



FCC
Facultad de Ciencias
de la Comunicación



Universidad
Nacional
de Córdoba

La ficción seriada
BLACK MIRROR:
La construcción narrativa de
las redes sociales

Una exploración en el marco del discurso social actual

Autoras

Herrera, Guadalupe. 38.748.999

Rolón, María Belén. 36.407.337

Directora

Castillo, Jimena.

Marzo, 2019

Agradecimientos

A mis padres, por ofrecerme siempre lo mejor y darme su apoyo incondicional desde el primer día.

A mi hermano, Santi, por guiarme en el camino y ayudarme en cada paso.

A Belén, por la alegre compañía y la paciencia infinita.

Guadalupe

A mis padres, por siempre dejarme ser lo que quiero ser.

A mi hermana y mis hermanos, por acompañarme y cuidarme, de cerca y de lejos.

A mi abuela Tota, por enseñarme a escribir y a vivir.

A mi abuelo Savelio, de quien su nieta macanuda heredó el amor por la comunicación.

A Emiliano, por convertirse en un hermano más.

A Renee, por adoptarme académicamente hace seis años y guiarme con tanto amor.

A mis amigas y amigos, por el gran arte del aguante.

A Guadalupe, por compartir conmigo este y muchos otros caminos.

María Belén.

A la Facultad de Ciencias de Comunicación y todos los que en ella se desenvuelven, por darnos las herramientas para crecer y crear.

A Jimena, por guiarnos con tanta paciencia y compromiso.

Guadalupe y María Belén.

Resumen

En la actualidad, los avances en el ámbito de la tecnología han modificado de manera significativa la vida de las personas. Estas innovaciones enfocadas en la creación de dispositivos se encuentran acompañadas por el surgimiento de las redes sociales que fundan nuevas formas de interacción e influyen en una infinidad de aspectos propios de la cotidianidad.

Teniendo en cuenta esto y asumiendo que la apropiación de las nuevas tecnologías es un tema de investigación con marcada vigencia en el dominio de la comunicación, el presente trabajo final de grado propone reconocer, describir y analizar el alcance de las redes sociales en el marco de la hegemonía discursiva contemporánea, a partir de la construcción narrativa de estas redes en la ficción seriada *Black Mirror*, considerando las condiciones sociohistóricas de producción de la misma.

En este análisis, en primer lugar, resultan indispensables ciertas herramientas de la semiótica para el abordaje de los discursos. La narratología, la consideración de los géneros discursivos se consolidan como gran apoyo a la hora de recorrer las distintas configuraciones de la ficción aquí protagonista. A su vez, las teorías de la comunicación, definen sus aportes específicos. Con todo esto, la propuesta centra su atención en la perspectiva de que *Black Mirror* dialogue con otros discursos no ficcionales que convergen en la construcción de sentidos en el marco del discurso social actual.

Tabla de Contenidos

Introducción	7
Antecedentes	13
Marco teórico	15
Las condiciones productivas	15
La hegemonía discursiva	18
Metodología	24
Género discursivo y formato seriado.....	25
Análisis narrativo	31
Personajes y ambientes	33
Acontecimientos	35
Transformaciones	35
Temporalidad	36
Condiciones de producción y hegemonía discursiva	37
Episodios seleccionados	39
La era dorada de las series: un acercamiento desde la historia	40
El género: la ciencia ficción en su rama distópica	46
Matriz narrativa	63
El ambiente	63
Las redes sociales como sujeto supremo	64
Identidad y relaciones sociales: su construcción en la era digital	66
La democracia del me gusta: la política y las audiencias digitales	70
Control social distribuido y linchamiento digital.....	73
Transformaciones: entre la inversión y la sustitución	76
Condiciones de producción y hegemonía discursiva	80
La gran metáfora del espejo negro	81
Las redes sociales: su omnipresencia en la Galaxia Internet	83

La identidad virtual: entre ser y parecer	87
Redistribución del poder: la política como espectáculo	92
Del panóptico de Bentham al panóptico digital: control invisible y móvil	97
La reconfiguración de los medios tradicionales.....	101
Conclusiones.....	108
Bibliografía.....	113
Anexos.....	120

Tabla de Ilustraciones

Imagen 1. Himno nacional. Primer plano	53
Imagen 2. Himno Nacional. Primerísimo primer plano	53
Imagen 3. Himno nacional. Primer plano	54
Imagen 4. Momento Waldo. Primer plano	54
Imagen 5. Momento Waldo. Primer plano.	55
Imagen 6. Caída en picada. Plano detalle	55
Imagen 7. Cállate y Baila. Plano detalle.....	56
Imagen 8. Caída en picada. Plano detalle	56
Imagen 9. Caída en picada. Primer plano	57
Imagen 10. Hang the dj. Plano detalle.....	57
Imagen 11. Hang the dj. Plano medio.	57
Imagen 12. Hang the dj. Plano general	58
Imagen 13. Caída en picada. Gran plano general urbano	58
Imagen 14. Himno nacional. Gran plano general.....	59
Imagen 15. Caída en picada. Planos en tonalidades pastel	60
Imagen 16. Caída en picada. Planos en escala de grises	60

Introducción

En la actualidad, los avances en el ámbito de la ciencia y la técnica han modificado de manera significativa la vida de las personas. Estas innovaciones tecnológicas enfocadas en la creación de dispositivos se encuentran acompañadas por el surgimiento de nuevos espacios virtuales que fundan nuevas formas de interacción e influyen en una infinidad de aspectos propios de la cotidianidad.

Teniendo en cuenta esto y asumiendo que la apropiación de las nuevas tecnologías es un tema de investigación con marcada vigencia en el ámbito de la comunicación, el presente trabajo final de grado propone un análisis de las redes sociales desde la construcción narrativa que se hace de las mismas en el producto audiovisual de ficción *Black Mirror*.

La red que el departamento de Defensa de Estados Unidos, en plena guerra fría, creó para un uso exclusivamente militar sentó las bases para lo que hoy conocemos como Internet y para todos los cambios que la misma trajo consigo. Su nombre procede de las palabras en inglés Interconnected Networks, que significa redes interconectadas, por lo que se puede decir que es una red global en la que se conjuntan todas las redes. La misma se convirtió en una herramienta de gran envergadura en el mundo porque permite la transferencia de información dejando de lado las barreras del tiempo y el espacio.

En esta línea, la cotidianidad de los individuos se modificó a una gran velocidad. Los cambios impulsados por Internet influyeron de tal manera que se habla de una revolución tecnológica, haciendo una homologación con los cambios sociales que en su momento introdujo la revolución industrial.

Es en estos cambios sociales en los que radica el interés de este trabajo. Teniendo en cuenta que las nuevas formas de establecer relaciones sociales, hacer política, buscar pareja o retomar el contacto con viejas amistades poco o nada tienen que ver con las de antaño, se cree importante prestar atención a esta nueva manera de interactuar que campa por un territorio que merece ser explorado: las redes sociales.

Aunque hoy en día estas redes forman parte de la vida de todos y difícilmente se pueda imaginar una rutina sin ellas, sus orígenes históricos son recientes, se remontan a 1994, cuando el avance tecnológico permitió que algunas webs pudieran ofrecer la posibilidad de añadir comentarios en foros, mensajes instantáneos y listas de amigos.

Entendidas desde sus inicios como un sitio en la red cuya finalidad es permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades, las redes sociales son foco de atención porque el número de usuarios en ellas no ha parado de crecer y porque las mismas han sabido inmiscuirse en cada rincón del mundo.

Según los análisis realizados en enero del 2018 por las organizaciones We Are Social y Hootsuite, actualmente el planeta está habitado por más de 7 billones y medio de personas, de los cuales el 53% de ellas tienen acceso a Internet. Además, sostienen que tres cuartas partes de quienes tienen acceso son usuarios activos de redes sociales, lo cual representa el 42% de la población mundial (We Are Social, 2018).

En este sentido, queda explícito el lugar protagónico que poseen las redes sociales en la actualidad, por ser parte de la vida de un gran número de personas a nivel mundial y por los cambios sociales que las mismas implican. En esta línea, es importante considerar que, si bien desde una primer acercamiento estas plataformas webs parecen haber llegado para facilitar los canales de interacción, también es importante considerar que la configuración de las mismas y de todo lo que en ellas se desarrolla requiere de un análisis atento para comprender las problemáticas que las atraviesan, las que fomentan y de las que son parte.

Habiendo destacado el lugar predominante que estos sitios webs poseen en la actualidad, resulta inevitable preguntarse por qué este trabajo se propone estudiarlos desde una ficción.

En primer lugar, esta decisión se desprende de considerar que las producciones audiovisuales en relación con sus condiciones productivas construyen de un modo privilegiado la visión del mundo y las narrativas de la época, funcionando como una máquina de aprendizaje colectivo que facilita la organización de los intercambios simbólicos que constituyen la vida social (Koza, 2004).

De lo anterior y teniendo en cuenta que este trabajo final se sitúa en el marco de la licenciatura en comunicación social, cabe destacar que para llevar a cabo esta investigación resultan indispensables herramientas de la semiótica para el estudio de los discursos. A su vez, las teorías de la comunicación, los aportes del lenguaje audiovisual y de la narratología resultan de gran apoyo a la hora de analizar distintas aristas de la ficción aquí protagonista. Además, en esta propuesta se buscará que la producción audiovisual seleccionada dialogue con discursos no ficcionales que convergen en la construcción de sentidos en el marco del discurso social actual.

En esta dirección, es muy significativo destacar el poder que poseen las producciones de este tipo a la hora de estimular la conciencia ante sucesos de gran envergadura. Es interesante pensar que muchas veces se logra una lucidez crítica de gran calibre a través de lo ficcional porque los relatos cuestionan la actualidad de una forma diferencial mediante la metaforización.

En este punto, resulta esclarecedor traer a colación una afirmación de Slavoj Žižek en tanto sostiene que

Según Lacan, a veces la ficción es más real que la vida real. A veces lo que es excluido o reprimido de nuestra realidad se formula más tarde disfrazada de ficción. Por eso me gusta la ciencia ficción porque podemos ubicar cosas que no podemos confrontar directamente en la realidad. (Žižek en Pavón, 2013)

En la misma línea y resaltando que este trabajo se posiciona desde la teoría de los discursos sociales, se considera que toda obra participa de la red simbólica, en tanto produce y es producida por los discursos sociales, y esto es lo que hace que sea representativa de la tendencia de su tiempo.

En este orden de asuntos, es importante destacar que cuando se habla de producciones audiovisuales, la referencia a múltiples aspectos es obvia, sin embargo lo que aquí interesa es su plano discursivo. Entonces, conviene aclarar desde este primer momento que el análisis presentado en este trabajo se centra especialmente en la dimensión narrativa, por lo que cuestiones como la banda sonora o la propuesta visual han sido abordadas de manera

secundaria, dando lugar privilegiado a aquellos aspectos que hacen a la construcción narrativa tales como los acontecimientos, las transformaciones y la relación entre los distintos actantes.

Además, la elección de una producción seriada tiene que ver con la época dorada que viven las series televisivas en la actualidad (Pérez Gómez, 2011), en la cual éstas han conseguido un nivel de complejidad e innovación narrativa y una calidad cinematográfica (Sepinwall 2012) que, con compañía de las innovaciones tecnológicas que facilitan su producción y difusión, han alcanzado un éxito digno de resaltar.

En síntesis, algunas series tienen la capacidad de problematizar y dar cuenta de la hegemonía discursiva de lo contemporáneo y es esto lo que fundamenta el análisis desde las mismas.

Como bien se destacó antes, la actualidad está signada por una gran producción y difusión de series, lo que ineludiblemente lleva a preguntarse por qué la producción seleccionada para este trabajo es *Black Mirror* y no otra.

Desde su estreno en diciembre de 2011 *Black Mirror* es una de las series que ha dado qué hablar, producida por Endemol y emitida por el canal británico Channel 4 durante sus dos primeras temporadas e incorporada a la plataforma Netflix en 2015, se consolidó como un producto de referencia a la hora de la discusión académica y las reflexiones en torno a las problemáticas que rodean la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Serra, 2017).

Esto se fundamenta si se tienen en cuenta ciertas características que la convierten en un interesante objeto de investigación. Martínez-Lucena y Barrycoa (2017) sostienen que “*Black Mirror es una distopía tecnológica, o mejor, es una colección de ellas*” (p. 18-19). La pluralidad de esta afirmación tiene que ver con que cada episodio de la serie es autoconclusivo, es decir, cada historia tiene un comienzo, desarrollo y desenlace con determinados personajes en escenarios particulares que se renuevan en cada entrega. Del mismo modo, sostienen que cada una de las entregas

se centran en los insospechados efectos de algunos dispositivos que los espectadores conocen por propia experiencia o que están en ciernes de aparecer en nuestro

mercado. De modo que la ansiedad aparece como fruto de constatar la razonabilidad de que lo que se ve en pantalla pueda llegar a ser un reflejo luctuoso de nuestra venidera vicisitud. (Martínez-Lucena y Barraycoa, 2017, p. 18-19)

Además, en la producción audiovisual se busca deliberadamente no repetir actores ni locaciones y cada episodio propone su verosímil particular, de modo que el espectador puede empezar por el título que le resulte más llamativo. Esta novedad tiene una función narrativa importante: nunca se sabe cómo será el mundo que se presentará a continuación. El creador de la idea general y guionista la describe como “*una caja de chocolates amargos, porque nunca sabes qué puede traer el próximo episodio, lo único que sabes es que será amargo*” (Brooker en Stolworthy, 2016).

Sin embargo, existe una constante que funciona como hilo conductor de la serie en general y es que *Black Mirror* se sitúa en un escenario probable, en un reflejo oscuro de cómo sería la sociedad si siguiese por un camino determinado. Para esto, todas las innovaciones tecnológicas que *Black Mirror* pone en pantalla no distan en demasía de las que se conocen en la actualidad, pero llama la atención acerca de las posibles consecuencias que se desprenden de ellas, resaltando sobre todo el impacto en la conformación de la sociedad, las maneras de consumir y producir información y en los modos de comunicación entre los individuos.

En cada uno de los episodios, Charlie Brooker implica a los eventuales espectadores en la trama y les plantea la duda de qué harían en una situación similar, cómo actuarían si tuvieran la tecnología propuesta. En otras palabras y tal como sostiene Scolari (2017), *Black Mirror*

es quizás la mejor reflexión narrativa disponible en la cultura contemporánea sobre la cuarta ley de los medios de Marshall McLuhan ¿qué pasa cuando forzamos a una tecnología y la llevamos hasta sus últimas consecuencias? La respuesta, en cada episodio de *Black Mirror* (p. 45).

En esta misma línea, desde el título, Brooker pone en juego una metáfora que ilustra de manera ideal el contenido. *Black Mirror*, espejo negro en español, evoca la pantalla apagada los dispositivos tecnológicos en los que las personas se reflejan de manera obsesiva y compulsiva todos los días. En este sentido, se considera que desde un primer acercamiento

la serie ya demuestra tener capacidad reflexiva para analizar las transformaciones que tienen lugar en ésta revolución tecnológica y para ilustrar los miedos que las mismas despiertan.

En síntesis, la relevancia comunicacional en este trabajo es doble. En primer lugar, haciendo referencia a las redes sociales como medios de comunicación vertebrales para analizar las diversas modificaciones que han sufrido los modos de interacción desde la llegada de Internet y, en segunda instancia, por proponer un enfoque desde un producto cultural tal como lo es la serie *Black Mirror*. Se conjugan aquí dos linealidades que, centradas en la teoría del discurso social, de manera en que este producto audiovisual, en conjunto con sus condiciones de producción, dan cuenta de los distintos componentes que forman la hegemonía discursiva teorizada por Marc Angenot.

En este sentido, es importante destacar que el objetivo principal de esta investigación es reconocer, describir y analizar el alcance de las redes sociales en el marco de la hegemonía discursiva contemporánea, a partir de la construcción narrativa de estas redes en el producto audiovisual *Black Mirror*, teniendo en cuenta las condiciones sociohistóricas de producción del mismo. Para ello es necesario establecer ciertos objetivos específicos: delimitar el género discursivo y el formato seriado en los cuales se inscribe la serie y su alcance en el marco del discurso social actual; identificar y analizar las distintas marcas discursivas teniendo como ejes categorías de análisis propuestas desde la narratología y desde la semiótica audiovisual, y, a su vez, establecer relaciones entre los sentidos producidos en cada episodio y sus condiciones sociohistóricas de producción.

Antecedentes

Teniendo en cuenta el interés del presente trabajo, es importante destacar la existencia de ciertas investigaciones anteriores que, por poseer puntos de confluencia con los objetivos antes planteados, resultan de gran aporte a la hora de situarnos en la temática y en la relevancia de la misma. En este sentido, se resaltarán aquellas propuestas que focalizan en el estudio de las producciones ficcionales como medios privilegiados en la construcción de la visión del mundo y las narrativas de la época.

En primer lugar, el libro *La subjetividad hipermoderna* de Jorge Assef (2013), producto de su tesis doctoral, realiza una lectura de *la subjetividad de la época* desde el cine, la semiótica y el psicoanálisis. Tomando al cine como una de las formas de discursividad social, el autor ofrece una interpretación del mundo anclado en un contexto socio histórico determinado, una sociedad determinada por, en palabras de Assef, la subjetividad hipermoderna.

Además, se pueden mencionar dos trabajos finales producidos en la Facultad de Ciencias de la Comunicación (FCC) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC), los cuales sirven como antecedente más próximos en tanto utilizan un marco teórico similar y responden a los requisitos propios del reglamento de la FCC. El primero de ellos, realizado en el año 2013 por Moreno, Pizarro y Sileoni, *Construcción identitaria de la mujer en un producto audiovisual : análisis del caso "Socias"*; consistió en un análisis dedicado a reconocer componentes de la hegemonía discursiva, propuestos por Marc Angenot, a través de las características representativas de las mujeres protagonistas de la serie. En segundo lugar, resulta interesante la investigación titulada *Modelos de sociedad y agentes sociales en la ciencia ficción cinematográfica : un análisis comunicacional de la saga Star Wars*, realizada por Valentina Lucey (2017). Si bien la autora utiliza un marco teórico que dista del utilizado en el presente trabajo, su estudio toma relevancia como antecedente porque utiliza un producto de ciencia ficción para analizar la producción de sentido social a través de los conceptos de modelo de sociedad y agentes sociales.

Por último y como antecedente de la temática en cuestión, se encuentra el trabajo de fin de grado de Periodismo, *al otro lado del espejo negro: análisis del discurso verbal en la serie de televisión Black Mirror*, producido por Juan José Benedí Esteban en la Facultad de

Filosofía y Letras de la Universidad de Zaragoza en 2013. Aquí se llevó a cabo un análisis del discurso verbal de la primera temporada de la serie con el objetivo de develar las ideas y críticas al statu quo que subyacen en la trama de la obra y las situaciones representadas; llegando a la conclusión de que la serie puede provocar cierta reflexión en el espectador si es que el mismo está dispuesto. Además, resalta que ninguno de los episodios analizados pone en cuestión grandes convenciones de la actualidad pero que esto se debe más bien a la decisión de centrarse en las consecuencias del progreso tecnológico y que poco tiene que ver con conformismo o autocensura.

Marco teórico

Al considerar a cada uno de los episodios de *Black Mirror* como un discurso audiovisual, en tanto producción de sentido que combina elementos visuales y sonoros, resulta indispensable un enfoque teórico que sirva de guía para analizarlos.

En los siguientes párrafos, se explicitará un recorrido teórico-conceptual que resulta de la conjugación de ciertos aportes del investigador argentino Eliseo Verón y del semiólogo canadiense Marc Angenot; enlazándolos en la coincidencia en la que recaen ambos al afirmar al discurso como productor de sentido, siempre situado en un tiempo y espacio determinado. Del primero de ellos se resaltarán los enunciados teóricos que sustentan que *“el análisis de discurso no es otra cosa que la descripción de las huellas de las condiciones productivas en los discursos, ya sean las de su generación o las que dan cuenta de sus efectos”* (Verón, 1993, p.127). Mientras que de Angenot (2010) se rescatarán los postulados que versan sobre la idea de que la producción social del sentido supone el sistema completo de los intereses de los cuales una sociedad está cargada, por lo que en todo estado de sociedad, el discurso social confluye, no sin conflictos, en tendencias hegemónicas que sustentan su singularidad.

Las condiciones productivas

En primera instancia, se considera importante hacer alusión a la aparición del concepto discurso, el cual fue una novedad en la década de 1970 cuando las teorías críticas y estructuralistas renovaron su enfoque. Al poner especial atención al conjunto de dinámicas sociales que *“generan y son portadoras de sentido”* (Zecchetto, 2002, p. 186), lograron ampliar la perspectiva desde la cual se consideraba al lenguaje en ese entonces. En esta línea, la idea de discurso se señala siempre como un mensaje producido por alguien y dirigido a alguien, como un mensaje situado que se presenta como *“una construcción social y cultural portadora de sentido”* (Zecchetto, 2002, p. 192)

El surgimiento de este concepto y, por añadidura, el de la teoría de los discursos sociales, supone, para Eliseo Verón, algunas superaciones a nivel conceptual. En primer lugar, la separación del discurso y la lingüística, destacando que el primero se posiciona en un nivel superior de análisis, pero que, sin embargo, guardan entre ellos una relación de mutua

articulación. En segundo término, abre la posibilidad a un pensamiento ternario sobre la significación, y da lugar, en tanto, a la noción de productividad de sentido; y, además, abre el análisis a dimensiones olvidadas por la tradición francesa, a saber: la materialidad del sentido y la construcción de lo real en la red de la semiosis. Es a partir de esta triple superación que la teoría de los discursos funda su vocación traslingüística.

De toda la propuesta teórica del autor, en este trabajo interesa destacar aquellas hipótesis sobre las que descansa la conceptualización del discurso como *“una configuración espacio-temporal de sentido, identificada sobre soportes materiales diversos que son fragmentos del proceso de producción”* (Verón, 1987, p.122)

A su vez, de esta definición se desprenden diferentes aspectos. En primer lugar, se puede hacer especial foco en la doble hipótesis sobre la cual se fundamenta todo su enfoque:

- toda producción de sentido es necesariamente social: no se puede describir ni explicar satisfactoriamente un proceso signifiante, sin explicar sus condiciones sociales productivas.
- Todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido, cualquiera fuere el nivel de análisis (Verón, 1987, p.125).

En otras palabras, existe un doble anclaje: del sentido en lo social, y de lo social en el sentido. Esto quiere decir que el discurso es esencialmente social, es solo en el nivel de la discursividad donde *“el sentido manifiesta sus determinaciones sociales y los fenómenos sociales develan su dimensión signifiante”* (Verón, 1987, p.126).

En segundo lugar, de la definición presentada, debe destacarse la materialidad del sentido, en tanto siempre se parte de configuraciones de sentido entendidas como productos que pueden identificarse sobre un soporte material que es un fragmento de la semiosis. En otras palabras, toda producción de sentido tiene una manifestación material en *“la dimensión signifiante de los fenómenos sociales”* (Verón, 1987, p. 126).

En tercer lugar, de lo antes expuesto deriva un aporte que es fundamental para los objetivos de este trabajo: las condiciones productivas. Partiendo del supuesto de que un objeto debe

pensarse siempre en relación con estas condiciones, el autor deja en claro que resulta reductivo tomar en cuenta solamente los elementos internos e inmanentes de un discurso. Tal como sostiene Verón, un discurso “*no puede jamás ser analizado en sí mismo, no puede reclamar inmanencia alguna*” (Verón, 198, p.127). Es por esto que se vuelve indispensable relacionar los discursos con sus respectivas condiciones, con un marco de referencia que amplíe y dé mayor transparencia a la construcción y lectura discursiva (Zecchetto, 2002).

Al hablar de condiciones productivas, se hace alusión a las determinaciones que dan cuenta de las restricciones de generación de un discurso o de su recepción. Las primeras de ellas son denominadas gramáticas o condiciones de producción y las segundas gramáticas o condiciones de reconocimiento, siendo ambas los dos polos del sistema productivo. Cada una de ellas tiene la forma de un conjunto complejo de reglas que describen las operaciones.

Es importante destacar que las condiciones jamás son exhaustivas. Es posible construir tantas gramáticas como maneras haya de abordar el discurso, puesto que todo discurso es heterogéneo y constituye el lugar de encuentro de una multiplicidad de sistemas de determinaciones diferentes. Además, las condiciones productivas intentan representar los enlaces de un texto o un conjunto de ellos con su sistema productivo, no expresan propiedades en sí. Es así que la semiosis se entiende siempre como una red de relaciones entre el producto y su producción, siempre como un sistema relación en el que se enlazan el discurso y su otro.

El análisis del discurso entonces consistirá en la descripción de las huellas que dejaron en el discurso estas condiciones productivas, sean aquellas que tienen que ver con su generación o con su recepción. A los fines de esta investigación, se hará especial énfasis en las primeras, entendidas como aquellas restricciones que se efectúan en la generación del discurso que se analiza, es decir, aquellos otros discursos anteriores al corpus analizado.

Para dar cuenta de estas gramáticas, el semiólogo Verón (1987) sostiene que deben considerarse las operaciones de asignación de sentido que consisten en la búsqueda de marcas presentes en la materia significativa. Es importante dejar en claro que se habla de marcas cuando la relación entre las propiedades significantes y sus condiciones productivas no es clara; en cambio, se habla de huellas cuando la relación queda claramente establecida, cuando

estas logran mostrar que si los valores de las variables postuladas como condiciones de producción cambian, el discurso también cambia .

De todo este recorrido teórico se desprende una consecuencia relevante: superar la vieja y falsa dicotomía entre el análisis interno y el análisis externo del discurso. Estos dos puntos de vista reposan en un mal entendido, ya que el análisis no puede ser exclusivamente externo porque para postular una condición productiva de un conjunto discursivo dado, hay que demostrar que dejó huellas en el objeto significativo; y no puede realizarse únicamente de manera interna, porque ni siquiera podemos identificar lo que hay que describir en una superficie discursiva sin tener alguna hipótesis sobre las condiciones productivas.

En síntesis, Verón (1987) sostiene que el análisis no puede ser exclusivamente externo ni interno, dado que los objetos que interesan no están en los discursos; ni están fuera de ellos; sino que son sistemas de relaciones que todo producto significativo mantiene con sus condiciones de generación, por una parte y con sus efectos por la otra.

La hegemonía discursiva

En un sentido similar al propuesto por Eliseo Verón, el canadiense Marc Angenot (1994) subraya la importancia de las condiciones de producción y de recepción afirmando que *“no se puede dissociar lo que se dice, de la manera en que se lo dice, el lugar donde se lo dice, los diversos fines a los que sirve, los públicos a los que se dirige”* (p.387). Entiende entonces, al discurso como un hecho social e históricamente situado.

Esta afirmación se desprende de la premisa que sirve de fundamento a la propuesta de este autor: hablar del discurso social en singular. Es este abordaje el que permite pensar que más allá de las distintas prácticas significantes, quien se proponga a llevar a cabo un análisis del discurso social podrá *“identificar las dominancias interdiscursivas, las maneras de conocer y de significar lo conocido que son lo propio de una sociedad, y que regulan y trascienden la división de los discursos sociales”* (Angenot, 2010, p. 28).

Es en este contexto que sostiene que los enunciados no se bastan a sí mismos, sino que son *“como eslabones de cadenas dialógicas o reflejos unos de otros, están llenos de ecos y de recuerdos penetrados por visiones del mundo, tendencias, teorías de una época”* (Angenot,

2010, p.25). Desde este punto de partida, se pueden esbozar dos nociones que son fundamentales para entender la perspectiva del autor en relación al funcionamiento del discurso social. La primera de ellas es la intertextualidad, aquí planteada como la circulación y la transformación de ciertos ideogemas que son “*pequeñas unidades significantes dotadas de aceptabilidad difusa en una doxa dada*” (Angenot, 2010, p. 25); la segunda es la noción de interdiscursividad, definida como la influencia y la interacción que se da de manera mutua entre las axiomáticas del discurso.

Además, teniendo en cuenta lo antes mencionado, el autor canadiense postula que las prácticas significantes forman un

todo orgánico y son cointeligibles, no solamente porque allí se producen y se imponen temas recurrentes, ideas de moda, lugares comunes y efectos de evidencia, sino también porque, de manera más disimulada, más allá de las temáticas aparentes, se podrá reconstituir reglas generales de lo decible y de lo escribible, una tópica, una gnoseología, determinando, en conjunto, lo aceptable discursivo de una época (Angenot, 2010, p. 29).

Es decir que, bajo esta mirada, todo lo que se analiza como signo, lenguaje y discurso es ideológico, ya que llevan la marca de los modos “*de conocer y de significar lo conocido*” (Angenot, 2010, p. 28) que no son necesarios ni universales, sino que dejan a la vista los intereses sociales y ocupan una posición en la economía de los discursos sociales.

A partir de esto, el investigador deja explícita su postura al sostener que hablar de discurso social es hablar de “*los sistemas genéricos, los repertorios tópicos, las reglas de encadenamiento de enunciados que, en una sociedad dada, organizan lo decible- lo narrable y opinable- y aseguran la división del trabajo discursivo*” (Angenot, 2010, p. 21). Se trata así de desestimar la idea de que el discurso social es un espacio indeterminado donde las tematizaciones se producen de manera aleatoria; y a su vez, de dar lugar a uno de los aportes más significativos del autor al análisis del discurso: la hegemonía discursiva.

Coherente con el pensamiento de Gramsci, la hegemonía en este enfoque es presentada como “*un sistema regulador que predetermina la producción de formas discursivas concretas*”

(Angenot, 2010, p.30), se entiende entonces como un conjunto de normas e imposiciones que indican qué temas son aceptables e, indisolublemente las maneras tolerables de tratarlos, e instituyen la jerarquía de las legitimidades sobre un fondo de relativa homogeneidad. Según Marc Angenot, la hegemonía discursiva

debe describirse formalmente como un canon de reglas y de imposiciones legitimadoras, y socialmente, como un instrumento de control social, como una vasta sinergia de poderes, restricciones y medios de exclusión ligados a arbitrarios formales y temáticos (Angenot, 2010, p. 32)

Lo antepuesto solo puede entenderse si seguimos el pensamiento del autor en cuanto al presupuesto de que en cada sociedad

la interacción de los discursos, los intereses que los sostienen y la necesidad de pensar colectivamente la novedad histórica producen la dominancia de ciertos hechos semióticos que sobredeterminan globalmente lo enunciable y privan de medios de enunciación a lo impensable o lo aún no dicho (Angenot, 2010, p. 29)

En consecuencia, la hegemonía no es aquello que se expresa más fuerte, más alto, lo que se oye en más lugares; nada tiene que ver con este dominio cuantitativo. Es, más bien, el conjunto de los repertorios y reglas que aseguran la división del trabajo discursivo y un cierto grado de homogeneización de retóricas, tópicos y doxas transdiscursivas. Este último punto es interesante en tanto resalta que la hegemonía apunta a la homeostasis, es decir no solo se presenta como un conjunto de contradicciones parciales sino que, logra imponerse *“como resultado de todas esas tensiones y vectores de interacción”* (Angenot, 2010, p. 34)

Habiendo establecido los aspectos esenciales de hegemonía discursiva, es importante hacer foco en la composición de la misma, en tanto estos mecanismos reguladores se han consolidado en distintas opciones. Siguiendo estas afirmaciones, Angenot propone ciertos puntos de vista o componentes que permiten abordarla y que serán tenidos en cuenta en este trabajo a la hora de realizar el acercamiento al corpus de estudio.

