

Compiladores

Norma Hortensia  
Hernández García  
y Mario Alfredo  
Hernández Sánchez

Recibido: 19-enero-2014  
Aprobado: 3-marzo-2014

## EL CINESCOPIO QUE CHORREABA SANGRE

Jorge Armando Reyes Escobar\*  
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM.

**RESUMEN:** En el presente escrito se lleva a cabo una reflexión acerca de la producción de la televisión, cine y videojuegos en torno al horror.

**PALABRAS CLAVE:** Filosofía, horror, televisión, videojuegos, cine.

**Abstract:** In this paper is carried out a reflection on the production on the production on television, film and video games around the horror.

**Key words:** Philosophy, horror, televisión, video games, film.

En “You better not read this, pal: an introduction to *Family Guy and philosophy*”, Jeremy Wisniewski argumenta a favor de una lectura filosófica de *Family Guy* [*Padre de Familia*] en los siguientes términos: “*Padre de Familia* nos plantea preguntas acerca de quiénes somos y lo que estamos comprometidos [...] Por ofensivo que pueda ser *Padre de Familia*, es una ofensa que necesitamos desesperadamente —es una ofensa que demanda examinarnos a nosotros mismos, es una ofensa que exige que por lo menos reconozcamos que algunas de las cosas que consideramos sagradas no necesariamente lo sean.”<sup>1</sup> ¡Vaya! ¿Quién hubiera pensado que en la nebulosa amalgama de aquello que se designa como “cultura popular” (o, de manera

más cínica, “la caja idiota”) pudieran encontrarse motivos capaces llevar a reflexiones dignas de Kant o Leibniz? ¿Qué quién lo hubiera pensado? Pues todos aquellos espíritus infatuados que en realidad odian la cultura popular, aquellos que culpan a la televisión o a los cómics (y desde luego, al fútbol) del bajo nivel intelectual del ciudadano común corriente, de las autodestructivas preferencias políticas del electorado y de la lasitud general del estilo de vida contemporáneo. Convencidos de que hacer filosofía es hacer teoría de la argumentación, los gramáticos de nuevo cuño miran con desdén la *Ciencia de la lógica* o las *Meditaciones Cartesianas* para en cambio mostrarle al mundo que se puede ser sabio y cool al mismo tiempo poniendo al descubierto cómo el humor de *Padre de Familia* nos permite entender la naturaleza de las falacias o cómo los dilemas de *Dr. House* nos son

\* Doctor en Filosofía. Profesor Tit. A T.C. del Colegio de Filosofía y del Posgrado de Filosofía en la FFyL. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Su última obra es *El lenguaje de la Alteridad: Ensayos sobre hermenéutica, diálogo y lucha por el reconocimiento*, México, DF: Ed. Fides, 2013. Correo electrónico: guandajo@gmail.com

<sup>1</sup> Jeremy Wisniewski, “You better not read this, pal: an introduction to *Family Guy and philosophy*”, en *idem* (ed.), *Family Guy and philosophy*, Blackwell, Oxford, 2007, p. 1.

útiles para entender las razones en las que se sustenta el juicio moral. Y todo estos beneficios sin perder un ápice de diversión: “el estudio ‘serio’ de la cultura popular tiene un efecto irónico: *hace más divertida* a la cultura popular. Nos permite convertirnos en detectives del misterio más interesante del mundo— el misterio oculto de las creencias y valores de una cultura.”<sup>2</sup>

Sería de una petulancia inexcusable llamarme a mí mismo “filósofo”, pero soy un profesionalista que se gana la vida por medio de la investigación y docencia de problemas, textos y autores de aquello que la academia denomina, para bien y para mal, “tradición filosófica”, y con base en ello me permito afirmar tajantemente: no, ni *Padre de Familia*, ni *Lost*, ni *Galería Nocturna*, ni *El Chavo*, ni *Juanito y los Clonosaurios*, ni ninguna otra serie de televisión que se respete, nos plantean preguntas claves acerca de nosotros mismos. ¿Que si pueden utilizarse como *ejemplos* para introducir un problema filosófico? Desde luego, pero mal haríamos en confundir una argucia retórica, amena en las charlas de sobremesa, útil para despertar el último rescoldo de interés de los alumnos, con una forma legítima de hacer filosofía, pues como nos recuerda Kant: “los ejemplos son como las andaderas del juicio, las andaderas de las que nunca puede prescindir quien carece del talento natural del juicio.”<sup>3</sup>

Permítaseme hacer un par de breves aclaraciones antes de seguir adelante. En

2 Jack Nachbar, “Taking popular culture seriously”, en Jack Nachbar y Kevin Lause (eds.), *Popular culture: an introductory text*, University Popular Press, Boiling Green, 1992, p. 38.

