexto y las características de estas, quedémonos con una de sus líneas de flotación: el juego visual, donde existe un desequilibrio, un déficit, ya sea por parte del espectador o de los personajes. Al comienzo de la cuarta temporada, uno de los protagonistas, Mr. Peanutbutter, también antiguo actor de *sitcoms*, lo explica al público del set de rodaje de manera paródica: la unión entre “sit” y “com” se da cuando el personaje ignora que pasa algo importante detrás de él; efectivamente, eso es lo que le está sucediendo en ese mismo momento. Sin este último giro estaríamos ante una definición que bien podría encajar con el *suspense* hitchcockiano. Detalle más importante de lo que puede parecer a simple vista, pues plantea la pregunta acerca de cómo se va a imponer el humor cuando, como se ha mencionado, los géneros se rompen continuamente y las mecánicas audiovisuales pueden confundirse entre sí.

Cobra entonces relevancia todo el amasijo de *slapstick*, *sketches* aislados y juegos de palabras donde lo significativo se encuentra en la sonoridad antes que en el contenido. Lejos de ser remanentes de tiempos primitivos, un pequeño tributo a los orígenes de la co-

media, funcionan a modo de elementos direccionales gracias a los cuales es posible reconocer los otros recursos audiovisuales. Desde estas coordenadas, el mecanismo de repetición de situaciones hasta perder verosimilitud o la creciente aceleración que nos hace perder el enlace entre imágenes —cuya ecuación marca los distintos grados de lo absurdo—, nos producen una hilaridad que, en series como *Lost* (2004-2010) de Jeffrey Lieber, J. J. Abrams y Damon Lindelof, generarían una atmósfera de conspiración y misterio.

A partir de ahí es posible realizar piruetas más arriesgadas, por ejemplo, hacer una crítica social evitando el clásico truco del descuadre entre los deseos de un protagonista y la realidad —lo que dice versus lo que hace—, proponiendo en su lugar una sintonía absoluta, saturando el plano hasta convertir la crítica en una denuncia sarcástica —el perro labrador Mr. Peanutbutter alegando que, con buena actitud, los sueños se cumplen y, efectivamente, en él se cumplen—.

Existe un nivel más —aunque “nivel” no sería la palabra exacta pues el humor no posee la forma de pirámide sino de plano horizontal, lleno de marcas por las cuales dirigir nuestros afectos—, que depende de los dos anteriores. Este es el del humor negro, ya sea jugando con los tabúes en forma de chiste verbal —sobre preferir cien 11-S antes que soportar la ópera rock de Todd— o como representación visual —sexo patético, bostonianos de pura cepa que resultan tener raíces vietnamitas—. A pesar de la autonomía del humor negro como tal, sin el anterior “nivel” —los juegos formales— convertido a su vez en humor y, por lo tanto, capaz de deformar el espacio audio-



visual hacia cierto punto, este humor no sería tan digerible. Los recursos audiovisuales que moldean la imagen permiten situar al humor negro contiguo al inofensivo *slapstick*, dando a entender que no es para tanto; en el fondo se trata de una pequeña pillería. En consonancia, este también afecta a los otros niveles; cuando esperamos automáticamente una crítica impúdica





La cultura pop está muy presente en la serie.

Fuente: Reddit

al estilo de, por ejemplo, *South Park* (1997-actualidad), BoJack la evita si le place —véase la ácida parodia a esa secta que “nada tiene que ver con la cienciaología”—, sorprendiéndonos y dando una vuelta de tuerca a nuestra sonrisa. El humor negro pasa a ser un pliegue más dentro de la geografía de la serie que redirige las estrategias de derivación y proximidad y no un recurso obligatorio.

Por lo tanto, nos encontramos ante un tejido en el cual las situaciones aisladas reconocibles como el grado cero del humor permiten que determinados recursos audiovisuales —movimientos de cámara, juegos que el fuera de plano, etcétera— se reorganicen en clave cómica, haciendo hueco para que el humor negro encuentre su sitio sin resultar su introducción tosca y fuera de lugar. Nos preguntaremos qué tiene que ver todo esto con el tema de las influencias. Son estas, su abuso, diremos rápidamente, las culpables de que la comedia animada del siglo XXI

haya descuidado dicha red humorística hasta convertirse en poco más que un supermercado de referencias donde la parodia gruesa popularizada por Mel Brooks ha dejado paso al circo de *Zoolander* —constituyendo el devenir de *Los Simpson* (1980-actualidad) el ejemplo más sangrante—.