El primero de ellos es la lengua legítima, concepto para el cual retoma a Bajtín, considerándola como un lenguaje ideológicamente saturado, es decir como una manera de

concebir el mundo que garantiza un máximo de comprensión mutua en las esferas de la vida ideológica (Bajtín, 1989) y que, a la vez determina al enunciador aceptable. Este componente implica también la escala de distinciones de la lengua, su diversificación en idiolectos que si bien refieren a un tipo ideal, siempre señalan identidades sociales.

Desde otro punto de abordaje, Angenot hace alusión a la tópica y gnoseología. Remontándose a Aristóteles propone llamar tópica al “*conjunto de lugares o presupuestos irreductibles del verosímil social*” (Angenot, 2010, p.38), es decir a aquellos temas a los que, más allá de las divergencias, todos hacen alusión; aquellos que dejan a la vista sobre que se puede opinar y a su vez están presupuestos en toda secuencia narrativa.

En esta línea, se puede afirmar entonces que la tópica es lo que produce lo opinable, lo plausible y aquello que está supuesto en toda secuencia narrativa en tanto sostiene la dinámica de encadenamiento de los enunciados.

Entre todas estas preconstrucciones no existe una ruptura de continuidad por lo que se puede pensar en la existencia de un repertorio de aquello que es probable, lo que en términos de Angenot (2010) se conoce como la doxa. En otras palabras, la misma es entendida como el común denominador social, como el repertorio tópico de un estado de la sociedad. Es aquello que, en palabras del autor “*solo se predica a los conversos, pero a los conversos ignorantes de los fundamentos de su creencia, lo que es impersonal y, sin embargo, necesario para poder pensar lo que se piensa y decir lo que se tiene que decir.*” (Angenot, 2010, p. 40).

Además, si se considera, como lo explica el investigador, que “*todo acto de conocimiento es también acto de discurso*” (Angenot, 2010, p.40), es necesario avanzar más allá de un repertorio tópico para abordar la gnoseología que corresponde a las maneras en las que el mundo puede ser esquematizado utilizando la lengua como soporte y que constituyen la precondition de los juicios. Esta gnoseología, que es un hecho de discurso indisociable del tópico, corresponde a lo que se ha denominado a veces estructuras mentales de una determinada época o pensamientos (Angenot, 2010).

Asimismo, los discursos sociales están siempre marcados por la presencia particularmente identificable de objetos temáticos representados por las formas de lo intocable: los fetiches y

los tabúes. Analizarlos es importante porque no solo están representados en el discurso social, sino que son esencialmente producidos por él.

Entre estos puntos de vista, Marc Angenot (2010) destaca que la hegemonía también puede abordarse como una norma pragmática en tanto delimita un enunciador legítimo que se arroga el derecho de hablar sobre alteridades, determinadas siempre en relación con él, en completa armonía con el juego de las temáticas dominantes. Este componente es identificado mediante la nominación egocentrismo/etnocentrismo, y, como se destacó, sostiene ese yo y ese nosotros alrededor de los cuales la doxa señala y rechaza como extraños, anormales e inferiores a otros.

En la misma línea, se pueden destacar aquellas temáticas y visiones del mundo que son la base de todo debate en un sector determinado, ya que por más ásperos que sean los desacuerdos siempre suponen un acuerdo anterior sobre el hecho de que *“el tema que se trata existe, merece ser debatido y hay un común denominador que sirve de base a la polémica”* (Angenot, 2010, p.43). Además, estas temáticas se organizan paradigmáticamente, logrando que de la multiplicidad de los discursos autorizados se desprenda una visión del mundo, en tanto *“axiomas explicativos que permiten disertar sobre todos los temas y que dominan, como un bajo continuo, el rumor social”* (Angenot, 2010, p.44).

Otro de los componentes de la hegemonía es el dominante de pathos en el cual se destacan los temperamentos y estados de ánimo súbitamente advenidos al conjunto de una generación en tanto emoción predominante.

Por último, se destaca el sistema topológico, teniendo en cuenta que, en contra de los aspectos unificadores, la hegemonía se aprehende por disimilación, la misma se puede sostener

como un sistema de división de las tareas discursivas, un conjunto de discursos específicos, géneros, subgéneros, estilos e ideologías, reagrupados en regiones o campos, entre los cuales los dispositivos interdiscursivos asegurarán la migración de ideologemas variados y las adaptaciones de las formas del lenguaje y tópicos comunes.(Angenot, 2010, p. 46)

Cada uno de estos componentes focaliza en distintos aspectos del discurso que, teniendo en cuenta esta propuesta, siempre construye un orden específico, porque la hegemonía discursiva implica una homogeneización de la realidad que al mismo tiempo muestra y oculta porciones del mundo, en relación con la función ontológica del discurso social.

Metodología

En el siguiente apartado, se dejará explicitado el recorrido metodológico que nos permitirá llevar a cabo los objetivos de este trabajo final. A través de él, se responderá a los interrogantes que plantean Casetti y Di Chio (1991) sosteniendo que

el analista debe imponerse desde el principio dos tipos de cuestiones. La primera incluye interrogantes de este tipo: ¿Por dónde entró en el texto? ¿Por dónde empiezo? ¿Hasta dónde voy? ¿Qué debo examinar? (p. 36).

Mientras que la segunda serie de cuestiones incluye interrogantes de diverso género, como “¿Que debo distinguir en el interior de lo que hay frente a mí?, ¿Sobre qué debo centrar mi atención?, ¿Que puedo privilegiar? ¿Y por qué?” (Casetti y Di Chio, 1991, p. 37).

Ahora bien, el primer paso descansa sobre la realidad de que las series se componen de varias temporadas y episodios, por lo que es importante identificar el objeto del análisis, segmentándolo según algún criterio específico.

Es, entonces, la segmentación el punto inicial del análisis. En este sentido la selección de unidades narrativas en este trabajo estará relacionada directamente con la alusión a las redes sociales. Es decir, se tendrán en cuenta los episodios que, explícitamente, evoquen a algún sitio web cuya finalidad sea permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades.

En segundo lugar, se hará alusión a aquella información que se privilegiará con el objetivo de marcar los límites de la investigación, dando cierto protagonismo a algunos datos sobre otros. Para esto se proponen tres ejes:

- El género discursivo y el formato seriado.
- El análisis narrativo
- El discurso social: condiciones de producción y hegemonía discursiva.

Esta diferenciación en distintos ejes se desprende de una necesidad meramente analítica y responde a la función de explicitar de manera clara y concisa qué revelaremos del corpus y por qué elegiremos esos datos y no otros. Además, es importante destacar que estas tres linealidades no son impermeables entre sí sino que, al contrario, se necesitan y retroalimentan constantemente.

Género discursivo y formato seriado

Teniendo en cuenta el enfoque teórico planteado y entendiendo que es a través de la clasificación de géneros que se organizan todas las producciones sociales que en la vida social se desenvuelven, en los siguientes párrafos se mencionarán las bases expuestas sobre el género por Mijael Bajtin (1982) para luego hacer hincapié en la propuesta superadora de Oscar Steimberg (1998), destacando los conceptos del autor en torno a las consideraciones que se deben tener en cuenta al hacer una aproximación a la teoría de los géneros.

Bajtin (1982), en relación a los géneros discursivos, les adjudicó la condición de horizontes de expectativas que operan como “*correas de transmisión entre la historia de la sociedad y la historia de la lengua*” (p. 38) Además, en su concepción, los géneros discursivos en tanto tipos relativamente estables de enunciados, poseen uno de los rasgos característicos del enunciado: su conclusividad; la cual es posible y se revela a través de la presencia de tres factores interrelacionados:

- el agotamiento del sentido del objeto del enunciado;
- la intencionalidad o voluntad discursiva del hablante;
- las formas típicas, genéricas y estructurales de conclusión, que todo enunciado posee (Bajtin, 1982).

Respecto a esto, más adelante se verá que Oscar Steimberg (1998) asociará el primer factor con las características temáticas, el segundo con las enunciativas y el tercero con las retóricas.

En un fragmento espacio temporal acotado, los géneros aparecen como reguladores de la circulación de los textos y como moldes que organizan la previsibilidad social sobre las

producciones culturales. En palabras del semiólogo argentino, Steimberg (1998), los géneros pueden definirse como

clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguajes o soporte mediático, que presentan diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social (p. 41).

En otras palabras, un género se define siempre en comparación y en relación con otro en tanto puedan distinguirse los elementos que los constituyen como así también sus efectos sociales esperables.

Siguiendo este propósito de delimitar la conceptualización de géneros, se pueden traer a colación las afirmaciones de Cebrián Herreros (1992) al sostener que al hablar de ellos se hace alusión a un conjunto de procedimientos combinados, a diferentes reglas de juegos que se adhieren a estructuras convencionales que se establecen de manera previa y que se reconocen y desarrollan de manera reiterada por un tiempo y por varios autores. En la misma línea, Charaudeau (1983) alega que el concepto de género discursivo hace referencia a un conjunto de textos que comparten ciertas constantes, las cuales serán las características que se deben tener en cuenta a la hora de producir e interpretar un texto.

De estas afirmaciones se pueden identificar dos elementos que hacen a un género. El primero de ellos tiene que ver que los mismos circunscriben a reglas de juego establecidas convencionalmente, a constantes que los caracterizarán, lo que se relaciona directamente con el segundo elemento identificado: la diferenciación sistemática de los géneros entre sí. Es decir, son las características propias de cada género las que los diferenciarán entre sí y a la vez provocan ciertas condiciones de previsibilidad a la hora de producir e interpretar discursos. Previsibilidad que sirve para economizar la vida social en términos de facilitar el intercambio, de hacer que se sepa qué esperar de un discurso aunque no se lo conozca.

Es, entonces, el género una cierta relación establecida entre el discurso y destinatario. Se hace leer de un modo determinado, es decir, teniendo en cuenta el género al que pertenece un discurso, el espectador o analista se predispone a su vez a interpretarlo según un pacto de

lectura implícito (Cebrián Herreros, 1992). En el mismo sentido Eliseo Verón (1988) desde una mirada que va más allá de la teoría de géneros, define a este fenómeno como el efecto de conjunto de las diversas estructuras enunciativas de un texto, que en una publicación periodística abarcan desde los dispositivos de apelación hasta las modalidades de construcción de las imágenes y la de los tipos de recorridos propuestos.

En este sentido, es importante destacar que la relación de cada producto singular con la serie de productos antecedes que constituyen un género, determina un proceso continuo de instauración y modificación del horizonte. En otras palabras, si bien el producto nuevo evoca en quien lo interpreta todo un sistema de reglas de juego propios del género, puede suceder que en el proceso de lectura estas reglas sean moduladas o corregidas, dos posibilidades que se inscriben en el interior de la evolución de la estructura del género. Entonces, un producto puede alejarse o variar la estructura de una serie dada, es decir puede transgredir la expectativa que corresponde a cierto género, rompiendo con la convención y quizás inaugurando una serie nueva.

Dado esto, se puede decir que el género es una entidad histórica, en tanto es siempre el mismo y otro simultáneamente, siempre es viejo y nuevo, renace y se renueva en cada producción. Así, admite posibilidades de cambio, evolución y hasta de desaparición.

Siguiendo con la propuesta de Steimberg (1998), es relevante destacar que las características que permiten describir un género, y por lo tanto diferenciarlo de otros, encuentran en tres paquetes de rasgos diferenciadores - retóricos, temáticos y enunciativos- los recursos analíticos para definirlos. Los mismos no constituyen un sistema de clases mutuamente excluyentes.

A continuación, se detallará cada una de estas dimensiones que plantea el autor para el abordaje teórico de las clases de objetos culturales o textos que la sociedad clasifica en géneros.

La retórica es la dimensión esencial de todo acto de significación, en tanto abarca todos y cada uno de los mecanismos que configuran un texto y por tanto deviene en la combinatoria de rasgos que permiten diferenciarlos. En este sentido, se puede decir que analizar la misma

tiene que ver con prestar especial atención a los mecanismos configuración de sentido que hacen que una clase de textos se componga de ciertas características y no de otras. Esto parte del presupuesto de que cualquier objeto cultural es producto de una disposición material que hace a su composición formal. Es así que la dimensión retórica vislumbra todas las relaciones que hacen a la composición del espacio, el tiempo y el relato propuesto en un objeto cultural dado.

En cuanto a la dimensión temática, el autor sostiene que

hace referencia a acciones y situaciones según esquemas de representatividad históricamente elaborados y relacionados, previos al texto. Las mismas tienen un carácter exterior al contenido específico del texto, ya circunscripto en la cultura (Steimberg, 1998, p. 44).

En otras palabras, hacen referencia a las ideas y conceptos que se trabajan en el texto. Y, a su vez, se diferencian del motivo porque este solo se relaciona con los sentidos generales de un texto por su inclusión en un tema, existe la posibilidad de recortarlos ante la globalidad del tema.

Para llevar a cabo el análisis de esta dimensión, por lo general, se procede desde lo particular hacia lo general, identificando cuáles son los contenidos que producen el objeto cultural, para luego indagar acerca de cómo estos se relacionan entre sí y cómo construyen motivos en los fragmentos del texto, y de esta manera llegar a plantear en qué sentidos posibles estos se relacionan con los temas de la cultura.

Es a partir de lo retórico y lo temático que se puede analizar lo enunciativo, entendido como la escena comunicacional construida en un discurso. Tal como sostiene el investigador argentino, la enunciación es definida “*como el efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que un texto se construye en una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico*” (Steimberg, 1998, p. 44). En términos prácticos, el análisis enunciativo considera: ¿quién/es (enunciador/es) dicen lo dicho (enunciado/s) y a quién/es (enunciario/s) se dirigen? En este marco, se concibe tanto a enunciador como al destinatario como sujetos discursivos, no empíricos.

A los efectos de lo enunciativo, resultan interesantes los aportes de la teoría de Genette para el análisis narrativo de la literatura que han sido retomados por muchos investigadores a la hora de plantear un análisis en el campo audiovisual. En este sentido, tanto Cassetti y Di Chio (1991) como Gaudreault y Jost (1995), rescatan algunas de sus propuestas para reformularlas en el análisis cinematográfico. Con todo, este trabajo conjugará los enfoques de estos autores para dar cuenta de lo que, en los siguientes apartados, se denominará focalización y ocularización.

Siempre que se habla desde un punto de vista, se hace desde una perspectiva que no solo tiene que ver con el ángulo visual, sino que expresa también un modo concreto de captar y de comportarse, de pensar y juzgar que, necesariamente, traen consigo una limitación de las posibilidades, en tanto se identifica una porción de la realidad y no otra, se accede a ciertas informaciones y no a otras, se nos sitúa en una perspectiva y no en otra (Cassetti y Di Chio; 1991).

En este sentido, Cassetti y Di Chio (1991) sostienen que cada vez que se decide posicionarse desde un punto de vista se plantea una perspectiva que atiende a tres niveles: el ver, el saber y el creer. El primero de ellos se relaciona con la validación óptica o la acepción perceptiva que coincide con la teorización de ocularización propuesta por Gaudreault y Jost (1995) entendida como la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje, supuestamente, ve. La relación con el creer se propone desde la valencia estrictamente cognitiva, destacando aquella información que se conoce; mientras que el creer se plantea desde el área más propiamente epistémica, radicada en el plano de las creencias incluyendo a las convicciones, los intereses y las competencias. (Cassetti y Di Chio; 1991).

Es así que podemos decir que *“la focalización designa este doble movimiento de selección y de subrayado, de restricción y de valoración”* (Cassetti y Di Chio, 1991, p. 237) que en el campo audiovisual es el resultado de la instancia narrativa y su relación con la cámara. En esa dirección, se orienta a un saber sobre lo que se ve. Para ello, Cassetti y Di Chio proponen cuatro formas de la mirada que conjugadas con la idea de ocularización propuesta por Graudeault y Jost (1995), permiten esquematizar distintas posibilidades.

La primera de ellas es denominada la mirada objetiva en la que la imagen muestra una parte de la realidad de manera funcional y directa, sin mediación, representando todo lo que en el momento de la narración es necesario conocer (Cassetti y Di Chio, 1991). En términos de Graudeault y Jost (1995) se propone una ocularización cero, ya que no hay manera de construir la mirada, nadie mira.

A diferencia de esto, en la mirada objetiva irreal la imagen muestra de modo anómalo o aparentemente injustificado una parte de la realidad, explicitando una intencionalidad comunicativa que difiere de la simple representación.

Otra posibilidad tiene que ver con la interpelación, en este caso la imagen pone a la vista un personaje, un objeto o una solución expresiva que se dirige al espectador de manera directa (Cassetti y Di Chio, 1991).

La última mirada propuesta es la subjetiva, en la cual todo lo que aparece en la pantalla coincide con aquello que un personaje siente, ve, imagina, cree o piensa. En otros términos, se realiza una ocularización interna primaria (Gaudreault y Jost, 1995), en tanto se trate de la construcción de la mirada de un personaje que identifica a un personaje ausente en la imagen o de una ocularización interna secundaria (Gaudreault y Jost, 1995) en la que subjetividad de la imagen está construida por los raccords, es decir que cualquier imagen que enlace con la mirada quedará anclada a ella.

En síntesis, la teoría de los géneros que se tendrá en cuenta en esta investigación trabaja el ordenamiento de las clasificaciones sociales de objetos culturales diversos en géneros que existen en un momento dado de la vida social, por lo que son relativamente estables, y que en la descripción de rasgos retóricos, temáticos y enunciativos encuentra los recursos analíticos para definir a las clases de enunciados que componen a los géneros que insisten en una sociedad determinada.

Mientras que respecto a las series, en tanto formato de producción, difusión y consumo, que aquí toman una relevancia interesante se hará un recorrido más bien histórico, atendiendo a su relativa estabilidad, que permite visualizar de qué manera estas producciones han llegado

a posicionarse en un lugar protagónico en la actualidad y cómo, de este modo, justifican su análisis.

Análisis narrativo

Como antes se mencionó, el fin del presente trabajo será dilucidar la construcción narrativa de las redes sociales en los episodios seleccionados de la serie *Black Mirror*. Partiendo del supuesto del estatus narrativo de las series y de la validez de lo audiovisual como lenguaje, el análisis será abordado desde la narratología.

Si bien el discurso audiovisual posee una gran cantidad de dimensiones factibles de análisis, la propuesta metodológica esbozada a continuación descansa sobre dimensión narrativa del mismo, entendiendo que, existe una necesidad de delimitar el trabajo y que es este nivel de análisis el que nos brindará la posibilidad de cumplir con los objetivos planteados.

Desde su origen, las series de televisión han sido constructoras de universos simbólicos en los que se articulan ideologemas, tópicos y gnoseologías que dan cuenta de la sociedad que los genera, en ocasiones, se proponen ser premonitorias respecto a potenciales cambios que puedan llegar a presenciar los modelos de sociedad vigentes.

Si como narrativas ficcionales las series se han vuelto atractivas y cada vez más populares, como objetos de estudio constituyen un universo complejo en el que caben dos grandes interrogantes: qué historias cuentan y cómo las cuentan.

Entonces si se habla de una narración, se habla, en palabras de Irene Klein (2015), de “*un medio de conocimiento*”(p. 10). La autora explica que el hombre, por medio de la narración, indaga la realidad, formula preguntas y, a modo de hipótesis, urde tramas y construye relatos, crea narraciones. En términos de Angenot (2010), responde una gnoseología, la cual corresponde a las maneras en las que el mundo puede ser esquematizado.

Para los fines del presente trabajo es preciso citar a Klein (2015) cuando expone a la narración como objeto de reflexión porque distinguir y describir la actividad narrativa, esto es las operaciones que permiten que un hecho se organice en una trama y la estructura o recursos narrativos del relato, ayuda transformar al lector/espectador ingenuo en un lector/espectador

crítico. Adquirir un control sobre el relato, para descubrir la multiplicidad de niveles de significados que lo constituyen, como de narrar de manera eficaz (Klein, 2015).

Klein (2015), a partir de la indagación de los narratólogos clásicos, señala a la narratología como *“el modelo que ofrece una metodología, o sea herramientas para abordar el análisis de la estructura interna de un relato”* (p. 39). Es importante señalar que la autora explica que el análisis no debe limitarse a la mera identificación de los recursos narrativos presentes en el texto ya que de ser así, *“se corre el riesgo de activar solo modos uniformes, juegos combinatorios, estériles de abordaje que no abren sino clausuran su sentido”* (Klein, 2015, p.39).

Para sustentar la aplicación de los principios de la narratología es necesario partir de ciertos supuestos. En primer lugar, el relato se puede definir como la forma de presentación de la historia (Casetti y Di Chio, 1991). En este sentido, la historia, se encontraría en el ámbito del contenido; y el relato estaría ligado a la disposición de los elementos narrativos y expresivos para contar la historia.

El relato, en su condición de constructo, es un producto que se opone al mundo real, en tanto no es un continuo, sino que tiene principio y fin. Gaudreault y Jost (1995) retoman a Christian Metz para postular que se trata de *“un discurso cerrado que logra irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos”* (p. 39).

En esta dirección, Victorino Zecchetto (2002) sostiene que narrar representa la forma más difusa de producir significados. El autor postula que, desde la perspectiva semiótica, la narración se hace con *“el intento de investigar y examinar los efectos de sentido que van creando los relatos”* (Zecchetto, 2002, p. 215). En este sentido, Casetti y Di Chio (1991) postulan que existe una primera aproximación a una definición de narración que encierra lo esencial del concepto: *“la narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos”* (p. 172). Los autores exponen que, aunque esta definición puede ser extremadamente lineal, deja entrever tres elementos esenciales de la narración:

- Sucede algo: pueden identificarse acontecimientos de cualquier tipo, ya sean intencionales o accidentales, personales o colectivos, momentáneos o duraderos, etc.

- Le sucede a alguien o alguien hace que suceda: dichos acontecimientos se refieren a determinados personajes ya sean héroes o víctimas, definidos o anónimos, humanos o no humanos, etc.; que se sitúan en un ambiente que los acompaña o de alguna manera los completa.

- El suceso cambia poco a poco la situación: en el transcurso de los acontecimientos se produce una transformación, que puede ser manifiesta como rupturas con respecto a un estado precedente, o, en palabras de los autores, “*como reintegración, siempre evolutiva, de un pasado renovado*” (Cassetti y Di Chio, 1991, p. 173).

Para poder dar cuenta este recorrido propio de la narración, se plantearán ciertas categorías analíticas que tendrán como virtud ser lo más concretas posibles. Este conjunto de categorías, que serán explicitadas de manera detallada en las siguientes páginas, es el resultado de la fusión de distintos enfoques que, a lo largo del tiempo, han brindado distintas herramientas para el análisis.

En este sentido, resulta indispensable analizar los tres factores estructurales en su nivel esencialmente abstracto propuestos por Cassetti y Di Chio (1991), a saber personajes, acciones y transformaciones. Del mismo modo, tendrán un lugar importante las contribuciones de Genette (1989) en relación a la temporalidad, teniendo en cuenta las adaptaciones de estos conceptos realizadas tanto por Cassetti y Di Chio (1991) como por Gaudreault y Jost (1995).

Personajes y ambientes

Si se considera a la narración como “*una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos*” (Cassetti y Di Chio, 1991, p.172), es importante dar cuenta tanto de los personajes como de los ambientes en los que estos se desenvuelven. En este sentido, se entiende al ambiente como el conjunto de aquellos elementos que actúan como trasfondo de la trama; su función remite a amueblar y situar la escena, es decir que, por un lado, se refiere al entorno en el que actúan

los personajes, al decorado en el que se mueven y, por el otro, a la situación en la que operan, a las coordenadas espacio temporales que caracterizan su presencia (Cassetti y Di Chio, 1991).

En cuanto a los personajes, estos serán tenidos en cuenta desde el punto de vista esencialmente abstracto que proponen estos autores, ya que se hará hincapié en la idea del personaje como actante, buscando “*sacar a la luz los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades*” (Cassetti y Di Chio; 1991, p. 183).

Este enfoque remite a una categoría en general, independientemente de quienes luego la saturan, trátase de humanos, animales, objetos o incluso conceptos, en la medida en que sean núcleos efectivos de la historia. Entonces, un actante es un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que esta avance.

Si se parte desde ahí, es necesario establecer una distinción esencial: la que se establece entre sujeto y objeto. En este sentido, el sujeto es entendido como aquel que se mueve hacia el objeto para conquistarlo, dejando a la vista una dimensión de deseo, y a la vez actúa sobre este objeto y sobre el mundo que lo rodea, lo que da cuenta de una dimensión de manipulación. Se habla así de una doble actitud que se puede graficar en cuatro momentos recurrentes.

En primer lugar, el sujeto activa una performance, en tanto se mueve concretamente hacia el objeto o actúa concretamente sobre él; en segundo lugar, está dotado de una competencia, es decir, tiene las condiciones para llevar a cabo está en condiciones de tender hacia el objeto y de intervenir sobre él: antes incluso de hacer, sabe hacer, puede hacer, quiere hacer y debe hacer, y esta capacidad, estas posibilidades, estas intenciones y estas obligaciones, son las que le permiten cualquier tipo de actividad. En tercer lugar, actúa sobre la base de un mandato, es decir alguien o algo lo ha llevado a moverse y como consecuencia de su actuación obtiene una sanción, esto puede entenderse como una recompensa o una detracción, que establecen la calidad de los resultados conseguidos.

Mientras que el objeto puede definirse como el punto de influencia de la acción del sujeto, en tanto es aquello hacia lo que hay que moverse y sobre lo que hay que operar. El mismo,

puede asumir distintas calificaciones; por ejemplo se puede hacer alusión a un objeto instrumental o a un objeto final, según se opere hacia el como meta final o con vistas a otra cosa; o a un objeto neutro u objeto de valor, según sea susceptible de utilizaciones distintas o precise una axiología concreta.

Acontecimientos

En la dinámica narrativa que aquí interesa, como ya se ha destacado en varias oportunidades, sucede algo en tanto le sucede a alguien y alguien hace que suceda. Esto lleva necesariamente a pensar en los acontecimientos que son los que puntúan el ritmo de la trama, marcando su evolución.

A los efectos de este trabajo final, resulta interesante el análisis de las acciones en un nivel abstracto, poniendo el foco hacia las acciones como actos (Cassetti y Di Chio, 1991). En este sentido, el acto es entendido siempre como realización de una relación entre actantes.

En otras palabras, se puede entender al acto en relación con otros actos, ya que cada performance depende de ciertas condiciones y crea otras. En esta línea, se retoma la doble dimensión de los actantes, de deseo y de manipulación, y los cuatro momentos que las mismas suponen.

Entonces, se puede decir que la performance procede de la adquisición de una competencia, es decir la acción tiene su fundamento en la instauración de una capacidad, de una voluntad, de una obligación y de una posibilidad de actuar y que, además, está relacionada con la concesión de un mandato que asume la forma del estímulo, del encargo o de la orden; y finalmente, encuentra confirmación y apoyo o, por el contrario condena y reprobación, en la sanción que inevitablemente le sigue (Cassetti y Di Chio, 1991, p. 193).

Transformaciones

Siguiendo la propuesta de Cassetti y Di Chio (1991) en su nivel abstracto, se entienden las transformaciones como variaciones estructurales de la narración, es decir, como operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato. En este sentido, los autores mencionan cinco principales operaciones: la saturación, la inversión, la sustitución, la suspensión y el estancamiento.

En primer lugar, la saturación es el tipo de variación estructural en el que la situación de llegada representa la conclusión lógica de las premisas propuestas en la situación inicial; es decir, se llega a la resolución de una serie de tensiones que apuntaban desde el principio en esa dirección. Luego los autores mencionan la inversión como la variación estructural en la cual una situación inicial se convierte en la meta, en su opuesto. Aquí no se completa ni resuelve nada, sino que se desbarata lo que al principio se daba por contado.

En otro orden, se ubica la sustitución que es aquel tipo de variación estructural cuyo estadio de llegada no parece tener relación alguna con el de partida. Aquí no hay evolución predecible sino una variación total. Mientras que un cuarto modo de variación estructural se conoce como suspensión, los autores la conceptualizan como el tipo en que la situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada completo, sino que queda insatisfecha. Por último, el estancamiento que representa una verdadera no-variación, caracterizada por la insistente permanencia de los datos iniciales, a veces puede no ocurrir algunas variaciones de baja trascendencia.

Temporalidad

A los fines de dar cuenta de la noción de temporalidad en el análisis se utilizará la propuesta de Gérard Genette (1989), resaltando que el modelo genettiano es considerado el más abarcativo y eficaz para analizar la temporalidad narrativa. En esta línea, el autor plantea analizar el relato mediante las categorías con las que la gramática analiza el verbo, a saber, el modo, la voz y el tiempo. Esta última noción es la que interesa conceptualizar aquí.

Genette (1989) postula que el relato se constituye fundamentalmente sobre la base del tiempo, toda historia narra una transformación y toda transformación es un proceso que se opera dentro de un lapso de tiempo.

Es decir, en esa función de dualidad se pueden estudiar las relaciones que se establecen en el orden temporal de la sucesión de los acontecimientos en la diégesis o historia y el orden pseudotemporal de su disposición en el relato; entre la duración de los acontecimientos y la extensión que ocupan en el texto; como también relaciones de velocidad y de frecuencia.

Genette(1989) distingue tres dimensiones temporales: orden, velocidad y frecuencia. Es importante aquí su inclusión ya que el autor las señala como las posibles alteraciones o distorsiones temporales que pueden ocurrir en el relato que, por diferentes motivos, pueden tender a subvertir o alterar la disposición de los hechos en la historia.

En primer lugar, el autor expone que estudiar el orden del relato es observar las anacronías: *“formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato”* (p. 91-92). Esta alteración en la secuencia cronológica de la historia produce una distorsión temporal entre el orden del acontecimiento en el discurso narrativo y el orden en que se suceden esos mismos acontecimientos en la historia. Dichas distorsiones son, por lo general, vueltas al pasado o idas al futuro; a las cuales Genette llama analepsis y prolepsis respectivamente.