3 Immanuel Kant, *Crítica de la razón pura*, Alfaguara, Madrid, 1996, A134/B173.



primer lugar, lo anterior no significa una crítica a las manifestaciones de la cultura popular, pues no se puede afirmar *a priori* que su carácter de mercancía lista para el consumo masificado le arranque de raíz toda posibilidad creadora. Sin embargo, en segundo lugar, es necesaria la distancia histórica para poder juzgar el sentido del fenómeno (televisivo, en este caso) al que se hace referencia. Suponer lo contrario, que de manera inmediata puede leerse en éste un “contenido filosófico”, el cual se le atribuye únicamente por una voluntad de transgresión o por el deseo de granjearse simpatías hace caso omiso del señalamiento de Adorno: “Tomar la industria cultural tan en serio como corresponde a su función incuestionada significa tomarla en serio críticamente, no someterse a su monopolio.”<sup>4</sup>

En esa medida renuncio de antemano a adoctrinar al lector sobre los contenidos y mensajes filosóficos de las series de televisión explícitamente dedi-

4 Theodor W. Adorno, *Crítica de la cultura y sociedad I*, Akal, Madrid, 2008, p. 299.

cadadas al horror. Seguramente sería un recurso fácil escribir algo en el siguiente tono: “el horror no sólo proporciona una crítica de nuestro optimismo acerca del mundo, sino que también expresa nuestro pesimismo acerca de cualquier sentido de orden: el horror ayuda a iluminar aspecto de nuestra común, aunque explícitamente negada, visión subyacente de la moralidad.”<sup>5</sup> De tal forma podría utilizar algunos capítulos de *Galería Nocturna*, *La Dimensión Desconocida*, *Un Paso al Más Allá* o *Historias del Lado Oscuro* para instruir a los lectores en los pormenores del imperativo categórico, la formación del carácter o el bien moral. Pero si procediera de tal modo no sólo estaría sometiendo al monopolio de la industria cultural al suponer que sólo mediante el recurso a las imágenes televisivas pueden hacerse comprensibles conceptos que sin lugar a dudas son importantes, pero que, por desgracia, han sido expresados de la manera más aburrida y anticuada por varones blancos muertos. Peor aún: los estaría engañando, pues, a diferencia de lo que sugiere Nachbar, eso no es divertido, es asquerosamente aburrido: me recuerdan esos grotescos intentos de algunas madres que fingen que el brócoli hervido es delicioso únicamente para hacer que sus hijos lo coman o que recurran a un refresco atiborrado de azúcar para que sus remilgosos vástagos se tomen una medicina de gusto repulsivo. Pueden ser recursos ingeniosos y desesperados, pero a final de cuentas falsos: el brócoli es necesario porque es

rico en betacarotenos, pero su sabor es nauseabundo, sin importar los hipócritas gestos de delectación que hagan los padres. Del mismo modo, puede ser iluminador comparar la toma de conciencia de Neo en *Matrix* con los resultados de la *epojé* fenomenológica, pero seguramente Husserl tenía en mente algo un poco más sofisticado que comprobar qué tan profundo es el hoyo del conejo.

Así pues, a partir de este punto no les hablará el profesor de filosofía, se dirigirá a ustedes el fan de la televisión de horror, el que tiene la certeza de que la felicidad es el desenlace de uno de los capítulos perdidos de *Galería Nocturna*, “Sorpresota” (“Big Surprise”). La felicidad, esa incógnita hecha de paradojas, ese desgarre en el tejido de la experiencia cotidiana que nada sabe de condiciones ni de consecuencias. No, no les enseñaré qué teorías filosóficas resultan más digeribles cuando usamos el medio televisivo a manera de andadera, les narraré mi experiencia como televidente. ¿Que no es filosófico? Por favor, acepte mis disculpas, si por filosofía usted entiende un *discurso* acerca de la condición de nuestra cultura, los orígenes del conocimiento o las contradicciones de nuestras convicciones morales, desde luego que no les entregaré un discurso; mi interés es distinto y mucho más modesto: compartir —si me lo permite— mi propia experiencia, pues comparto por entero la idea de Montaigne según la cual “preferiría entenderme a mí mismo antes que entender a Cicerón. Harto tendría con mi propia experiencia para hacerme sabio, si fuera buen estudiante.”<sup>6</sup> Probablemente