Sin embargo, esto no es así exactamente en tanto el concepto de influencia se ha transformado en el de referencia. Mientras que la primera aparece como congoja —rehaciendo las tesis de Bloom— y refiere a un fuera de plano interior imposible de atrapar del todo, la referencia se exhibe como celebración de una exterioridad siempre capturable, en armoniosa consonancia con la actitud vital estadounidense —aquí, si se quiere seguir con el juego de referencias, se podría echar mano de Baudrillard y su *América* (1986). A pesar de que la actitud vital de BoJack dista mucho de la celebración, hundiéndose en la depresión y la imposibilidad del *happy end* en el

“sistema Hollywood”, la asunción de que la comedia de animación adulta es sinónimo de parodia le encierra apriorísticamente en el circuito de referencias, al que parecen estar condenadas todas las series de su tipo. En este desequilibrio —recordemos, motor de la *sitcom*— es entonces donde vamos a encontrar la principal aportación de esta serie.

No obstante, antes de adentrarnos en ello, cabe mencionar la existencia de otros dos recursos que, en su sobredosis, han empobrecido la comedia animada. El primero tiene que ver con el *flashback*, popularizado por *Padre de familia* (*Family Guy*, 1999-actualidad), como digresión dentro de digresiones a fin de romper el espacio-tiempo, la trama e incluso los protagonistas, técnica que podríamos denominar como montaje radical. De ahí que los gags de dichos pasajes suelen inscribirse dentro del humor absurdo. El contenido de la broma es lo de menos, lo



En la serie se presenta un mundo de humanos y animales antropomorfizados.

Fuente: xshyfc.com

importante es distanciarse lo máximo posible del plano anterior. Dicha estrategia, muy espectacular, ha terminado por ser el cómodo salvavidas del que echar mano cuando se quiere hacer una parodia de un género o de un personaje en concreto sin necesidad de introducirlo dentro de la trama principal, complejizándola. Asimismo, cuando dichos *flashbacks* resuenan en capítulos posteriores se magnifica la sensación de contemplar un plan general, obteniendo ausencia de causalidad y causalidad externa con un mismo recurso. En los primeros capítulos de *BoJack Horseman* comprobamos cómo la serie se apunta a este cliché para irse suavizando conforme esta se transforme, hasta desaparecer o únicamente producirlos verbalmente sin mostrarnos la imagen, involucrando solo a personajes relacionados con la trama.

El segundo recurso está relacionado con las drogas y el sexo. La hipotética ventaja que poseía la animación para mostrar a personajes practicando sexo y consumiendo drogas ha sido igualada por la imagen realista, incluso dentro del terreno cinematográfico, mucho más conservador que el “perfil Netflix” y su nexa directa con el terre-

no del videoclip y la industria musical —en la gran pantalla la animación todavía es considerada un espacio seguro en el que el contenido de películas como *La fiesta de las salchichas* (*Sausage Party*, 2016), de Conrad Vernon y Greg Tiernan, sorprende a más de

El exceso de referencias conduce a cierto despiste, resulta imposible conocerlas todas.

uno—. Así, actualmente no hace falta acudir a comedias gamberras del estilo del *American Pie* (1999) de Paul Weitz, o *Loco por Mary* (*There's Something About Mary*, 1998), de Peter y Bobby Farrelly; ya nos topamos con temáticas similares en filmes que aparentan ser familiares como *¿Quién *&\$\$%! son los Miller?* (*We're the Millers*, 2013) de Rawson Marshall Thurber, o *Ted* (2012) de Seth MacFarlane.

Curiosamente, si la comedia animada televisiva todavía es capaz de

transgredir barreras, estas se encontrarán en el terreno de lo verbal, teniendo cabida los insultos y las afrentas más impúdicas. Pero lo especial en *BoJack Horseman* radica en que la apología de las drogas desaparecerá progresivamente, y cuando regrese no será tanto para ganar tiempo a modo de chiste fácil sino como factor psicológico, una señal para detectar una recaída del protagonista, los problemas en su evolución.

No es una extraña coincidencia que cada uno de estos recursos se dirija a uno de los tres niveles mencionados anteriormente. En su simplicidad y reconocimiento inmediato, la referencia se sitúa en el área del *slapstick*; el *flashback* pertenece al terreno de la técnica audiovisual; por último, el carácter explícito del consumo de drogas y el sexo se acomodan dentro del humor negro. Como si fuera una piel de serpiente, BoJack tratará de distanciarse de esta capa sin perder su animalidad.