Mientras que bajo el concepto de velocidad, Genette (1989) estudia la relación entre la duración de la historia y la longitud del relato. Esa relación no se mantiene constante a lo largo del relato, por lo que existen modos en los que se modifica ese ritmo narrativo: las pausas y escenas; que contribuyen a la desaceleración del relato, y el resumen y elipsis; que crean un relato menor que el tiempo real de la historia, omitiendo hechos (Cuevas Álvarez , 2011).

Respecto a la frecuencia, se tomará en cuenta la propuesta específica de los autores Cassetti y Di Chio (1991), en tanto para hablar de la frecuencia existente en un film parten de un presupuesto, para ellos, evidente: un producto audiovisual puede representar una sola vez lo que ha sucedido una sola vez, varias veces lo que ha sucedido varias veces, varias veces lo que ha sucedido una vez y una vez lo que ha sucedido varias veces. De estas cuatro combinaciones emergen las cuatro formas que puede asumir la frecuencia temporal de la representación: simple, múltiple, repetitiva, iterativa o frecuentiva (Cassetti y Di Chio, 1991)

Condiciones de producción y hegemonía discursiva

Siguiendo los aportes teóricos de Eliseo Verón y Marc Angenot, especificados con anterioridad en el marco teórico, que sostienen que el discurso como productor de sentido es necesariamente social, en tanto está siempre situado en un espacio y tiempo determinado, se tendrán en cuenta todas aquellas marcas en el producto audiovisual que hagan referencia a las condiciones productivas del discurso seleccionado (Verón, 1993).

Además, se resaltarán aspectos que hagan alusión a los componentes de la hegemonía discursiva (Angenot, 2010), ya que se parte del supuesto de que la producción social del sentido supone el “*sistema completo de los intereses de los cuales una sociedad está cargada*” (Fossaert, 1983, p . 331).

Teniendo en cuenta todos los datos aquí desglosados, el recorrido metodológico propuesto responde esencialmente a los ejes especificados con anterioridad. En primer lugar, se listarán los episodios seleccionados, teniendo como premisa la alusión de los mismos a las redes sociales.

En segunda instancia, se hará un acercamiento a la producción seriada dando cuenta del escenario en el cual se inscribe el análisis para luego presentar ciertas especificaciones del género siguiendo la propuesta teórica de Steimberg.

En tercer lugar, con todas las categorías de análisis planteadas desde la narratología se construirá una matriz narrativa en la cual se darán cuenta de las distintas marcas destacadas en *Black Mirror* haciendo especial foco en la construcción de las redes sociales.

Mientras que en el último apartado se considerarán los recorridos anteriores para dar cuenta de las huellas de las condiciones de producción como así también de los distintos componentes de la hegemonía discursiva que versan la serie en cuestión.

Episodios seleccionados

Teniendo en cuenta la alusión explícita a las redes sociales, de los diecinueve capítulos de *Black Mirror* difundidos hasta 2018, se pueden tener en cuenta siete de ellos. A continuación, se listan los mismos resaltando la temporada a la cual pertenecen y el título en español de cada uno de ellos, los cuales servirán de identificación para el análisis subsiguiente.

Temporada 1

- Episodio 1: Himno nacional

Temporada 2

- Episodio 2: *Vuelvo enseguida*
- Episodio 3: *Momento Waldo*

Temporada 3

- Episodio 1: *Caída en picada*
- Episodio 3: *Cállate y baila*
- Episodio 6: *Odio nacional*

Temporada 4

- Episodio 4: *Hang the Dj*. Su título hace alusión al estribillo de la canción Panic - The Smiths que suena al final del episodio por lo cual en la plataforma Netflix mantiene su nombre en inglés.

La sinopsis de cada uno de estos episodios se encuentra en el anexo, ubicado en las últimas páginas de este trabajo final.

La era dorada de las series: un acercamiento desde la historia

Como ya se explicitó antes, *Black Mirror* se trata de una serie televisiva, presentada originalmente en televisión para luego ser parte de la plataforma de streaming multimedia Netflix. Teniendo en cuenta esto, en este apartado se hará un recorrido histórico de la producción seriada, definiendo, en primer lugar, el concepto de series desde una perspectiva semiótica, para luego dar lugar a la identificación del origen y desarrollo de estos productos audiovisuales con el fin de dar cuenta de los modos de distribución y consumo actuales de las mismas.

Tal como postula Ariel Gómez Ponce (2017), las series se constituyen como un relato audiovisual característico de la modernidad que posee un arco narrativo, progresivo y lineal y a su vez da cuenta de códigos propios y complejidades tanto en la producción como en la recepción. En este sentido, definir las series desde una perspectiva semiótica implica en primer lugar apuntar, en relación a la organización narrativa, a una distinción teórica entre dos formas dominantes: series o seriales.

Lo que diferencia a cada una de estas alternativas es que las primeras muestran historias que finalizan en cada capítulo y sus personajes son utilizados nuevamente, mientras que los seriales se constituyen como una continuidad prolongada. Sin embargo en la actualidad se presentan formas que combinan ambas estrategias, lo que lleva a pensar en un fenómeno de la serialización (Gomez Ponce, 2017). Con esto el autor retoma a Allrat cuando concluye que “*el término serie es un término paraguas que comprende las tradicionales series y seriales y todas las formas intermedias e híbridas*” (Allrat en Gómez Ponce, 2017, p.92).

Es preciso destacar que el producto audiovisual que aquí interesa se podría enmarcar dentro de lo que el autor caracteriza como formas híbridas e intermedias. *Black Mirror* se organiza en capítulos autoconclusivos, es decir, cada historia tiene un comienzo, desarrollo y desenlace con determinados personajes en escenarios particulares que se renuevan en cada episodio. Tanto los personajes, como los escenarios e historias no se repiten ni se relacionan explícitamente entre capítulos o temporadas. En esta línea Cascajosa y Vega (2017) sostienen que las series con formato de antología como lo es *Black Mirror* fueron muy populares en los comienzos del medio televisivo cuando todavía estaba en búsqueda de una identidad propia que oscilaba entre características propias del cine o el teatro.

Respecto al origen de este tipo de producciones, Toni de la Torre (2016) explica que el estilo de la narración serial no es un descubrimiento actual sino que se remonta a las primeras décadas del siglo XIX en Inglaterra. El éxito en 1836 de los papeles póstumos del Club de Pickwick, obra de Charles Dickens, se suele marcar como el inicio del fenómeno de la literatura serial. A partir de allí, muchas obras literarias serían publicadas con este formato suscitando el interés de los lectores.

El autor resalta a la autonomía de cada entrega respecto a la obra en su conjunto como la primera y más importante característica de este tipo de narración. Afirma que

un relato es dosificado por entregas, cada uno de los capítulos es una unidad y, como tal, debe funcionar de forma independiente a la obra en su conjunto y al mismo tiempo formar parte de la construcción de la misma (De La Torre, 2016, p.11).

Además, la literatura en serie permitía ir modificando la historia y la evolución de los personajes en función de la respuesta que se obtenía del público.

De la Torre (2016), respecto a las temáticas tratadas, rescata que la identificación y el reconocimiento de la idiosincrasia propia fue clave a la hora de despertar el interés de los lectores y asimilar ese proceso con los generados por las series de televisión contemporáneas: *“son sorprendentes los paralelismos que se pueden trazar entre los autores de la literatura serial victoriana y los de las series de hoy”* (De La Torre, 2016, p. 10).

En sintonía con ello, Jorge Carrión (2012), expone que es preciso resaltar una de las características más relevantes de las ficciones seriadas: su relación con el mundo actual. El autor expone que éstas adquieren un aire documental porque, desde nuestra sensibilidad, la ficción puede ser tan real como el mundo exterior; esta correspondencia actúa no sólo como plataforma de legitimación y de prestigio sino también como evidencias de una *“retroalimentación que convierte al universo de la ficción en una construcción laberíntica y sumamente compleja”* (Carrión, 2012, p. 45). En esta dirección, se podría hipotetizar en torno a la importancia de las series en relación con la gnoseología del discurso social contemporáneo, en tanto orienta sobre la forma actual de conocer y concebir el mundo. En la misma línea, conjuga un conjunto de tópicos.

Fue a principios del siglo XX cuando el cine y la radio empezaron a experimentar con la narración serial utilizando muchos recursos que habían usado los escritores del siglo anterior, particularmente los empleados habitualmente para generar suspenso y fidelidad entre el público. El primer serial cinematográfico data de 1908 y se trató de una producción francesa, mientras que en la radio la ficción serializada se populariza una década después, en 1920, con entregas de no más de diez minutos que funcionaban por separado pero mantenían la trama de una a otra.

Tras la segunda guerra mundial, la expansión de la televisión se produjo a gran velocidad, especialmente en Estados Unidos y el Reino Unido. En este sentido, Carrión (2012) identifica como la mayor preocupación de este periodo la búsqueda de una identidad propia, cuestión que inquietaba a los profesionales del medio, ya que sentían que no se habían distanciado lo suficiente de otras formas narrativas. El teatro y la literatura seguían siendo la principal fuente de material de ficción televisiva, mientras que la radio sería una influencia permanente en la estructura de las organizaciones que producían televisión.

En la década de 1950 la televisión fue parte de un crecimiento sin precedentes, siendo integrada en la vida de millones de personas. En Estados Unidos empezaba a construirse la idea de una audiencia nacional y las campañas comerciales tendieron a representar la idea de la familia unida ante el televisor.

La televisión se proponía como un entretenimiento que unía familias y cuyo desarrollo en el ámbito doméstico era la mejor opción para desplazar al cine. En la misma década, la llegada de la misma a algunos países de Latinoamérica, introdujo un nuevo género del formato seriado que luego tendría una gran popularidad: las telenovelas. Se caracterizaron por una gran cantidad de capítulos de corta duración que, en principio, se emitieron en días alternos para luego mantener una periodicidad diaria.

De la Torre (2016) identifica a esta época como un momento disruptivo debido a que por primera vez, un grupo de guionistas logró convertir la ficción emitida en televisión en una ficción de prestigio, saliéndose de su histórico estatus inferior al de otras formas narrativas como el cine, el teatro y la literatura. Nombres como Chaddy Chayefsky, Horton Foote, Rod Serling, entre otros, batallaron por ser identificados como autores. Sin embargo, para ese entonces las cadenas comerciales perdieron su interés en los productos de ficción televisiva

ya que no deseaban promocionar la figura de los autores debido al carácter freelance que ahora enmarcaba a sus trabajos.

“El prestigio y la popularidad de las series como forma narrativa han evolucionado en paralelo a la consolidación de la figura del autor en el medio televisivo”, explica De La Torre (2015, p. 10) El autor refiere a la década de los cincuenta y los sesenta como una época en la que se trazaron los primeros rasgos de calidad buscando reivindicar a las series televisivas en su estatus de producto cultural. Como se mencionó antes, este periodo fue caracterizado por las marcas de autor de los guionistas, buscando dar a la televisión un valor que no tenía. De la Torre señala que *“el estudio de la historia de las series demuestra un fuerte vínculo entre el desarrollo de esta autoría y la libertad creativa de la industria televisiva”* (De la Torre, 2015, p. 12)

La televisión, como medio popular de masas, desde sus inicios ha ido avanzando en una dirección muy distinta a la del ámbito artístico o cultural. El giro antes mencionado de la ficción televisiva comercial hacia productos con mayor valor cultural, creó la necesidad de un espacio de exposición. Así aparece el concepto de televisión de prestigio, que marcaba la distancia entre la calidad de ficción de ciertas cadenas de televisión respecto a otras.

Esta era la segunda vez que se marcaría esta distinción; la primera había sido con la revalorización de la autoría en los años cincuenta y sesenta y habría una tercera en 1996 con la creación de HBO y su lema *“It’s not TV, it’s HBO”* (No es Tv, es HBO). HBO convirtió a la ficción de calidad en el principal valor de la marca del canal, consolidando un proyecto a largo plazo que luego lograría imponerse y cambiar el mercado. El valor histórico de HBO para la televisión radica en que marcó el camino y el primero en seguir sus pasos fue el canal FX, que en 2002 dejó claras sus intenciones con *The Shield*. Luego, en 2007, siguió el canal AMC con *MadMen* y más tarde con *Breaking Bad*; ambas series habían sido rechazadas por HBO, lo que dejó a la vista la necesidad de ampliar la oferta de canales. A esto le siguió la fragmentación del mapa de los canales por cable a través de los proyectos de ficción, todos de perfil más modesto que los antes mencionados, pero que permitieron el estreno de series que no tenían lugar en los grandes del cable.

Es preciso destacar en este punto que la masividad de la televisión antes mencionada suscitó un impacto tal que, como menciona Ariel Gómez Ponce (2017), casi logra desplazar a la

cinematografía. Aquí el autor resalta los aportes de Silvia Schwarzbock para resaltar que mejor que hablar en términos de desplazamiento, es más pertinente pensar que, durante aquellos años, lo que se da es un entrecruzamiento del cine con la televisión, el cual estaba gestándose desde incursiones cinematográficas.

De allí que para Gómez Ponce (2017) resulta necesario volver la mirada hacia el lenguaje del filme que ha logrado migrar o, en términos semióticos, traducirse a la televisión: *“aunque con el tiempo la televisión logrará generar sus propios lenguajes cada vez más innovadores, hay una transferencia gradual de elementos del cine”* (Gómez Ponce, 2017, p. 90). Además, el autor expone que autores como Lipovetsky y Serray reafirman la idea de que el creciente orden televisivo se debió a las series por su modelo ampliamente dominante (Gómez Ponce, 2017).

Sin embargo, para el año 2009 Mario Carlón ya predecía el fin de la televisión como medio de masas y, a su vez, el fin de la programación tal como se la conocía. Para dar cuenta de esto se apoya en los aportes de Eliseo Verón quien señala que el estatuto de la televisión como medio, en tanto articulación de un soporte tecnológico con una práctica social, ha llegado a su fin a través de un proceso que vale la pena destacar (Carlón, 2009).

En esta línea, el relato de ese proceso, vinculado a la propuesta de Umberto Eco (1994), se articula en tres etapas: la Paleo-televisión con una grilla signada especialmente por lo social y exponiendo el mundo exterior; la Neo TV, donde la televisión comienza a ocuparse de sí misma y la grilla empieza a entrar en crisis y, por último, la grilla estalla como consecuencia de las nuevas tecnologías que ponen todo en manos del espectador (Carlón, 2009). En otras palabras, *“ese desarrollo, en el que el desfase entre oferta y demanda va creciendo, presenta un relato con lógica interna: primero la televisión se ocupó del mundo exterior, luego de sí misma y finalmente del destinatario”* (Carlón, 2009, p. 182).

En resumidas cuentas, el autor resalta a modo de predicción que el público va a ser capaz de decidir qué y a quienes ver, cuando, como y donde lo quiera. *“La televisión ese fenómeno masivo que conocimos, materializado en ese mueble entronizado en el living-room de nuestras casas, que activaba la sociedad familiar, etc, está condenada a desaparecer”* (Verón, 2007, p. 33).

Lo que anuncia, entonces, es que la revolución tecnológica de la que eran testigos en ese entonces tendría como consecuencia el fin del aparato televisor que sería reemplazado por la expectación de una nueva máquina, “*pantalla síntesis de la oferta televisiva y de las posibilidades, incluso interactivas que la computación e internet han traído a nuestra experiencia cotidiana compartida*” (Carlón, 2009, p. 166).

Con todo esto llegamos a la última revolución en el espacio audiovisual: la irrupción de los servicios de streaming. Con orígenes difusos en la década de 1990, alcanza su esplendor a partir del año 2005 de la mano de su mayor exponente en materia audiovisual, YouTube que dio inicio a una nueva era a la que no tardarán en sumarse plataformas tales como Amazon, Netflix, Spotify, entre muchas otras. La tecnología de streaming se utiliza para la reproducción web en tiempo real de archivos digitales sin la necesidad de descarga de los mismos.

Vale destacar que su importancia radica en la constitución de un nuevo modo de distribución y consumo de las series; es importante mencionar que en los últimos años se han realizado producciones de ficciones seriadas exclusivas para su distribución en Internet, mayormente denominadas series web.

Sin restricciones impuestas por los tiempos comerciales y las condiciones de contenido de los anunciantes, las plataformas de streaming han podido explorar y explotar nuevas fórmulas para la producción de seriales televisivos que han resultado en un nuevo paradigma anunciado por Robert Thompson (1997) y que podemos resumir en los siguientes puntos: la multiplicidad de plataformas y soportes para su distribución, el uso de recursos formales y estéticos propios del cine, la diversidad temática, estructuras narrativas cada vez más complejas y la figura del espectador-programador. Esto convierte a las series televisivas en un objeto de estudio complejo y multifacético, tanto por la reconfiguración de su público como por las propuestas narrativas y estéticas que presentan.

En este gran escenario, donde se producen infinidad de series por año, *Black Mirror* cobra cierta popularidad por su formato aquí destacado y, sobre todo, por el género discursivo en el que la misma se enmarca.

El género: la ciencia ficción en su rama distópica

Como se mencionó anteriormente, Bajtín (1982) le adjudicó a los géneros discursivos la condición de horizontes de expectativas que operan como "*correos de transmisión entre la historia de la sociedad y la historia de la lengua*" (p.38). El autor concibió a los géneros discursivos como tipos relativamente estables de enunciados e identificó en ellos la presencia de tres factores interrelacionados. Respecto a esto, Steimberg (1998) realizó una propuesta superadora asociando dichos factores con las características temáticas, enunciativas y retóricas.

Siguiendo el abordaje de la teoría de los géneros propuesta por Oscar Steimberg (1998), en los siguientes párrafos se propone dar cuenta del género ciencia ficción en el cual se encuadra la serie *Black Mirror*.

En primer lugar, teniendo en cuenta que un género se define siempre en comparación y oposición con otro, es importante destacar que en las producciones audiovisuales se pueden identificar dos macrogéneros, ficción y no ficción, que dividirán a los productos según ciertas características y por lo tanto responderán a distintas reglas que deberán ser tenidas en cuenta a la hora de su interpretación.

En este sentido, siguiendo a diferentes autores se pueden destacar aquellos aspectos que diferencian a estos dos macrogéneros. Cebrián Herreros (1992) sostiene que a la hora de producir se puede elegir entre los géneros de ficción en los cuales se puede llevar a cabo una libertad creativa plena, y los géneros del realismo que están sometidos de manera constante a las premisas de fidelidad y veracidad teniendo en cuenta lo que se percibe de la realidad.

En la misma línea, Umberto Eco (2012) afirma que se puede hablar de contenidos de no ficción cuando se hace referencia a aquellos que ocurren en la realidad, independientemente de si estos son reproducidos o no por algún medio; o, de contenidos ficción cuando se hace alusión a todo tipo de espectáculo, fantasía, que se construye para los medios y no necesariamente tiene alguna relación con la realidad. Es decir, en un primer acercamiento a un producto audiovisual su clasificación sólo podrá optar por un camino de dos mutuamente

excluyentes: no ficción o ficción. Esto, brinda cierta previsibilidad que sirve para saber qué esperar del discurso antes de conocerlo en profundidad.

Siguiendo esta diferenciación y teniendo en cuenta el producto audiovisual que aquí se pretende analizar, interesan particularmente aquellos géneros que pueden encuadrarse dentro del segundo grupo, es decir los que responden a la idea de ficción. A su vez, este género resiste una nueva división que es importante traer a colación a fin de poder brindar mayores especificidades del mismo. Se puede clasificar a la ficción en tres dominantes que se corresponden con ejes de mundos televisivos que Jost (2003) ha distinguido como:

- las ficciones naturalizadoras, es decir, aquellas que intentan reducir la distancia con el espectador mimetizando lo más posible las situaciones del mundo real y su apariencia física;
- las ficciones abiertamente ficcionales, aquellas que se desarrollan en un mundo *maravilloso* o en mundo futuro, como la ciencia ficción; en palabras de Asimov (1996) estas se refieren “*exclusivamente para ítems inventados y nunca para los verídicos*” (p.15)
- las ficciones lúdicas, que no son más que pretextos para jugar con las convenciones de los dibujos animados o para poner en escena atracciones (Jost, 2003, p.41)

De esta nueva clasificación, y siguiendo la línea que la serie *Black Mirror* plantea, interesa particularmente definir aquellas abiertamente ficcionales (Jost, 2003) y, más específicamente, el subgénero ciencia ficción.

A comienzos del siglo XIX en Inglaterra se llevó a cabo la revolución industrial; los avances de la técnica, las nuevas posibilidades ante la existencia de máquinas inteligentes que reemplazaron a los seres humanos, entre otros muchos nuevos fenómenos que aparecieron desde esta revolución, han traído no sólo grandes avances tecnológicos en las industrias, sino también cambios en la vida cotidiana. Esto ha provocado que desde entonces la cultura globalizada imagine que pasará más adelante, cómo seguirá avanzando la ciencia y cómo ello afectará las formas de relacionarse y habitar el mundo. La incertidumbre y la velocidad de

los avances científicos y tecnológicos han dado lugar al interrogante ¿qué sucedería si? y con ello a lo que hoy se denomina ciencia ficción.

Es así que, en un primer acercamiento, se puede sostener que todas las producciones etiquetadas bajo el género en cuestión “*analizan las consecuencias de una hipótesis que se considera todavía demasiado prematura para que pueda presentarse en la vida real*” (Barceló, 1990, p.36) De esta manera, la ficción en su dimensión temática responderá siempre a las reglas del como sí, en tanto se relaciona con la coexistencia de dos mundos, el real y el creado, que desde un primer enfoque parecen mutuamente excluyentes. En los episodios seleccionados para este trabajo, esta dimensión siempre se encuentra enlazada a la cuestión de qué pasaría si las redes sociales, tal como las conocemos en la actualidad, tuvieran la posibilidad de modificar diversos aspectos de la esfera social. De este modo, se podría pensar, por ejemplo, en qué pasaría si el status social de una persona dependiera de la cantidad de me gustas que posee en las redes. O qué pasaría si pudiésemos reconstruir, a través de la información existente en las redes sociales, a alguien que ya falleció.

En concordancia con lo anterior, un reconocido escritor del género, Isaac Asimov (1981), sostiene que los discursos de ciencia ficción

tratan de hechos que se desarrollan en contextos sociales que no existen hoy ni han existido en el pasado(...).Para representar una sociedad que difiera tecnológicamente de la actual, no hay necesidad de producir una que haya de existir en efectivamente algún día (p. 9-10)

Además, se pueden destacar las afirmaciones de Asimov cuando retoma a Campbell para profundizar en esta idea: “*La ciencia ficción tenía como dominio todas las sociedades concebibles, pasadas y futuras, probables o improbables, verosímiles o fantásticas, y trataba sobre todos los hechos y complicaciones posibles en esas sociedades*” (Asimov, 1986, p.20). Dicho de otro modo, “*la ficción transforma el indicativo en subjuntivo que señala el reino de lo posible, lo que podría ser, podría haber sido o acaso ser en el futuro*” (Klein, 2015, p.87). Es en esta dirección que se puede clasificar al género como conjetural, o bien abductivo, en los términos que Peirce reconoce este proceso.

En otras palabras, las obras de este género presentan *“mundos que desde el punto de vista semántico no responden a la organización lógica y gnoseológica del mundo actual”* (Pavel, 1997, p.171). Este rasgo se recupera en el marco de la construcción de un mundo posible, más o menos parasitario del mundo real, que todo discurso entraña.

En este sentido, otra característica que se puede rastrear en las distintas propuestas que buscan delimitar el género tiene que ver con que, aunque en diferentes escalas, siempre la construcción de estas sociedades ficticias parte de una innovación científica o tecnológica existente en el momento en el que se produce el discurso. Es así que Amis (1966) plantea que *“el universo de la ciencia ficción (...) trata una situación que no puede ocurrir en el mundo que conocemos, pero que se establece como una hipótesis basada en alguna innovación de la ciencia o la tecnología.”*(p.74), coincidiendo de este modo con Robert Heinlen quien afirma que

una breve definición de casi toda la ciencia ficción sería una especulación realista en torno a unos posibles acontecimientos futuros, sólidamente basada en un conocimiento adecuado del mundo real, pasado y presente, y en un concienzudo conocimiento del método científico (Heilen por Barceló, 1990, p. 42)

Con esto, se puede resaltar que, si bien al pensar en ciencia ficción pensamos en futuro, no se puede ignorar su anclaje en el presente, a partir del cual se proyectan distintas hipótesis, tal como afirma Asimov (1986):

Tenemos que darnos cuenta, desde luego, de que ninguna historia de ciencia ficción que encierre algún pensamiento está desligada de la sociedad en la que se la produce (...) La imaginación del escritor, aunque se eleve hasta la cima de sus posibilidades, está forzosamente atada, aunque el hilo sea largo, a la vida que vive y conoce el autor. (p. 78)

Teniendo en cuenta lo expresado en los párrafos anteriores y las distintas producciones que cumplen con esas características, se puede resumir que la ciencia ficción es el género *“que trata sobre las respuestas humanas a los cambios en el nivel de la ciencia y la tecnología.”* (Asimov, 1986, p.59). Lo que, según Asimov (1986), *“deja abierta la cuestión de si los*

cambios son avances o retrocesos” (p.13). Mientras algunos especulan con que el vertiginoso avance de la ciencia y la tecnología darán lugar a la realización de una utopía, de un mundo ideal en la tierra, otros temen por las consecuencias que estas transformaciones podrían traer consigo y pronostican pesadillas (Asimov, 1986). Las oscilaciones se constituyen en rasgos que refrendan las recurrencias del género en su relativa estabilidad, es decir, desde su definición genérica misma.

Esta oscilación entre los extremos del pesimismo y del optimismo ha tenido lugar desde el inicio de la ciencia ficción. En otras palabras, este género ha tenido desde su origen una rama utópica y otra distópica. Esto puede verse si se tiene en cuenta, por ejemplo, la primera novela que se ha definido por varios autores como de verdadera ciencia ficción, Frankenstein o el moderno Prometeo de Mary Shelley, en la que se puede identificar cierto pesimismo ante la creación de vida por la aplicación racional de técnicas. Mientras que en el otro extremo se puede ubicar al escritor francés Julio Verne, quien

exhala optimismo en sus cuentos. Sus héroes sondean el aire y las profundidades del mar, penetran en realidad hasta las alturas de la Luna y hasta las profundidades del centro de la Tierra, y siempre con una aureola de triunfo que nos arrastra junto a ellos. Hay vallas que saltar, y todo reside en el salto mismo (Asimov, 1986, p.78)

Dando relevancia a esta última subdivisión de la ciencia ficción y considerando la sociedad propuesta en *Black Mirror*, se hará énfasis en la rama distópica del género.

El término distopía fue acuñado por primera vez en 1868 por el británico John Stuart Mill en un discurso parlamentario y lo hizo como contraposición a la utopía de Tomás Moro, entendida como el buen lugar: frente a un lugar imaginario donde habitaría una sociedad idealizada, la distopía haría referencia a lo contrario, a una sociedad ficticia indeseable en sí misma, de ahí que se la conozca también como antiutopía.

La distopía se establece a finales del siglo XIX como un subgénero de la ciencia ficción asociado a una constante que se mantendrá hasta la actualidad: la aparición de elementos sociales, políticos y económicos que preludian un cambio radical y problemático en nuestra

realidad. Esta lectura moderna se actualiza en otras predicaciones posibles del género en la actualidad.

Habiendo dado cuenta de los atributos del género de ciencia ficción en su rama distópica, se afirma que la serie *Black Mirror* se corresponde con dicha caracterización, lo cual puede ser identificado en las diferentes dimensiones propuestas por Steimberg: temática, retórica y enunciativa.

Respecto a la temática de *Black Mirror* es preciso traer a colación la voz del guionista de la serie, el británico Charlie Brooker, al sostener que el tema central es cómo la tecnología destroza la vida. En este sentido, retoma la particularidad moralista del género de ciencia ficción, que en Inglaterra, un país con tradiciones anglicanas y protestantes tuvo cierto protagonismo en un principio, esto puede notarse en ejemplos tales como un mundo feliz de Aldous Huxley o 1984 de George Orwell. En estos casos se trata de distopías ubicadas no en tiempos alejados o post apocalípticos, sino cercanos y tangibles, algo así como paratopías: realidades paralelas, levemente deformadas y muy reconocibles por los contemporáneos a las producciones.

En esta línea, los episodios seleccionados dan cuenta de una temática recurrente que es el uso exacerbado de las redes sociales, en tanto atraviesan distintos ámbitos: la espectacularización de la política, las relaciones interpersonales y la interacción entre lo virtual y lo real, la identidad, la invasión de la privacidad y la vigilancia informativa de las poblaciones, el amor y los androides como compañía del humano junto al sueño de la inmortalidad digital. Esta dimensión temática construye, a su vez, sus respectivos motivos, transformándolos en el tiempo. Por ejemplo, en cuanto a la temática política se resaltan motivos tales como las postulaciones, los debates y las elecciones; respecto a la identidad, se destaca el modo de construcción de la misma en la era digital y en relación al amor se pueden notar motivos tales como la conquista, el desamor y la manera de conseguir pareja.

En lo que respecta a su dimensión retórica, la serie *Black Mirror*, como ya se ha destacado en las líneas anteriores, está esencialmente ligada a una composición formal que responde al lenguaje audiovisual y seriado. En cuanto a sus rasgos retóricos, presenta en capítulos breves y auto-conclusivos permitiendo encontrar escenarios y tramas de lo más variadas.

En esta línea, es interesante destacar cómo la búsqueda por no repetir actores ni locaciones en los episodios, propone su verosímil particular, de modo que el espectador puede empezar por el título que le resulte más llamativo. Esta novedad tiene una función narrativa importante: nunca sabe cómo será el mundo que se le presentará a continuación, la variante estructural del suspenso propone su secuencia abierta.

Sin embargo, existen ciertas constantes en cuanto a la composición visual y sonora que suponen una persistencia en los relatos y, a su vez, cierta continuidad con el género de la ciencia ficción en su rama distópica.

En primer lugar, la serie británica *Black Mirror* presenta en todos los episodios idénticos títulos de crédito: mientras se escucha música electrónica, la pantalla en negro comienza a dar lugar a un icono similar a la rueda que marca las actualizaciones en la red, empiezan a aparecer las letras que componen el título de la serie hasta que la música cesa y se escucha el chasquido del cristal de la pantalla que se rompe. Inmediatamente, la música se reanuda mientras las letras desaparecen progresivamente y dan lugar a un silencioso fundido en negro similar al de una pantalla apagada. Así, reclama que los eventuales espectadores sitúen su atención donde la luz de las pantallas ubican su sombra, precisamente allí donde al estar apagadas pueden hacerse espejos y permitir la visualización del reflejo de quien se encuentra frente a ellas.