5 Philip Tallon, “Through a Mirror, Darkly. Art-Horror as a Medium for Moral Reflection”, en Thomas Fahy (ed.), *The philosophy of horror*, University Press of Kentucky, Lexington, 2010, p. 40.

6 Michel de Montaigne, *Ensayos completos*, Cátedra, Madrid, 2008, p. 1020.

lo aburra con este vagabundeo por los sótanos de la memoria, pero prefiero correr ese riesgo con la esperanza de que a lo largo de este trabajo de “excavar y recordar” alguien pueda reconocerse en los fragmentos de nuestra común experiencia subjetiva, una experiencia que no es un espejo de la naturaleza, ni posee una estructura legaliforme, sino que aparece como un ensamble de actos: percepción, fantasía, imaginación.

En estos días me cuesta trabajo distinguir entre la televisión, el cine y el videojuego. La confusión no se debe sólo a los factores técnicos mediante los cuales algunos videojuegos ostentan escenas cinemáticas que rivalizan con cualquier película, obedece también al modo de narrar: así como se ha vuelto común en los videojuegos recolectar (sobre todo en los *survival horror*) recolectar claves, armas y municiones para enfrentarse a final de cuentas con el “jefe” del nivel, las películas han dejado de contar historias (y cuando lo hacen son ridículamente lacrimógenas) para adoptar la misma estrategia (y de eso da testimonio al insufrible saga de *Los piratas del Caribe*). Y ni qué decir de la división en “temporadas”. Antes las películas estaban pensadas para ser únicas y singulares; sólo si llegaban a convertirse en un éxito se hacían secuelas que, en su mayor parte, eran perfectamente prescindibles, pero no se concebían como una serie ordenada en la que se dosificaba el desarrollo de los acontecimientos (como ocurre ahora en el caso de las películas de *Harry Potter*) a la manera de una serie de televisión.

Sin embargo me parece encontrar el mayor cambio en la actitud con la cual nos dirigimos a estas tres formas de presentar la imagen móvil. En mi infan-

cia, la visita al cine era lo más parecido a una ceremonia solemne. Mientras las iglesias se convertían en bodegones de láminas, cines como el “Apolo”, el “Latino” o el “Palacio Chino” se convertían en edificios imponentes, de amplias escalinatas, alfombras mullidas que ahogaban el sonido de nuestros pasos y una cuidada iluminación que contrastaba con los focos desnudos de nuestras casas. El lugar interrumpía de manera tan abrupta nuestra cotidianidad que, a pesar de que nunca faltaba el rebozo que anunciaba su entrada con el infalible “ya lleguéeee”, apenas las luces se apagaban guardábamos compostura, como si la oscuridad estuviera hecha de ojos vigilantes a cualquier gesto que delatara nuestra baja estofa. La casa, en cambio, era un asunto por completo diferente; una de las caras de la felicidad era llegar de la escuela, prender la televisión, quitarse los zapatos y rumiar un gigantesco tazón de corn flakes al ritmo de las rabinetas de Rogelio Moreno al inicio de la primera barra de caricaturas vespertinas del canal cinco. Ahora el cine (o, mejor dicho, las salas de cine) es una extensión del centro comercial, que a su vez se ha convertido en la imagen invertida (ordenada, eficiente, limpia, repleta de artículos de consumo) de una casa que a fuerza de interminables horarios de trabajo se ha convertido en poco más que un dormitorio, lo cual lo convierte en el espacio ideal para que la gente haga todo lo que quisiera hacer en la sala de su casa: revisar los mensajes del celular, platicar, dormir, engullir crepas insulsas

“  
En estos días me  
cuesta trabajo  
distinguir entre la  
televisión, el cine y  
el videojuego”

y, sólo a veces, intercambiar algo más que recriminaciones con la familia. He visto más silencio y atención en una sesión colectiva de *Silent Hill 2* que en cualquier estreno cinematográfico. Pero ya no me quejo. Total, luego consigo la película en DVD, blu-ray o la descargo vía netflix y la veo mientras me ocupo de algunas tareas del hogar.