Para ello lo primero que se debe tener en cuenta es el contexto físico en el que se inscribe la serie. La influencia, convertida en un *name dropping* referencial, es algo que el usuario Netflix

está más que acostumbrado a manejar, pues su mecánica es similar tanto al “lenguaje meme” de las redes sociales como a sus patrones de compra *online* —la división audiovisual de Amazon es solo una extensión lógica de la compañía—. En este régimen hipertextual o de conocimiento trivial-pop no es necesario comprender la obra, los vericuetos de la referencia, para manejarla.

Pero por mucho que el espectador con estudios universitarios se crea omnímodo, también tiene un límite. El exceso de referencias —siguiendo los trazos de la droga y la pornografía— conduce a cierto despiste, resulta imposible conocerlas todas y, si nos atenemos a que este es el objetivo principal del devenir de la animación actual, antes que seguir una trama ahora meramente secundaria, entonces algo está fallando. Que no cunda el pánico, Netflix, o el servicio en *streaming* en general, está diseñado para compatibilizar el visionado con la navegación *online*; un vistazo en el buscador nos devuelve los detalles de aquella referencia que se nos escapaba¹ —esto impone un proceso de visionado en las antípodas del modelo propuesto por Tarkovski—.

Así, semejante disposición de la serie no es inocente. Por un lado implica una experiencia visual completamente distinta a la del cine e incluso a la de la televisión. Por otro, asistimos a una jugarreta que nos gastan los mismos creadores. Para explicar esto es importante hacer un desvío y atender a la disposición del mundo en el que se despliega la serie, donde humanos y animales antropomorfizados coexisten. Dejemos de lado el humor animal, el cual merece un estudio pormenorizado pues resulta un ejercicio humorístico de primer grado; lejos de subsumir al reino animal bajo nuestras coordenadas, la serie se esfuerza por alejarnos del terreno humano favoreciendo que fuera de este no dominen los juegos de palabras sino lo literal, comportándose los personajes de acuerdo con sus particularidades animales —los caballos eyaculan rápido, el cariño de los perros es abrumador aunque no reciban más que desprecio a cambio, etcétera—. Lo que nos interesa ahora es atender cómo se manejan las divisiones biológico-semánticas. Por un lado, diríamos rápidamente, tenemos a los

humanos y, en su interior, las referencias —generalmente relacionadas con el mundo de Hollywood—, por otro, los animales. Sin embargo, esta división, la clásica, es artificial; más bien habría que señalar que tenemos personajes creados ex profeso —ya tengan apariencia humana o animal— y referencias. Dentro de este subgrupo estarían los humanos y los híbridos, donde un juego de palabras hace aparecer la animalidad contenida en el referente —Lana del Rey pasa a ser Llama del Rey, Quentin Tarantino se llama Tarantulino y es, evidentemente, una tarántula...— e invirtiendo la broma, la película *Perros de la calle* (*Reservoir Dogs*, 1992) está protagonizada por Rin-Tin-Tin o, siguiendo con los cánidos, *Francotirador* (*American Sniper*, 2014) de Clint Eastwood se transforma en *Americanine Shooter*.

A partir de aquí el mundo de las referencias se complejiza y comienza a tener la forma de un campo minado —por ejemplo, esperamos que Vanessa Gekko sea un gekko, sorprendiéndonos su forma humana al desligarse la reciprocidad entre significado y significante—. A esto hay que sumarle la agotadora ráfaga de referencias que, por otra parte, circulan dentro del mundo del espectáculo, o simulacro, y no en el mundo de carne y hueso —por qué tocar un problema social pudiendo

Los guiños cinematográficos en BoJack Horseman son múltiples.

mentar una película sobre el tema—, haciendo de estas, referencias a otras referencias² y provocando que el mínimo gesto que captemos en pantalla nos dirija hacia una miríada de imágenes en movimiento; ver la serie implica crear a tiempo real una particular historia audiovisual, reordenando las jerarquías y cronologías establecidas por los críticos —por ejemplo, cuando Todd se una a los improvisadores teatrales podremos ver en uno de sus miembros ecos de *Tres son multitud* (*Rushmore*, 1998) de Wes Anderson,

por qué no, o en su algarabía al grupo de artistas callejeros de *Deseo en una mañana de verano* (*Blow-Up*, 1966) de Michelangelo Antonioni; en la lucha con armas imaginarias trasladarnos a *La espada en la piedra* (*The Sword in the Stone*, 1963) de Wolfgang Reitherman—.