Asimismo, a diferencia de otros momentos en los que la ciencia ficción suponía viajes al espacio, guerra entre los mundos o aliens, Charlie Brooker ha encontrado un filón en la gran variedad de aparatos electrónicos que tienen vigencia en la actualidad. *Black Mirror* se encuadra en una rama de la ciencia ficción que Isaac Asimov entendía como la interesada en el progreso tecnológico y en las reflexiones sobre éste, al visualizar sus posibles consecuencias para la humanidad. Y es aquí, donde los planos visuales seleccionados toman suma relevancia: lo que interesa es cómo los dispositivos tecnológicos afectan de manera directa a las personas. De esta manera, la temática mencionada dialoga con los aspectos retóricos.

Teniendo en cuenta esto, resulta llamativa la abundancia de primerísimos y primeros planos que dan cuenta de manera detallada las expresiones de los personajes. De esta manera, en

Himno Nacional, el Primer Ministro es quien se lleva la totalidad de la atención en reiteradas ocasiones, su mirada en el centro de la pantalla es un plano que se reitera desde el inicio del episodio hasta cuando lleva a cabo el pedido del raptor.



Imagen 1. *Himno nacional*. Primer plano del Primer Ministro al enterarse del secuestro de la princesa.



Imagen 2. *Himno Nacional*. Primer plano de Michael Callow cuando le comunican que el video ya había sido reproducido una infinidad de veces.



Imagen 3. *Himno nacional.* Primer plano al Primer Ministro luego de llevar a cabo el pedido del captor.

Así también, Jamie, quien encarna a Waldo, presenta al inicio del capítulo su total desolación en un primer plano que da cuenta de que el éxito de Waldo no se traduce en felicidad para él.



Imagen 4. *Momento Waldo.* Primer plano de Jamie en una crisis.



Imagen 5. *Momento Waldo.* Primer plano de Jamie.

Además, otra constante tiene que ver con los planos detalle que en todos los episodios dan cuenta de los personajes utilizando los dispositivos tecnológicos que los llevan a un desenlace fatídico. Así, en la pantalla del espectador se proyectan repetidamente las manos de Lacie y Martha sobre sus celulares, la cámara web de la computadora de Kenny o a Fran y Amy esperando respuestas de sus entrenadores.



Imagen 6. *Caída en picada.* Plano detalle con mirada subjetiva del celular de Lacie.



Imagen 7.*Cállate y Baila.* Plano detalle del móvil de Kenny.

Estos planos detalle o los planos generales utilizados, generalmente, llevan a un primer plano o primerísimo primer plano. De esta manera, queda a la vista que la función de los mismos es contextualizar para luego dar lugar a lo que, en estos relatos, toma vital importancia: las expresiones de los protagonistas ante las distintas situaciones que se van presentando. Desplazamiento de lo segundo a lo primero en términos de Peirce, rescata en la rostridad o bien en el detalle los alcances de la cualidad, de la primeridad.



Imagen 8.*Caída en picada.* Plano detalle que luego se desplaza a un primer plano que da cuenta de las expresiones de Lacie.



Imagen 9. *Caída en picada.* Primer plano de Lacie resaltando su disgusto por el desayuno



Imagen 10. *Hang the dj.* Plano detalle del maestro de Amy cuando le anuncia el tiempo que le quedaba junto a Frank.



Imagen 11. *Hang the dj.* Plano medio de Amy luego de ver el tiempo que compartirían.
Es un poco triste.

Otra estrategia visual que llama la atención son los grandes planos generales que son utilizados siempre en momentos de gran incertidumbre orientados al pathos de la desolación. Esto se puede notar cuando Frank y Amy deciden escapar del sistema o cuando el androide que representa a Ash pasa la noche afuera de la casa luego de una discusión con Martha. De igual manera esto se resalta con Lacie a la deriva en la autopista o Kenny al final de *Cállate y baila*, después de la pelea en el campo.



Imagen 12. *Hang the dj.* Plano general cuando Amy y Frank abandonan el sistema.



Imagen 13. *Caída en picada.* Gran plano general urbano para presentar el momento en que Lacie queda a la deriva en la autopista.

En este sentido, resulta aún más significativa esta incertidumbre en *Himno Nacional* al momento de liberación de la princesa Sussannah. Las calles desiertas y el puente solitario desde un ángulo picado dan cuenta de esto.



Imagen 14. *Himno nacional*. Gran plano general del puente en el que es encontrada la princesa Susannah.

Por otra parte, la propuesta estética de los episodios seleccionados posee una particularidad cromática que es digna de destacar. La escala de grises y los colores pastel toman protagonismo. Si bien en *Caída en picada* esta característica es la más notoria, por la contraposición entre un inicio plagado de colores rosas y verdes pastel, como indicadores de un mundo perfecto, y un final en tonalidades grises, destacando el fin de dicha perfección; en *Vuelvo enseguida* también pueden destacarse estas tonalidades pastel, sobre todo en los atuendos de los personajes. Mientras que *Himno nacional* y *Odio nacional* ponen en pantalla una escala de grises que se reitera, sobre todo en las escenas en la Casa Blanca o en las oficinas de los detectives, representando de algún modo la adversidad o la desdicha que atraviesan los que representan esas instituciones.



Imagen 15. *Caída en picada.* Planos en tonalidades pastel.



- Qué aburrido sería todo entonces.
- Me importa una mierda lo que pienses.

Imagen 16. *Caída en picada.* Planos en escala de grises.

En lo que respecta a lo sonoro, lejos de los importantes efectos especiales y los grandes montajes de sonidos que pueden verse en otras propuestas de ciencia ficción, *Black Mirror* pone especial énfasis en la palabra hablada y los silencios, generalmente los diálogos están acompañados simplemente por sonidos diegéticos que pueden entenderse como el sonido ambiente.

Además, la utilización de los créditos o fades out para dar cuenta del paso del tiempo y luego presentar los finales totalmente desahuciantes se presentan con cierta regularidad en los capítulos seleccionados. De esta manera, en *Momento Waldo*, la dominación mundial del

dibujo animado y la indignancia de Jamie o la mayor aceptación política del Primer Ministro y la mala relación con su esposa en *Himno Nacional*, son presentadas luego de los créditos de cada episodio. Mientras que en *Vuelvo enseguida* y *Hang the Dj* el paso del tiempo se propone a partir de la estrategia del fade out o fundido sencillo.

Como consecuencia de todas las características destacadas con anterioridad es posible ilustrar la dimensión enunciativa de esta propuesta audiovisual. Teniendo en cuenta las cuatro formas de la mirada propuestas por Casseti y Di Chio (1991) e interpretando la ocularización destacada por Gaudreault y Jost (1995), *Black Mirror*, enunciativamente, opta por una focalización fílmica omnisciente, aunque en algunos momentos se privilegia el punto de vista de alguno de los personajes, es decir, se identifica una esporádica focalización interna.

En este sentido, la mirada que predomina en este producto audiovisual es una mirada objetiva en la que los destinatarios postulados, a través de una ocularización cero, se encuentran en la posición de testigos, contando con toda la información que es necesaria para comprender el relato y, por lo tanto, un saber diegético.

Si bien es cierto que los primeros planos y los planos generales que dan cuenta de la realidad de manera funcional y directa son los más reiterados en todos los episodios, es importante destacar que también existen planos subjetivos y relatos presentados desde la perspectiva de algún personaje que merecen cierta atención. De alguna manera, en los episodios seleccionados se presenta un tono particular que lo atraviesa todo: el planteo visual y sonoro supone que en ciertos momentos el espectador sienta lo que sienten los personajes, esté en su piel.

En este sentido, en más de una ocasión el ver es limitado a la experiencia de ciertos personajes. Existe una reiterada ocularización interna primaria en cuanto a la proyección de las pantallas personales de los protagonistas. De esta manera, por ejemplo, en *Caída en picada* es una constante visualizar la pantalla del móvil de Lacie tal cual la ve ella, el ángulo contrapicado y el plano detalle que se utilizan para estos casos así lo permiten, por algunos instantes la visión desde el destinatario coincide con lo que observa la protagonista. Asimismo, la mirada de Martha sobre sus dispositivos móviles también coincide en importantes oportunidades con la mirada de los espectadores.

Además, como ya se mencionó, existen ciertos episodios en que el mayor focalizador narrativo de la trama es uno de los personajes. En efecto, el relato presentado *Odio nacional* es elaborado a partir de la declaración en juicio de Karin Parke, una de las detectives. Es decir, toda la información que se presenta tiene que ver con los datos que ella posee acerca del hecho. Análogamente, la historia de Waldo se enlaza particularmente desde la vivencia de Jamie quien constantemente expone las contradicciones a las que se enfrenta desde el éxito del dibujo animado. Cabe destacar que esta focalización designa un doble movimiento de selección y de subrayado, de restricción y de valoración (Cassetti, Di Chio, 1991). En estos casos particulares se presenta un saber infradieгético, ya que el mismo está inscrito en la vivencia específica de quien está en escena, es decir, el espectador sabe todo lo que el personaje sabe.

En síntesis, *Black Mirror* al narrar hechos que se desarrollan en contextos sociales que no existen hoy ni han existido en el pasado, se puede clasificar como una ciencia ficción que destaca cierto pesimismo en la búsqueda de las respuestas humanas ante a los cambios tecnológicos. Esto puede ser identificado a partir de las dimensiones propuestas por Steimberg. En lo retórico, la serie presenta capítulos breves y auto-conclusivos permitiendo encontrar escenarios y tramas de lo más variadas, en los cuales la temática se encuentra ligada al interrogante de qué pasaría si las redes sociales, tal como las conocemos en la actualidad, tuvieran la posibilidad de modificar diversos aspectos de la esfera social. Mientras que en lo que respecta a lo enunciativo, si bien privilegia el punto de vista de algunos personajes, generalmente opta por una focalización fílmica omnisciente, brindando la información desde la perspectiva de un testigo, en una nueva versión del ojo omnívoro, del Gran Hermano de otras ficciones precedentes.

Matriz narrativa

Habiendo realizado un acercamiento al formato seriado y a la ciencia ficción que enmarcan de una manera general a *Black Mirror*, en el siguiente apartado se resaltarán distintas marcas discursivas para las cuales se tendrán en cuenta todas las categorías de análisis propuestas en la metodología. Con todo esto, se constituirá una matriz narrativa que resulta vital para pensar en el modo en que se construyen las redes sociales en el producto audiovisual aquí protagonista.

El ambiente

La producción de Charlie Brooker propone, desde los minutos iniciales de cada episodio, un ambiente que resulta muy similar al actual. Las tecnologías de información y comunicación no se dan a conocer como disruptivas en la narración, sino que son parte de la atmósfera desde cada comienzo. Los dispositivos móviles, las pantallas táctiles, los medios de comunicación tradicionales y las redes sociales que se presentan en los distintos episodios, dejan en claro que la propuesta versa sobre un entorno semejante al que se vive hoy en día y que lejos está de generar extrañeza en quien lo observa. En esa dirección, el ambiente es un rasgo fundamental en la construcción de mundos no reales, en el universo discursivo ficcional.

En síntesis, los avances tecnológicos que se examinan en *Black Mirror* no intentan impresionar. Así, en el episodio *Caída en picada* no se exhibe como algo novedoso que los personajes se encuentren siempre con un móvil en la mano, ni que posean un dispositivo ocular incorporado. Del mismo modo, en *Himno Nacional*, el acontecimiento de que los medios den cuenta de la opinión pública guiándose por los comentarios en las redes sociales podría, sin complicación alguna, inscribirse en la cotidianidad actual.

De esta manera, se puede afirmar que el ambiente inicial es homólogo a la realidad tecnológica que predomina en el presente, dando cuenta de que es este el momento en el que convivimos con el germen de los posibles futuros planteados por la serie. En palabras de Scolari (2017) *Black Mirror* “no nos lleva a un futuro hipertecnologizado y fuera del control

humano, como en Terminator o Matrix, sino que trabaja con tecnologías que ya están disponibles en el mercado o que no tardará en llegar” (p. 38).

Además, cada uno de los episodios se inscribe en un mundo globalizado tal como el que se puede describir hoy en día, donde la tecnología en su carácter de omnipresente juega un rol fundamental, suprimiendo los límites geográficos y logrando así que la información llegue de un lado al otro en cuestión de segundos. Un ejemplo claro de ello es cómo un dibujo animado inglés llega, impulsado en un principio por las redes sociales, a convertirse en una figura política a nivel mundial, trascendiendo todos los límites, lo que sería impensado fuera de una sociedad globalizada.

En otras palabras, la atmósfera, en un principio, no anticipa nada diverso de otros mundos creados respecto de lo actual. La sociedad que es puesta en escena en los episodios seleccionados resulta realmente interesante porque no está rodeada de un entorno futurista, sino de un presente que se va modificando hasta llegar a extremos realmente desahuciantes. Estas variaciones se propician en cada capítulo por una tecnología concreta. A los objetivos de esta investigación, de todas las tecnologías puestas en juego, es fundamental el rol que juegan las redes sociales ya que se posicionan desde un lugar de supradestinator, en tanto poseen la capacidad de influir sobre la relación actancial entre sujetos y objetos.

Las redes sociales como sujeto supremo

Las redes sociales, presentadas aquí como un sujeto supremo y definidas como aquellos sitios web que permiten a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades, poseen en esta propuesta narrativa un papel protagónico. Se construyen como un medio de comunicación horizontal, en el que los usuarios pueden tanto consumir como producir información, teniendo siempre en cuenta la multiplicidad de herramientas y de condicionamientos que las mismas proponen. El simple hecho de publicar una foto en Facebook, opinar en las encuestas de Instagram o twittear sobre algún tema de actualidad ya convierte al usuario en productor puesto que está generando contenido.

Además, el protagonismo de las redes radica, en primer lugar, en que las mismas están dotadas de una gran competencia porque tienen las herramientas necesarias para hacer hacer

a otros. En términos de Cassetti y Di Chio (1991) , “*antes incluso de hacer, sabe hacer, puede hacer*” (p. 184). En segundo lugar, por sus características intrínsecas: su omnipresencia, como atributo principal, hace que sea imposible escapar de ellas, están en todos lados y todos forman parte de su dinámica en mayor o menor medida, lo cual resulta posible por el fácil acceso a las mismas. En el mismo sentido, hay que resaltar su omnipotencia que beneficiada por la rapidez y globalidad que le son propias, resulta un elemento clave en cada uno de los episodios de esta antología.

De esta manera, las redes sociales funcionan como un sujeto que, superior a todos los demás, propone sus reglas de juego y con sus enormes capacidades afecta, limita y va guiando las relaciones actanciales de otros personajes que, sumidos en esta sociedad digitalizada, no pueden más que responder ante sus demandas. En esta línea, resulta ejemplificador el episodio *Caída en picada* en el que la protagonista asume que: “*No puedo descalzarme sin más y vivir a mi libre albedrío (...) todos estamos dentro. Así funciona el condenado mundo*”, haciendo alusión a la imposibilidad de permanecer ajeno a las normas que propone el mundo web.

Si bien un punto destacable es que estas redes no son autónomas, es decir necesitan de los usuarios para funcionar, el planteo en esta trama narrativa propone un giro dando cuenta de que la necesidad puede pensarse desde otro punto: las redes sociales necesitan a los usuarios pero los usuarios parecen necesitar aún más a las redes.

Esta condición puede ser afirmada si se tiene en cuenta que son las redes las que imponen sus dinámicas, interfiriendo de diferentes maneras en el curso de los acontecimientos. Por ejemplo, encontrar pareja parece imposible sin su intervención. Del mismo modo, depende de la puntuación que obtenga Lacie la posibilidad de alquilar una casa en un complejo de lujo o a Chester de poder mantener su trabajo.

En este sentido, aunque la puntuación es puesta por los usuarios, son las redes las que reúnen a estos internautas y proponen un juego de estrellas, a través del cual se moldean las decisiones de cada uno de los individuos. El status social depende de lo que los demás ven tanto en la cotidianeidad como en las publicaciones web, así se puntúa no solo el accionar de cada uno en el trabajo o en sus relaciones personales sino también las fotos y los videos que

se difunden. Las redes sociales suponen que existe un modo de vida que debe ser calificado como aceptable y otro que roza lo criminal o psicótico, y los usuarios, imposibilitados de escapar, no sólo aceptan estas reglas sino que las van alimentando cada vez más.

Siguiendo esta línea, resulta indispensable destacar que la propuesta narrativa de los episodios seleccionados construye una relación sujeto/objeto que se reitera y conduce así a una matriz narrativa recurrente. La misma se basa en una relación de estado en la que las redes sociales funcionan como sujeto de hacer que modifica un estado inicial de conjunción, en el que se relacionan un sujeto de estado y de un objeto de valor, a un estado final de disyunción. Esto entendiendo que la conjunción (^) y disyunción (v) son conceptos topológicos: la conjunción determina los valores de sujeto-objeto en un mismo espacio, mientras que la disyunción determina la separación.

Esto podría representarse del siguiente modo:

$$\text{Supradestinator} \Rightarrow [(S \wedge O) \rightarrow (S \vee O)]$$

Fundados en esta matriz narrativa, se debe resaltar que este supradestinator como tal, forma parte esencial e indispensable de los acontecimientos. En otras palabras, hace hacer a otros sujetos (S) y modifica su relación actancial con algunos objetos (O) determinados, a través de performances que serán detalladas y analizadas en los siguientes párrafos.

De este modo, cabe preguntarse acerca de los sujetos en tanto ¿quiénes son los despojados?, ¿cómo son?, y de su relación con el objeto, es decir ¿de qué son despojados?, ¿qué valor tiene ese objeto para los sujetos configurados?; y sobre todo ¿cómo actúa el supradestinator, en este caso las redes sociales, en este paso de la conjunción a la disyunción?

Teniendo en cuenta lo antes mencionado y a fines analíticos, los episodios seleccionados se agruparán en torno a determinados objetos que fueron identificados de manera reiterada y, por lo tanto, permiten un análisis en conjunto.

Identidad y relaciones sociales: su construcción en la era digital.

En los episodios *Vuelvo enseguida*; *Caída en picada* y *Hang the DJ*, la identidad se constituye como un objeto de valor para cada uno de los actores, siendo considerada como un fenómeno

subjetivo, de elaboración personal, que a su vez se construye simbólicamente en interacción con otros.

En el universo virtual, propio de *Black Mirror*, la construcción identitaria se consolida en gran medida a través de los modos en que se dan a conocer rasgos de la personalidad, con la particularidad de que éstos pueden, o no, ser verosímiles.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, se identifica un nuevo modo de configuración de la identidad que combina aquello que se publica en las redes sociales con las respuestas de los otros a dicha exposición, por lo que se habla de una identidad virtual.

En la relación actancial que aquí interesa, esta identidad se presenta como un objeto de deseo en tanto forma parte de una configuración deliberada de los sujetos en pos de obtener determinados beneficios.

Como evidencia de esto se puede poner el foco en *Vuelvo enseguida*, episodio en el cual se resalta que Ash es un usuario muy activo de las redes sociales, lo cual llega a interferir en su vida, desconectándolo de la realidad. Una situación que marca con firmeza esto es aquella en la que Martha, su pareja, le ofrece sopa y luego anuncia en tono burlón “*hay solo un tazón no te importa tomar la tuya en un zapato, ¿no?*”; él sin siquiera escucharla responde “*ajam*” y continúa mirando la pantalla de su celular.

Esta permanente actividad de Ash en las redes sociales genera molestia en su novia pero cuando Ash fallece en un accidente de tráfico la narración propone un cambio digno de destacar: toda la información que él depositó en la web termina por convertirse en la materia prima de un programa que lo simula, “*es un software. Lo imita. Le das el nombre de alguien y rastrea todas las cosas que alguna vez dijo en línea, facebook, tweets, cualquier cosa. Solo di el nombre de Ash y el sistema hará el resto. Es impresionante*”, sostiene una amiga de Martha que la invita en reiteradas ocasiones a utilizarlo.

La red se constituye así como archivo inmortal al recopilar toda la actividad que el usuario tiene en su perfil, sirviendo para extender la vida después de la muerte a través de la virtualidad emulando la personalidad de un usuario utilizando la información que él mismo propagó mediante sus publicaciones, reacciones, comentarios y preferencias en la web. Se

funda una biografía proléptica, que en este proceso resignifica no solamente el alcance de las redes sino la condición misma de archivo.

Sin embargo, y en relación a lo mencionado respecto a la verosimilitud de lo expuesto en las redes, el capítulo también incide sobre la distancia existente entre la presentación de la persona en estos entornos virtuales y su comportamiento en el mundo físico. Un acontecimiento que da cuenta de esto es aquel en el que Ash publica una foto de su infancia en las redes sociales esperando respuesta positiva de los usuarios, suponiendo que les parecerá simpática, a pesar de que la foto esconde recuerdos poco felices para el protagonista.

De la misma manera, en una discusión entre Martha y el androide que simula a Ash, ella lo echa de la habitación y le grita que *“Ash hubiese discutido por eso, no se iría de la habitación solo porque se lo ordeno”*, entonces él vuelve a la cama, logrando así fastidiarla aun más. Queda explícito así que el androide lejos está de reaccionar como lo hubiese hecho Ash. *“No eres como él, no eres nada”*, sostiene Martha que termina por no reconocer a su novio en la simulación, ya que le faltan matices, le falta todo aquello que Ash no diría en el ámbito público, lo imprevisible, lo espontáneo. Esto da cuenta que las redes sociales funcionan como una herramienta que permite idealizar la presentación ante los contactos, destacando las cualidades que se quieren mostrar y ocultando aquellos aspectos que se consideran desagradables.

Algo similar sucede en *Caída en picada* cuando Ryan, el hermano de Lacie, le dice: *“eres una maldita sociópata, echo de menos tu yo de siempre. Cuando hablábamos ¿te acuerdas?”*, Lacie solo responde *“¿mi cargador?”*. En este caso, resulta interesante resaltar la construcción nostálgica del pasado perdido, aquel que no tenía a las redes sociales como protagonistas.

Continuando con la construcción identitaria de Lacie, se puede hablar de que la misma se presenta como una configuración deliberada a mayor escala si se la compara con Ash en *Vuelvo enseguida*. Las publicaciones hechas por Lacie resultan, en su mayoría, inverosímiles con su vida real; esta discordancia tiene que ver con el deseo de obtener un estatus social mayor al que posee. La protagonista de este episodio realiza distintas performances para obtener un mejor puntaje y así acceder a una casa en un barrio privado.

La puntuación tiene a las redes sociales como el centro de control, ya que la misma se consigue mediante estrellas concedidas por cada una de las personas que siguen su perfil, o bien se relacionan en la vida real con ella, evaluando cada una de las interacciones. Es por esto que Lacie decide que conseguirá mejorar su valoración haciendo publicaciones en la red que sean aprobadas intentando simpatizar con determinadas personas que tienen la influencia necesaria como para ayudarla a subir su puntaje. Por ejemplo, en una de las escenas iniciales la protagonista publica una foto de su desayuno con un epígrafe que sostiene: “*estoy en la gloria*”, mientras en sus gestos deja ver que nada de lo que estaba consumiendo le agrada realmente.

Este hambre voraz de Lacie por mejorar su estatus social, la llevará a cometer ciertos errores y así conseguir valoraciones negativas que le terminarán costando su inserción en el sistema, reforzando así la idea de que las redes sociales suponen una división entre los usuarios que exponen un modo de vida que es consensuado como bueno, correcto y otro que limita con lo psicótico o criminal y que los usuarios no sólo aceptan estas reglas sino que las van alimentando cada vez más.

Esta configuración identitaria y emulación de la personalidad a partir de los rasgos señalados vuelve a repetirse en la cuarta temporada de *Black Mirror* en el capítulo *Hang the DJ*, cuando dos jóvenes con el deseo de conocer al amor de su vida ingresan su información en un sistema de parentesco que promete encontrar a su pareja ideal a través algoritmos que buscan establecer un nivel de compatibilidad del 99,8%.

Aquí la relación entre sujeto-objeto sigue estando orientada a la construcción identitaria virtual como objeto, la cual posee todas las características antes mencionadas. La información proporcionada al sistema permite que éste elabore los avatares de los usuarios que buscan pareja y de esta manera los simula dentro de un universo virtual creado por la aplicación. Así, los usuarios le otorgan el poder de decidir quién sería su pareja ideal a un sistema que funciona a través de algoritmos, dejando de lado su propia decisión. Una conversación entre el protagonista y su entrenador da cuenta de esto:

Frank: “*Aprendí a convivir con alguien que odio. ¿Le resultará útil al sistema?*” Entrenador: “*Todo ocurre por una razón*”

En resumen, los sujetos aquí configurados de maneras diversas se encuentran ante la imposibilidad de construir su identidad como lo deseen, ya que sus competencias y la posibilidad de manipularla a su antojo se encuentran interrumpidas por las dinámicas impuestas por las redes sociales, creando una línea divisoria entre los sujetos y su objeto de deseo, en una tensión entre querer y poder.

La democracia del me gusta: la política y las audiencias digitales

En este apartado se tendrán en cuenta los capítulos *Himno Nacional* (2011); *Momento Waldo* (2013). En la relación sujeto-objeto dada en estos episodios, el sujeto está constituido por actores que se desarrollan en el ámbito político, mientras que es el poder político el que se identifica aquí como objeto de deseo.

En ambas narrativas se destaca la competencia de estos sujetos, en tanto tienen la posibilidad de dirigir su accionar en pos del mantenimiento u obtención del poder político, es decir se mueven hacia el mismo para conquistarlo y luego poder manipularlo.

Al inicio de cada uno de estos episodios, los protagonistas tienen la posibilidad de decidir acerca de los modos de conseguir estos objetos pero, más tarde, su competencia queda supeditada a la opinión pública que se vigoriza al estar nucleada en las redes sociales.

En este sentido, es interesante poner la atención en que este giro en la narración se produce gracias a la manera en que se configuran las herramientas y las características intrínsecas de las plataformas web, ya que se deja a la vista que las opiniones, que en otro momento solo podrían plantearse en las urnas o en las calles en ocasiones específicas, en la era digital toman mayor envergadura por su inmediatez y por su constante presencia en cada acontecimiento.

Además, el hecho de que el ámbito político depende siempre del acompañamiento de otros actores sociales que depositan su confianza, potencia el efecto del accionar de las redes. Esto, en conjugación con los medios de comunicación tradicionales, contribuye, en esta ficción, a una espectacularización de la política, suscitando una construcción mediática del poder.

En *Himno Nacional*, el modo peculiar que utiliza el secuestrador para dar a conocer el hecho, logra que la decisión del Primer Ministro británico se doblegue. A saber, el video del pedido

de rescate de la Princesa Susannah es subido a YouTube mediante una IP encriptada; el mismo es bloqueado en las redes por el gobierno luego de nueve minutos de su difusión, pero ese tiempo fue suficiente para ser compartido y duplicado entre cincuenta mil usuarios, convirtiéndose en Trending Topic¹ en Twitter. La propagación irreversible remite de alguna forma a lo fatal. Así, los dichos iniciales de Michael Callow negando la posibilidad de llevar a cabo el pedido del raptor, terminan convirtiéndose en llanto y desolación luego de que, guiado por su mandato como gobernante y el debate sobre el asunto en las redes sociales, cumple con cada uno de los requisitos solicitados.

En este sentido, resulta interesante cómo la publicación a través de las redes sociales da visibilidad al tema y abre el debate en la opinión pública, la cual guiará el accionar de los protagonistas a lo largo del capítulo; desestabilizando tanto al orden político establecido como a los medios de comunicación tradicional.

En otro capítulo de propuestas narrativas afines, *Momento Waldo*, el sujeto constituido por un dibujo animado humorístico, ideado para hacer incomodar a políticos en tiempos de candidaturas, acaba convirtiéndose en candidato político gracias a una gran demanda social por medio de las redes sociales. Así lo sostienen los periodistas de televisión: “*En solo 3 días Waldo se volvió viral. Este video de su enfrentamiento ya ha sido visto un millón de veces en YouTube. Hay grupos de Facebook que piden que Waldo forme un partido*”, dejando a la vista que estos sitios web los que marcaron el rumbo del dibujo animado.

“*No necesitamos políticos, todos tenemos iPhones y computadoras, ¿verdad? Así que cualquier decisión que se haga, cualquier política, la ponemos online. Que la gente vote, pulgar arriba, pulgar abajo, la mayoría gana*”, sostiene el productor de Waldo, reafirmando así la omnipresencia de las redes sociales, en este caso como aquellas plataformas en las que se volcarán las propuestas y también la aceptación o no de las mismas, funcionando de este modo como una herramientas políticas que, a la vez, impone sus dinámicas. De esta manera, Waldo se constituye como candidato político, traspolando la idea de democracia eleccionaria

¹ Un Trending Topic es una de las palabras o frases más repetidos en una red social.

a las redes sociales. En esta dirección, reconvierte la vinculación entre política y conflicto, reduciendo la instancia agónica a las intervenciones en las redes.

Además, cabe destacar que dichas adhesiones virtuales se materializan en las urnas una vez llevadas a cabo las elecciones parlamentarias de distrito. Waldo ocupa el segundo lugar en el recuento de votos, no gana, pero el hecho es suficiente para posicionarlo como símbolo de un proyecto de dominación mundial, lo que resulta posible porque se insertó en un proceso de hibridación político-mediático y en un sistema abierto como la democracia.

La espectacularización de la política no es un fenómeno nuevo, ya existía de la mano de los medios tradicionales, sin embargo las redes sociales contribuyen a reproducir el fenómeno social y cultural que constituye Waldo. En este sentido, se deja ver cómo el sistema hegemónico se vuelve más omnipresente y omnívoro cuando las ideas y hechos son difundidos por una sinergia de los medios de comunicación tradicionales y verticales, muchas veces identificables ideológicamente, con las redes de comunicación horizontales, en las que los ciudadanos son los encargados de transmitir y dar credibilidad a la información.

Una vez establecidas las particularidades de cada uno de estos relatos, en líneas generales se puede establecer que las redes sociales y la web funcionan como herramienta para los medios de comunicación, la ciudadanía y los políticos. De este modo, actúan como una vía de comunicación inmediata de noticias y, a su vez, como marcadoras de agenda respecto a los medios de comunicación tradicionales.

Con todo esto, la virtualidad se apodera del espacio público suscitando una nueva forma política que demanda el cumplimiento de un mandato. En el caso de Michael Callow se identifica con la idea de protección al ciudadano, y para Waldo se trata de exponer las tramas falaces de la política, de dejar en ridículo a las promesas de campaña electoral.