El punto es, empero, que esa mescolanza de modos de percibir estuvo ausente en mi infancia y adolescencia, lo cual es sumamente importante para mi experiencia del cine y la televisión de horror. Tal vez debido a su carácter tan próximo al ritual, la experiencia del cine envolvía nuestra atención de un modo sólo comparable al de los juegos callejeros, pero, a diferencia de éstos, nos imponía una inmovilidad que exigía ser reparada en cuanto abandonábamos la sala (sobre todo si nos gustaba la película). Así, las batallas de *La Guerra de las Galaxias* o de *Gansos Salvajes* se multiplicaban en nuestro patio trasero o en la calle, no por afán histriónico, ni por el deseo lúdico de participar en la historia recreándola, sino como una manera de *regresar* a nuestro mundo común, de constatar que a final de cuentas lo vivido en la pantalla tenía puntos de contacto con lo que entendíamos como real. Vaya, no era tanto como aspirar a convertirse en mercenarios, caballeros Jedi o superhéroes; más bien era constatar que por extraordinario y deslumbrante que hubiera sido la película *podíamos* jugar a ella con nuestros juguetes, con nuestras acciones, y mediante esa metamorfosis hacerla entrar a los estrechos y rústicos parámetros de nuestra experiencia. A los nueve o diez años no me decía a mí mismo “es sólo una película”, pues la amenaza de “Ti-

burón” era tan real como la inminente llegada de las abejas asesinas, el Apocalipsis del año 2000 o la posibilidad de una Tercera Guerra Mundial, así que la forma de lidiar con toda la estela de emociones dejada por la película era imitándola, de una manera similar a la cual las tablas de multiplicar perdían esa aura siniestra después de haberlas memorizado. En fin, el cine era una experiencia discontinua, un sueño lúcido que se nos concedía los fines de semana.

Con la televisión era distinto. Para empezar el televisor era parte del mobiliario, en algunos casos incluso tenía acabados “tipo caoba” que hacían juego con el comedor y la alacena, y tampoco estaba exento de las carpetitas y figuras de porcelana que proliferaban por toda la casa. Por su forma, disposición y función, la televisión estaba firmemente enquistada en el entramado de nuestras vidas y en esa medida sus contenidos también entraban en el cálculo de los pequeños triunfos y derrotas del trajín cotidiano. ¿Perderse *la Princesa Sally*? Bueno, no estaba del todo mal si estabas con tu mamá de visita en la casa de una señora pródiga con las galletas. ¿Perderse el desenlace de *Fuerza G*? Doloroso, pero tolerable; ya se hablaría de ello en el recreo durante toda una semana. ¿Perderse *El Imperio Contraataca*? Impensable, aberrante, blasfemo.

En términos generales, esa cotidianidad le daba un aire prosaico a los contenidos televisivos. ¿Por qué rasgarse las vestiduras con *El Derecho de Nacer* si eran los mismos chismes que contaban las vecinas? ¿En dónde podía residir el encanto de *Desayunos con Saldaña* si el estudio en el cual se grababa lucía tan corriente como la sala de la casa? La televi-

sión era entretenida, eso estaba fuera de toda duda, pero no tenía nada de especial, incluso nos servía para ejercitarnos en el tan necesario principio de realidad porque uno se daba cuenta que la sangre real, la que aparecía en los noticieros tenía una tonalidad oscura mientras que la sangre que aparecía en las series de televisión era invariablemente escarlata.