Este esfuerzo al que se somete al espectador y su consecuente desgaste en el que uno comienza a no hacer pie, perdiendo, nunca mejor dicho, toda referencia, sumado a la mentada confusión entre las señales que nos indican una dirección y se adentran en otra, se agrava cuando, esporádicamente, se introducen personajes de los que nunca hemos oído hablar. Lo de siempre, fallo nuestro, corremos a buscarlos pero la web únicamente nos devuelve hipervínculos relacionados con la misma serie, estos solo existen dentro de ese circuito —uno de los primeros que nos comemos es el productor teatral Virgil Van Cleef, cuyo nombre resuena al del actor Lee Van Cleef sin que exista ningún otro tipo de relación, al menos según internet—. Si ya de por sí la serie nos extenúa a base de un bombardeo de referencias constantes, no solo en la trama y en los diálogos sino también en la puesta en escena —cuadros, etcétera—, ahora debemos sumarle la duda de que dichas referencias no sean tales sino un juego con nuestro reflejo automático. Los capítulos se suceden y nuestra capacidad de discernimiento disminuye, induciéndonos progresivamente a perder el interés por encontrar a Wally y centrarnos en el interior del plano.

A partir de este punto relativo, y no corte drástico, gran parte del humor desaparece —al menos si lo entendemos como mero juego de reconocimiento— enfrentándonos a una serie mucho más agria, la cual coquetea, por un lado, con la estructura de la fábula en caso de que tomemos los capítulos de manera individual; por otro, se produce un desplazamiento de la serie de dibujos animados —es decir, una vez más, de la parodia y, dentro de ella, del *name dropping*— al serial, sin calificativos, algo que el mismo BoJack intenta en la serie. El humor viene después, el esquema se ha invertido y este ya no forma la base gracias a la cual dirigirnos por su universo sino que pasa a ser aquello añadido. Esto

es, a *BoJack Horseman* se le otorga el privilegio de tratar sentimientos y emociones, reflexionar sobre estos y someterlos a un pulso narrativo, de cómo lidiar con ellos. Así, el mal sabor de boca que nos dejan las vidas de los personajes que habitan este mundo no pretende inscribirse en el denominado *posthumor* sino ponerlo cara a cara con las problemáticas de otras obras, desde *Mad Men* (2007-2015) de Matthew Weiner, a *Sons of Anarchy* (2008-2014) de Kurt Sutter —por citar dos series reconocidas por la crítica no solo en el apartado audiovisual sino en el narrativo—.

Por ello, no nos encontramos lejos del humor como *a priori* porque se introduzcan la tristeza y la depresión; de hecho este se mueve muy bien entre dichos sentimientos, los necesita —Chaplin lo comprendió a la perfección—, sino porque tradicionalmente al humor, como género peyorativo, se le ha impedido formar parte de la gran narrativa, aquella que trasciende el mundo de las imágenes en movimiento y habita el panteón del arte, allí donde el debate no versa sobre qué guiños se hacen a tal producto sino acerca de las problemáticas compartidas entre las diversas obras. Acaso esta sea la auténtica antropomorfización de *BoJack*, el ejercicio de pasar de la referencia a la influencia. ◻

¹ No es raro encontrarse en Reddit, el foro de foros, hilos comentando y explicando referencias de la serie. Cabe destacar aquella en la que relacionaban cierto capítulo con un *sketch* de *The Three Stooges*, conexión muy fina —basada en el balbuceo del personaje— cuando todo apuntaba a que simplemente estaban jugando en líneas gruesas con toda la estirpe de la novela *El prisionero de Zenda* (2016) de Anthony Hope. Ante la duda podemos ir a YouTube, echar un vistazo tanto al *sketch* como a las distintas versiones cinematográficas del libro y decidir. En cualquier caso, lo importante es el hecho de que las referencias se bifurcan constantemente, haciendo de la serie un portal que la aleja de sí misma.

² Cuando tildan de ladrón al comediante Dane Cook, ¿están haciendo el enésimo chiste sobre el tema o, más bien, finamente, relacionándolo con el episodio “Louie” (2010), en el que el mismo Louis C. K., partiendo de sus problemas más allá de la pantalla, tiene un cara a cara con Cook?, ¿en qué nivel se establece el límite de la referencia?

Referencias

Baudrillard, J. (1986). *America*. Barcelona: Anagrama.
 Hope, A. (2016). *El prisionero de Zenda*. Madrid: Debolsillo (Punto de Lectura).