En las performances llevadas a cabo para responder a ese deber hacer, cada de uno de los sujetos obtiene ineludiblemente una sanción que puede ser positiva o negativa. El Primer Ministro, sometido tanto al orden de los hechos fácticos (el secuestro de la Princesa) como al de los entramados digitales, obtuvo como recompensa una mayor aceptación política,

mientras que en su intimidad el hecho se tradujo en una reprobación de parte de su esposa afectando de manera directa su relación.

En el relato de Waldo, la transformación de las incumbencias del dibujo van adaptándose al pedido del público virtual, mientras que Jamie, la persona detrás del personaje, vive en la contradicción entre el éxito y la degradación, y advierte el detrimento de la política por medio del espectáculo; es por esto que decide renunciar a dar vida a Waldo, obteniendo como sanción quedarse fuera del sistema no solo laboral sino también social, terminando obligado a vivir en la indigencia.

En este sentido, la sanción negativa obtenida refuerza la disyunción como estado final en la relación sujeto-objeto, lo cual constituye una característica predominante del género ciencia-ficción en su rama distópica.

En resumidas cuentas, estos dos episodios resaltan la fuerza de las redes sociales en tanto limitan la competencia de los sujetos para acercarse al poder político, dando un lugar privilegiado a la opinión pública a través de las plataformas web y reforzando la espectacularización de la política desde la necesidad de visibilidad a la que se encuentran expuestos los sujetos aquí protagonistas.

Control social distribuido y linchamiento digital

En los episodios *Cállate y baila* y *Odio nacional* se identifica una trama que relaciona a los sujetos con un objeto determinado, a saber, el linchamiento digital. Dicha relación es inicialmente de conjunción ya que cada uno de los actores tiene entre sus competencias la posibilidad de determinar la existencia o no del linchamiento que los tiene como víctimas. A medida que los relatos avanzan, se revierte dicha relación hasta convertirse en una disyunción, limitando la posibilidad de controlar la situación.

Es importante resaltar que se hace alusión al linchamiento digital como forma de interacción en la web, más específicamente en las redes sociales, caracterizadas por una agresividad explícita en las que no se identifica intención de deliberar o intercambiar pareceres entre los usuarios. Además, estas interacciones violentas se llevan a cabo sin conciencia alguna de su repercusión más allá de las pantallas, parece ser que no tienen costo alguno, se cree que no

existe consecuencia al cometer una agresión, lo cual implica que tampoco existe la manera de limitarla.

En *Cállate y baila*, el linchamiento digital se postula como un destino que se pretende evitar. Un grupo de hackers² descubre a Kenny, protagonista del relato, y a otros personajes cometiendo hechos calificados como inmorales. Ésta circunstancia indecorosa los hace caer en un chantaje que consiste en seguir una serie de pasos que prometen salvarlos de la publicación en las redes de su aberrante secreto.

En este sentido, al principio del capítulo se da a entender que Kenny está consumiendo pornografía infantil y a lo largo de esta entrega existen expresiones de los personajes que tachan a este acto como normal pero su fatalidad radica en la posibilidad de que se haga público. Es así que en una conversación, otro personaje en la misma situación que Kenny, lo intenta convencer de que cumpla con las consignas para que su video no salga a la luz y así evitar la condena social que se daría a través de las redes: *“A tu madre le encantará verlo en Facebook, Twitter, Insta.. como se llame.. y tus amigos todos te verán dándote (...) Google conserva las fotos cual maldición gitana. No hay cura. No desaparecerá. Estará pegado a tu nombre, como una puta mancha”*

Así es como la posible publicación de su secreto en las redes y la posterior condena social llevan a los personajes a aceptar el chantaje con la esperanza de poder revertir la situación y salvarse de tal exposición.

En *Odio nacional* el linchamiento digital es identificado como el medio que lleva a la fatalidad, ya que aquí el odio de las redes no se limita a lo digital, sino que desborda hacia el mundo físico. Los deseos expuestos en la web pueden convertirse en realidad.

Los usuarios de Twitter son parte de una especie de juego de repulsión hacia actos que se creen inaceptables, a través del hashtag³ #MuerteA se genera un odio masivo. Lo que los internautas ignoran es que quienes son víctimas de la agresión vía hashtag mueren en manos

² Alude a un experto en informática.

³ serie de caracteres precedidos por el símbolo de numeral (#), utilizado en las redes sociales, que sirve para agrupar todos los contenidos que se refieren a un tema en particular.

de una abeja robótica que penetra en el nervio auditivo ingresando al cerebro hasta llegar a la corteza insular, centro neurálgico del dolor. La incidencia que tienen las redes es ignorada desde un principio, tanto por los usuarios como por quienes investigan las muertes. Por ejemplo, una de las detectives sostiene que *“Eso de Internet, es odio a medias. No lo dicen en serio”*; y uno de los participantes del hashtag afirma que *“No va en serio, solo es un juego. Solo es un juego de hashtags”*. Además, la agresión es justificada bajo la idea de *“Si eres un imbécil, mereces que te humillen”*.

En esta ocasión, el sujeto identificado es constituido por la sociedad que participa en el juego antes mencionado, éste configura con el objeto, a saber el linchamiento digital, una relación de conjunción en tanto se tiene el poder de agredir al otro creyendo que esta agresión se limita sólo a la virtualidad. En una de las escenas, las detectives que investigan la muerte de la periodista logran identificar a una de las usuarias de Twitter que usó el hashtag y ésta se defiende diciendo: *“Hacia uso de mi libertad de expresión”*. De esta manera, se identifican a las publicaciones en la web como responsables de las muertes. Su carácter virtual y cuasi anónimo permite a los usuarios canalizar su ira y frustraciones teniendo como consecuencia la muerte de los más odiados.

Hacia el final del capítulo quienes eran victimarios en el odio, participando del juego, pasarán a ser víctimas fatales producto de una idea de Garret Scholes: “El engranaje de las consecuencias”. Garret ideó un manifiesto que propone una lección moral, así utilizó el hashtag #MuerteA para configurar una lista de quienes lo usaron y devolverles el favor. Este hecho pretende ser transformador en la relación actancial buscando desde la condición de oponente, generar una disyunción, en tanto demuestra, mediante la articulación entre programas narrativos, que el accionar en las redes tiene consecuencias en el mundo físico y desestima la idea de la impunidad virtual.

En líneas generales, las redes sociales funcionan como centro de control y castigo, en las que los usuarios de las mismas tienen la posibilidad de canalizar su odio y condenar las actitudes que creen inmorales, en un marco narrativo que subraya la dualidad de toda axiología. Al igual que en el caso de la identidad virtual y la política, su función narrativa siempre permite

redirigir la narración, evitando la saturación de la misma y dando lugar a otra clase de transformaciones que le son propias al género de ciencia ficción en el cual se inscribe la serie.

Transformaciones: entre la inversión y la sustitución

Cada una de las relaciones actanciales antes mencionadas se llevan a cabo dentro de relatos que dan cuenta de transformaciones, éstas pueden ser consideradas como rupturas respecto a un estado precedente. Teniendo en cuenta a las transformaciones como variaciones estructurales, es decir, operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato (Cassetti y Di Chio, 1991) se identifican en los episodios seleccionados dos operaciones propuestas por Cassetti y Di Chio (1991): la inversión y la sustitución.

En este sentido, la operación de sustitución toma protagonismo, en tanto no existe una evolución predecible entre la situación inicial y la situación de llegada; esto se puede visualizar en los capítulos *Cállate y baila*, *Odio nacional* y *Hang the Dj*. A su vez, la inversión se identifica en *Himno nacional*, *Vuelvo enseguida*, *Momento Waldo* y *Caída en picada* ya que en los mismos se desbarata lo que al principio se daba por sentado.

Respecto a la operación de sustitución, en *Cállate y baila*, todo parece indicar que los personajes implicados evitarán la difusión de su secreto, sin embargo, el esfuerzo resulta en vano ya que las instrucciones son seguidas al pie de la letra, pero los hechos vergonzosos son publicados en la web de todos modos. Se da un quiebre entre lo que se espera que suceda con lo que finalmente sucede. El fin de la extorsión no parece ser una lección moralizante sino un castigo perverso para el disfrute de quien sabe los secretos.

Odio nacional con sus reiteradas analepsis, a saber vueltas al pasado en pos de explicar la situación inicial, genera un clima de suspenso, como dosificación de la información, y la consiguiente incertidumbre. En el inicio del episodio, se relata la investigación de lo que parece ser un simple homicidio, pero a lo largo de la trama este supuesto varía hasta convertirse en la investigación sobre un linchamiento digital cuya consigna versa sobre lo que se hace en la red, ya que eso influye de manera directa sobre la vida de las personas.

Finalmente, *Hang the Dj* reafirma la operación de sustitución a través de un final inesperado, tanto por la consecución de los acontecimientos como por la disociación espacio-temporal.

Respecto a la temporalidad, existe una dilatación: la historia es corta, el relato largo; en tanto la historia trata de que los protagonistas descargan una aplicación para conseguir pareja y ésta, en pocos minutos, los enlaza según una simulación virtual de ellos, mientras que en el relato se muestra toda la simulación que dura más de un año para sus protagonistas.

En otro orden, la operación de inversión se identifica en *Himno Nacional* debido a que al principio el Primer Ministro se opone rotundamente al cumplimiento de las exigencias del secuestrador y pide que la noticia no llegue al dominio público, esto se revierte porque no sólo el hecho es difundido a través de las redes sino que mediante ellas la opinión pública demanda el cumplimiento de las demandas para la liberación de la princesa, logrando que los mismos se lleven a cabo.

Otra de las características identificadas de la operación de inversión, es el factor sorpresa producido al revelarse que la princesa fue puesta en libertad treinta minutos antes del horario límite; este hecho pasó desapercibido ya que todo el mundo estaba pendiente de los preparativos de la emisión por televisión, lo cual supuso un desplazamiento en los objetos. El secuestrador, Carlton Bloom, artista ganador del Premio Turner, realizó la extorsión con la intención de demostrar cómo podía llevarse a cabo un acto de gran impacto a la vista de todos mientras estaban "*en cualquier parte, viendo la televisión*" sin prestar atención a lo que sucede a su alrededor.

De este modo, lo que en un principio parecía un pedido personal al Primer Ministro para dejarlo en ridículo, termina siendo una prueba para la sociedad espectadora. El mandatario no tuvo opción y se vio obligado a realizar las peticiones del secuestrador, pero los mil trescientos millones de personas tenían completa libertad para apagar el televisor pero de todos modos vieron voluntariamente el acto considerado indecente por más de una hora. Este evento marcó un rasgode esa sociedad y no de su líder. El propósito último del secuestrador fue situar al público ante el espectáculo de la degradación ajena.

En *Vuelvo enseguida* la situación inicial plantea el reproche de Martha a Ash por actualizar continuamente las redes sociales, desvinculándose, por momentos, del mundo físico que ella habita. Este descontento por el uso obsesivo de las redes, se transforma luego de la muerte de Ash y el posterior involucramiento de Martha con el software. De este modo, la valoración

de Martha acerca de las redes se vuelve positiva al descubrir que éstas se constituyen como archivo inmortal al guardar las publicaciones de Ash y de esta manera servir a su recreación. A su vez, la fatalidad que parece poner fin a la pareja queda atrás gracias al androide que imita respuestas y comportamientos humanos a través de una inteligencia artificial alimentada por los datos expuestos de manera constante en la red.

El tercer caso en el que se puede ver la inversión es en la mutación de Waldo, un dibujo animado ideado para incomodar a los candidatos a partir de la ironía y el humor, se constituye como sujeto político gracias al aumento de su popularidad y la consecuente demanda de su candidatura a través de las redes sociales. Dicha candidatura se identifica como una variación estructural ya que es el núcleo de la construcción mediática del poder y la política.

Teniendo en cuenta los tres episodios mencionados en los párrafos anteriores, resulta interesante destacar que al final de cada uno ellos existe una elipsis, en tanto estas supresiones temporales permiten ratificar las transformaciones identificadas. El paso del tiempo para el Primer Ministro supone un mayor rating de aceptación política reafirmando que el secuestro no significó una prueba para él y su gobernabilidad sino para los espectadores del hecho. En el episodio *Vuelvo enseguida*, la elipsis reafirma la idea antes expuesta de que la fatalidad del fin de la familia tras la muerte de Ash queda atrás ya que la hija de ambos celebra su séptimo cumpleaños junto a Martha y al androide que recrea a Ash. Del mismo modo, una última supresión temporal deja en claro que el dibujo animado Waldo termina constituyéndose como sujeto político alrededor del mundo.

Finalmente, el episodio *Caída en picada* denota una transformación en el personaje principal, Lacie, que pasa del conformismo complaciente respecto al sistema de calificaciones a un repudio total a la falsedad obediente en el que se ve implicada la sociedad. De la mano de los eventos desafortunados protagonizados por Lacie, el ambiente presentado de manera armoniosa y en tonos pasteles muta a lugares solitarios y grises hasta finalizar en una prisión, la cual le brinda una sensación de libertad nunca antes experimentada.

Las inversiones previamente identificadas se vinculan directamente con la potencialidad que posee el espacio virtual en tanto zona inexplorada de la realidad, con un verosímil propio.

Las transformaciones adquieren direcciones diversas que exploran diferentes potencialidades de las redes.

Retomando todo lo expuesto en esta matriz narrativa, se reafirma la configuración de las redes sociales como sujeto que permite transformar el relato tanto desde la inversión como desde la sustitución, llevando cada relación actancial hacia una situación de disyunción. En esta línea, se resalta la competencia de estas plataformas web para interferir en la conjunción entre sujetos y objetos tan diversos como lo son la identidad, la política y el control social o el linchamiento digital; limitando desde diferentes ángulos las competencias de los personajes para manipular cada uno de estos objetos de deseo. Más allá del querer de éstos, es el poder de las redes lo que se pone en evidencia.

Condiciones de producción y hegemonía discursiva

En el siguiente apartado se dará cuenta de las condiciones de producción (Verón, 1987) y de la hegemonía discursiva (Angenot, 2010) identificadas en los episodios seleccionados; para esto se considerarán las marcas destacadas en la matriz narrativa estableciendo un marco de referencia que amplía la lectura discursiva del producto audiovisual.

Es importante destacar que, como ya se ha explicitado, la hegemonía se encuentra conformada por varios componentes. Por lo tanto, en esta investigación se pondrá especial atención a algunos de ellos. En primer lugar, el **dominante de pathos**⁴, entendido como un sentimiento de época, y la configuración del **sistema topológico**, en tanto sistema de división de las tareas discursivas, tendrán un lugar privilegiado. Del mismo modo, tomará cierta relevancia la construcción del **enunciador legítimo** que responde al **egocentrismo/etnocentrismo** y es planteado aquí como aquel que se arroga el derecho de hablar sobre alteridades, determinadas siempre en relación con él, en completa armonía con el juego de las temáticas dominantes. En consecuencia, **las temáticas y la visión del mundo**, en tanto discursos autorizados, se presentan aquí como ejes que también que interesan analizar.

Si bien puede resultar reductivo plantear una hegemonía discursiva a partir de una producción única, a saber la propuesta en *Black Mirror*, se considera que, en diálogo con otras propuestas convergentes en el mismo estadio del discurso social y conjugándola con sus condiciones de producción, permiten delinear estos componentes. Cabe destacar que este recorte del entramado del discurso social responde a los fines y a las limitaciones propias de un trabajo final de grado.

Para llevar a cabo este análisis, el recorrido propuesto responderá a la organización planteada en la matriz narrativa, teniendo como ejes organizadores los distintos objetos identificados. De esta manera, en primer término se destacarán aspectos generales de la serie en cuestión y de las redes sociales como sujeto performador, para luego dar lugar a un análisis específico de los diferentes objetos: identidad, relaciones sociales, política y linchamiento digital.

⁴ Todos los componentes de la hegemonía aquí mencionados se resaltarán en negrita a fin de hacer hincapié sobre los mismos.

Además, se resaltarán la configuración de los medios de comunicación tradicionales destacando que, sobre todo la televisión, ocupa un lugar en el discurso que merece atención.

La gran metáfora del espejo negro

Como ya se ha mencionado, la serie fue estrenada en diciembre de 2011 y producida por Endemol que emitió las dos primeras temporadas por Channel 4, teniendo así un público limitado a las señales del canal británico. Sin embargo, en el año 2015 la plataforma de streaming Netflix adquiere los derechos del producto audiovisual y no solo amplía su público, rompiendo con los límites geográficos y llegando a cada rincón del mundo, sino que también se extiende la cantidad de episodios de las siguientes producciones. De esta manera, la tercera y la cuarta temporada pasaron a tener seis capítulos en lugar de tres.

Del mismo modo, a la hora de pensar en las condiciones productivas de este discurso, es importante considerar el carácter autoconclusivo de los episodios, en el que se puede reconocer una gran huella marcada por la obra canónica de Rod Serling, “La dimensión desconocida” (1956-1964), que, a partir de los códigos de la ciencia ficción, produjo episodios que exhibían temas relevantes del momento, convirtiéndose en una de las mejores representaciones de las paranoias y miedos de su época. Esta línea es remarcada por la revista *Rolling Stone* (2017) afirmando que *Black Mirror* “es como *La dimensión desconocida* actualizado para un mundo en el que permitimos que unos dispositivos extraños vivan la vida por nosotros”.

En la misma línea, un comunicado de prensa de la productora de televisión Endemol confirmó esta postura, ya que describe a la serie de Charlie Brooker como un híbrido entre “La dimensión desconocida” y “Relatos de lo inesperado”, en tanto se nutre del malestar contemporáneo sobre el mundo moderno, con historias que tienen un sentimiento de tecno-paranoia. Esto deja a la vista que las huellas de estas producciones en *Black Mirror* no solo tienen que ver con el formato mediante el cual es expuesto el contenido sino también con que existe cierta relación en las temáticas que estas series abordan.

Entonces, es importante destacar que hace varias décadas el discurso social se encuentra marcado por una **visión del mundo** (Angenot, 2010) que sostiene que todos los avances

tecnológicos han modificado la manera de vivir de los seres humanos. Si bien el debate gira en torno a si estos cambios son positivos o negativos, el hecho de que la cotidianeidad se ha modificado desde que los dispositivos tecnológicos se han inmiscuido en cada rincón de los hogares parece ser algo irrefutable e imposible de ignorar. Así lo ha expresado Castells (2001) haciendo alusión específicamente a internet como innovación tecnológica, *“lo que está claro es que internet es una tecnología particularmente maleable, susceptible de sufrir profundas modificaciones debidas a su uso social”*(p. 19).

En concordancia con lo antes mencionado y teniendo en cuenta el género en el cual se ha enmarcado la producción de Charlie Brooker, queda a la vista que de las dos posturas posibles, es decir entre pensar a la tecnología como aquel elemento salvador que simplifica la vida de las personas o como un instrumento que perjudica el modo en que los individuos se relacionan, *Black Mirror* se posiciona en la segunda opción; y, particularmente, en los episodios seleccionados, las redes sociales toman el protagonismo como tecnología de punta que interfiere de manera negativa en la cotidianeidad.

Esta decisión de llevar a la tecnología hasta sus consecuencias más catastróficas queda expuesta desde el nombre de la serie, ya que el mismo Charlie Brooker afirma en una entrevista al periódico británico *The Guardian* (2016) que *“el espejo negro (Black Mirror) del título es aquel que encuentras en cada pared, en cada escritorio, en la palma de cada mano. Esa pantalla fría y brillante de un televisor, un monitor, un teléfono inteligente”*. En este sentido, desde su nombre, la serie devuelve un oscuro e inquietante reflejo sobre lo que se puede llegar a vivir si se deja que la tecnología incida de cierta manera en las sociedades actuales.

Además, esta propuesta de espejo negro se refuerza en la composición visual y sonora que da inicio a cada episodio, ya que luego de la presentación del título en los créditos iniciales, la pantalla permanece unos minutos en un fundido negro silencioso, imitando a un cristal roto, que permite que el espectador se vea reflejado de manera distorsionada.

Con todo esto, *Black Mirror* reanuda un formato seriado autoconclusivo que ha tenido grandes referentes a lo largo del tiempo y, además, fundamenta su narrativa en una **visión del mundo** que sostiene una serie de discursos aceptables en el actual estadio del discurso

social acerca de la incidencia de la tecnología en la vida cotidiana, poniendo en pantalla **temáticas** ampliamente difundidas y exploradas desde distintos puntos de vista que en este caso, en el marco de las posibilidades del género, llegan a una instancia superlativa, tensionando el verosímil construido.

Las redes sociales: su omnipresencia en la Galaxia Internet

Si se tiene en cuenta que de los diecinueve episodios que posee la serie en sus primeras cuatro temporadas, siete de ellos pueden seleccionarse pensando en la función de las redes sociales como la innovación tecnológica predominante, resulta indispensable delimitar aspectos que sirven para delinear algunas razones posibles de esta constante.

Lo que para J.G. Ballard en 1977 fue una predicción, en 2011 para Brooker fue una realidad. En un ensayo para la revista Vogue titulado “*El futuro del futuro*”, Ballard resultó ser asombrosamente profético, especialmente en lo referido a las redes sociales. Sostenía que en el futuro las personas se dedicarían a pasar noches frente a un “*ordenador capacitado y entrenado para seleccionar nuestros mejores perfiles, nuestros diálogos más ingeniosos y nuestras expresiones más relevantes recogidos mediante un filtro que selecciona lo mejor de nosotros mismos*” (Ballard, 1977) y que cada uno debería coser todo eso para recoger lo mejor de cada día. Para el estreno de *Black Mirror*, treinta y cuatro años más tarde y con ochocientos millones de usuarios en Facebook (Internet World Stats, 2011), las predicciones parecen haber sido acertadas.

En 2011 los contenidos multimedia ya eran una demanda importante entre los internautas y como señal inminente de esto, la plataforma de videos YouTube publicaba en su blog una cifra abrumadora: se reproducían un billón de vídeos, equivalentes a ciento cuarenta vídeos por habitante del planeta, con una media de cuarenta y ocho horas de vídeo subidos por minuto. Mientras que Twitter, calificada como la segunda red social más extendida, contaba con cien millones de usuarios activos, autores de más de doscientos cincuenta millones de tweets diarios. Considerando estos datos, y la potencialidad de crecimiento que los mismos expresan, se puede entender la vital atención que el primer episodio de *Black Mirror* ha depositado específicamente en estas dos redes sociales: YouTube y Twitter.

Además, estos sitios web presentan una serie de características que, por innovadoras y modificadoras de las maneras de interacción ya conocidas, permiten presentarse en la serie como una especie de sujeto supremo, un supradestinador que, pensando en un futuro, pueden cambiarlo todo de manera radical. Como ya se ha señalado antes, que las mismas se presenten como un medio de comunicación horizontal, hace variar todo lo que se conocía.

En este sentido, *Black Mirror* retoma la propuesta de que la llegada de las redes sociales borra la línea divisoria entre quienes consumen y quienes producen información, constituyendo así nuevos **enunciadores legítimos** que pueden definirse bajo la definición de “*prosumidores*” (Toffler,1980), la cual sintetiza un modelo de sociedad en el que los consumidores se involucran tanto en el producto que llegan convertirse en parte activa de la creación del mismo. En este sentido, pensar en exponer la vida personal de cada uno, en tanto productores del contenido propio no parece una decisión muy lejana en el futuro; Lacie en *Caída en picada* era su propia productora de contenidos y, a la vez, consumidora de los contenidos de los demás que, como ella, no eran más que usuarios de la red. Del mismo modo, los creadores de Waldo maximizaron esta posibilidad de la red, al optar por darle a los ciudadanos un rol preponderante en la construcción de propuestas políticas.

Esta posibilidad de ser prosumidores se encuentra impulsada por la omnipresencia de las redes sociales en la actualidad. Hablar de esta característica tiene mucho que ver con la llegada de los dispositivos móviles. Más allá de que las redes sociales se han instalado en la vida de las personas un tiempo antes de que los celulares, tablets y tecnologías similares dieran un salto hacia la popularidad, la llegada de estos dispositivos ha implicado una gran transformación en las maneras de comunicarse e informarse. Narrativamente estos prosumidores en tanto sujetos legítimos se destacan por la competencia del poder, en relación con los dispositivos que manejan, ligada al saber sobre los mismos. No obstante, deber y querer aparecen suspendidos en ocasiones, lo que habilita a la instauración de una axiología no convergente, dual cuando no múltiple.

En esta línea, en 2016, el proyecto We Are Social presentó un estudio efectuado en treinta países del mundo sobre el uso de internet y las redes sociales. Los resultados destacaron que, en el mundo un 67% de la población mundial usa dispositivos móviles, y un 37% los utiliza

para entrar a las redes sociales. Además, la investigación dejó a la vista una caída en la conectividad mediante el uso de las computadoras de mesa y portátil, y un incremento del móvil: dos mil millones de internautas se conectan a través del smartphone. (We Are Social, 2016).

Asimismo, Óscar Rodríguez, director general de Motorola España, sostiene que

Las redes sociales empezaron en el PC, pero su uso natural es la comunicación inmediata, el saber que está pasando en tu entorno en ese momento y en el ordenador, sólo puedes hacerlo a saltos, cuando estás en tu casa o en la oficina. El móvil es su vehículo natural, le da sentido a la inmediatez de las redes sociales. La vida virtual de todas las personas está ganando complejidad -agenda, correo electrónico, redes sociales, etcétera- y el móvil puede aglutinar mejor que ningún otro aparato toda esa complejidad (Rodríguez en Muñoz, 2009).

De esta manera, las redes sociales habitan en dispositivos pequeños que entran en la palma de la mano y pueden transportarse en los bolsillos de los pantalones, acompañan a las personas en cada paso, están en todas partes, todo el tiempo. En otras palabras, las redes sociales y el móvil tienen una simbiosis natural, por su naturaleza, fomentan el efecto red y la posibilidad de compartir información en diferentes formatos con inmediatez. Todo esto lleva a pensar que todo lo que en la trama narrativa le sucede Kenny o Martha, quienes permanecen durante todo el episodio con sus celulares en la mano, tiene su punto de fortaleza en esta conjugación. Además, *Black Mirror* decide dar un paso más en este punto, haciendo hincapié en ciertos dispositivos oculares que combinados con los móviles que ya existen en la actualidad, potencian la omnipresencia de estos sitios webs y todos los comportamientos que de ellos se desprenden.

Otra huella que merece cierta atención tiene que ver con el alcance global de Internet y, por consiguiente, de las redes sociales. Este medio de comunicación permite la interacción a una escala mundial con una inmediatez inédita antes de su creación. Se puede pensar entonces que, equiparando con la propuesta de Galaxia Gutenberg propuesta por McLuhan (1972), se ha entrado en una nueva dimensión: la Galaxia Internet (Castells, 2001). En este sentido, Manuel Castells (2001) afirma que más allá del número de usuarios, lo interesante de Internet

es la calidad de usos que se le da a esta red, resaltando que las principales actividades sociales, económicas políticas y culturales de todo el planeta se estructuran por medio de la misma. Por consiguiente, todo aquello que se deposite en la red tendrá llegada a todos los dispositivos del mundo que estén conectados, a una velocidad antes inimaginable.

En esta misma línea de argumentación, el autor trae a sus páginas un **dominante de pathos** que interesa resaltar. Manuel Castells (2001) enuncia que *“De hecho, quedar al margen de dichas redes es la forma de exclusión más grave que se puede sufrir en nuestra economía y en nuestra cultura.”* (p.17). Poniendo énfasis en lo que refiere a lo cultural, resulta interesante la especial atención de *Black Mirror* al sentimiento de frustración, provocado por la exclusión que sufren quienes no se encuentran interconectados.

Una investigación titulada “El impacto de las TICs en las relaciones juveniles” (2013) sostiene que *“todos esos jóvenes señalan que se sienten aislados o incomunicados cuando pasan un lapso de tiempo más o menos largo sin poder conectarse”* (Sociologica Tres, 2013, p.28), reafirmando que una vez que estas redes sociales se han consolidado como un medio de comunicación, relación e integración de primer orden, el sentimiento de frustración es efectivamente real porque los procesos por los que el grupo de pares desconecta a quien no está permanentemente activo en la red, los lleva a una sensación de incomunicación.

Si bien la investigación aquí citada se centra especialmente en los jóvenes, no hay dudas de que abre una puerta explicitando **un sentimiento de época** que los mismos autores explican cómo que

las personas que optan voluntariamente por situarse al margen de las dinámicas que marcan las redes sociales tienden a ser consideradas como “raras”, “pasotas” o “independientes”, etiquetas que claramente les confrontan o sitúan frente al grupo, que es el que marca las expectativas y percepciones generales (Sociológica Tres, 2013, p.31).

De esta manera, se puede decir que existe un acuerdo social implícito en el que se sabe que las personas que, voluntaria o involuntariamente, permanecen fuera de la dinámica de las redes sociales quedarán casi irremediabilmente aisladas. Si bien es cierto que esta

marginación no tendrá las connotaciones negativas que pueden desprenderse de otro tipo de marginaciones, en la práctica es claro que esas personas quedarán, efectivamente, en la periferia de las dinámicas grupales (Sociológica Tres, 2013).

En efecto, la propuesta de Charlie Brooker retoma las premisas de este discurso y resalta la necesidad de las redes como el medio indicado para pertenecer a una círculo social y obtener ciertos beneficios en él. No obstante, a nivel de la ficción construida, la interconexión no está ligada a la conjunción con otras emociones como la felicidad, la alegría. En este sentido, la conexión subraya su función fática, agota en ella la emotividad, ya que la relación misma con las redes suscita sentimientos diversos, más orientados a una concepción social distópica.

Además, de este sentimiento de época se desprende la configuración de un **etnocentrismo** en la que el nosotros se conforma por los que interactúan de manera constante por la red y que, por lo tanto, se diferencia de aquellos que no forman parte de esta sociedad virtual.

Del mismo modo, la construcción narrativa de las redes sociales en *Black Mirror* se vincula particularmente con ciertos objetos y condiciones productivas que retoman **temáticas** (Angenot, 2010) tales como construcción de la identidad, las relaciones sociales, la política y el uso de los sitios webs en tanto sirven como repositorio de iras, frustraciones y odios.

La identidad virtual: entre ser y parecer

En los siguientes párrafos, se tendrán en cuenta aquellas condiciones de producción que respondan a la identidad virtual y las relaciones sociales presentes en los episodios seleccionados. Además, como ya se ha mencionado, se resaltarán ciertos componentes de la hegemonía discursiva: la **visión del mundo**, entendida como la multiplicidad de los discursos autorizados, y el **dominante de pathos**, como aquel estado de ánimo que se repite de manera constante: un sentimiento de época.