Pero esa misma vulgaridad que le restaba verosimilitud a las persecuciones de *Hawai 5-0*, a los romances del *Crucero del amor* o a las batallas de ¡Combate! tenía un efecto totalmente inesperado, devastador, en lo que tocaba al horror. Recuerdo que en el canal once se transmitía a finales de los setenta una serie titulada *Esta noche a las once*, que consistía básicamente en adaptaciones de cuentos de Edgar Allan Poe, Algernon Blackwood o John Collier (de eso me percaté muchos años después, al leer los relatos y asociarlos con el recuerdo de infancia). Desde luego, no se transmitía a las once de la noche, sino a las ocho, justo a la hora de la cena. No es que mis papás fueran especialmente afectos a la serie, pero como en aquel entonces nuestra flamante tele “Admiral” no tenía control remoto el *zapping* no había llegado aún para provocar conflictos conyugales, así que si eventualmente la televisión se quedaba en el canal once nadie se esforzaba en cambiar el canal y seguíamos cenando tranquilamente. Sin embargo esa tranquilidad esta próxima a llegar a su fin. La televisión estaba sobre un trinchador que se encontraba al lado de uno de los extremos del comedor, a la derecha se alzaba la oscuridad que llevaba a las escaleras que conducían al segundo piso y posteriormente estaba un pasillo en penumbras que daba a

la cochera. Pues bien, el inicio de *Esta noche a las once* incluía una escena que era prácticamente idéntica a la distribución espacial de la casa. La entrada principal del programa era una maqueta del “Big Ben” de Londres, pero después daba paso a fragmentos de algunos capítulos, y una de esas imágenes representaba un baúl, no muy distinto a nuestro trinchador, del cual súbitamente asomaba un cadáver putrefacto que abría lentamente los ojos al mismo tiempo que la cámara se abría para mostrar el resto de la estancia: a la derecha del baúl estaban unas escaleras sumidas en sombras y un pasillo estrecho. No podía soportar la similitud. Si la concha que sopeaba en el chocolate era real, entonces también era posible que un muerto se apareciera en medio de la noche en la sala de la casa y subiera a buscarme con intenciones malignas. Pero lo peor estaba por llegar, también por cortesía de *Esta noche a las once*. Uno de los pocos capítulos que vi completos fue la adaptación de “La muñeca”, de Algernon Blackwood (por cierto, siempre me he preguntado en



qué cuento se habrá basado el programa correspondiente a la imagen del muerto que salía del baúl), el cual narra cómo una secta hindú toma venganza de un cruel coronel británico mandándole una muñeca maldita para que lo asesine. La adaptación que hace del mismo cuento *Galería Nocturna* es genial, pero no se le compara ni de cerca a la sutileza de su contraparte mexicana. En aquélla la muñeca aparece con un rostro diabólico, con colmillos y garras que en un primer momento son espeluznantes, pero exagerados. En contraste, la versión nacional utilizaba una muñeca “Lili Ledy”, de las grandotas que medían poco más de un metro, y solamente mostraban sus pasos que la llevaban a su siguiente víctima mientras murmuraba cosas perversas. ¿Y saben qué? En la casa teníamos unas muñecas iguales, las cuales habían pertenecido hasta hacía poco a mis tías. Aun cuando estaba en la secundaria yo todavía experimentaba un miedo irracional hacia esas muñecas, interpretaba cualquier ruido procedente del clóset en el que estaban guardadas como la señal inequívoca de que habían cobrado vida, de que sus ojos glaucos se abrían para buscarme. Cuántas pesadillas se gestaron en ese breve espacio televisivo.

En este punto cualquier aficionado al género de horror en sus distintas modalidades seguramente encontrará exagerados mis temores infantiles. Señalará que películas como *El Exorcista*, *La Profecía* o el *Bebé de Rosemary* ofrecían mayores y más justificadas posibilidades de estremecimiento. Y sin duda tendrá razón, pero tiene que concederme lo siguiente: siendo un niño no me habrían permitido el acceso a la sala en cualquiera de esas películas. Aún no había tor-

rents, ni dvd, ni siquiera videoclubes, así que esas películas tenían una existencia clandestina que mucho antes de materializarse en imágenes circulaban de boca en boca en algunas charlas de sobremesa. Algunos niños se jactaban de haber visto *El Exorcista*, pero la contaban de una manera tan torpe y exagerada que no conseguía hacerme a la idea de dónde podría encontrarse su poder aterrador. Otros, más marginales, susurraban rumores acerca de la existencia de una película brutal acerca de canibalismo y despedazamientos; veinte años después supe que aludían a la (ahora) venerada *Matanza de Texas*.

Cuando por fin tuve edad para que me admitieran sin dificultad en las funciones destinadas a las películas de terror el principio de realidad ya se encontraba definitivamente instalado, así que los horrores de la pantalla me agradaron, me divertieron, pero definitivamente no me asustaron. En suma, había aprendido que el cine era una experiencia como cualquier otra, que había que hacer cola para los boletos del mismo modo en el cual uno hacía cola para comprar las tortillas y que los multicinemas podían ser tan vulgares y malolientes como los paraderos de camiones.

¿Y la televisión? De algún modo perdió su encanto prístino, esa continuidad con la experiencia que involuntariamente hacía tan verosímiles sus horrores sobrenaturales no tardó en



#### BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, Theodor W. *Crítica de la cultura y sociedad I*, Akal, Madrid, 2008.
- Nachbar, Jack. “Taking popular culture seriously”, en Jack Nachbar y Kevin Lause (eds.), *Popular culture: an introductory text*, University Popular Press, Boiling Green, 1992.
- Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*, Alfaguara, Madrid, 1996.
- Montaigne, Michel de. *Ensayos completos*, Cátedra, Madrid, 2008.
- Tallon, Philip. “Through a Mirror, Darkly. Art-Horror as a Medium for Moral Reflection”, en Thomas Fahy (ed.), *The philosophy of horror*, University Press of Kentucky, Lexington, 2010.
- Wisniewski, Jeremy. “You better not read this, pal: an introduction to *Family Guy and philosophy*”, en idem (ed.), *Family Guy and philosophy*, Blackwell, Oxford, 2007.

diluirse en el culto a la ironía y al ingenio cínico de la generación X. Baste un caso para ilustrar mi posición. Durante años mi padre me había hablado de la mítica serie *La Dimensión Desconocida*, particularmente del capítulo en el cual un cazador y su perro se pierden en el bosque, y en la búsqueda de un camino que los lleve de regreso a casa encuentran a un hombre que afablemente les señala el atajo a seguir: una soleada vereda rodeada de frondosos árboles. Con nuevos bríos, el cazador se dispone a tomar el camino indicado, pero su perro se niega a obedecerlo e insiste en seguir un páramo oscuro lleno de brezales. Dejando perplejo al amable guía, el cazador decide seguir a su perro y al final del camino se topan con el paraíso. Entonces se nos aclara que ambos murieron súbitamente en un accidente acontecido mientras se encontraban de cacería, el hombre al que encontraron no es otro más que el diablo, cuyo intento de engañarlos y conducirlos al infierno fue frustrado por la intuición

y fidelidad del perro. Una historia ñoña sin lugar a dudas, pero que me impresionó no tanto por la fidelidad del perro como por la posibilidad de que el diablo hiciera presencia en el nuestro. Podía imaginar una vereda similar a la que llevaba a la casa de mis abuelos paternos, incluso podía visualizar al diablo apoyado en la mora que estaba en uno de los recodos del sendero; de nuevo, la continuidad con la experiencia, aunque

fuera por la mediación del relato de mi padre, hacía del medio televisivo un conducto más dúctil para transmitir el horror que las películas o los cómics. Así que cuando me enteré de que transmitirían en canal cinco *Dimensión Desconocida* me preparé con una emoción tan intensa que actualmente no podría reproducir sin fingirla. El grado de excitación sólo fue comparable a la decepción de percatarme de que no era la serie original en blanco y negro del genial Rod Serling la que estaban transmitiendo, sino una versión actualizada (de 1986) a colores y llena de ese bobalicón optimismo de los ochenta. Creo recordar que era una historia acerca de un veterano de la guerra de Vietnam que podía revivir y, más todavía, reproducir en su entorno todos los horrores de la guerra. A la distancia creo que no funciona del todo mal como metáfora de cómo las heridas de guerra alcanzan incluso a una cafetería perdida en el Medio Oeste, pero definitivamente ya había cortado amarras con mi experiencia.

Ahora tengo más de cuarenta años. Me he podido hacer de las series completas que poblaron mi imaginación infantil y adolescente (los últimos adjetivos se refieren a una condición, no sólo a un orden cronológico). Varios de los capítulos me parecen buenos, sólidamente armados, bien actuados y salen victoriosos de las limitaciones técnicas de su tiempo. Es cómodo verlos en la sala, en un sistema que me permite reproducir películas y jugar el FIFA 14, pero me aburro rápidamente porque inevitablemente me confundo al no poder distinguir exactamente qué es lo que estoy viendo: ¿una película, una serie, un videojuego?