La nostalgia de *Everything Sucks!*

Brunella Núñez

Nos encontramos viviendo en la época de la nostalgia y pareciera que ya nada es original. Las plataformas de *streaming* se encargan de realizar *remakes*, *spin-offs*, películas y series ambientadas en el pasado, basadas en cómics, videojuegos, libros, y todo para apelar al factor nostálgico. Todos estos productos tienen en común el uso de la intertextualidad, es decir, el uso de referencias al pasado y *Everything Sucks!* (2018) no es la excepción.

La serie de drama-comedia en *streaming* creada por Ben York Jones y Michael Mohan parodia a la cultura adolescente de mediados de los años noventa. Fue estrenada el 16 de febrero del 2018 en Netflix y cuenta con 10 episodios de media hora. Es un *coming of age* que nos cuenta la historia de tres estudiantes y amigos; Luke, Tyler y McQuaid, en sus primeros días en la escuela secundaria Boring, en Oregon, Estados Unidos, en 1996. El Club Audiovisual (“A/V Club”) y el Club de Teatro (“Drama Club”) son dos grupos alienados que deciden unir fuerzas luego de un altercado que rápidamente se transforma en colaboración y amistad. Luke O’Neil, junto con sus mejores amigos McQuaid y Tyler, deciden unirse al Club Audiovisual en su primer día de escuela para “encajar con los suyos”. Ahí, Luke conoce y se enamora de Kate Messner, hija del director de la secundaria, quien empieza a cuestionar su sexualidad después de conocer a Emaline, actriz del Club de Teatro. Todo se desarrolla gracias a que, casualmente, Kate destruye el set de la nueva obra; ella y sus amigos le sugieren al Club de Teatro unir fuerzas juntos y hacer una película de ciencia ficción y romance. Mientras tanto, Luke descubre en su garaje unas cintas VHS que su papá dejó como videodiario después de abandonarlo a él y a su madre. Sherry, mamá de Luke, empieza a salir a escondidas con Ken, director de la escuela. Divertida y nostál-

gica para nosotros los *millennials*, se abordan temas con los cuales podemos identificarnos: percepción de la imagen corporal, sexualidad, abandono, el primer amor, necesidad de aceptación, *bullying*, depresión, salud mental y madurez.

Autores como Kristeva o Genette introducen términos como intertextualidad y transtextualidad, que se refieren al vínculo que existe entre una expresión y otra, donde “expresión” puede tomar la forma de película, canción, poema, obra, frase, libro, texto, cómic, etcétera. En un contexto cinematográfico es hacer referencia a algo dentro de un filme. Muchas de las referencias utilizadas en el cine contemporáneo vienen de películas antiguas, como sería el caso de *La La Land: una historia de amor* (2016) de Damien Chazelle: muchas de sus escenas se basan en musicales realizados hace muchas décadas. Nosotros como espectadores entendemos las referencias si conocemos esas películas o, tal vez, nos parezca familiar un paso de baile o algún elemento en la dirección de arte o fotografía.

Dentro de los primeros segundos de la serie ya podemos notar las referencias a los años noventa por doquier; se podría decir que hasta en forma exagerada. Comenzando por la dirección de arte, que nos evoca nostalgia al mostrarnos el famoso juego hecho con papel: el “comecocos”, en el que dibujábamos números y luego mensajes secretos; pulseras adhesivas, *walkman* con audífonos de vincha, revistas pornográficas, *trolls* con cabello de colores, el ruidoso *flarp*, la colorida vestimenta y altos peinados tan característicos de la época. Además hay referencias a películas como *La chica de rosa* (*Pretty in Pink*, 1986) de Howard Deutch, *Jóvenes brujas* (*The Craft*, 1996) de Andrew Fleming, *Se busca novio* (*Sixteen Candles*, 1984) o *El club de los cinco* (*The Breakfast*

Club, 1986), ambas de John Hughes. Se mencionan también bandas populares como Oasis y Nirvana. las referencias no son solo visuales sino también narrativas: frases como “cool beans” refiriéndose a algo muy “favorable”, “Damn Gina!” describiendo un “estado de shock” o “*She’s all that and a bag of chips*”, cuando Luke O’Neil describe lo increíble que es Kate Messner. Entra en escena Columbia House, una empresa que se encargaba de enviar discos compactos a domicilio; *Real World*, un *reality* muy famoso en MTV y la famosa ZIMA, una bebida con cierto porcentaje de alcohol que bebían los adolescentes de la época.