A finales del siglo XX un nick o pseudónimo servían para identificarse y ser reconocido en los salones de chat de la época. En la actualidad esa práctica se ha enriquecido hasta convertirse en un avatar multimedia, que según la plataforma virtual que se utilice dispone de base de datos, voz, preferencias e incluso infografías personalizadas, tal como se representa en *Hang the DJ*. Las redes han propuesto un cambio de paradigma en la

comunicación en general, y específicamente en la manera de autorepresentación y presentación ante los demás.

En este sentido, es interesante pensar cómo se construye la identidad, teniendo en cuenta que la misma suele estar condicionada por procesos eternos de espectacularización o presión social pero, a su vez, influyen procesos internos tales como la autosublimación o autoculpabilización (Barraycoa Martínez, 2017, p. 74).

En consecuencia, se entiende aquí a la identidad como un fenómeno subjetivo, de elaboración personal, que a su vez se construye simbólicamente en interacción con otros. Esta dualidad entre la construcción personal y la social, teniendo a las redes sociales como principal performador, constituye un nuevo modo de configuración identitaria que se reconoce como identidad virtual. En esta línea, la producción audiovisual que es aquí objeto de análisis presenta huellas indicadores sobre esta manera de construir la identidad en la red; la propuesta de *Vuelvo enseguida* resulta una de las más llamativas, en tanto a partir de aquello que una persona publicó en la red se recrea un androide con características similares.

Esto se encuentra ligado de manera directa al medio en el que se está inmerso, es decir, el modelo de comunicación que la red propone se caracteriza por la inexistencia de la copresencia de un destinatario, creando una comunicación por turnos. Este tipo de interacción otorga la posibilidad de demorar la respuesta y conseguir el tiempo necesario para idear la que se considere más adecuada al contexto comunicativo; esto supone mantener una imagen social estática, sin imprevistos.

La capacidad de poder diseñar una identidad eidética, inalterable, estática y seleccionada entre todas las características del sujeto, supone la evidente predilección frente a la personalidad real con todos sus rasgos. Como se mencionó antes, esto lleva a establecer una posible distancia entre lo que se expone en las redes y el comportamiento del sujeto en el mundo físico, lo cual pone en tela de juicio la verosimilitud de dicha identidad virtual. Esta distancia se reitera con firmeza en *Black Mirror*, sobre todo en episodios tales como *Vuelvo enseguida* o *Caída en picada*, en los cuales los mayores nudos conflictivos de los episodios versan sobre esta posible diferencia.

De este modo, se constituye una relación entre un yo virtual y un yo no virtual en la cual el primero toma como referente al segundo y se sirve de determinados elementos de éste para su construcción. Este yo virtual se conforma de manera idealizada, con la posibilidad de corregir u omitir los errores e imperfecciones que el otro sujeto posee y de las cuales no puede deshacerse. Tal acto comunicativo permite no sólo recomponer y reformular quién es el sujeto, y cómo se concibe, sino cómo pretende que lo perciban los otros sujetos usuarios. En este sentido, cuando Goffman (1956) planteó el modelo dramático por el cual los individuos exponen públicamente ciertos datos y esconden otros, dio el puntapié inicial para pensar en esta selección mencionada anteriormente y parece ser una de las huellas más profundas en el producto audiovisual de Charlie Brooker.

En este punto es pertinente retomar el **dominante de pathos** antes mencionado, a saber un sentimiento de frustración latente en esta construcción de la identidad virtual. Es decir, el usuario padece cierta tensión a la hora de publicar en las redes sociales porque reconoce que existen ciertas dinámicas que determinan qué es aceptable y qué no. En este sentido, los usuarios intentan constantemente constituirse como **enunciadores legítimos**, para lo que deben insertarse dentro de la multiplicidad de los discursos autorizados. A su vez, cabe destacar que cada red social propone sus propios discursos aceptables, los cuales generalmente varían según la plataforma web seleccionada. Por ejemplo, en los capítulos *Himno nacional*, *Momento Waldo* y *Odio nacional*, Twitter se presenta como el medio ideal para la opinión pública y la expresión de emociones de los usuarios; mientras que *Caída en picada* presenta una red social superflua en la que lo esperable se fundamenta en la exposición de intimidades que insisten en demostrar perfección.

Además, esto deja a la vista que a este modo de construir la identidad se adhiere algo que lo hace aún más complejo: los límites entre lo público y lo privado. Esta distinción ha ido mutando, en parte, a causa de la proliferación de Internet.

En los inicios de la sociedad moderna, la idea de intimidad fue un espacio ganado, entendida como una interioridad que establece un territorio de excepción donde cada uno pudiera ser fiel a sí mismo y sus normas. Las redes sociales modificaron estas reglas sociales siendo parte

activa de una crisis postmoderna que difumina los límites entre una dimensión privada, propia del individuo como sujeto individual, y una dimensión social y pública.

De ahí que Paula Sibilía (2008) ha encuadrado varias investigaciones alrededor del concepto de “*extimidad*” que es un neologismo inventado por Lacan, pero que la autora resignifica con el fin de dar cuenta de este fenómeno contemporáneo: hacer externa la intimidad, que deriva en sociedades que privilegian las apariencias por sobre las esencias. De esa manera, el ser y el parecer se confunden (Sibilía, 2008).

A partir de cuestionarse acerca de qué es lo que sucedió para que la intimidad haya dejado de ser ese valor tanpreciado de los siglos XIX y XX, Sibilía afirma que

ha cambiado la forma en que nos construimos como sujetos, la forma en que nos definimos. Lo introspectivo está debilitado. Cada vez nos definimos más a través de lo que podemos mostrar y que los otros ven. La intimidad es tan importante para definir lo que somos que hay que mostrarla. Eso confirma que existimos (Sibilía por Perez Lanzac, 2009).

Es esta conceptualización la que fundamenta el accionar de Lacie en *Caída en picada*, su necesidad de ser visible y agradar constantemente.

De esta manera y en concordancia con lo que sucede en los albores del siglo XXI, se reconoce una popularidad inaudita en aquellos canales mediáticos que permiten que esta extimidad se lleve a cabo, desde los reality shows de la televisión hasta las cámaras de los dispositivos móviles que capturan cualquier momento de la vida cotidiana. La intimidad, que antes debía protegerse bajo llave, resguardada de la intromisión por las leyes del recato y otras barreras físicas y morales, invade sin pudores el más público de los espacios y se muestra descaradamente ante quien quiera echar un vistazo (Sibilía, 2008).

El gran suceso es que, en este milenio, a la intimidad hay que mostrarla, ya que si no es palpable, quizá no exista. Esto responde a la lógica de la sociedad del espectáculo (Debord, 1976): solo existe lo que se puede advertir.

En esta nueva configuración de lo público y lo privado, Sibilia (2017) le otorga a las redes sociales un papel protagónico, afirmando que las mismas se han inventado para exhibir públicamente esta extimidad y profundiza al afirmar que

tanto la mirada antropológica como la genealógica confluyen en esta idea de que los cuerpos y las subjetividades no son universales y ahistóricos sino que van transformándose con los movimientos culturales. Las subjetividades se vuelven compatibles con ciertas tecnologías, las cuales no son neutras, sino que traen todo un mundo consigo (Sibilia en Grieco, 2017)

Además, Sibilia (2017) sostiene que las nuevas tecnologías de información y comunicación son canales que se usan cada vez más, constituyéndose así como piedras fundamentales para sobrevivir y ser alguien. De esta manera, resulta necesario que quienes sean parte de estos canales estén entrenados en estas arenas para constituirse como sujetos compatibles con la sociedad actual.

A su vez, la antropóloga afirma que las redes sociales resultan claros ejemplo de una curiosa combinación entre la sociedad del espectáculo (Debord, 1967) y la sociedad de control (Deleuze, 1999) que se dan en el devenir diario y que afectan tanto a la comunidad en general como a las subjetividades. Esta conjugación entre espectáculo y control resultan grandes huellas en *Himno Nacional*, *Caída en picada*, *Momento Waldo* y *Odio nacional*, ya que en los mismos se puede visualizar cierta tensión tanto en la exposición de la intimidad como en un control continuo por parte de personajes que, gracias a las redes, tienen la posibilidad de influir de diferentes maneras sobre el accionar de los protagonistas.

Asimismo, si se puede afirmar con tanta claridad que los modos de construcción identitaria han variado, resulta imposible obviar que esto ha llevado también a una gran modificación en la manera en que los sujetos se relacionan. Los vínculos que antes eran solo posibles en el cara a cara se extienden a cualquier distancia logrando así un aumento significativo en la cantidad de sujetos con los que se puede interactuar en un día. Además, las relaciones que antes se reservaban para un círculo íntimo, hoy tienen que ser expuestas casi imperativamente ante millones de internautas.

Teniendo como condiciones de producción todas estas teorizaciones mencionadas anteriormente, *Hang the Dj* es el episodio que da cuenta de manera exacerbada estas modificaciones en los modos de relacionarse de los seres humanos. Tomando como punto de partida algunas aplicaciones ya existentes como Tinder o Happened, el episodio pone en pantalla una simulación de lo que, quizás, sucede en los algoritmos de estas aplicaciones. Utilizadas con el fin de encontrar pareja y teniendo como método de búsqueda la compatibilidad entre los distintos datos que cada usuario expone en la red, *Hang the Dj* reafirma todo aquello que se mencionó anteriormente. En otras palabras, a partir de la identidad virtual construida, los sujetos se relacionan en el mundo físico porque una aplicación les indica que tienen cosas en común entre ellos.

De esta manera, lo expuesto en los párrafos anteriores destaca que las redes sociales atraviesan y modifican cada uno de las aristas posibles de la construcción identitaria y las relaciones personales, por lo que *Black Mirror* retoma en las pantallas cada uno de estos aspectos, dando cuenta de un **dominante de pathos** que se fundamenta en la frustración continua provocada por la tensión entre el ser y el parecer, y por la necesidad de construirse de manera permanente como **enunciadores legítimos** teniendo en cuenta las dinámicas propias de cada plataforma web.

Redistribución del poder: la política como espectáculo

Como ya se ha destacado, en varias oportunidades la narrativa de *Black Mirror* aborda las relaciones existentes entre el campo político y el campo mediático, las cuales convierten a la política en un área espectacular donde la representación de eventos y el montaje de propuestas mediáticas basadas en el entretenimiento prevalecen sobre un debate racional.

Desde el arribo de la televisión, esta **temática** (Angenot, 2010) ha sido foco de variados y numerosos estudios. En este sentido, resulta interesante delinear algunos aportes teóricos que pueden resultar esclarecedores a la hora de pensar en las distintas condiciones de producción que hacen que esta cuestión resulte ampliamente tratada en el producto audiovisual.

En las últimas décadas, la información política se enmarca bajo el contexto de la mediatización de la política (Schulz, 2004). Los medios de comunicación se configuran como

la principal fuente de información sobre la actualidad política, al mismo tiempo que sirven como el principal canal de comunicación entre los actores políticos y los ciudadanos (Strömback, 2008). Entonces, se puede pensar que la adopción de una lógica mediática en lo que refiere al campo político ha llevado a que la información política tienda cada vez más a presentarse como un espectáculo. *Momento Waldo* es el episodio que se fundamenta específicamente bajo esta lógica, poniendo a la vista de manera exagerada una serie de cuestiones que exponen al ámbito político del mismo modo que cualquier programa de entretenimientos.

Desde 1967, Guy Debord afirmaba que

en sociedades dominadas por las modernas condiciones de producción, la vida es presentada como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que ha sido vivido ha sido transformado en representación. (p. 3).

Si bien es importante considerar que el entorno del autor lejos está de ser similar al actual, sus expresiones aún tienen una resonancia relevante en la contemporaneidad y, sobre todo, en *Black Mirror*.

En la misma línea, el politólogo e investigador argentino, Oscar Landi direccionando esta representación específicamente sobre el campo político, sostenía que la política se comenzaba a desarrollar en un escenario audiovisual que necesariamente modifica sus formas de acción y que estimula la formación de ciertos dispositivos político-comunicativos (Landi, 1992). La televisión, en ese entonces el medio de comunicación novedoso, proponía la construcción de la escena y de nuevos lenguajes para la política (Landi, 1992).

Por consiguiente, algunas actividades de la política se realizan como productos de exhibición en la esfera pública controladas por las reglas propias de cada medio de comunicación. De esta manera, se convierten en productos similares a otros de la industria cultural que están, principalmente, destinados a captar la atención del público.

Es por esto que existe, hace varias décadas, cierta tendencia a que los líderes políticos actúen como celebridades que brindan información y representaciones más ligadas al entretenimiento. Este fenómeno hace que los discursos políticos utilicen una serie de

estrategias para hacer más atractiva su información y así captar a la audiencia que encarna a los votantes en los procesos de elecciones. En este orden de asuntos, Waldo responde a estas estrategias, exponiéndose como un candidato político sin siquiera propuestas políticas más que atraer al público y hacerlo reír a costa de la burla y la sátira.

Este modo de responder a cierta ingeniería mediática, puede entenderse si se tiene en cuenta el estudio de Erving Goffman (1956) sobre el modelo dramaturgico, poniendo especial énfasis en la dimensión ritual y simbólica del mismo. El autor sostiene que los individuos tratan de adaptar su comportamiento al escenario en el cual se desenvuelven, intentando dar cuenta de una imagen propia que sea compatible con la impresión que el individuo desea evocar. En esta adaptación resulta esencial diferenciar aquellas características que importan destacar, la región frontal, y aquellos aspectos que no se consideran apropiados o que pueden resultar negativas para el actor, bastidores o backstage (Goffman, 1956).

De esta manera, los actores políticos en esta representación teatral basan su imagen en una lógica de visibilidad/invisibilidad o de publicidad/ocultación, que organiza el funcionamiento de la comunicación política en términos dramaturgicos, intentando así actuar de manera calculada con el objetivo de despertar las reacciones y los afectos emocionales deseados.

En síntesis, la lógica del entretenimiento a la cual se ha ceñido el campo político desde la llegada de la televisión lo ha convertido en un espacio escenificado que cuenta con actores, roles, recursos expresivos y hechos principales y secundarios. A su vez, esto se ha intensificado desde el arribo de Internet.

Reafirmando lo destacado en el párrafo anterior, Castells (2001) sostiene que

como internet se está convirtiendo en un medio esencial de comunicación y organización en todos los ámbitos de la actividad, es obvio que los movimientos sociales y los agentes políticos lo utilizan y lo utilizarán cada vez más, transformándolo en una herramienta privilegiada para actuar, informar, reclutar, organizar, dominar y contradominar. (p. 159)

Asimismo, la red de redes potencia los procesos de hibridación en el campo de la comunicación política (Chadwick, 2013). Algunas de las características que resultan

interesantes destacar en este nuevo **sistema topológico** (Angenot, 2010) fomentado por Internet tiene que ver con el debilitamiento de las líneas que separaban a los productores de los consumidores de información; el desvanecimiento de la diferenciación entre hechos y opiniones; la confusión entre lo público y lo privado: la popularidad de los géneros híbridos y, especialmente, la desaparición de la distinción entre información y entretenimiento (Delli Carpini y Williams, 2011).

En esta línea cabe destacar la difuminación de una de las fronteras clásicas del periodismo: la separación entre información y entretenimiento. Tanto los medios de comunicación tradicionales como las redes sociales aumentan el peso de la espectacularización de la política y, así también, la apuesta por nuevas narrativas y estéticas basadas en el protagonismo de las emociones (Uribe y Gunter, 2007), y le brindan especial atención a los escándalos y el conflicto. Esta difuminación provoca modificaciones en un **sistema topológico** que antes reconocía a estos géneros, informativo y de entretenimiento, como intrínsecamente diferenciados, fusionándolos y borrando todo tipo de límites entre los mismos. Es en el primer capítulo de la serie en el que esta cuestión deja huellas que interesan destacar: el aumento de popularidad política del Primer Ministro luego de una exposición tan vergonzante, deja a la vista que la exposición mediática en formato de escándalos juega un rol importante en el campo político.

Además, el fin de esta separación se encuentra estrechamente relacionado con la disolución de la línea que divide lo público de lo privado mencionada anteriormente. La revelación de datos relacionados con la vida íntima de los actores políticos en las noticias se ha incrementado a nivel global (Holtz-Bacha, 2003). Esto puede realizarse de diferentes modos teniendo en cuenta quién es el que difunde la información (Stanyer, 2007). Se puede hablar de una autorepresentación íntima, en la que el propio actor político comparte fragmentos de su vida privada y, de esa manera, controla el contenido y espera sacar beneficios, o de la revelación mediática, en la que otras personas, periodistas o la audiencia en general, seleccionan los detalles personales que se harán públicos y que, por tanto, escapan del control del político.

Teniendo en cuenta esto, *Black Mirror* parece retomar con especial énfasis la segunda posibilidad, ya que en *Himno Nacional* la publicación de un hecho íntimo resulta de la iniciativa del secuestrador y despoja de todo tipo de control al gobernante. Del mismo modo, al inicio de *Momento Waldo* se destaca la renuncia de un funcionario público por la exposición en las redes de ciertos hechos inmorales que lo competen. De esta manera, la serie resalta la forma más catastrófica de la espectacularización de la política, aquella en la que los protagonistas no seleccionan ni tienen influencia alguna sobre la información que se difunde acerca de ellos mismos.

Ciertamente esto tiene que ver con que, en la actualidad, se complejiza la posibilidad de mantener en la intimidad algún secreto político en cuanto sale de un reducido círculo confidencial (Castells, 2001). Tal como se representa en *Himno Nacional*, dada la velocidad de difusión de la información a través de la red, tanto los medios de comunicación tradicionales como los actores políticos tienen que prestar una atención antes impensada para poder reaccionar ante estos eventos, evaluarlos y decidir cómo informar sobre ellos, puesto que ignorarlos ya no resulta una posibilidad.

Simultáneamente, las redes sociales traen consigo una nueva forma de configurar la ciudadanía para participar en el debate político (Castells, 2009), brindando la posibilidad de comunicarse directamente con los líderes políticos o con sus partidos. De esta manera, los ciudadanos pasan a ocupar un papel central, más activo, que los capacita para utilizar su autonomía creativa y que puede, en determinadas ocasiones, llevarlos a condicionar la agenda pública (Casero-Ripollés y Feenstra, 2012). En esta nueva configuración, la interactividad es protagonista, en tanto permite solicitar información, expresar su opinión y pedir una respuesta personalizada a sus representantes. (Castells, 2001).

Es en estos términos que la candidatura de Waldo se hace posible, porque partiendo desde estas condiciones de producción la propuesta apela directamente a una ciudadanía activa que, a través de las redes, incide sobre las propuestas políticas del líder. Es decir, a partir de los me gusta los ciudadanos constituyen una nueva forma de poder, se convierten en una fuerza que ejerce cierta presión en los acontecimientos políticos.

En conclusión, teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, la espectacularización de la política responde a un **dominante de pathos** signado bajo el desencanto político por parte de la sociedad presentada en los episodios, con base en el desplazamiento de su potencialidad agónica, conflictiva. Así es como *“la reducción de la política a la performance televisiva (y multiplicada por las redes) empobrece al capital político de la democracia real”* (Ierardo, 2018)

Del panóptico de Bentham al panóptico digital: control invisible y móvil

Como ya se ha destacado en la matriz narrativa, el linchamiento digital es un objeto recurrente en los episodios de la serie, que entendido como una forma de interacción digital en la que la agresión es protagonista y en la que no se identifica intención de deliberar o intercambiar pareceres entre los usuarios, encuentra sus condiciones de producción en distintos discursos que tratan la **tópica** del control social.

En este sentido, al hablar de control resulta interesante destacar la conocida propuesta de Foucault (1975) en la que, a partir de un análisis detallado acerca de la prisión, señaló la manera en que se iba construyendo un nuevo tipo de sociedad que tenía como principio la disciplina del cuerpo y la normalización de una serie de dispositivos orientados a la vigilancia.

El panóptico de Bentham que retoma Foucault era el modelo por excelencia de funcionamiento y los principios que guiaban esa nueva sociedad. Dicha estructura suponía una disposición circular de las celdas en torno a un punto central, sin comunicación entre ellas y pudiendo ser el recluso observado desde el exterior permanentemente. En el centro se encontraría una torre de vigilancia desde la cual se podrían visualizar todas las celdas. Lo interesante radica en que los reclusos nunca podrían reconocer si estaban o no siendo vigilados ya que la torre desde afuera se dilucida como opaca, negando así la posibilidad de saber si hay o no alguien controlando. Respondiendo así a la idea de que el poder debe ser a la vez visible, no verificable y asimétrico (Mattelart y Vitalis, 2015).

De esta manera, se crea la sensación de control permanente, lo que necesariamente modifica el accionar del prisionero a fin de no ser castigado, en otras palabras produce la propia normalización del vigilado a través de la autorrestricción y el autocontrol (Mattelart y Vitalis,

2015). Es en la protagonista de *Caída en picada* en la que descansan numerosas huellas de este discurso; inmersa en un panóptico y sin posibilidad de una libertad real, asume las reglas del sistema que la llevan a comportarse como se espera que lo haga desde la sociedad y así, desea lo que puede y, por tanto, debe anhelar como ciudadana (Baumann, 2009). En este episodio, la protagonista responde al control social virtual, limitándose a la hora de publicar en la red y esquematizando el mundo según las posibilidades propias del lenguaje digital.

En las sociedades postindustriales que son escenario de *Black Mirror*, estos mecanismos clásicos que aseguran la vigilancia social han cesado de funcionar; si se tiene en cuenta “*la movilidad creciente de los individuos, el territorio (...) resulta menos productor de sociabilidad y de control que antes*”(Mattelart y Vitalis, 2015 p. 191), dando lugar a herramientas que se caracterizan más bien por su invisibilidad y su omnipresencia. Entonces se puede decir que hoy el mundo se encuentra conformando un gran panóptico, que se hace total y que no posee un muro que separa el adentro del afuera (Han, 2013).

En otras palabras, desaparece la distinción entre centro y periferia, que era un elemento constitutivo en el panóptico de Bentham y se constituye un panóptico digital (Han, 2013) que se destaca porque puede producirse desde todos los lados, desde todas partes; es más, desde cada una de ellas (Villañacas Estevez, 2018).

En esta dirección el panóptico digital encuentra cierta homologación en la noción de sociedad de control difundida por Deleuze (1999), en la cual prima un control continuo y una comunicación instantánea, y en la que la invisibilidad permite otorgarle a los individuos una apariencia de libertad mientras que, en realidad, se encuentran vigilados permanentemente. De este modo, Google y las redes sociales, que se presumen espacios de libertad, adoptan formas del panóptico digital (Han, 2013).

Además, otra distinción que resulta interesante es que en estas sociedades ya no existe un vigilado y un vigilante claramente delimitados, sino que uno puede convertirse en el otro dadas ciertas circunstancias. Así lo reafirman Mattelart y Vitalis (2015) al sostener que: “*con la innovación tecnológica, a partir de ahora, el controlado puede acceder a medios de control utilizados por el controlador. De vigilado puede convertirse en vigilante*” (p. 203).

Es en este escenario en el que el linchamiento digital, tal como se ha conceptualizado en estas páginas y como se presenta en *Black Mirror*, toma relevancia. Signados por un control constante y recíproco entre todos los individuos, el juzgamiento ante lo que suponen incorrecto encuentra en las redes sociales una herramienta clave para llevar a cabo esta especie de juicios digitales que condenan mucho más allá de los teléfonos inteligentes y las identidades virtuales.

Cualquier publicación puede ser foco de esta práctica digital: un comentario inoportuno, un chiste absurdo, un error de ortografía, una declaración fuera de contexto. Además, no discrimina usuarios, si bien su atención generalmente está puesta en personalidades públicas, no deja al margen a ninguna cuenta web por más ignota y anónima que sea. En otras palabras, no importa quien sea, si su publicación se opone a los criterios que un grupo de usuarios web pregonan, los comentarios cargados de agresividad no tardaran en llegar. No es más que una especie de jurado colectivo, lleno de sarcasmo y sin un poco de benevolencia; un conglomerado de haters⁵ ejerciendo un autoproclamado rol de críticos (Rodríguez, 2016). La violencia constitutiva de toda relación asimétrica alcanza también al ejercicio de la justicia que deviene así implacable, omnívora, condenatoria.

En este sentido, hubo numerosos hechos previos a la emisión de la producción audiovisual aquí analizada que pudieron servir como condiciones de producción para narraciones tales como las de *Odio nacional* y *Cállate y baila*. El mismo guionista de la serie, Charlie Brooker, desató una polémica cuando escribió acerca de George Bush y se preguntó dónde estaban cuando se los necesitaba tres conocidos criminales que atentaron contra presidentes americanos, matando a dos de ellos e hiriendo gravemente a otro. Luego de su publicación, el periódico tuvo que expresar sus disculpas de manera pública pero Brooker recibió un montón de correos electrónicos insultándolo, ya que las redes sociales aún no existían. Es más, alguien incluso le advirtió de que iba a matarlo con un rifle de mira telescópica.

Del mismo modo, y con el fin de dejar a la vista que estos casos no son casos aislados sino que se trata de una práctica muy común y reiterada en la contemporaneidad, Jon

⁵ Término que hace alusión a una persona que se dedica, a través de redes sociales o comunidades en línea, a discriminar, denigrar u ofender a una organización, persona o producto.

Ronson(2015) ha implicado una sucesión de casos de personas que cometieron algún error, dijeron algo inconveniente o hicieron alguna broma inoportuna en las redes sociales, especialmente en Twitter, y por eso, fueron atacadas por miles de personas que las han demonizado, humillado y hasta han logrado que pierdan el trabajo o las han amenazado de muerte. El escarnio y la vergüenza actúan aquí como una suerte de control social.

Black Mirror propone una narrativa que versa sobre casos semejantes, destacándose el caso de Jo Power en *Odio nacional*, una periodista que recibió amenazas de muerte a través de las redes sociales tras criticar públicamente la inmolación de una activista discapacitada, y el de Clara Meads, una joven que publicó una foto donde fingió orinar en un monumento memorial a los caídos en la guerra y obtuvo la mayoría de los tweets agresivos dentro del juego #MuerteA.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, *Odio nacional* propone una visión interesante acerca de esta tónica al construir una relación de odios encadenados recíprocamente. El detonante son las víctimas que no muestran sensibilidad ni empatía por el otro, por lo que padecen las consecuencias de sus actos: son juzgados, insultados y maldecidos. Sin embargo, quienes producen estos insultos no se diferencian en nada de la actitud que están condenando. La insensibilidad del verdugo digital es la misma insensibilidad de sus víctimas. De esta manera, la moral del ojo por ojo y diente por diente aparece como algo universal y natural, que no necesita ser argumentado ni discutido.

Siguiendo esta argumentación, las redes sociales, de alguna manera, democratizan la justicia pero, a su vez, se convierten en una herramienta de repercusión social que puede destruir reputaciones en segundos, generar otros daños colaterales como amenazas personales, depresión, pérdida del trabajo e incluso casos de suicidio (Morales, 2018). En otras palabras, no existe una legislación o algún criterio específico a la hora de ser jueces o juzgados y, además, el valor de justicia tras el que se suelen enmarcar estos hechos, se mezcla con cierta saña u odio. Asimismo, la axiología que sostiene la división entre lo justo y lo injusto no es igual para víctimas y para victimarios, en relación con lo cual refrenda la división entre ser y parecer o, en este caso, en una justicia como ejercicio de un régimen de visibilidad determinado.

En esta línea, *Cállate y baila* retoma esta propuesta y presenta un relato en el que el linchamiento tiene más que ver con el odio que con la justicia, ya que el accionar del hacker lejos de sancionar el delito o corregir un accionar incorrecto, pone en escena un goce sádico. Al develar los secretos, queda explícita la intención de invocar el miedo a la vergüenza y al escarnio público. Además, en este escenario se presencia nuevamente cómo el límite entre lo íntimo y lo público se derriba, poniendo el foco en un ojo vigilante que habita en cada uno de los dispositivos electrónicos. De esta manera, se puede afirmar que “*el smartphone puede ser visto como el caballo de Troya de la intimidad de las personas*” (Mattelart, Vitalis, 2015).

Las narraciones de *Black Mirror* que se enlazan con estas condiciones de producción destacan con cierta vehemencia que quienes son víctimas de estos linchamientos se construyen simultáneamente como víctimas y culpables del mismo hecho. Los hackers y los haters son culpables y verdugos, pero a la vez se pueden dilucidar como justicieros, creando así una paradoja sostenida.

Si bien el giro distópico que propone *Black Mirror* en cada uno de estos episodios, radicaliza estas interacciones de odio, llevando hasta la muerte a quienes las pregonan, la serie pone en escena una práctica ampliamente difundida en la actualidad y reafirma un **dominante de pathos** que se ha resaltado en apartados anteriores: o los individuos se adaptan a las lógicas y dinámicas de las redes sociales, o sufren la frustración propia de la exclusión.

La reconfiguración de los medios tradicionales

En los siguientes párrafos se pondrá especial atención a la manera en que se configuran los medios de comunicación tradicionales y su relación con las redes sociales en los episodios seleccionados, en el marco de la indagación del discurso social actual.

Si bien cabe destacar que, en comparación a la atención brindada a las redes sociales, los episodios de *Black Mirror* no presentan de manera significativa los medios tradicionales (la televisión, la radio y los periódicos). La televisión posee en algunos momentos un peso narrativo relevante que resulta interesante destacar, tanto por sus características intrínsecas como por la sinergia que establece con los sitios webs. En este sentido, se constituye como

el medio masivo que con los usos, tanto de quienes la producen como de quienes la reciben, puede ser parte esencial de situaciones estremecedoras.

Existe una huella precisa en la construcción de este medio de comunicación que pone énfasis en los recursos que el mismo utiliza para sobrevivir en un contexto en el que Internet posee cada vez más usuarios. Entonces, la televisión aparece como un canal que es capaz de vincularse con la audiencia recurriendo al ámbito espectacular y sensacionalista de los sucesos informativos. De esta manera, queda explícito, sobre todo en *Himno Nacional*, que, aunque la televisión opera conforme las instrucciones del poder político y económico, aparenta que también le interesa acercarse al ciudadano ordinario, ya sea en forma de sondeos callejeros o de menciones a las tendencias de opinión en Twitter (Villañacas Estevez, 2018).

Sin embargo, por muchos esfuerzos que la televisión hace por adaptarse a este nuevo entorno de medios digitales, las diferentes dinámicas que las redes sociales presentan ponen en conflicto la manera tradicional en que la televisión produce y difunde su contenido. En este sentido, en *Himno Nacional* se lleva a cabo un diálogo entre periodistas de la televisora británica UKN, en la que se destacan estas distinciones:

Periodista 1: “*Nadie más lo ha difundido*”. Periodista 2: “*He oído que la cobertura de Facebook es muy completa*”.

Es claro que las plataformas virtuales imponen nuevas lógicas de comunicación que invitan a los medios de comunicación tradicionales a replantearse ciertas políticas de publicación que quedan obsoletas ante la inminencia de las publicaciones en red. Así conviven, no sin conflictos, medios como la televisión con aquellos que se despliegan en Internet.

Una de las principales transformaciones tiene que ver con que la difusión de las novedades deja de pertenecer a unos pocos y se vuelve multifocal, es decir, cualquier persona con su dispositivo en mano puede transmitir información. Así lo presenta *Himno Nacional* con cierta insistencia en sus diálogos:

Primer ministro: *Callen a la prensa.*

Asesora: *El video provino de YouTube....*

Primer ministro: *¿Cuánta gente lo ha visto?.*

Asesor: *50 mil es nuestro último cálculo.*

Primer ministro: *No puede ser.*

En otra oportunidad el diálogo versa sobre la molestia del Primer Ministro al descubrir que la noticia sobre el secuestro de la princesa se difunde rápidamente a través de Twitter.

Asesor: *Es trending topic en Twitter.*

Primer Ministro: *¡Oh Dios!, maldito Internet, ¿cuál es el protocolo?*

Asesor: *Es territorio desconocido, no hay protocolo.*

Ambas interacciones entre los personajes de la serie reafirman un tópico que es foco de las discusiones actuales: las redes sociales también han modificado las maneras de hacer periodismo. Así, Twitter y YouTube en *Himno Nacional* se plantean como medios alternativos que permiten conocer la información sobre el secuestro y opinar sobre el acontecimiento, dando cuenta de que también existe una nueva manera de manifestación de la opinión pública.

Teniendo en cuenta lo mencionado, resulta interesante traer a estas líneas la propuesta de agenda mediática que McCombs (2006) ha planteado y que ha sido ampliamente difundida en los estudios de comunicación. El autor sostiene que

los editores y directores informativos con su selección día a día y su despliegue de informaciones, dirigen nuestra atención e influyen en nuestra percepción de cuáles son los temas más importantes del día. Esta capacidad para influir en la relevancia de las cuestiones del repertorio público es lo que se ha dado en llamar la fijación de la agenda por parte de los medios informativos (McCombs, 2006, p. 25).

No obstante, desde la llegada de las redes sociales y desde lo que propone la narrativa de *Black Mirror*, estas premisas parecen merecer cierta reformulación.

En oposición a los medios tradicionales, las redes sociales, por su horizontalidad e interactividad, se pueden pensar como un medio que constituye de manera más fidedigna la opinión pública y que, además, permiten poner en agenda pública ciertas cuestiones que los medios ignoran o deciden ignorar.

Además, en este intento de la televisión por adaptarse a las nuevas lógicas que propone la webconfigura un nuevo **sistema topológico** en el que existe cierta disposición por tomar los temas que los usuarios imponen en la red y reproducirlos en sus pantallas. Con esto, no se intenta decir que los medios tradicionales dejan de construir una agenda sino que sus propuestas ya no pueden dejar de lado aquello que sucede en la red. De esto se produce una interacción entre aquello de lo que se habla en las redes y aquello de lo que la televisión quiere y necesita hablar, respondiendo a sus lógicas mediáticas, económicas y políticas. Esto se refleja de manera clara en *Momento Waldo*, episodio en el cual lo que sucede en las redes interacciona constantemente con los debates políticos que se dan en el ara de la televisión. Waldo nació en un espacio de entretenimiento televisivo pequeño pero tomó fuerza política en las redes y eso no solo lo catapultó hacia una candidatura, sino que también le brindó más minutos en la pantalla televisiva.

De esta manera, la narrativa de la serie reconoce como fuerzas activas de decisión a las redes sociales. Así lo afirman algunos comentarios en *Momento Waldo*: “*Jason Gladwell renuncia avergonzado por escándalo de fotos en Twitter*”, “*Twitter no se cansa de Waldo, lo adoran*”.

Finalmente, si bien en los episodios seleccionados las plataformas digitales son las protagonistas, algunos de ellos le confieren a la televisión una característica decisiva: la legitimidad. En *Momento Waldo*, los momentos políticos institucionalmente reconocidos son transmitidos por la pantalla televisiva. Del mismo modo, una vez que el juego de los hashtags en *Odio nacional* tomó una envergadura importante, los detectives se debaten si publicarlo o no en los medios tradicionales, dándole así un tono de veracidad y seriedad a lo que sucedió a partir de un juego en las redes.

En esta línea, *Himno Nacional* constituye uno de los casos más significativos en el diálogo que tiene una pareja luego de ver el video en Youtube:

Personaje 1: *No puede ser, es una burla*

Personaje 2: *¿Por qué no está en las noticias?*

Y su continuación, en la sala de un hospital:

Personaje 2: *¿Aún no está en las noticias?*

Personaje 3: *Nada, debe ser un engaño.*

Personaje 4: *O un bloqueo.*

En esta última escena mencionada, se disputan dos discursos: el de la legitimidad que le otorgan los ciudadanos a lo que se expone en televisión y el de su ilegitimidad por estar ligada a ciertas lógicas políticas y económicas. En otras palabras, existe un **egocentrismo** que versa sobre dos líneas si se tiene en cuenta lo que publica la televisión, la primera de ellas sostiene que si no está en la televisión no es real, si no se enuncia desde ella se descrece de su legitimidad, y la segunda reconoce que aquello que aparece en la televisión no responde a una veracidad sino a otros intereses, destacando así la desconfianza en relación con quienes enuncian desde tal medio.

Otro aspecto que resulta pertinente destacar es que en *Himno Nacional*, la televisión se presenta como una tecnología que está en todos lados, en el hogar, en los bares, en el trabajo y que combinada con las redes sociales, se ilustran como imposibles de ignorar. Este es un suceso del que los ciudadanos no pueden huir al final de la narración, no por obligación sino porque versa la idea de Bauman (2009) que sostiene que les pesa el poder hacer algo, convirtiéndose en deber, “*esto presenta un doble axioma: esto es lo que puedes hacer, pero también es lo que deberías hacer*” (Bauman, 2009, p. 213). Existe en esta propuesta, una huella clara de una ley no escrita en la que algunos comportamientos, en este caso consumir un evento audiovisual, se llevan a cabo sin reflexión previa, aunque causen malestar o repugnancia. Los ingleses representados en el episodio no reconocen en ningún momento algo malo en su manera de actuar, normalizando que un evento de tal calibre se reproduzca en la pantalla.

En *Odio nacional* el foco está especialmente puesto en la manera en que la televisión expone ciertos asuntos. Los noticieros empiezan a hacerse eco del juego de los hashtags, hacen rankings para ver quien será la próxima víctima. En síntesis, la televisión expone el odio y la muerte como un espectáculo más.

Entonces, en *Black Mirror* la televisión se configura como un medio de comunicación en constante reformulación a fin de adaptarse a la nueva dinámica impuesta por las redes

sociales. Esta situación ha hecho variar el **sistema topológico** propio de sus discursos, abriendo el camino a nuevos géneros, temáticas y constituyendo nuevos productores de información que también inciden en la conformación de la agenda mediática. A su vez, es foco de aprecio y desprecio, en tanto según su lugar de enunciación se desprenden la legitimidad o la ilegitimidad que se le adjudica a la misma.

Retomando todo lo aquí expuesto, se puede decir que la narrativa de *Black Mirror* en conjugación con sus condiciones productivas, deja a la vista un discurso social hegemónico que propone a las redes sociales como parte vital de una **visión del mundo** fundamentada en el paradigma tecnológico, resaltando la incidencia que las mismas poseen en la vida cotidiana. Del mismo modo, los discursos aceptables y los **tópicos** que la atraviesan versan en torno a su propia configuración de la política, la identidad, las relaciones sociales, el control social y la justicia por mano propia.

De lo anterior se desprende un **dominante de pathos** que destaca sentimientos de frustración y angustia que tienen dos causas ya mencionadas. La primera de ellas se relaciona directamente con la exclusión de la que son víctimas quienes se mantienen al margen de la sociedad virtual, mientras que la segunda tiene que ver con la tensión constante que experimentan los usuarios al plantearse el dilema entre el ser y el parecer, entre la exposición de lo público y lo privado, lo cual alimenta el carácter distópico de esta propuesta de ciencia ficción.

Además, en esta hegemonía discursiva el **sistema topológico** se encuentra reorganizado por las redes sociales y los medios de comunicación tradicionales, en tanto unifican géneros tales como el entretenimiento y la información, creando una especie de subgénero que responde a las dinámicas propias de la sociedad en red. Además, los sitios web construyen nuevos enunciadores legítimos basándose en la postura de prosumidores.

A su vez, para formar parte del nosotros propio del **etnocentrismo** discursivo, los usuarios deben comprender y ajustarse a los lenguajes y las dinámicas de cada red social. Como se ha destacado en los párrafos anteriores, cada plataforma web propone ciertas reglas y discursos esperables a los que los internautas deben amoldarse a fin de pertenecer.

Por su parte, la propuesta misma nos orienta sobre la **gnoseología** en el presente estadio del discurso social. Una de las maneras privilegiadas de conocer y conocernos se configura en la actualidad desde los productos ficcionales. Entre ellos, las series ocupan un lugar privilegiado, en su manera recursiva pero no necesariamente iterativa de narrar el mundo, de significarlo, de constituirse en uno de los posibles espejos para dar cuenta, a su vez, como en este caso, de los espejos negros.

Conclusiones

A modo de cierre provisorio, es preciso mencionar que el desarrollo de este trabajo final fue posible gracias a los conocimientos adquiridos en el marco de la carrera de comunicación social. En esta línea, la semiótica se constituyó como la disciplina principal a la hora de abordar el objeto de estudio y, en combinación con las teorías de la comunicación, los aportes del lenguaje audiovisual y los seminarios orientados a la sociedad en red, permitió llevar a cabo el análisis planteado al inicio de la investigación. A su vez, a fin de cumplir con los objetivos propuestos, fue necesario indagar en la narratología y la teoría de los géneros.

Cada uno de los episodios y las referencias teóricas seleccionadas convergieron para realizar una lectura de la hegemonía discursiva de la época presente, para la cual los conceptos sirvieron como clave de lectura y guiaron las interpretaciones realizadas. En este sentido, las producciones audiovisuales no difieren de cualquier otro discurso, puesto que lo real del mundo es un ideal inaprensible, lo único disponible es la propuesta, el constructo que, a través de los diversos lenguajes, se propone como ese real, que Angenot llama el mundo. En ese marco, toda expresión artística construye representaciones del mundo, y ese mismo acto, construye el mundo (Assef, 2013).

Conviene aclarar que, siguiendo los lineamientos teóricos de Verón (1987), todo discurso es heterogéneo y constituye el lugar de encuentro de una multiplicidad de sistemas de determinaciones diferentes por lo que es posible construir tantas gramáticas como maneras haya de abordar un discurso. En otras palabras, existen tantas –aunque no infinitas– interpretaciones posibles como destinatarios.

Sin embargo, al proponer un abordaje desde la teoría del discurso, lo que interesa son los sistemas de relaciones que todo discurso mantiene con sus condiciones tanto de producción como de reconocimiento, por lo que el análisis en este trabajo no podría haber sido exclusivamente externo ni interno.

En esta línea y siguiendo los aportes de Angenot (1994), a la hora de analizar el corpus se puso especial atención en que *“no se puede dissociar lo que se dice, de la manera en la que se lo dice, el lugar en el que se lo dice, los diversos fines a los que sirve, los públicos a los que se dirige”* (p. 387). Teniendo en cuenta esto, los recorridos por el género ficcional y el

formato seriado resultaron pertinentes en tanto se relacionan con una época, con una gnoseología que es contemporánea.

Una de las características de las ficciones seriadas con mayor relevancia para este análisis fue su relación con las condiciones en las cuales éstas se producen. El mundo construido en los capítulos seleccionados es un constructo discursivo. Por tal motivo, se puso especial atención en la importancia de las series de ficción en relación con la gnoseología del discurso social contemporáneo, en la serialidad ficcional como forma de conocer y concebir el mundo.

De lo anterior es interesante resaltar que, si bien *Black Mirror* pertenece al género de ciencia ficción en su rama distópica, los ambientes presentados se ubican en tiempos cercanos y tangibles, algo así como paratopías: realidades paralelas, levemente deformadas y reconocibles por los contemporáneos a las producciones como constructos posibles. Además, esto resulta relevante en tanto la distopía es el modo posible de imaginar las líneas del futuro, en tanto proyecta los miedos del hombre ante un devenir incierto, lo cual da cuenta de una consolidación de pathos desde esta propuesta.

En otro orden de asuntos, el abordaje desde la narratología permitió configurar una matriz del relato destacando ciertas constantes en las relaciones actanciales. El hecho de que *Black Mirror* se constituya a partir de capítulos autoconclusivos con diferentes escenarios y personajes, hizo posible el tratamiento de diferentes temáticas a lo largo de sus temporadas, con la definición de objetos diversos. La selección de los episodios teniendo en cuenta la referencia explícita a las redes sociales dio lugar a que se identificaran diferentes objetos de deseo que se encuentran atravesados por estas plataformas web. De este modo, identidad, política y control social se constituyeron como ejes para el análisis narrativo y, posteriormente, como puntos de partida para pensar categorías culturales más amplias.

A lo largo de los episodios seleccionados se observó la presencia de las redes sociales como un sujeto que propone las reglas de juego que atraviesan todos los ámbitos de la cotidianeidad. Esta condición de supradestinator define su posibilidad para hacer hacer a otros, limitando así la condición de los sujetos para manipular su futuro. Al mismo tiempo, es importante delinear que esto resulta posible porque prevalece cierta pasividad por parte de los personajes para dejar que los dispositivos móviles ingresen e influyan de manera indiscriminada en cada área de sus vidas, lo cual subraya la preponderancia de un no poder.

Además, otro punto que resulta importante destacar en la ficción presentada es que las redes sociales dieron lugar a nuevos enunciadores legítimos en el marco de la época contemporánea: los prosumidores; que son aquellos consumidores que se involucran tanto en el producto que llegan a convertirse en parte activa de la creación del mismo. Dicha producción, generalmente, tiene que ver con la exposición permanente del usuario, difuminando la línea divisoria entre lo público y lo privado, potenciando así sociedades espectacularizadas, dignas de un reality televisivo o remitiendo a ficciones precedentes como 1984. En otras palabras, existir es ser visible, ya que la presencia en las redes se constituye como condición necesaria de existencia.

Esta exposición nunca es genuina sino que data de un arduo trabajo de construcción identitaria. Una simulación del yo que busca encajar en las dinámicas propias de una sociedad del espectáculo, la cual necesariamente lleva consigo una tensión entre lo que se es y lo que se debería ser, teniendo como consecuencia un sentimiento de época dominado por la frustración.

Tanto los modos de construcción identitaria en la virtualidad como su inherente exposición, llevan, necesariamente, a un cambio en los modos de relacionarse con otros. La característica de globalidad de Internet y, por lo tanto, de las redes sociales, acorta la distancia entre los usuarios permitiendo un contacto inmediato y un aumento significativo en la cantidad de personas con las que se puede interactuar a diario. De esta manera, los límites de la exposición son indefinidos en tanto el proceso de difusión iniciado no puede ser anulado, de manera que el flujo de circulación de los datos se convierte incontrolable e inmodificable.

A su vez, esta sociedad del espectáculo no dejó exenta a la clase política, ya que transformó los modos de gobernabilidad, democracia y ciudadanía. De manera similar a la construcción de la identidad, los actores políticos presentados basan su imagen en una lógica de visibilidad/invisibilidad. La política se convierte en un área espectacular donde el montaje de propuestas mediáticas prevalece sobre un debate racional, llevando así a un desencanto político que alimenta el dominante de pathos.

Asimismo, en la configuración de personajes, la exposición en las redes sociales, ya sea con fines particulares o políticos, tiene una doble cara, ya que en la búsqueda de aceptación y pertenencia se pueden obtener respuestas negativas. Tal situación se radicaliza en la figura

de linchamiento digital como modo de control que no discrimina usuarios. La moral del ojo por ojo y diente por diente prevalece.

En este punto, cabe destacar que, si bien lo virtual suele ser considerado como un nivel por fuera de la realidad, éste siempre forma parte de lo real. En este sentido, es importante resaltar que los usuarios de las redes sociales son, generalmente, conscientes de que las diferentes plataformas suponen distintas dinámicas y discursos aceptables, lo que los lleva a la autoregulación y restricción a fin de formar parte del etnocentrismo discursivo de la época.

En síntesis, siguiendo los aportes de Angenot (2010) la hegemonía discursiva contemporánea se fundamenta en una visión del mundo que propone a las redes sociales como parte vital del paradigma tecnológico, guiando los discursos aceptables, los tópicos y los enunciadores legítimos.

La serie *Black Mirror* permite reflexionar acerca de cómo la virtualidad fue ganando espacios y condicionando así el accionar de los usuarios. La pregunta es simple ¿usuarios de la tecnología o esclavos de la misma?

Para finalizar, es interesante destacar que a partir de lo indagado se han abierto nuevos interrogantes que pueden ser fundamento para futuras investigaciones en comunicación social. En esta línea, resaltando la materialidad del sentido resultaría significativo ampliar el análisis del lenguaje audiovisual de *Black Mirror* ya que aquí esta área se analiza desde un lugar secundario. A su vez, una propuesta que verse sobre las condiciones de reconocimiento de la serie también podría ser fundamento para un trabajo enriquecedor.

Además, el haber puesto el foco en las redes sociales guió tanto la selección de los episodios como el abordaje de temáticas subsiguientes, lo que ha dejado de lado ciertos aspectos que también podrían ser estudiados en el marco de los saberes consolidados a partir de esta carrera. Por ejemplo, temas tales como el control gubernamental, los algoritmos, la inmortalidad y la memoria, han quedado fuera de estas páginas pero tienen un importante rol en la producción audiovisual. Asimismo, la propuesta teórica y metodológica brinda la posibilidad de considerar otras producciones que aborden temáticas y formatos de los más variados.

Bibliografía

Alvares Cuevas, E. (2009) *La narratología audiovisual como método de análisis*.

Recuperado de:<http://www.portalcomunicacion.com/lecciones.asp?Aut=62>

Amis, Kingsley (1922-1995) *El universo de la ciencia ficción*. Madrid, España: Ciencia Nueva.

Angenot, M. (2010) *El discurso social. Los límites de lo pensable y lo decible*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI editores.

Asimov, I. (1986) *Sobre Ciencia Ficción*. Editorial Edhasa.

Assef, J. (2013) *La Subjetividad Hipermoderna. Una lectura de la época desde el cine, la semiótica y el psicoanálisis*. Buenos Aires: Grama.

Bajtin, M. (1982) *El problema de los géneros discursivos*. En estación de la creación verbal. México: Siglo XXI.

Barceló, M. (1990). *Ciencia Ficción. Guía de lectura*. Barcelona, España: Ediciones B, S.A.

Barraycoa Martinez, J. (2017) “El Himno Nacional”: la ruptura de la imagen de la realidad. En Martinez-Lucena y Barraycoa (2017) *Black Mirror: tecnología y porvenir*. (pp.73-87) Barcelona, España: Editorial UOC

Bauman, Z. (2009) *Ética posmoderna*. Madrid, España: Siglo XXI.

Brooker, C; Hawes, J (2016) *Odio nacional* en Black Mirror. Netflix.

Brooker, C; Bathurst, O (2011) *Himno nacional* en Black Mirror. Netflix

Brooker, C; Owen, H (2013) *Vuelvo enseguida* en Black Mirror. Netflix.

Brooker, C; Wright, J (2016) *Caída en picada* en Black Mirror. Netflix.

- Brooker, C; Watkins, J (2016) *Callate y baila* en Black Mirror. Netflix.
- Brooker, C; Higgins, B (2013) *Momento Waldo* en Black Mirror. Netflix.
- Brooker, C; Van Patten, T (2017) *Hang the Dj* en Black Mirror. Netflix.
- Carlón, M. (2009) Autopsia a la televisión. Dispositivos y lenguajes en el fin de una era. En Carlón y Scolari (2009) *El fin de los medios masivos*. El comienzo del debate. Buenos Aires, Argentina: La Crujia Ediciones.
- Cascajosa y Vega (2017) Black Mirror de Charlie Brooker: el contexto televisivo para una obra de autor. En Martínez-Lucena y Barraycoa (2017) *Black Mirror: tecnología y porvenir*. (pp, 20-33) Barcelona, España: Editorial UOC
- Casero-Ripollés y Feenstra (2012) Nuevas formas de producción de noticias en el entorno digital y cambios en el periodismo: el caso 15-M. *Comunicación y Hombre*, núm. 8, 2012, pp. 128-140. Pozuelo de Alarcón, España
- Cassetti, F. Y Di Chio, F. (1991): *Cómo analizar un film*. Barcelona, España:Ed. Paidós.
- Castells, M. (2009) *Comunicación y poder*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Castells, M. (2001) *La Galaxia Internet*. Barcelona, España: Plaza & Janés
- Cebrián Herreros, M. (1992) *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid, España: Editores Ciencia 3.
- Cebrian Herreros, M. (1992). *Géneros informativos audiovisuales*. Madrid, España: Ed. Ciencia 3.
- Chadwick, A (2013). *The hybrid media system. Politics and power*.Oxford, Estados Unidos: Oxford University Press
- Chambathouillon, M.; Jost, F. (2003). Padrehijos: miradas cruzadas sobre los dibujos animados. *Comunicación y medios*, 16. Santiago, Chile: Universidad de Chile.

Charaudeau, P. (1983) *Langage et discours –Eléments de sémiolinguistique*. Paris, Francia: Hachette.

Ciguela Sola, J. (2017) “El medio es el castigo”: la justicia penal de Gutenberg a Zuckerberg. En Martínez-Lucena y Barraycoa (2017) *Black Mirror: tecnología y porvenir*. (pp. 130-143) Barcelona, España: Editorial UOC.

De La Torre, T. (2015) *Series de culto*. España: Minotauro

De La Torre, T. (2016) *La historia de las series*. España: Roca editorial de libros.

Debord, G (1976). *La sociedad del espectáculo*. Madrid, España: Castellote.

Deleuze, G (1999). Posdata sobre las sociedades de control. En *El lenguaje libertario. Antología del pensamiento anarquista contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Altamira.

Delli Carpini y Williams (2011) *After broadcasting news*. Nueva York, Estados Unidos: Cambridge

Eco, U (2012) La estrategia de la ilusión. En *Colección Filosofía*. Editorial De Bolsillo

García Noblejas, J.J (2004) *Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos*. Comunicación presentada en el 28 Congreso Anual de la IAPL, International Association for Philosophy and Literature, Syracuse University,

Gaudreault A. Y Jost F. (1995). *El relato cinematográfico*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Paidós.

Genette, G (1989) *Figuras III*. Editorial Lumen.

Goffman, E. (1956). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires Argentina: Ediciones Amorrortu.

Gomez Ponce, A. (2017) *Depredadores. Fronteras de lo humano y series de TV*. Córdoba, Argentina: Babel editorial.

Grieco, G. (2017) Paula Sibilía: “Las redes sociales son el emblema de la transformación de la intimidad en extimidad”. Recuperado de:<http://noticias.unsam.edu.ar/2017/08/07/paula-sibilía-las-redes-sociales-son-el-emblema-de-la-transformacion-de-la-intimidad-en-extimidad/>

Han, B (2013) *La sociedad de la transparencia*. Barcelona, España: Herder Editorial.

Henderson, B. (1983). *Tense, Mood, and Voice in Film (Notes after Genette)*. En *Film Quarterly*, vol. XXVI, verano, pp. 4-17.

Holtz-Bacha, C. (2003). Comunicación política: entre la privatización y la espectacularización. *Diálogo Político*, 1/2003, (pp. 137-154.)

Ierardo, E. (2018) *Sociedad Pantalla. Black Mirror y la tecnoddependencia*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Continente.

Ierardo, E. (2019) *Mundo virtual: Black Mirror, postapocalipsis y ciberadicción*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Continente.

Internet World Stats (2011). *Internet Users in the World*. Recuperado de:<https://www.internetworldstats.com/>

Jost, F. (2013) Webseries y series de tv: idas y venidas. Narraciones en tránsito. En *Cuadernos de Información y Comunicación* 2014, vol. 19 Pp. 39- 51.

Klein, I. (2015) *Enciclopedia semiológica. La narración*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universitaria

Koza, R. (2004) *Con los ojos abiertos: crítica cinematográfica de algunas películas recientes*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.

Landi, O. (1992) *Devórame otra vez*. Buenos Aires, Argentina: Planeta.

Martinez-Lucena y Barraycoa (2017) *Black Mirror: tecnología y porvenir*. Barcelona, España: Editorial UOC

- Mattelart y Vitalis (2015) *De Orwell al cibercontrol*. Barcelona, España: Gedisa.
- McLuhan, M. (1972). *La Galaxia Gutenberg*. Madrid, España: Editorial Aguilar.
- Morales, M (2018) Cuando las redes sociales dictan justicia. *Conexión Esan*. Recuperado de:<https://www.esan.edu.pe/conexion/bloggers/intercultural-management/2018/09/redes-sociales-dictan-justicia/>
- Muñoz, R (2009). El móvil omnipotente. *El país*. Recuperado de:https://elpais.com/diario/2009/12/29/sociedad/1262041201_850215.html
- Pavel, T. (1997) Las fronteras de la ficción. En A. Garrido Dominguez (1997). *Teorías de la ciencia ficción* (pp. 171-179) Madrid, España: Arcos.
- Pavón, H (2013) Slavoj Zizek. El humor del filósofo lacaniano. *Clarín*. Recuperado de:https://www.clarin.com/ideas/slavoj-zizek-humor-filosofo-lacaniano_0_HkIf3Ntiwml.html
- Pérez Gómez, M. A. (ed.) (2011) *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. Sevilla, España: Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.
- Perez Lanzac, C. (2009) Tu 'extimidad' contra mi intimidad. *El País*. Recuperado de:https://elpais.com/diario/2009/03/24/sociedad/1237849201_850215.html
- Revista rollings stones (2017) Cómo Black Mirror se volvió La dimensión desconocida de la era tecnológica. *La Nación*. Recuperado de:<https://www.lanacion.com.ar/1975229-como-black-mirror-se-volvio-la-dimension-desconocida-de-la-era-tecnologica>
- Rodriguez, V (2016) El lado oscuro de las redes sociales: el fenómeno del linchamiento digital. *Diario Crítico*. Recuperado de:<https://www.diariocritico.com/nacional/redes-sociales-linchamiento-digital>
- Ronson, J (2015) *Humillación las redes*. Ediciones B S.A.

Schulz, W. (2004). Reconstructing Me-diatization as an Analytical Concept. *European Journal of Communication*, p. 87-101

Scolari, C. A (2017) The Entire evolution of media: ecología, evolución y distopía tecnológica en cinco episodios y dos tráileres. En Martínez-Lucena y Barraycoa (2017) *Black Mirror: tecnología y porvenir*. (pp. 33-47) Barcelona, España: Editorial UOC

Sepinwall, A. (2012) *The Revolution was televised. The Cops, Crooks, Slingers and Slayers Who Changed TV Drama Forever*. Londres, Inglaterra: auto-publicación

Serra, J.P (2017) “The Waldo Moment” o la democracia del pulgar en una época iracunda. En Martínez-Lucena y Barraycoa (2017) *Black Mirror: tecnología y porvenir*. (pp. 143-147) Barcelona, España: Editorial UOC.

Sibilia, P. (2008) *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de la Cultura Económica.

Sociológica Tres (2013) *El Impacto de las TICs en las relaciones juveniles*. Congreso “Comunicación familiar en un entorno digital”. Ponencia llevada a cabo en el congreso de FAD, Madrid.

Stanyer, J. (2007). *Modern Political Communication*. Cambridge, Estados Unidos: Political Press

Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires, Argentina: Atuel

Stolworthy, J. (2016) Black Mirror creator Charlie Brooker: ‘I’m loath to say this is the worst year ever because the next is coming’. *Independent*. Recuperado de: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/black-mirror-season-3-charlie-brooker-interview-release-date-joe-wright-nosedive-shut-up-and-dance-a7372841.html>

Strömbäck, J. (2008). Four Phases of Me-diatization: An Analysis of the Mediatization of Politics. *The International Journal of Press/Politics*, 13 (3), p. 228-246.

Thompson, Robert J. (1997) *Television's Second Golden Age*. New York, Estados Unidos: Syracuse University Press.

Toffler, A (1980). *La tercera ola*. Bogotá, Colombia: Plaza & Janés

Uribe, R. y Gunter, B. (2007). Are 'Sensational' News Stories More Likely to Trigger Viewers' Emotions than Non-Sensational News Stories. A Content Analysis of British TV News. *European Journal of Communication*, 12, 207-228

Verón, E (1987). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. México: Gedisa

Villañacas Estevez (2018) *Representaciones de los medios de comunicación y las tecnologías en las sociedades ficticias de 'Black Mirror': un enfoque postmoderno*. (Tesis de grado) Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/record/196129>

Zecchetto, V. (2002) *La Danza de los Signos. Nociones de semiótica general*. Ecuador: Ediciones ABYA-YALA.

ANEXOS

Sinopsis de los episodios seleccionados

Temporada 1

Episodio 1: Himno Nacional

Director: Otto Bathurst .

Guionista: Charlie Brooker.

Fecha de estreno: 4 de diciembre de 2011

Argumento

El Primer Ministro británico Michael Callow es despertado en mitad de la noche por un llamado telefónico en el que le anuncian que la Princesa Susannah, duquesa de Beaumont, reconocida popularmente como “La princesa de Facebook”, ha sido secuestrada. Para ser liberada su captor exige al Primer Ministro que mantenga relaciones sexuales zoofílicas con un cerdo en directo y en televisión con una serie de especificaciones técnicas diseñadas para hacer que sea imposible falsificar la transmisión. En un principio, Callow se opone rotundamente al cumplimiento de las exigencias del secuestrador y exige que la noticia no llegue al dominio público. Su equipo, encabezado por su asistente Alex, le informa que el comunicado publicado en YouTube ha sido bloqueado tras permanecer 9 minutos alojado en la red social pero que ha sido ampliamente descargado y difundido, por lo que la sociedad ya tenía conocimiento de lo que estaba sucediendo, aunque todos esperaban la ratificación de los medios de comunicación tradicionales

Aunque los medios de comunicación británicos, ateniéndose a un pedido del gobierno, deciden no divulgar la noticia instantáneamente. Al poco comienzan a circular copias del video en plataformas sociales como Facebook y Twitter por lo que, en las oficinas del medio UKN se discute que hacer con la información. Una vez que les llega la información de que otros medios ya habían puesto en sus pantallas la información, también lo hacen. La respuesta inicial de la población es un sentimiento de simpatía hacia Callow y la mayoría piensa que no cederá al chantaje.