Se hace referencia también a todo el espectro que gira alrededor del *show*, la información adicional; a esto se le llama paratextualidad, que puede ser implícita o explícita. Los créditos que aparecen al comienzo del *show*, *Everything Sucks!* con la temática de los noventa, ya sea en la tipografía o en lo gráfico, como un texto escrito dentro de una antigua pestaña de Windows 95 o los pósters hechos para promocionar la serie, donde se puede ver a los seis personajes principales: Luke, Kate, McQuaid, Emaline, Oliver y Tyler sentados sobre unas altas pilas de VHS. Todo esto nos da a entender que estamos en presencia de una serie ambientada en la época de los noventa.

Asimismo se puede emitir una opinión o comentario de un filme dentro de otro filme, y esta puede ser

negativa o positiva, lo que importa es la relación que se crea entre los dos textos a partir de la crítica. Esta es la definición de metatextualidad y está presente en un sinnúmero de material contemporáneo. En *Everything Sucks!* Luke y Kate conversan sobre Tori Amos, una cantante noventaera. Kate le cuenta a Luke sobre ella y su música, “*She’s nothing like you ever heard before*”, la conversación se torna profunda cuando ella menciona que Amos hizo un disco que se titula *Little Earthquakes* y que hablaba de orgasmos. Se hace una crítica positiva de Amos pero lo importante es la relación que se formó entre Kate y Luke al hablar de esto; están teniendo más confianza el uno con el otro y desarrollan una amistad.

Everything Sucks! usa la alusión para hacernos partícipes del momento y para que entendamos el contexto. Se menciona la saga de *Star Wars* en una conversación entre Tyler y McQuaid, los *geeks* del grupo. McQuaid llama “Yoko” a Kate por la “separación” que ella ha causado entre él, Tyler y Luke, aludiendo a la relación que tuvieron el famoso cantante John Lennon y Yoko Ono y cómo ella fue causante de la separación del grupo The Beatles. Las referencias también ayudan a que se desarrollen los personajes y a que podamos identificarnos con ellos. Tyler y McQuaid discuten acerca de la famosísima canción “Ironie” de Alanis Morissette donde, por un lado Tyler está a favor de la letra y McQuaid no. ¿La letra es irónica o no? Tyler es

de actitud positiva y ve el trabajo de Morissette como una canción *hit* del momento; McQuaid, de actitud negativa, va analizando cada detalle de la letra y no le encuentra sentido. Se desarrollan personalidades y escena terminada. Se hace uso de recursos como la imitación; se citan diálogos de películas como *Tiempos violentos* (*Pulp Fiction*, 1994) de Quentin Tarantino y *Corazón valiente* (*Braveheart*, 1995) de Mel Gibson, o Luke invita a salir a Kate haciéndole una cinta VHS, imitando los videoclips de bandas rockeras del momento como Nirvana y Radiohead.

Actualmente sentimos (me incluyo) que ya nada es original. Muchas veces no podemos definir los géneros en una película o serie y esto se da porque el hibridismo se ha impuesto, tienen de todo un poco. *Everything Sucks!* es una serie que mezcla el romance y la comedia con algo de ciencia ficción. Todo en la serie converge y nos da la sensación de ser parte de la época. Existe una relación implícita entre el *soundtrack* y el guion de la serie. Al finalizar cada episodio se reproduce una canción distinta y la letra va con alguna situación ocurrida en el episodio. Para ejemplificar está uno de los mejores momentos en la serie, cuando Oliver decide irse a Nueva York días antes del estreno de la película; segundos después suena la canción “Leave Them All Behind” de Ride.

La serie de Jones y Mohan está hecha para ser apreciada por personas que han vivido los noventa, que son conocedores de la época o que simplemente desean darle una oportunidad. El *show* encaja perfectamente en la estrategia de plataformas como Netflix, ya que apela lo más posible al factor nostalgia utilizando referencias al pasado y mostrando contenido orientado a un público joven. A pesar de que los primeros episodios están llenos de referencias de los noventa y no se da un desarrollo profundo de los personajes, esto llega a cambiar en los capítulos siguientes. Se combina mejor la intertextualidad con la historia, la dirección de arte, el *soundtrack* y, poco a poco, va tomando forma. Ponla en tu lista y este viernes por la noche revive los tan famosos noventa.



▶ *Everything Sucks!*
Fuente: ew.com