Mientras tanto en las oficinas del gobierno se evalúan posibilidades. En una reunión de emergencia el agente especial del servicio secreto Callett decide crear un vídeo falso para usarlo en la retransmisión utilizando alta tecnología para insertar la cabeza del Primer Ministro en el cuerpo de un sustituto dispuesto a mantener una relación zoofílica con el animal. El secuestrador, no obstante, descubre la treta por una publicación en Twitter y, en respuesta, corta un dedo de la princesa Susannah enviándolo a una agencia de noticias del Reino Unido, UKN. Este hecho sale a la luz inmediatamente y la opinión pública se vuelve contra Callow: la mayoría ahora exige que ceda al chantaje del secuestrador aunque su mujer Jane le suplica que no lo haga.

El fracaso de la falsa emisión lleva al Primer Ministro a precipitar una operación de rescate inmediato, en contra de las recomendaciones del equipo, en el edificio donde suponen que está detenida la Princesa Susannah. El edificio resulta ser un señuelo y una reportera, que ha enviado imágenes sexuales a uno de los integrantes del gabinete de crisis para conocer los planes del gobierno y obtener la exclusiva, es tiroteada durante la operación, haciendo que Callow pierda aún más apoyos.

Después de haber sido informado de que su partido, el público y la Familia Real están exigiendo que cumpla la petición de rescate, y tras conocer que ni él ni su familia tendrán protección contra repercusiones si se niega, Callow accede a cumplir con lo exigido por el secuestrador. Se le informa que grabar la retransmisión será ilegal y que previamente se informará enfáticamente a los televidentes que será desagradable para intentar que sea visto por el menor número de personas posible. Finalmente el acto es retransmitido en vivo ante una audiencia global estimada de 1300 millones de espectadores. A pesar de los avisos y de la crudeza de las imágenes la gente sigue mirando las pantallas del televisor.

La Princesa Susannah entonces es descubierta en la calle sana e ilesa. El dedo recibido en la redacción pertenecía al secuestrador. Se revela que fue puesta en libertad 30 minutos antes de la fecha límite pero este hecho pasó desapercibido porque todo el mundo estaba pendiente de los preparativos de la emisión por televisión. También se descubre que quien planeó todo fue Carlton Bloom, ganador del Premio Turner, con la intención de denunciar cómo era capaz de realizar un acto de gran impacto a la vista de todos mientras estaban "en cualquier parte, viendo la televisión" sin prestar atención al mundo real. Bloom se suicida

mientras dura la retransmisión del primer Ministro y en el gabinete de crisis se toma la decisión de no revelarle a nadie, ni siquiera a Callow, la liberación previa de la Princesa.

Un año después de la emisión la imagen política de Callow ha permanecido intacta y, de hecho, ha ganado más popularidad entre la población gracias al gesto de sacrificar su dignidad. La Princesa Susannah, recuperada del secuestro, está esperando un hijo. El público general conoce los detalles del secuestro perpetrado por Bloom y ya ha olvidado el asunto. Pero aunque la reputación de Callow ha crecido a ojos del público se da a entender que la relación con su esposa no ha sobrevivido a esa terrible experiencia: participa con el en una aparición pública pero, en privado, es totalmente fría.

Temporada 2

Episodio 1: Vuelvo enseguida

Director: Owen Harris.

Guionista: Charlie Brooker

Fecha de estreno: 11 de febrero de 2013

Argumento

Martha y Ash son una joven pareja que decide mudarse a una remota casa en el medio del campo y a considerable distancia del pueblo más cercano. Ash se encuentra todo el tiempo con su móvil en la mano utilizando las redes sociales, al punto de ignorar completamente lo que su mujer le dice.

El día después de realizar la mudanza deben devolver la camioneta que habían alquilado pero, al encontrarse Martha con mucho trabajo, Ash emprende solo el viaje al pueblo. Esa noche, tras un grave accidente en la carretera, Ash fallece.

Durante el velorio, una amiga de Martha, Sara, que también había perdido a su compañero, le dice que tenía una solución para ella, para atravesar la situación, que la inscribiría en el programa. Martha le responde que no, que la deje en paz, estallando en llanto. Luego, al regresar a su casa recibe la invitación que su amiga le había dicho, pero elimina el mensaje.

Unos días después, Martha descubre que está embarazada y llama a Sara, para preguntarle acerca de lo que le había dicho en el velorio, se une a la invitación y descubre que se le ofrece la posibilidad de seguir en contacto con su pareja fallecida mediante un software que es capaz de generar nuevas conversaciones, basadas en los registros que dicha persona compartió a través de las redes sociales, vía correo electrónico. Al usar todas sus comunicaciones en línea y perfiles de redes sociales, se puede crear virtualmente un nuevo "Ash". Al principio Martha se resiste pero, con el paso de los días y al ver que su situación sentimental no mejora, decide darle una oportunidad.

Comienza a hablar mediante mensajes instantáneos, y se va sintiendo cada vez más cómoda con la situación, hasta que se ve en el deseo de volver a escuchar la voz de Ash. La

representación virtual de Ash le dice que eso es posible pero que tiene solución: podría alojar videos de él dónde se escuche su voz. Martha entonces carga videos y fotos de Ash en la base de datos del servicio para que se pueda duplicar la voz y hablar con Martha por teléfono. Ella lo hace y, permitiéndose creer que está hablando con su pareja fallecida, comienza a hablar con el Ash virtual en casi en todo momento, llegando incluso a darle noticias de su embarazo. Después de que Martha rompa accidentalmente su teléfono, y sufra el inicio de un ataque de pánico al vivir la pérdida de contacto, la representación virtual de Ash le informa que hay una nueva funcionalidad del servicio pero en estado experimental: alojar en un cuerpo biónico, construido con carne sintética, la representación virtual de Ash.

Siguiendo las instrucciones del Ash artificial Martha convierte un cuerpo blanco y sintético en un androide que se parece casi exactamente a Ash con la excepción de la falta de algunas características menores como la falta de vello facial o un lunar que tenía en el pecho. Desde el momento en que se activa el androide, Martha se siente incómoda y lucha por aceptar su existencia. A pesar de que el androide la satisface sexualmente, rápidamente se siente frustrada ya que hace constantemente lo que le pide sin lugar a dudas, carece de emociones salvo cuando ella le pide que las exprese, no tiene hábitos y rasgos de personalidad que Ash tenía y evidentemente no posee libre albedrío. No obstante el servicio, al carecer de todos esos datos e información, no puede mejorar el androide. Martha decide entonces llevar al Ash artificial a un acantilado y le ordena que salte con la intención de deshacerse de él. Cuando el androide comienza a ejecutar la orden Martha vuelve a expresar su frustración ya que el verdadero Ash le suplicaría no tener que hacerlo.

Al ver el disgusto de Martha el androide comienza a suplicar que no le obligue a saltar lo que deja consternada a Martha que empieza a gritar y, finalmente, se ve incapaz de deshacerse del robot.

La narración entonces avanza a varios años más tarde y se muestra cómo Martha cría a su hija, de siete años, en la misma casa de campo pero manteniendo recluido al androide de Ash en el altillo. Martha le permite a su hija ver al androide sólo los fines de semana pero la niña la convence, para celebrar su cumpleaños, que le permita verlo. Mientras su hija está en la con el androide, Martha espera al final de la escalera, emocionada y a punto de llorar, antes de unirse a ellos.

Episodio 3: Momento Waldo

Director: Bryn Higgins

Guionista: Charlie Brooker

Fecha de emisión: 25 de febrero de 2013

Argumento

Jamie Salter es un actor de comedia con una trayectoria en decadencia que trabaja en televisión. Realiza la voz y los movimientos, a través de un sistema de conexión remota, de un dibujo animado, un oso azul, llamado Waldo. Los entrevistados al programa, políticos y personas de relevancia, creen que las entrevistas de Waldo están dirigidas a un programa de televisión para niños, pero en realidad están destinados para un show cómico que se emite a altas horas de la noche. El oso Waldo, gracias a las preguntas incisivas de sus entrevistas, adquiere una extrema popularidad entre el público británico, y se le encarga un programa piloto para su propia serie. Pese al éxito que le reporta el personaje, Jamie se siente deprimido e insatisfecho con su vida.

Durante una sesión preparatoria del espacio piloto de Waldo el productor Jack Napier, que es quien posee los derechos sobre Waldo, sugiere en broma que el dibujo animado debería competir contra políticos reales en las próximas elecciones parciales en la ciudad de Stentonford. Eso le permitiría enfrentarse a uno de sus entrevistados anteriores, el candidato conservador Liam Monroe, con quien mantuvo una disputa previa pero es el candidato con más posibilidades de ganar. Jamie, preocupado por entrar en el mundo de la política, acepta a regañadientes participar. El dispositivo de la productora se dirige hacia

un mitin de Monroe, con la intención de humillarlo públicamente, mientras proyecta a Waldo en una pantalla en el lateral de una furgoneta. A lo largo de la campaña Jamie también se encuentra con Gwendolyn Harris la candidata del Partido Laborista a las elecciones parciales que, aunque no parece tener ninguna posibilidad de ganar, participa en las elecciones parciales para promover su propia carrera política. Jamie y Gwendolyn conectan y poco a poco empiezan a forjar una relación. Llegan a dormir juntos pero Gwendolyn, aconsejada por su encargado de campaña para que mantenga la distancia con Jamie, decide alejarse de

él. Jamie, incapaz de entender por qué Gwendolyn lo evita, desarrolla un desdén por los políticos de carrera.

Jamie, tras un intento de Monroe de burlarse de él en un programa de televisión, arremete públicamente contra la artificialidad de los políticos señalando a Gwendolyn como una política de carrera. Este discurso rápidamente se convierte en un éxito en YouTube y Waldo gana más apoyo público. Mientras tanto la campaña de Gwendolyn rápidamente empieza a bajar en popularidad y aceptación.

Luego de estos acontecimientos, tanto Jamie como Napier se reúnen con Jeff Carter, integrante de la “agencia” estadounidense que afirma que, como Waldo no es una persona real, tiene el potencial de convertirse en un rostro popular de una autoridad mundial que, de otro modo, sería impopular. Jamie se resiste a esa idea y trata de disculparse con Gwendolyn por sus comentarios públicos pero ella lo rechaza enfadada.

El último día de la campaña electoral Jamie ruega al público que no vote por Waldo, abandona el centro de control y trata de destruir la pantalla desde donde se proyecta la imagen del oso azul. Napier entonces se hace cargo de los controles de Waldo y, ofreciendo una recompensa, le pide al público que ataque a Jamie.

El día de las elecciones Jamie observa los resultados desde la cama de un hospital: Monroe gana, Waldo (ahora con la voz de Napier) queda en segunda posición y Gwendolyn tercera. Napier, no aceptando el resultado, induce al público a que provoque disturbios y protestas.

Durante los títulos de crédito se muestra Jamie viviendo en la calle, mientras Waldo ha llegado a ser la representación virtual y simpática de ese impopular político de primera fila de Estados Unidos. Se produce una dictadura mundial, bajo el mandato de un oso azul animado. Jamie, enfadado, intenta destrozar una pantalla con la imagen de Waldo pero es detenido por la policía.

Temporada 3

Episodio 1: Caída en picada

Director: Joe Wright.

Guionista: Charlie Brooker.

Fecha de emisión: 21 de octubre de 2016

Argumento

En un universo alternativo la sociedad se ha adaptado a la tecnología hasta tal punto que los implantes oculares y los dispositivos móviles son algo absolutamente cotidiano. Todo el mundo comparte sus actividades diarias y clasifica sus interacciones con el resto de las personas a través de una aplicación que, mediante el uso de una escala de una a cinco estrellas, registra las valoraciones y elabora un ranking público determinante en el estatus social.

Con una calificación global de 4,2 Lacie busca elevar su calificación hasta 4.5 con el fin de obtener un descuento para adquirir un apartamento de lujo, ya que deberían mudarse porque el departamento en el cual vivía con su hermano, Ryan, sería vendido. Habla con un consultor que le sugiere que intente interactuar con personas que tengan valoraciones muy altas ya que tienen un mayor impacto al asignar su puntuación. Lacie toma una fotografía de Mister Rags un oso de peluche que ella y su amiga de la infancia Naomi (Alice Eve) hicieron juntas. Naomi valora con una gran puntuación la foto y contacta con Lacie, ofreciéndole ser su dama de honor en su futura boda y, por tanto, deberá pronunciar un discurso en el enlace. Lacie acepta y su consultor confirma que de pronunciar un buen discurso ante los invitados Naomi, todos ellos con puntuación de 4,5 o superior, logrará elevar la suya. Plena de confianza en sí misma Lacie se compromete a adquirir el apartamento de lujo que tanto desea.

El día que va a tomar un vuelo para acudir a la boda Lacie discute con su hermano Ryan. Posteriormente tropieza con un transeúnte derramando el café que lleva en la mano. Los dos califican negativamente a Lacie dejando su calificación por debajo de 4,2. En el aeropuerto le informan que su vuelo fue cancelado y, con su calificación actual, no pueden reubicarla. Lacey provoca una escena, lo que obliga a intervenir al personal de seguridad, y se ve

nuevamente penalizada al perder un punto en la calificación de las redes, por un periodo de 24 horas y además un doble daño si le dan una puntuación baja. Debido a su baja calificación Lacie solo logra alquilar un antiguo coche eléctrico, lo que le hace perder la cena previa de ensayo de Naomi. El automóvil se queda sin energía y no puede realizar una recarga por lo que se ve obligada a hacer “dedo”, esperando que algún vehículo la acerque a destino. Así, conoce a Susan, una camionera con una calificación global de 1.4, que se ofrece a llevarla. Susan le explica a Lacie que ella solía preocuparse por su calificación, hasta que su esposo falleció al no recibir un tratamiento contra el cáncer por tener una calificación una décima de punto inferior al requerido. Después de esta experiencia Susan se siente mucho más libre sin obsesionarse con las calificaciones.

Al día siguiente, mientras va un autobús repleto de fans que van a una convención de ciencia ficción, Lacie conversa con Naomi quien le pide a que no vaya a la boda. Su nueva y severamente reducida calificación tendrá un impacto negativo en sus propias calificaciones. Enfurecida Lacie logra llegar al sitio donde se celebra la boda y logra colarse en la cena de la celebración. Ella agarra un micrófono y comienza a pronunciar el discurso que había escrito que comienza a volverse peligrosamente molesto e incómodo para los invitados. En un momento dado Lacie agarra un cuchillo y amenaza con decapitar a Mister Rags. En este punto los invitados han calificado a Lacie negativamente por lo que su valoración se ha reducido a cero. La seguridad viene y prende a Lacie encaminándola a la cárcel. A continuación se le extrae el implante de los ojos que sustenta el sistema de clasificación y la trasladan a una celda. Ella comienza a hablar con un hombre situado en una celda separada, a quien también le han despojado del hardware de clasificación por razones similares, y ambos descubren lo libres que se sienten al poder hablar sin tener que preocuparse por las valoraciones y las clasificaciones.

Episodio 3: Cállate y Baila

Director: James Watkins.

Guionista: Charlie Brooker

Fecha de emisión: 21 de octubre de 2016

Argumento

Kenny es un joven de 19 años tímido que trabaja en una cafetería. Un día tras volver de su trabajo descubre que su hermana, tras haber utilizado su computadora, la ha infectado con lo que aparentemente es un virus. Tras intentar descargar una aplicación antivirus para limpiar el ordenador, en realidad descarga un programa que otorga el control de la cámara de la computadora a un hacker, por lo que Kenny termina siendo grabado mientras se masturba con unas fotos de niños que encuentra en la red. Poco después Kenny recibe un email, procedente de una dirección anónima, con el vídeo en el que sale masturbándose y un texto en el que, bajo la amenaza de divulgar el vídeo entre todos sus contactos, se le ordena facilitar su número de teléfono móvil. Kenny, desesperado, obedece e indica su número al hacker.

Al día siguiente, en el trabajo, Kenny recibe un mensaje en su celular indicándole que debe activar la localización y seguir unas instrucciones para acudir a un lugar situado a 15 millas en 45 minutos. Rápidamente Kenny va en bicicleta al lugar indicado donde se encuentra con un hombre en motocicleta, que también está siendo chantajeado, quien le entrega un paquete que contiene un pastel con la frase "I Love You". Kenny recibe la orden de llevar el pastel a la habitación 121 de un hotel.

Al tocar en la puerta de la habitación Kenny indica que trae un pastel. El hombre que se encuentra en el interior se niega a abrirle alegando no haberlo encargado. Finalmente termina abriéndole la puerta cuando Kenny, por un mensaje, le indica que viene de parte de Mindy. En el interior de la habitación se encuentra Héctor, un hombre de mediana edad que también está siendo chantajeado. Se le ordena ir, junto con Kenny y el pastel, a un lugar fuera de la ciudad empleando un coche, propiedad de una mujer chantajeada por haber dicho comentarios racistas, estacionado en un aparcamiento. Héctor le confiesa a Kenny que le fue infiel a su esposa con una prostituta llamada Mindy, mucho más joven que él. El chantajista disponía de material suficiente como para, en manos de su esposa, empezar un proceso de

divorcio que lo dejaría en la ruina y perder la custodia de sus hijos. Kenny por su parte le indica a Héctor que el chantajista tenía un vídeo de él masturbándose y que recibió amenazas de divulgarlo entre todos sus conocidos.

El coche del aparcamiento tiene poco combustible y, cuando se detienen a repostar gasolina, se encuentran casualmente con Karen, una amiga de la esposa de Héctor. Ambos finalmente llegan al lugar indicado y reciben un mensaje indicando "busquen en el pastel". En su interior hay una gorra, unas gafas de sol y una pistola. Otro mensaje les indica que, con esos útiles, deberán robar un banco. Héctor insiste en ser el conductor del coche dejando que sea Kenny quien lleve a cabo el robo. Aunque Kenny durante el robo se orina, a causa de los nervios, se las arregla para conseguir una bolsa llena de dinero y huir junto a Héctor hacia el punto donde deben depositar el dinero. Al llegar Héctor recibe la orden de marcharse con el coche y destruirlo. Kenny, por su parte, debe ir al punto de encuentro. Ambos se despiden y se separan.

En el lugar indicado Kenny se encuentra con un hombre, quien, también chantajado, recibió órdenes de pelear a muerte con Kenny mientras el chantajista presencia todo a través de un drone. Quien consiga salir vivo de los dos se llevará la bolsa con el dinero robado del banco. Kenny protesta y, entre lágrimas, confiesa que tan sólo se trataba de algunas imágenes. El otro hombre adivina que, como él, Kenny es víctima de chantaje porque había consumido imágenes de pornografía infantil. Kenny se intenta suicidar con el arma del pastel pero, al descubrir que no estaba cargada, finalmente comienza a pelear.

Después de deshacerse del auto Héctor vuelve a su casa donde todo está, aparentemente, en orden. Sin embargo recibe un mensaje del chantajista que le indica que, a pesar de haber cumplido con sus requerimientos, le ha enviado a su esposa la evidencia de su infidelidad.

Kenny, ensangrentado y tras, aparentemente, haber matado al hombre con el que debía pelear, recibe una llamada de su madre. Desesperada ésta le dice que descubrió, al igual que sus amigos y conocidos, el vídeo en el que se masturba excitándose con imágenes de pornografía infantil. Kenny, resignado, finaliza la llamada mientras, ofreciendo una débil resistencia, se deja capturar por la policía

Episodio 6: Odio nacional

Director: James Hawes. Guionista: Charlie Brooker.

Fecha de emisión: 21 de octubre de 2016

Argumento

La detective inspectora jefe Karin Parke ha sido convocada a una reunión para tratar el caso de Jo Powers una periodista que recibió amenazas de muerte a través de las redes sociales tras criticar públicamente la inmólación de una activista discapacitada. Powers, al volver a casa, descubrió que le habían enviado un pastel con el mensaje "Fucking Bitch" escrito y, al poco, empezó a recibir amenazas de muerte y mensajes de odio en sus cuentas personales. Powers finalmente fue hallada muerta y su esposo herido.

Parke forma equipo junto a la Detective Blue Coulson y a Nick Shelton. La primera de ellos, nueva en esa fuerza, ya que había abandonado su lugar en las investigaciones digitales por un episodio que la había traumatizado y dado las fuerzas suficientes para salir al campo a "combatir el crimen".

Aunque la muerte de la periodista inicialmente se presupone como un asesinato cometido por su esposo, en el marco de una disputa conyugal, tras los interrogatorios gana peso la versión de que Powers se autocortó la garganta con una botella de vino hiriendo al marido mientras trataba de detenerla. Parke y Coulson investigan a la remitente del pastel, Liza Bahar, una mujer que había iniciado una campaña de recolección para realizar esa acción y quien inició en redes sociales el hastag "#MuerteA Jo Powers". Sin embargo, en el análisis toxicológico no hallan indicios que la vinculen con la muerte del periodista, por lo que solo la reprenden y le ponen una multa.

Al día siguiente un rapero llamado Tusk, también señalado en redes sociales por su indigno comportamiento ante un joven admirador a quien insultó en público, se encuentra hospitalizado y sedado. Cuando se coloca a Tusk en un equipo de resonancia magnética para realizar un diagnóstico de su salud, un objeto metálico que se encontraba alojado en su cerebro es expulsado de su cabeza por acción del magnetismo, matándolo al instante. La investigación avanza y vincula ambas muertes, las de Powers y Tusk, con unos Insectos Dron Autónomos conocidos por sus siglas IDAs. Estos dispositivos son artefactos mecánicos con

forma de abeja que, debido al colapso y extinción de las verdaderas colmenas y colonias de abejas, han sido creados artificialmente para suplir su función. Parke y Coulson visitan la sede central del Proyecto Granular, creador de los IDAs, donde el líder del proyecto Rasmus descubre que uno de estos insectos fue hackeado cerca de la casa de Powers la noche en que la mataron.

Ante la complejidad de los acontecimientos se refuerza el equipo de investigadores con la presencia de un oficial de la Agencia Nacional del Crimen, Shaun Li. Durante la investigación, Coulson descubre que Tusk y Powers fueron blanco común del hashtag "#MuerteA". Los tweets que originaron el hashtag contenían un vídeo adjunto, titulado "Juego con Consecuencias", que amenaza a la persona que diariamente obtenga la mayoría de los tweets con el hashtag "#MuerteA" será asesinada.

Clara Meades, una joven que publicó una foto donde fingió orinar en un monumento memorial a los caídos en la guerra es quien obtiene la mayoría de los tweets. Ante la situación, el equipo de investigación decide recluirla en una zona segura. Rasmus, mientras tanto, intenta atrapar a los piratas informáticos que están manejando las IDAs pero no lo consigue. Un enjambre de IDAs logra invadir la casa donde está Meades a través de los agujeros de las cerraduras, ventanas y pequeños espacios. Aunque Parke y Blue intentan esconderla, Clara es finalmente asesinada por las abejas que entran a través de un conducto de ventilación.

Al darse cuenta de que las IDAs atacaron directamente a Meades pero ni siquiera se acercaron a las agentes, Coulson se percató de que, para fijar su objetivo, cuentan con un sistema de reconocimiento facial que no les permite errar de su objetivo. Li entonces revela que uno de los propósitos secretos de las IDAs es su utilización para tareas de vigilancia gubernamental. El revuelo causado por los asesinatos en las noticias, que comienzan a informar de la existencia del hashtag #MuerteA, hace que su uso se incremente rápidamente. El Ministro de Economía, Tom Pickering, es el nuevo objetivo. Mientras tanto Parke entrevista a Tess Wallander, una ex empleada de Proyecto Granular que intentó suicidarse tras recibir mensajes de odio dirigidos contra ella, pero que fue salvada por su compañero de piso y colega de trabajo Garrett Scholes.

El análisis de Coulson y Li sobre las IDAs desvela la existencia de un manifiesto digital, escrito por Scholes, que trata sobre forzar a las personas a enfrentarse a las consecuencias de sus actos y opiniones sin esconderse detrás del anonimato que proporcionan las redes sociales. Todo parece apuntar a que el instigador de los asesinatos es Garrett Scholes. Coulson rastrea y localiza el lugar donde tomó una autofotografía del manifiesto. La policía ataca esta ubicación donde sospechan que se encuentran los equipos para monitorizar los IDAs. Coulson descubre que, registrado en un disco localizado en esa ubicación, contiene una lista con cientos de miles de números de teléfonos móviles que están vinculados con sus propietarios a través del sistema de monitoreo implantado por el gobierno. Los investigadores se dan cuenta de que los datos que figuran en esa lista es de quienes usaron el hashtag #MuerteA. Parke concluye que, el verdadero plan de Scholes, era usar las IDAs para matar a estas personas. Sin embargo Li ignora estas advertencias y activa el código de Rasmus para desactivar el sistema.

Aunque el sistema parece estar desactivado inmediatamente las IDAs vuelven a estar operativas y se dirigen contra Bahar y Shelton, quienes usaron el hashtag. 387.036 personas que figuran en la lista, y que reprodujeron en su momento el hashtag, son asesinadas debido a la acción de las IDA.

Como conclusión de la investigación Parke explica, en un juicio que es el marco en el que se cuenta la historia, que la detective Blue Coulson ha desaparecido y se presume que se suicidó. Sin embargo Parke, más tarde, recibe un mensaje de texto indicando "lo tengo". Dando cuenta así que Scholes, huido del país y con su apariencia modificada, ha sido localizado por Coulson.

Temporada 4

Episodio 4: Hang The Dj

Director: Tim Van Patten.

Guionista: Charlie Brooker

Fecha de emisión: 29 de diciembre de 2017

Argumento

Frank es instruido por la “entrenadora”, un sistema de inteligencia artificial instalado en una pequeña tableta circular para ir al “Hub”, un gran edificio tipo centro comercial. Frank va a un restaurante en el Hub, donde se le une Amy quien también sigue las instrucciones de la Tutora. Allí, los dos admiten el uno al otro que esta es su primera vez en «el Sistema», que dicta las relaciones románticas en las que entrarán sus usuarios y durante cuánto tiempo. Amy y Frank revisan sus tabletas y descubren que solo les quedan 12 horas de relación.

Amy y Frank son llevados a una casa numerada, pasando por una pared circundante en el camino. Hablan, luego duermen uno al lado del otro, y se separan a la mañana siguiente después de que sus tabletas cuentan a cero el tiempo de su relación. En conversaciones separadas con la Tutora, se revela que el sistema ingresa a los usuarios en numerosas relaciones y recopila datos en ellos para hacer coincidir al usuario con su otro compatible definitivo en el día de emparejamiento del usuario, lo que hace con un supuesto 99.8 de certeza porcentual.

A Amy se le asigna una relación de nueve meses con Lenny, un atractivo hombre que se encuentra hace tiempo en el sistema. Mientras que a Frank se le asigna una relación de un año con brusca Nicola, con quien mantendrán un odio mutuo durante todo el periodo.

Amy y Frank se vuelven a encontrar en una celebración de día de emparejamiento, a la que asisten con sus respectivas parejas. Después de este encuentro, Amy comienza a distanciarse de Lenny. Cuando su relación con Lenny expira, Amy es asignada a una cadena de relaciones cortas, que cada vez son más insignificantes. Cuando la relación de Frank con Nicola expira, Amy y Frank una vez más se emparejan entre sí y se prometen mutuamente no verificar el tiempo de su relación.

A medida que la relación de Amy y Frank continúa, Frank se distrae por el hecho de que su relación tiene una fecha de finalización establecida. Él rompe su promesa a Amy y revisa su tableta para ver cuánto tiempo les queda. La tableta inicialmente muestra una duración de cinco años, pero luego se recalibra a períodos de tiempo más cortos y más cortos. La entrenadora informa a Frank que su observación unilateral de la fecha de vencimiento ha acortado su relación con Amy. La tableta finalmente se establece en 20 horas. Al día siguiente, Amy confronta a Frank por su comportamiento distraído. Frank admite que revisó su fecha de caducidad y le dice a Amy que solo les queda una hora. Los dos discuten, con Frank sugiriendo que trepen la pared circundante y escapen del Sistema, mientras se les acerca un guardia de seguridad que lleva una Taser. Amy deja a Frank, enojado con él por romper su promesa y quebrantar su relación.

Después de otra serie de relaciones indistinguibles, la entrenadora informa a Amy que se ha encontrado su pareja definitiva, y que su día de emparejamiento será el día siguiente. Además, le resalta que su pareja definitiva es alguien a quien Amy nunca ha visto antes, y le da a Amy la oportunidad de despedirse de una persona de su elección. Amy elige despedirse de Frank y luego arroja su tableta en una piscina. Los dos se encuentran en el restaurante del Hub, donde Amy confirma con Frank que ninguno de ellos recuerda cómo era su vida antes de ingresar al Sistema. Ella le dice a Frank que deben someterse a una prueba, y que rebelarse contra el Sistema es parte de pasarlo. Un guardia de seguridad con un Taser intenta detenerlos cuando se van, pero Amy congela al guardia, junto con el resto de la gente en el Hub. Los dos corren hacia la pared y la suben. A medida que suben, las luces debajo de ellos se apagan y la negrura pixelada lo envuelve todo, revelando que estaban en un tipo de simulación. Amy y Frank reaparecen en una plaza virtual con el número 998 por encima de sus cabezas, rodeados por cientos de parejas de Amy y Frank igualmente numeradas. Sobre ellos, el texto del estilo de videojuego anuncia que se han ejecutado 1000 simulaciones, con rebeliones ocurriendo en 998 de ellas.

En el “mundo real”, se revela que el Sistema y sus simulaciones formaban parte del algoritmo de una aplicación de citas en línea, ya que la aplicación en sus teléfonos coincide con Amy y Frank en el mundo real junto con 99.8% de certeza. Amy y Frank se sonríen, mientras Panic

de The Smiths suena de fondo, canción que repite reiteradas veces “Hang the DJ”; y Amy comienza a acercarse a Frank.



Universidad Nacional de Córdoba
Repositorio Digital Universitario
Biblioteca Oscar Garat
Facultad De Ciencias De La Comunicación

**LA FICCIÓN SERIADA BLACK MIRROR:
LA CONSTRUCCIÓN NARRATIVA DE LAS REDES SOCIALES.
UNA EXPLORACIÓN EN EL MARCO DEL DISCURSO SOCIAL ACTUAL**

Guadalupe Herrera

María Belén Rolón

Cita sugerida del Trabajo Final:

Herrera, Guadalupe; Rolón, María Belén. (2019). "La ficción seriada Black Mirror: la construcción narrativa de las redes sociales. Una exploración en el marco del discurso social actual". Trabajo Final para optar al grado académico de Licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba (inédita).

Disponible en Repositorio Digital Universitario

Licencia:

Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional

