

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

## “Innovación narrativa: la crítica social en Black Mirror ”

**TRABAJO FINAL DE GRADO**

Autor/a:

**Ludmila Benavidez Di Veltz**

Tutor/a:

**Héctor Julio Pérez López**

**GANDIA, 2015**

## RESUMEN

El trabajo expuesto se desarrolla como proyecto final del Grado de Comunicación Audiovisual, con el objetivo de analizar la innovación y la crítica social de la mini-serie británica *Black Mirror*.

Para llevar a cabo este análisis es necesario hacer un repaso de la situación actual en la que se encuentran las series y el lugar que ocupa *Black Mirror* dentro de ellas. Entendiendo las características de las series actuales, se pasa a estudiar las historias narradas en la obra audiovisual protagonista de este trabajo. Centrándose en el papel que juega la sociedad y las nuevas tecnologías, se plantea una crítica de éstos y se comparan las relaciones ficticias con las situaciones reales, ejemplificadas para un mayor entendimiento.

Esta crítica y propuesta de historias, basadas en los dos puntos anteriores, hacen que *Black Mirror* sea una serie innovadora. Propone puntos de vista diferentes de la misma idea original: el mal uso que la sociedad hace con las nuevas tecnologías que encuentra a su alcance y de qué manera la perjudica.

**PALABRAS CLAVES:** *Black Mirror, Crítica social, Nuevas tecnologías, Innovación narrativa, Serie de culto.*

## ABSTRACT

This paper is developed as the final project of the degree in Audiovisual Communication and its objective is to analyze the innovation and social criticism on British miniseries *Black Mirror*.

In order to start the analysis it is necessary to review the current situation in which series are and the place that *Black Mirror* has among them. Taking into account the features of current series, we will study the narrated stories in the audiovisual work which stars in this paper. Focusing on the role society and new technologies play, this essay sets out a critique of them and compares the fictitious relations with real situations using examples for a better understanding. This analysis and stories' proposal, which are based on the two previous points, make possible the fact that *Black Mirror* is labeled as innovative series. This paper also proposes different points of view about the same original idea: the bad usage that society makes of new technologies that are reachable for them and the way it harms people.

**KEY WORDS:** *Black Mirror, Social criticism, New technologies, Narrative Innovation, Cult series.*

# ÍNDICE

<b>1. Introducción</b> .....	<b>3</b>
<b>1.1. Elección del tema</b> .....	<b>3</b>
<b>1.2. Metodología del trabajo</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3. Objetivo del trabajo</b> .....	<b>5</b>
<b>2. Series de televisión</b> .....	<b>6</b>
<b>3. Black Mirror</b> .....	<b>10</b>
<b>4. Charlie Brooker</b> .....	<b>13</b>
<b>5. Capítulos</b> .....	<b>14</b>
<b>5.1. TheNationalAnthem</b> .....	<b>14</b>
5.1.1. <i>Sinopsis</i> .....	14
5.1.2. <i>Lectura Crítica</i> .....	15
<b>5.2. Fifteenmillionmerits</b> .....	<b>20</b>
5.2.1. <i>Sinopsis</i> .....	20
5.2.2. <i>Lectura crítica</i> .....	21
<b>5.3. The entire history of you</b> .....	<b>24</b>
5.3.1. <i>Sinopsis</i> .....	24
5.3.2. <i>Lectura crítica</i> .....	25
<b>5.4. Be Right Back</b> .....	<b>27</b>
5.4.1. <i>Sinopsis</i> .....	28
5.4.2. <i>Escritura crítica</i> .....	29
<b>5.5. White Bear</b> .....	<b>31</b>
5.5.1. <i>Sinopsis</i> .....	31
5.5.2. <i>Escritura crítica</i> .....	33
<b>5.6. The Waldo Moment</b> .....	<b>37</b>
5.6.1. <i>Sinopsis</i> .....	37
5.6.2. <i>Lectura crítica</i> .....	38
<b>6. Realidad/ficción</b> .....	<b>40</b>
<b>7. Conclusión</b> .....	<b>45</b>
<b>8. Bibliografía</b> .....	<b>47</b>

## **1. Introducción**

En cualquier obra audiovisual hay una crítica implícita o explícita. Sin embargo, no siempre llega al receptor de la misma manera. Nos encontramos en una sociedad occidental ya habituada a este tipo de comunicación (televisión, cine, radio, prensa...) y, por lo tanto a una crítica constante, grupal e individual. Es por ello que no respondemos de la misma manera a estas críticas si el emisor no intenta llamar nuestra atención con otro tipo de “estrategias”.

Este trabajo de final de grado titulado *Innovación narrativa: la crítica social de Black Mirror*, surge como respuesta a esas otras “estrategias” que los autores actuales se plantean al crear una obra audiovisual. Estudiando el ejemplo de la mini-serie británica *Black Mirror*, se verá cómo su creador utiliza la crítica social desde un punto de vista dramático y pesimista como forma de innovación.

### **1.1. Elección del tema**

Este tema fue elegido tras visionar la serie británica en la que se va a basar el análisis. Se estudiaron los capítulos, llegando a la conclusión de que podría ser interesante analizarlos desde la sociedad que critica. Es decir, cómo se ven estas críticas desde la sociedad que está siendo criticada. Además de hacer comparativas con el mundo que crea *Black Mirror* y el mundo real. Son muchas las historias que se incluyen en *Black Mirror*, siendo una ventaja a la hora de analizarlos puesto que

genera las críticas desde diferentes ángulos, tratando el mismo tema desde diversos puntos de vista.

El tema en común que estas historias poseen es de qué manera utilizan las personas las nuevas tecnologías y qué consecuencias tiene o de qué forma repercute en la población. A partir de aquí, se enlazan otras cuestiones que van más ligadas al individuo y sus valores o principios.

Estas cuestiones son las que se analizarán y se compararán a lo largo de este trabajo, determinando si llegan al espectador y de qué forma.

## **1.2. Metodología del trabajo**

Para entender mejor este trabajo es necesario hacer un repaso por las series televisivas y su cambio en la década de los 90. Cambio que desemboca en nuevas series denominadas *series de culto*. Se analizarán las características de éstas y se procederá a introducir la serie principal de este trabajo, *Black Mirror*.

Este trabajo está pensado para ir de lo general a lo particular. De este modo, se pasa de una descripción de la mini-serie a un análisis de los capítulos. Se incluirán los temas que se enlazan con la trama principal y la crítica que el o los autores quieren transmitir.

Estas tramas y críticas pueden verse en el mundo actual. El siguiente punto será buscar similitudes entre la ficción y la realidad, puesto que

*Black Mirror* trata sobre la época en la que vivimos y la sociedad en la que nos encontramos.

Por último, se incluirá una conclusión donde se responderá a los objetivos que se verán a continuación.

### **1.3. Objetivo del trabajo**

El objetivo principal de este análisis es determinar si *Black Mirror* puede ser catalogada como una obra innovadora. Dejando como objetivo secundario la crítica social que esta mini-serie plantea y de qué manera lo hace.

## 2. Series de televisión

Si se busca el término 'serie televisiva' se pueden encontrar diversos análisis que comparan el cine y las series desde finales del siglo XX hasta la actualidad. En dichos trabajos se nombra el apogeo de las series de televisión en este último tiempo y el declive de las producciones cinematográficas.

¿A qué es debido este fenómeno?

Puede deberse a varios factores: principalmente, el cine de masas decantado hacia el espectáculo, pobre en guiones y tramas pero con un gran enriquecimiento técnico, deja un hueco que llenar para el público. Lugar que van llenando las series de televisión, las cuales están cada vez más elaboradas y se encuentran trabajando el equilibrio entre tecnicidad y trama. Pasan de ser un mero entretenimiento a ser catalogadas como *obras de arte*. Definidas como *series de culto* o *autor*, caracterizadas por transgredir en los temas que trata o en la forma de tratarlos, siendo el autor de éstas el centro, aquél que deja su marca. Series originales que aportan un punto fresco y renovado a la hora de narrar historias.

El punto de inflexión, en el cual se divisó un cambio entre las series tradicionales y las series de autor, fue apareciendo con series como *TwinPeaks*<sup>1</sup> en la década de los 90, *Los Soprano*<sup>2</sup> o *A dos metros bajo*

---

<sup>1</sup> *Twin Peaks* (1990-1991) es una serie que mezcla los géneros de drama, misterio y *thriller*, creada por Mark Frost y David Lynch. Una serie señalada por romper los esquemas y ser la

*tierra*<sup>3</sup> (*Sixfeetunder*). La complejidad de los personajes, la manera de enfrentar los problemas y la forma en que se muestran ante el público hacen que una serie sea original o no. El punto de vista desde el que se mira y se narra una historia, ésa es la característica principal de estas series de culto. Que el público se sienta identificado o muestre cierta empatía hacia un asesino como *Dexter*, nos hace plantear la evolución que ha tenido este tipo de obras audiovisuales y el merecido mérito de ser catalogadas, como se ha dicho anteriormente, como *obras de arte*.

Otro factor son las nuevas tecnologías. Las series, o mejor dicho, sus creadores y productores han sabido sacarle provecho al uso de internet. Fue en la década pasada donde tuvo lugar el *boom* de esta herramienta, y las series no quedaron exentas. Este inicio se puede ejemplificar con la serie *Perdidos* (*Lost*). Popularizó una nueva forma de ver series, consumir a través de la pantalla del ordenador. Aprovechar esta tecnología emergente para crear un mundo paralelo a *Perdidos* en el que el espectador podía formar parte. El trabajo de dejar pistas o crear foros de debate en el que el público creaba sus teorías y las compartía con el resto, fue el comienzo. Actualmente, no se ha llegado al límite de lo que

---

precursora del avance que protagonizaron las demás series años después. GONZÁLEZ, Daniel. «Una década de series de culto, de 'Los Soprano' a 'True Detective'» en 20 Minutos. [Consulta: 19-05-2015] Disponible en web: <<http://www.20minutos.es/noticia/2475617/0/series-de-culto/los-soprano/true-detective/>>IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web:<<http://www.imdb.com/title/tt0098936>>

<sup>2</sup>*Los Soprano* (1999-2007) creada por David Chase, narra los problemas normales y complejos en la vida cotidiana de un hombre de la mafia, como es *Tony Soprano*. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web:<<http://www.imdb.com/title/tt0141842/>>

<sup>3</sup>*A dos metros bajo tierra* (2001-2005) innovadora en los temas que trata: la muerte como parte del día a día de una familia. Un tema cotidiano desde otro punto de vista. Serie creada por Alan Ball. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.imdb.com/title/tt0248654>>

internet puede ofrecer, y de la interacción que pueden tener los espectadores con sus series favoritas. Cabe recalcar, que en estos últimos años han surgido nuevas plataformas para llevar esta tarea a cabo. Las redes sociales y en concreto *Twitter*, permite comentar una serie al tiempo en que se visualiza, o compartir información rápidamente con el resto de usuarios. Todas las series que se han estrenado en los últimos años tienen una cuenta en esta red social, comparten mensajes, fotografías, vídeos... Están en constante comunicación con su público. Esta interacción puede llegar hasta el punto de dar a elegir a los espectadores cuál es el final que quieren para la serie que siguen. Este cambio de información y comentarios de los espectadores ha conllevado la aparición de la *audiencia social*. Es decir, sirve como medidor de la repercusión que una serie, en este caso, tiene sobre el público. No solo se tiene en cuenta el *rating* o espectadores que ha tenido una serie, sino su impacto en internet. Un ejemplo muy claro es la serie española *El ministerio del tiempo*<sup>4</sup>, que obtuvo en su primera temporada una audiencia más baja de la esperada, y sin embargo, tenía la audiencia social más alta comparada con los demás programas que se emitían en la misma franja horaria.

Internet ha favorecido, también, para dar a conocer series. Quizá series que no se emiten por televisión en España y que han tomado fama en

---

<sup>4</sup>*El ministerio del tiempo* (2015-) creada por Pablo y Javier Olivares. Es una serie española de ciencia ficción que ha destacado por su originalidad y puesta en escena, la cual rompe con el estilo que venían siguiendo las producciones para televisión en España. RTVE. «El ministerio del tiempo» en RTVE. [en línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web:<<http://www.rtve.es/television/ministerio-del-tiempo>>

países vecinos, o simplemente por la búsqueda o artículos en los que se incluyen como recomendación. Además de la reciente creación de plataformas de pago en las que se puede visualizar series a la carta. Un ejemplo de estas plataformas puede ser *Netflix*<sup>5</sup>, la cual no solo compra los derechos a canales de televisión y productoras independientes sino que, además, produce sus propias series y las estrena a través de la red<sup>6</sup>. Esto último hace referencia a las *webseries*, que poseen las mismas características que una serie de televisión, con la diferencia de ser estrenadas en Internet, es decir, sin llegar a pasar por un canal de televisión.

Por otro lado, y como ocurre en el cine, las series no solo se corresponden con las definiciones de *serie de autor* o género, también reúnen características que se dan por la procedencia de éstas. Si bien, los productos audiovisuales pueden estar cada vez más globalizados en cuanto a producción, se pueden analizar algunos puntos que discrepan de las series televisivas de otros países. Estos puntos son los que se verán a continuación.

---

<sup>5</sup>*Netflix* es una empresa comercial estadounidense de entretenimiento que proporciona, mediante tarifa plana mensual, streaming multimedia bajo demanda por Internet. OBREGÓN, Catalina. «Reed Hastings revolucionó la televisión con Netflix» en Revista Diner, 16 de abril de 2015. [en línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <[http://revistadiners.com.co/actualidad/24844\\_reed-hastings-revoluciono-la-television-con-netflix/](http://revistadiners.com.co/actualidad/24844_reed-hastings-revoluciono-la-television-con-netflix/)>

<sup>6</sup>*Orange is the new black*, es un ejemplo de serie producida por *Netflix*. Estrenada a través de internet. Con la peculiaridad de sacar la temporada completa, y no uno por semana, como se suelen presentar la mayoría de series o webseries. IMDB (Internet Movie DataBase) [En línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.imdb.com/title/tt2372162/>>

### 3. Black Mirror

*Black Mirror* puede ser catalogada como serie de autor, pues tiene las características descritas en el punto anterior. Además de ser una serie de antología, las cuales se dan tanto en radio como en televisión. Siendo, en esta última, muy populares en la década de los 50 con series como *TheUnitedStates Steel Hour*<sup>7</sup> y *ThePhilcoTelevisionPlayhouse*<sup>8</sup>.

Como serie antológica, *Black Mirror* no sigue un hilo argumental, ni sus personajes se corresponden entre capítulos. Cada capítulo es una historia diferente, sin conexión argumental entre ellos y en el que se utilizan actores distintos para cada capítulo. En otras palabras, se puede decir que cada capítulo es un cortometraje de cuarenta y cuatro minutos sin relación alguna con los demás en cuanto a hilo argumental se refiere. No es necesario ver todos ellos para entender la idea que quiere transmitir, puesto que cada uno es independiente. La unión de estos capítulos y/o temporadas es la idea central, la crítica general que quiere transmitir con ellos.

Esta serie está creada y producida en Reino Unido. Posee, como se ha dicho en el punto anterior, algunas similitudes con otras series o mini series británicas. Entre estas semejanzas se destaca el reducido número

---

<sup>7</sup>*TheUnitedStates Steel Hour* es una serie de drama que retrata todos los aspectos de la sociedad de la época. Consta de doscientos capítulos repartidos en diez temporadas que fueron emitidas entre 1953 y 1963. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web:<<http://www.imdb.com/title/tt0045449>>

<sup>8</sup>*ThePhilcoTelevisionPlayhouse* emitida entre 1948 y 1956. Propone todo tipo de adaptaciones de novelas y guiones, con un presentador que introducía y concluía cada episodio. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web:<<http://www.imdb.com/title/tt0040049>>

de capítulos por temporada. Constando, la serie analizada, de tres capítulos por cada una. Otra similitud es el humor que caracteriza a estas series. Reúnen múltiples dualidades que dan como resultado la mezcla del humor elegante con lo grotesco. No poseen, en cuanto a humor se refiere, una barrera por la que no puedan pasar. Esto se puede ver en el primer capítulo de *Black Mirror*, por ejemplo, donde se llega a un límite deshumanizador y ridículo con el Primer Ministro británico como protagonista. Esto se verá mejor explicado en los siguientes puntos a tratar.

*Black Mirror* está producida por *Zeppotron*, compañía en la que trabaja Charlie Brooker como director creativo. Se comenzó a emitir en diciembre de 2011 por *Channel 4* de la televisión británica. La segunda temporada se estrenó en febrero de 2013 y pese a estar confirmada la tercera, aún no ha sido emitida. En España se pudo ver a través de los canales *TNT España* y *Cuatro*.

Ha recibido, desde su emisión, múltiples premios recalcando el Emmy Internacional a mejor *TV Movie/Mini-Serie* en 2012. Además de numerosos comentarios por su innovación y crítica ácida a la sociedad plasmada de una manera original.

Según Endemol, la compañía distribuidora de *Black Mirror*, la serie es un híbrido de *The Twilight Zone*<sup>9</sup> y *Tales of the Unexpected*<sup>10</sup> enlazada con las

---

<sup>9</sup>*The Twilight Zone* (1959-1964) es una serie antológica americana en la que se mezclan géneros de drama, thriller, suspense, ciencia ficción, fantasía y horror. Algunos episodios incluían

inquietudes actuales sobre el mundo tecnológico moderno. Inquietudes llevadas al extremo que muestran la sociedad más oscura de un presente o futuro cercano.

*Black Mirror* se caracteriza por su crítica pesimista y audaz. El mundo en el que vivimos y sus posibles futuros no-perfectos, quizá inimaginables pero posibles que podría tener. Todo ello enlazado con la tecnología, la existente y la que se podría crear. Como se puede ver, al igual que los capítulos conectados por la misma idea, el título de la serie también es la base y el hilo conductor de las historias. *Black Mirror*, según su creador, representa todas las pantallas negras en las que la sociedad se ve reflejada. Un televisor, un teléfono inteligente, la pantalla de un ordenador, una tablet... La tecnología que está al alcance de la mayoría de la población occidental y el uso que le da a ésta. *Black Mirror* juega con los “qué pasaría si...” desde un punto de vista que parece ser mucho peor de lo que podría llegar a ser, pero que de alguna manera ya se está comenzando a vivir.

---

escenas macabras con giros inesperados para el espectador. LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA. [en línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.ladimensiondesconocidaa.com/2014/06/temporada-1-la-dimension-desconocida.html>>

<sup>10</sup> *Tales of the Unexpected* (1979-1988) narra una historia por episodio. Dichas historias están basadas en los relatos cortos de Roald Dahl publicados en varios libros. Es una serie británica donde se mezclaban varios géneros y también recurría a los “finales sorpresa” en los cuales hacía replantear al espectador toda la trama o los personajes que se incluían en ella. TALES OF THE UNEXPECTED. [en línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.talesoftheunexpectedtvseries.co.uk/>>

#### 4. Charlie Brooker

Charlie Brooker es el creador y coguionista de *Black Mirror*. Periodista, guionista, productor y director. Se destaca por su humor satírico, pesimista, salvaje y profano. Ha creado otras series, también controvertidas y con el mismo tono pesimista y audaz. *Dead Set*, estrenada en 2008, y lo que ocurriría si en un famoso *reality show* como *Gran Hermano* los concursantes se ven inmersos en un ataque provocado por zombies, con toques de comedia, drama y horror. *Wipe Series*<sup>11</sup> o *How TV can ruined your life*, una serie documental presentada en seis capítulos emitidos por el canal BBC de Reino Unido en el año 2011.

Si se analizan todos los trabajos en los que ha formado parte Charlie Brooker, se puede ver que todos se relacionan con el mundo de la televisión, la forma en que ésta trabaja y comunica. Basándose en esto, él crea otra obra y comenta, bajo su punto de vista, aquello que no le parece bien, y lo lleva a cabo mediante el humor. Ridiculiza, parodia y critica desde las noticias serias hasta documentales o programas de entretenimiento. Creando también series donde critica los mismos puntos, como la serie analizada, *Black Mirror*.

---

<sup>11</sup> *Wipe Series* es un conjunto de programas con la misma temática (*tv review*) que se llevó a cabo con Charlie Brooker como ideador y presentador. *Charlie Brooker's Screenwipe* (2006-2009), *Newswipe* (2009), *Gameswipe* (2009), *Charlie Brooker's Weekly Wipe* (2013). BBC. «Charlie Brooker's Weekly Wipe» en BBC Two. [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b03pqptr>> BBC. «Charlie Brooker's Gameswipe» en BBC Two. [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b00n1j8q>> BBC. «Charlie Brooker's Newswipe» en BBC Two. [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b006t8dl>> BBC. «Charlie Brooker's Screenwipe» en BBC Two. [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/b00qbq57>>

## 5. Capítulos

Para poder entender mejor la dinámica que sigue *Black Mirror* y analizar si es una obra innovadora o no, se pasará a explicar los diferentes capítulos que la conforman.

Como se ha dicho anteriormente, la mini-serie consta de tres capítulos por temporada. Siendo seis los capítulos totales ya emitidos. El estudio de éstos se llevará a cabo a partir de la información que en ellos aparece y la forma que el director, creador o guionistas tratan esta información. Además, teniendo en cuenta que *Black Mirror* se encuentra en una línea temporal de presente y futuro cercano, analizar cuán posible es que se den esas situaciones.

### 5.1. TheNationalAnthem

El primer capítulo de *Black Mirror* se titula *TheNationalAnthem* (El himno nacional). Es un thriller político escrito por Charlie Brooker y dirigido por Otto Bathurst<sup>12</sup>.

#### 5.1.1. Sinopsis

Secuestran a un miembro de la Corona Real británica y hacen público un vídeo (vía *Youtube*) en el que piden un rescate en el cual las condiciones son extremas. Estas condiciones debe cumplirlas el Primer Ministro en persona y son: grabarse teniendo sexo con un cerdo hembra y

---

<sup>12</sup>Otto Bathurst es un director británico de series de televisión, entre las que se destacan: *Hysteria*, *PeakyBlinders*, *Hustle*, *Teachers*; y películas para televisión: *Margot*, *FiveDays*, *Juicio a un inocente*.IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 29-07-2015] Disponible en web:<<http://www.imdb.com/name/nm1163264/>>

transmitirlo por todos los canales de televisión británicos en directo. El Gobierno comienza una búsqueda de el/los secuestradores, sin éxito. Como segunda prueba se sube otro vídeo en el que se le corta un dedo a la persona secuestrada y el Primer Ministro se ve obligado a ejecutar las condiciones anteriores para liberar a la víctima de las manos de los secuestradores. Al final, el secuestrador es un artista que cumple su última obra.

### **5.1.2. Lectura Crítica**

La historia va llevando hacia dos posibles opciones, ambas simples pero que conllevan muchas consecuencias.

Por un lado, si se lleva a cabo el rescate, el Primer Ministro se sometería a una humillación pública sin precedentes. Y por otro, si no cumple las condiciones, se vería castigado por la sociedad como un individuo de poca ética y moral, además de ser el culpable secundario de la muerte de una inocente. En esta segunda opción, también juega un papel importante la decisión de la Corona Real al obligar a esta persona a hacerlo, sin importar las consecuencias que pueda acarrear.

Todo este debate sobre cuestiones morales y dignidad de la persona va pasando desde el personaje protagonista hasta el espectador y todos los personajes secundarios que crean la historia.

Siguiendo con el problema central, ¿cuál es el papel que juegan las nuevas tecnologías? Recordando que el vídeo pidiendo el rescate se

sube mediante una cuenta de *Youtube*, un canal público al que cualquier persona puede acceder, da comienzo el espectáculo en las redes sociales. El vídeo se vuelve viral<sup>13</sup>, y se expande fuera del territorio británico (porque es una de las ventajas que posee internet). A su vez, las redes sociales se llenan de comentarios hacia el Primer Ministro y de opiniones dispares sobre lo que debería hacer.

El espectador ve lo que sucede en ambas posiciones. Mientras siente empatía por la desgracia que le ha caído al personaje protagonista, también se siente atrapado por la revolución social que este problema causa. Ambas posiciones crean cierta deshumanización de la persona. Es decir, el protagonista va perdiendo toda capacidad de decisión propia mientras que la población, cargada de indiferencia (en su mayoría) por el protagonista, quiere verlo humillado.

Si el problema siendo el mismo, hubiera llegado a manos solo del Gobierno y no a la población general, el grado de importancia hubiera sido diferente. Actualmente, gracias a internet, se conocen muchos casos en el que la solución a un problema se ha efectuado por la fuerza mediática que ha suscitado. El “boca a boca” siempre ha sido el modelo a seguir para generalizar una idea o compartir una información. Sin embargo, en la actualidad, este hecho se multiplica sin límite. Más aún,

---

<sup>13</sup>Vídeo viral: una grabación que ha sido ampliamente difundida a través de internet. Por medio de redes sociales, correo electrónico, *blogs* u otros sitios web. INBOUND MARKETING. «¿Qué es viral?» en 40 de fiebre. [en línea] [Consulta: 19-07-2015] Disponible en web: <<http://www.40defiebre.com/que-es/viral/>>

cuando se implican personas públicas con un poder importante en la sociedad.

¿Qué ocurre cuando esta información no se actualiza o incentiva? Si el vídeo viral se hubiera quedado en solo un vídeo, aun siendo real, la fuerza mediática se hubiera estancado en un punto. Es decir, no se vería incentivada a seguir comentando sobre el mismo tema, a discutir sobre ello con otras personas o a decidir por otros. Ocurre muchas veces en internet que un tema de moda hoy, se olvida al día siguiente. Sin embargo, no es el caso de esta historia.

Como se ha dicho en la sinopsis, se sube un segundo vídeo, y envían un dedo humano a una cadena de televisión. ¿Por qué a una cadena de televisión? Está claro que el objetivo es humillar públicamente y sin medida al Primer Ministro. No por ser él como persona, sino por ser él como persona con poder y con muchas obligaciones que vienen con su cargo.

El segundo vídeo hace real la historia que se está viviendo. La sociedad estalla, exigiendo al protagonista que cumpla las condiciones de rescate de los secuestradores y libere a una persona inocente. Aquí, la percepción del público cambia, ya no son opiniones acerca de lo que debe hacer o no, sino exigencias. Es decir, se vuelve una obligación, no una decisión personal.

El final concluye con el Primer Ministro en todos los canales de televisión. El espectador ve cómo todas las personas que han ido apareciendo a lo largo de la historia están viéndolo delante de los televisores. En hoteles, bares, casas, hospitales. Todo el país queda paralizado para observar un acto de humillación, que es llevado a cabo para salvar la vida de otra persona. Pero este último dato queda en segundo plano. La noticia es que el Primer Ministro de Inglaterra está teniendo relaciones sexuales con un cerdo.

Todo este “teatro” real, termina siendo la última obra de un artista que termina por suicidarse. La persona secuestrada es liberada media hora antes de que el Primer Ministro apareciera en televisión. Sin embargo, nadie pudo ver a la persona, puesto que todos estaban frente a una pantalla de televisión esperando el espectáculo.

En la actualidad, son muchas las acciones que se vuelven públicas aun viniendo de personas anónimas. Entonces, el límite de expectación sobre un hecho va desapareciendo cuando es una persona pública la que realiza un acto “importante”.

*TheNationalAnthem* transcurre en el presente. Como se ha dicho anteriormente, es una historia extrema de lo que podría ocurrir utilizando solo unos pocos pero efectivos recursos, como son los proporcionados por internet.

La pregunta es, ¿cuánto vale la dignidad de una persona? ¿Cuánto vale una persona como ser individual y no como grupo o colectivo? Nada.

El individuo queda reducido a nada cuando se enfrenta a una unidad. Como personas, solemos ceder ante la presión de un grupo. Es instintivo querer pertenecer a un conjunto, sentir el respaldo de otras personas. Entonces, estaba claro, que el protagonista cedería por la presión, aun sabiendo que las consecuencias malas, que le traería como persona, serían incalculables.

Analizando este capítulo desde el punto de vista del arte, surgen varias cuestiones, también relacionadas con todo lo anterior. La serie termina con varios pantallazos de twitter con comentarios hacia este artista causante del secuestro y de la humillación pública. ¿Cuál es el límite?

Halagos hacia el artista por haber hecho lo que ninguna otra persona ha ideado: destrozarse la vida de una persona pública y que toda la sociedad lo viera. Este hecho, no hubiera sido posible sin la tecnología del mundo actual.

El artista tenía los medios para hacer su mayor obra. Sentar a toda la población de un país delante del televisor y hacerlos partícipes de un acto grotesco y humillante. Para el espectador, hace ver que la vida de una persona, ya sea pública o privada, no cuesta mucho derribarla.

Esto es de lo que habla *Black Mirror*. El poder que se puede llegar a tener, y el poder que creemos tener cuando gozamos de la tecnología al alcance de nuestra mano.

## 5.2. Fifteenmillionmerits

Segundo capítulo de la primera temporada. *Fifteenmillionmerits* (Quince millones de méritos) está escrito por Charlie Brooker y KanakHuq<sup>14</sup>, y dirigido por Euros Lyn<sup>15</sup>.

Este capítulo presenta una sociedad distópica. Utilizando el género de drama, introduce plano tras plano la historia del protagonista y el mundo en el que vive. Ésta no se puede situar en el presente, como el capítulo anterior analizado. Aunque no hay señales claras de en qué año se sitúa la historia, si se analizan los escenarios, se puede decir que se ambienta en un futuro lejano.

### 5.2.1. Sinopsis

El protagonista, un joven el cual su vida diaria consiste en pedalear en una bicicleta estática es el encargado de presentarnos la sociedad en la que se encuentra. Vive, como sus compañeros, en un cubículo con pantallas que forman las paredes, sin ninguna posesión material y con méritos (por cada kilómetro recorrido en bicicleta), que cambia por

---

<sup>14</sup>KanakHuq es una presentadora y guionista británica, conocida por *Blue Peter* y *TheXtra Factor*. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 29-07-2015] Disponible en web: <<http://www.imdb.com/name/nm0403294/>>

<sup>15</sup>Euros Lyn es un director Galés, conocido por dirigir series de éxito como *Sherlock*, *Doctor Who*, o *Torchwood*. LYN, Euros. «Página personal» [Consulta: 20-07-2015] Disponible en web: <<http://www.euroslyn.com/>>

comida, agua y productos de higiene. El protagonista conoce a una chica y ve en ella potencial como cantante, por lo que decide regalarle quince millones de méritos para que se presente a un *Talent Show* y pueda salir del estilo de vida que le obligan a llevar. Lo consigue, pero triunfa en la industria pornográfica. El protagonista tras mucho trabajo consigue reunir los méritos para presentarse él mismo al *Talent Show* y amenaza con suicidarse en directo si la sociedad no cambia. A cambio, le dan su propio programa de televisión en el que expone sus quejas y pensamientos sobre lo injusta que es la sociedad en la que vive.

### **5.2.2. Lectura crítica**

Poco a poco, se va explicando en qué consiste esta vida. Todos los personajes que aparecen son personas jóvenes adultas de veinte a cuarenta años. Así mismo, todas cumplen un mismo papel: pedalear sobre una bicicleta estática. Esta sociedad está regida por estamentos, en donde se premia a los que están físicamente en forma o poseen habilidades (como cantar) superiores al resto. En el escalón más bajo están las personas que no han superado la vida de continuo ejercicio, el capítulo nos muestra personas que están subidas de peso. Éstas son las encargadas del servicio de limpieza, y son objeto de burla y humillación por parte de la sociedad. Por el contrario, el escalón más alto lo ocupan aquellas personas que han podido “triunfar”, las que el resto admira. En este punto se debe hacer un inciso y es que esta estructura está basada solo en lo que la historia narra. Es una sociedad creada por una o varias

personas, que serán las que estén al mando de todo y, por tanto, las que disfruten de su poder sin ser mandados por nadie. Es decir, aún las personas que están en el escalón más alto, antes descrito, siguen las órdenes de alguien superior, que la historia no muestra.

Así pues, mientras en la actualidad los estamentos sociales se dividen entre ricos y pobres, en esta sociedad ficticia las clases se parten entre las personas que están en forma y las que no.

Las personas que sí pueden seguir este ritmo de vida tienen como única manera de entretenimiento una pantalla, las cuales se encuentran en todas las habitaciones y delante de cada bicicleta.

Como se ha dicho en la sinopsis, estas personas pueden ascender a través de un *talent show*<sup>16</sup>, muy parecido a *Factor X*<sup>17</sup>. Lo que hace el protagonista es quejarse de la sociedad en la que vive, destruyendo los pilares de los que se sustenta y haciendo un llamado de atención, en un programa que ve la mayoría de la sociedad. Como suele suceder, el protagonista se convierte en un nuevo espectáculo.

Este capítulo critica la esclavitud de la sociedad hacia la imagen personal y la televisión. El juego que se crea del espectáculo y la compra de

---

<sup>16</sup> *Talent Show* o concurso de talentos es un programa al que se presentan personas comunes para realizar un acto encima de un escenario, el cual será evaluado por un jurado y/o por el público. Generalmente, las personas que se presentan lo hacen para ganar un premio. REVERSO. [en línea] [Consulta: 21-07-2015] Disponible en web: <<http://diccionario.reverso.net/ingles-cobuild/talent%20show>>

<sup>17</sup> *Factor X*: es un concurso en búsqueda de talentos musicales. Fue creado por Simon Cowell para la televisión británica, consiguiendo mucho éxito en diferentes países del mundo. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 29-07-2015] Disponible en web: <<http://www.imdb.com/title/tt0423776/>>

valores. La nula libertad y las personas siendo humilladas como entretenimiento de las demás.

No es más que lo que hay hoy en día. Aunque se presente en el futuro, si se analizan por separado, la sociedad occidental posee todos los factores antes descritos. La crítica a los programas en busca de talentos, elegidos por un jurado que le dicen a la persona si vale la pena o no. La crítica a la imagen, donde humillan a personas obesas para que las personas que no lo son se diviertan. Incluso, crean videojuegos donde matan a estas personas y programas donde los ridiculizan. Además de la vida estricta que la sociedad posee. Se podría estar hablando de esclavitud, pues las personas bajo estas normas no tienen una vida más allá del trabajo de pedalear. Viven por y para eso, hasta que no consiguen cumplir los requisitos. No poseen ningún objeto físico, todo es virtual y el mundo lo representan las pantallas que los encierran.

La historia del protagonista plantea la pérdida de valores. La venta de éstos, el individualismo de las personas por conseguir algo mejor para ellos mismos. Cómo la sociedad compra a las personas, ofreciéndoles algo mejor, pero siempre bajo sus pies. Cómo utiliza la desesperación para crear espectáculo y mantener entretenida a la masa.

### 5.3. The entire history of you

El tercer capítulo de *Black Mirror* está dirigido por Brian Welsh<sup>18</sup> y guionizado por Jesse Armstrong<sup>19</sup>. Esta historia presenta un avance tecnológico futurista, el cual se muestra a través del género dramático y la historia del protagonista y los personajes secundarios.

#### 5.3.1. Sinopsis

La historia comienza con una entrevista de trabajo. Al finalizar, el protagonista llama a un taxi y, en el trayecto a una fiesta con su mujer, utiliza el avance tecnológico antes nombrado. Este dispositivo se introduce detrás de la oreja izquierda, debajo de la piel. Es un chip que capta las ondas cerebrales que producen el sentido de la vista y el oído y los transforma en vídeos que pueden ser visionados posteriormente y almacenados en la memoria. Es decir, un “recolector de recuerdos”.

El protagonista utiliza su chip para volver a vivir la entrevista de trabajo, estudiando los gestos de los entrevistadores y llegando a la conclusión de que no lo llamarán. Es importante decir, que estos recuerdos los puede ver solo la persona o puede proyectarlos en una pantalla para compartirlo.

El protagonista llega a la fiesta y ve a su mujer con un hombre al que no conoce y a medida que pasa el tiempo comienza a sospechar de su

---

<sup>18</sup> Brian Welsh es director, editor y guionista. Dirigió películas: *Glasgow girls*, *Kine In our name*, además de mini-series como *The escape artist* y *Mayday*. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 29-07-2015] Disponible en web: <<http://www.imdb.com/name/nm2965282/>>

<sup>19</sup> Jesse Armstrong es un guionista británico conocido por ser uno de los creadores de la *sitcom* *Peep Show* y la sátira política *The thick of it*. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 29-07-2015] Disponible en web <<http://www.imdb.com/name/nm1104036/>>

mujer y la relación que puede llegar a tener o tuvo con el otro personaje. Tal es su sospecha que vuelve a visualizar cuando llega a la fiesta y ve a su mujer, al igual que con la entrevista, estudia los gestos para poder llegar a una conclusión. Una y otra vez, vuelve a sus recuerdos.

El grado de desconfianza va aumentando a medida que pasa el tiempo. El protagonista sospecha que su mujer le ha estado mintiendo y la fuerza a que proyecte sus recuerdos en la pantalla para poder visualizarlos. Éste se encuentra con que su mujer ha borrado todos los recuerdos que tenía con anteriores relaciones, menos uno. Este último había sucedido hacía ocho meses, por lo que su mujer lo había engañado con el otro hombre. El protagonista se enfurece y viaja a la casa del otro hombre. Lo amenaza con arrancarle el chip si no borra los recuerdos con su mujer, y éste accede.

La historia para el protagonista no acaba bien. Pese a que en un primer momento parece que se reconcilia con su mujer y viven felices en su casa con su hija, el protagonista lo único que hace es vagar solo por una casa vacía mientras visualiza momentos anteriores de su vida.

### **5.3.2. Lectura crítica**

Las personas en el día a día creamos recuerdos y vivencias, y si tuviéramos este avance, podríamos volver a esos recuerdos, visualizarlos y oírlos. El comportamiento de estos recuerdos grabados es igual que un vídeo en un programa de edición, se podría hacer *zoom*, por

ejemplo, o borrar ciertas partes de éste. Entonces, lo que plantea esta historia es, mediante este invento futuro, qué podría suceder con la vida normal de una persona y cómo usaría este aparato.

Este capítulo en cuanto a trama, es muy similar a otros. Cómo un hombre, en este caso, pierde el control de su vida y con ella a su mujer y su hija. El hecho de la infidelidad y la manera de comportarse que tiene, trae consecuencias desesperadas hacia él. Se debe decir, también, que estos actos se podrían haber dado perfectamente sin el avance tecnológico que este capítulo presenta. Hoy en día, el uso de los teléfonos móviles ya son un caso de ruptura, por desconfianza o invasión de privacidad.

Por otro lado, estudiando las pequeñas historias que se enlazan con la principal, se pueden observar diferentes utilidades a este avance. Una de ellas es que hay un personaje que decidió quitarse el chip y no guardar sus recuerdos. Todos los demás, la miran con asombro y no entienden por qué. Este personaje explica que lo hizo para poder recuperar su libertad.

¿Qué es lo que le ocurre al protagonista? Absorto en sus recuerdos, y en los gestos y señales que lo envolvían, se absorbió del mundo en el que estaba viviendo. Este recurso que está muy patente actualmente de “Vive el ahora”, el protagonista no estaba recurriendo a él. Si bien es un hecho que recordar continuamente el pasado no ayuda a que una persona

avance en su vida, ni sienta los momentos como “inolvidables” quizá sin darle la importancia necesaria, puesto que podrá “vivirlo” cuando quiera. Por ejemplo, cuando esta pareja se reconcilia, tienen relaciones sexuales que en un principio parecen muy vívidas, excitantes. Sin embargo, son solo recuerdos de lo que fue, mientras hacen el amor casi de manera robótica, sin sentimiento alguno.

Este avance tecnológico podría parecer de mucha utilidad. Actualmente, se puede encontrar un aparato similar (*Google Glass*<sup>20</sup>) que permite grabar lo que la persona está viendo, desde su perspectiva. Pero cuando se pierde el control, esta ventaja se convierte en un arma. Se puede ver en este episodio y en los anteriores. El mal uso de las tecnologías, llevadas al extremo, son armas que van destruyendo al individuo.

#### **5.4. Be Right Back**

*Be right back* o *Ahora mismo vuelvo* en español, es el primer capítulo de la segunda temporada de *Black Mirror*, estrenado en febrero de 2013 por *Channel4*. Escrito por Charlie Brooker y dirigido por Owen Harris<sup>21</sup>, con género de drama y ambientado en el futuro.

---

<sup>20</sup> Google Glass es un dispositivo de visualización con el estilo similar a unas gafas. Posee micrófono y videocámara. El objetivo de éstas es ver la información a la que se puede acceder con un teléfono inteligente, pero sin utilizar las manos. GOLDMAN, David. «Google unveils 'Project Glass' virtual-reality glasses» en CNN.[Consulta: 21-07-2015] Disponible en web: <[http://money.cnn.com/2012/04/04/technology/google-project-glass/?source=cnn\\_bin](http://money.cnn.com/2012/04/04/technology/google-project-glass/?source=cnn_bin)>

<sup>21</sup> Owen Harris es un director que ha dirigido series como *Servicio Secreto* y *Misfits*; además de largometrajes: *Killyour Friends* y *GameChanger*. IMDB (Internet MovieDataBase) [En línea] [Consulta: 29-07-2015] Disponible en web: <<http://www.imdb.com/name/nm2787176/>>

### **5.4.1. Sinopsis**

Los personajes protagonistas llevan una vida normal, tranquila y solitaria, trabajando desde su casa y en un ambiente agradable. Sin embargo, el hombre muere en un accidente de coche al distraerse con su teléfono móvil. La mujer se queda desolada y descubre que está embarazada. Al ver la situación una amiga le recomienda un programa que, mediante los datos de una persona en las redes sociales, recrea la forma de escribir y de hablar de una persona. La mujer al verse tan sola, accede y da permiso para que el programa recopile todos los datos que su marido iba colgando día a día en internet. La protagonista se muestra reticente al pensar que es una idea algo macabra, pues una máquina se hará pasar por una persona que ya está muerta. Sin embargo, decide probar y comienza con unos simples correos electrónicos, los cuales el programa contesta de manera que parece real. A medida que pasa el tiempo, la protagonista se acostumbra, y aunque no pueda estar con su marido físicamente, no se siente tan sola.

Avanza la historia y la empresa le avisa que ahora puede hacer llamadas de voz. El programa seguirá el mismo parámetro que con los correos electrónicos, pero esta vez, utilizará vídeos y estudiará el tono de voz para copiarlo.

Cuando la protagonista logra acostumbrarse, le llega un nuevo aviso. Podrá encargarse, si quiere, un robot personalizable. Un clon de su marido, demasiado real, que ella acepta y encarga.

El clon, son bolas pequeñas de un material parecido a la silicona que hay que poner en agua para que se forme el cuerpo. Pasado un tiempo, se forma la persona y está lista para funcionar. No tendrá las necesidades básicas de una persona humana. No necesitará alimentación, ni dormir, por ejemplo.

La protagonista no sabe cómo llevar la situación. El clon es idéntico a su marido, y pese a tener la misma voz y las mismas contestaciones, está claro que no puede actuar como una persona real. A medida que pasa el tiempo, la mujer se ve cada vez más incómoda y termina “peleándose” con el robot.

La historia hace creer que se deshace de él, pero lo que hace es esconderlo, y verlo en ocasiones especiales. El capítulo finaliza, con su hija que cumple diez años y su madre cantando, junto al clon, el *Cumpleaños feliz*.

#### **5.4.2. Escritura crítica**

Esta vez, la historia está mucho más centrada en comparación con los capítulos anteriores. Es decir, son muy pocos los personajes y los escenarios en los que se crea. Al igual que el capítulo *The entire history of you*, la obra plantea una situación normal de pareja en la que cualquiera puede verse identificado o puede sufrir.

Si sólo se leyera esta descripción, se vería como una situación muy fría y macabra, como se ha dicho anteriormente. Sin embargo, las emociones

por las que va pasando la protagonista son muy fuertes y llegan al espectador de una manera muy clara. En cierta manera, el espectador siente tristeza por la vida de esta mujer, y se plantea la duda de, si al tener este invento en la vida real, se utilizaría. Es inevitable perder a un ser querido, más aún cuando se van cumpliendo años. Es la única certeza que se tiene al vivir, que algún día acabará. Entonces este avance tecnológico sería útil, como lo es para la protagonista, si se ve como una transición. Hasta que la persona que ha sufrido la pérdida se acostumbre al cambio.

En este capítulo se puede ver, como en el anterior, que hay ciertos avances que pueden facilitar la vida de la sociedad, al mismo tiempo que la deshumanizan. Pues son hechos naturales que ocurren y que van a ocurrir siempre. En cierta forma, crean estancamientos emocionales que cuestan más de superar que un cambio brusco y trágico.

Por otro lado, el funcionamiento de este programa, deja latente el grado de implicación del protagonista masculino en el uso de internet. A todas horas con el teléfono o el ordenador en sus manos. Publicando toda su vida y sus pensamientos, hasta el punto de costarle la vida. Teniendo en cuenta esto, aunque la historia transcurra en el futuro, hoy en día la sociedad cada vez está más volcada a su vida en internet y muchas personas se pueden identificar con este personaje.

Más adelante se hablará sobre la *Tecnoadicción* que sufre gran parte de la sociedad, casi sin darse cuenta. Son muchos los cambios tecnológicos que se sufren actualmente y la sociedad se habitúa a ellos sin conocer cuáles son los mejores hábitos a seguir. Ignoramos cómo hacer un buen uso de la tecnología actual.

## **5.5. White Bear**

*Oso blanco* es el título del segundo capítulo de la segunda temporada de esta miniserie. Escrito por Charlie Brooker y dirigido por Carl Tibbetts<sup>22</sup>. Un thriller dramático y con toques de ciencia ficción que llevan a un final inesperado por parte del espectador que, siguiendo el estilo de *The Twilight Zone*, hace replantear toda la narración.

### **5.5.1. Sinopsis**

La historia comienza con una mujer despertándose en el comedor de una casa. La disposición de los objetos a su alrededor, hace creer a la protagonista que se encuentra en su propia casa y que está medicándose. Es posible que debido a esto último, tanto ella como el espectador crean que es la causa de su desorientación. Decide salir de la casa en la que se encuentra y comenzar a investigar dónde está y pedir ayuda. La cámara sigue a la protagonista, la cual se siente

---

<sup>22</sup> Carl Tibbetts es un director británico. Dirigió *Retreaten* 2011, y dos capítulos de *Black Mirror*: *White Bear* y *White Christmas* (capítulo especial estrenado en 2014). DE CINE 21. [en línea] [Consulta: 23-07-2015] Disponible en web: <<http://decine21.com/biografias/Carl-Tibbetts-88563>>

observada por el vecindario: aparecen personas que se esconden detrás de sus teléfonos móviles, grabando a la protagonista y siguiéndola.

Nuevos personajes disfrazados y armados quieren matar al personaje principal. A partir de aquí, todo se resume en huidas y carreras sin saber el motivo. Los vecinos que antes se escondían, comienzan a salir y a grabar todo lo que sucede con sus teléfonos, sin ayudar a la protagonista que parece encontrarse en una pesadilla. La mujer ante estos hechos, y desde el principio de la historia va recordando pequeños fragmentos de su vida. En ellos aparece una niña, la cual cree que es su hija y que tiene que encontrarla.

Llega un nuevo personaje, otra mujer que parece estar huyendo también de las personas disfrazadas y que decide ayudar a la protagonista. Ésta nueva mujer le explica de qué están huyendo y hacia dónde deben ir. Según la historia que cuenta, la sociedad está manejada por señales que se envían por todas las pantallas: televisores, ordenadores, teléfonos móviles... Sin embargo, hay personas a las que no les afecta, como es el caso de la protagonista y del nuevo personaje. Para poder escapar, deben ir a un fuerte donde la señal no afecta y reunirse con las demás personas que luchan contra este sistema. El sitio al que deben ir se llama *White Bear*, el título de este capítulo.

Logran escapar y son ayudadas por otra persona que las lleva al bosque y las engaña, pues solo quiere matarlas. Consiguen escapar otra vez y

huyen en dirección al fuerte. Tras otra persecución y, siendo arrinconada la protagonista, dispara una de las armas. Sin embargo, no mata ni hiere a su atacante, pues el arma solo dispara confeti. Aquí termina la historia para la protagonista de White Bear, al mismo tiempo que el espectador comienza a entender la historia completa.

Esta información la narra un presentador delante de una audiencia que ha estado viendo todo lo que le sucedía al personaje principal. Como si de un *reality show*<sup>23</sup> se tratara, había cámaras escondidas en puntos estratégicos de la ruta que seguían los personajes. El presentador explica a la audiencia que la protagonista de esta película de terror está cumpliendo un castigo acorde al crimen que cometió. Ésta junto a su pareja, secuestraron una niña y la quemaron viva en el bosque. La protagonista no fue la asesina directa, sino que grabó la escena mientras su pareja cometía este acto. La niña gritaba y pedía ayuda, pero la protagonista siguió grabando sin inmutarse. El asesino se suicidó días después de ser encarcelado, por lo que no pudo ser castigado de la misma manera.

### **5.5.2. Escritura crítica**

Las escenas anteriormente narradas crean un clima de suspense y desesperación que va creciendo a medida que pasa el tiempo. Este

---

<sup>23</sup>*Reality show*: es un formato televisivo en el cual se graban a personas normales (o famosas) en una situación cotidiana o en situaciones y escenarios más específicos. FARLEX. *The free dictionary* [en línea] [Consulta: 23-07-2015] Disponible en web: <<http://www.thefreedictionary.com/reality+show>>

efecto se produce por la falta de información que posee el espectador. Es decir, la historia la vive junto a la protagonista.

La forma de castigo que recibe la protagonista, ha sido utilizada desde la antigüedad. Siendo denominada como Ley de Tali3n<sup>24</sup>, la cual se rige por imponer un castigo similar al crimen cometido.

Este castigo que aplican no es la primera vez que sucede, llevan un mes provoc3ndolo d3a tras d3a. La protagonista ha vivido estos acontecimientos durante mucho tiempo, aunque no lo recuerda al d3a siguiente. Cuando el espect3culo finaliza, es llevada de vuelta a la casa donde comienza la historia. A modo de humillaci3n p3blica, la transportan a la vista de todos, en un cub3culo transparente. La gente sigue filmando y abucheando a la delincuente. Cuando llegan a la habitaci3n donde todo termina y vuelve a comenzar, le aplican electroshocks y dejan la televisi3n encendida con im3genes de la ni3a y v3deos que fueron encontrados en los m3viles de la protagonista y su pareja. A su vez, todo el equipo de producci3n vuelve a dejar todo como estaba lo cual ayuda a crear la ilusi3n de que la protagonista se encuentra en su casa.

---

<sup>24</sup> Ley de Tali3n: de origen antiguo, es una expresi3n que proviene del lat3n *lex (ley) talionis* (igual). Surge como una medida de castigo parecida al da3o que la persona delictiva ha cometido. Esta ley se puede encontrar en diferentes pasajes b3blicos: “*pagar3 alma por alma, ojo por ojo, diente por diente, mano por mano, pie por pie, quemadura por quemadura, herida por herida, golpe por golpe*” (*3xodo*, cap3tulo XXI). Fue utilizada hasta que dej3 de ser 3til para la sociedad, puesto que surg3an muchas dudas ante su aplicaci3n. Sin embargo, se sigue utilizando actualmente en algunas culturas y pa3ses como Ir3n. TOMASINO BASSOLS, Alejandro. Ley del Tali3n y pena de muerte. Benem3rita Universidad Aut3noma de Puebla, mayo de 2008.

Ahora sí, la historia se entiende por completo. El guionista no deja ningún cabo suelto, y cobra sentido hasta el último detalle. Sin embargo, crea opiniones dispares al analizar los hechos.

El asesinar a una niña de una manera tan cruel y grabarlo en vídeo para deleitarse con ello más tarde, es un crimen deleznable. Sin embargo, aplicar un castigo una y otra vez hasta que el inculpatado no lo soporte más, también escapa de la ética correcta que la sociedad intenta seguir.

¿Hasta qué punto esa persona que comete un crimen deja de tener derecho a nada? ¿Cuál es el punto en el que un acto se convierte en crimen? Y, ¿todas las personas que participan de esta historia no están delinquiendo?

También surge un hecho chocante y es que este castigo forma parte del espectáculo. Ha sido parte de la parrilla televisiva desde su comienzo, haciendo partícipe a muchas personas. El sufrimiento real de una persona como entretenimiento. ¿Acaso no sobrepasa el límite ético social? Y surgen las mismas preguntas dichas con anterioridad.

Al igual que en el capítulo *15 millionmerits*, se utiliza el poder para crear espectáculo. El odio y la venganza, en el caso de *White Bear*, como modo de entretenimiento. Para el espectador se vive como una película de terror (donde no faltan los clichés en cuanto a escenarios). Sin embargo, cuando el capítulo finaliza, se puede ver también como un experimento. Visto desde fuera parece un acto bárbaro que escapa a lo

que la sociedad actual (real) ve como correcto, pero si nosotros fuéramos esa sociedad y hubiéramos vivido esta historia desde el inicio, quizá no opinaríamos lo mismo.<sup>25</sup> Un ejemplo de este comportamiento se puede ver con las conclusiones del experimento psicológico de la cárcel de Stanford, el cual concluye que una persona con poder, puede abusar de otra sin motivo alguno. Que ese pensamiento de poder va creciendo a medida que pasa el tiempo y actúa sobre la persona haciéndole romper su límite de principios, valores y toda clase de ética.

En este caso, la sociedad es quien tiene el poder (ficticio) sobre una persona que ha cometido un delito (real). Al convertir el castigo en un entretenimiento, la demanda de éste mezclada con el poder que cree tener esta sociedad, crea monstruos.

El experimento psicológico acaba al observar a los individuos una persona ajena al experimento. Pidiendo que por favor lo terminaran, pues era una locura. Aquí, el espectador es esta persona ajena que ve la historia desde fuera. Como se ha dicho anteriormente, si participáramos del castigo y la humillación hacia una persona como colectivo, no nos parecía tan bárbara y cruel. Hemos estado desde el principio y nos hemos acostumbrado a esta manera de actuar y a esta forma de entretenimiento.

---

<sup>25</sup> El experimento de la cárcel de Stanford llevado a cabo por Phil Zimbardo, profesor de psicología, da cuenta de la crueldad o maldad que puede crecer dentro de una persona 'normal', los motivos y las consecuencias. Este experimento se basaba en observar a un grupo de personas que eran divididas en carceleros y presidiarios (sin serlo, en la realidad). Los carceleros abusaron de su poder a límites insospechados y el experimento finalizó para no causar más daño a las personas que se sometieron a él.

## 5.6. The Waldo Moment

El tercer y último capítulo de la segunda temporada de *Black Mirror*, escrito por Charlie Brooker y dirigido por Bryn Higgins<sup>26</sup>, es un thriller dramático mezclado con ciencia ficción.

### 5.6.1. Sinopsis

La historia transcurre en un programa de televisión donde el protagonista es la mente de un dibujo animado llamado Waldo. Este dibujo tiene un programa de entrevistas en el que sus invitados son políticos. Mediante preguntas algo irreverentes y su humor satírico deja en ridículo a los entrevistados, haciendo reír al público.

El protagonista, que queda en las sombras para el público, tiene una vida cada vez más depresiva mientras que el dibujo al que da vida, se vuelve más popular. El conflicto de éste comienza cuando los creativos del programa se reúnen para concretar nuevas ideas hacia Waldo, el dibujo animado. La idea que triunfa es, viendo el éxito que tiene, postularse a candidato político. Al creador de Waldo no le parece conveniente, pues creó el dibujo para satirizar y aportar humor, no crear política. Sin embargo, el plan se lleva a cabo y Waldo sale a la calle en una pantalla gigante, siguiendo a los candidatos y humillándolos públicamente en cada conferencia que hacían.

---

<sup>26</sup>Bryn Higgins: productor, director y escritor británico que trabaja principalmente para la televisión. Entre sus trabajos más destacados se encuentra: *Casualty 1906*, *Unconditional*, *Electricity* y *Mayday*.  
BROWN, Curtis. [Consulta: 24-07-2015] Disponible en:  
<<http://www.curtisbrown.co.uk/client/bryn-higgins>>

Así es como Waldo se gana al público, mientras que el protagonista ve caer su vida personal a gran velocidad. Para poner fin a esto, el protagonista renuncia. Decide no vender más sus valores y principios. Sin demora, la empresa contrata a otro cómico que controle a Waldo y aporte ingeniosas burlas y bromas al público.

El protagonista se queda sin nada y se ve obligado a vivir en la calle, mientras que su creación gana las elecciones y consigue captar la atención del público a grandes escalas.

### **5.6.2. Lectura crítica**

Esta historia muestra que cuando un producto vende, se puede comprar todo lo de su alrededor. En este caso no importan las personas, importa el comercio. Los beneficios que se obtienen con ese producto son más importantes que los valores, ideales o derechos de las personas que lo construyen. El protagonista aprende que no es imprescindible y que, ante una compañía, no puede luchar.

La crítica hacia la política también está muy latente en esta historia. En este caso es un dibujo animado, pero muchas personas han accedido a cargos políticos sin ninguna titulación como referencia haciéndose valor solo por su simpatía con el público. ¿Qué puede aportar un cómico más que palabras? Quizá no es el mejor ejemplo si se ven las políticas de muchos países pero, en los que sí funciona, son personas preparadas que saben lo que están haciendo, por qué y para qué.

También se podría analizar como un experimento. Hasta dónde la sociedad se toma en serio esta clase de poderes. Votar a un dibujo animado para que les represente, por el simple hecho de hacerles reír. Esto último, aunque en la historia aparece como ciencia ficción, se puede ver en la realidad. Estas comparaciones se tratarán en los siguientes puntos.

## 6. Realidad/ficción

El mundo audiovisual se nutre de la realidad para crear sus historias. Se pueden encontrar infinidad de obras fundadas en hechos reales, por ejemplo, o géneros y formatos basados en mostrar la realidad de una sociedad, un lugar, un acontecimiento. Sin embargo, existen formatos en los que la historia se separa de la realidad: el género de fantasía o ciencia ficción. Pese a esto, siempre hay realidad en la historia. El objetivo final de una obra es llegar al público con un mensaje, como se ha nombrado al principio de este trabajo. Por tanto, las relaciones que se presentan, así como las emociones y sentimientos están basadas en la realidad. El trabajo más complejo de contar una historia es este punto, hacer verosímil a los personajes. Llamar la atención del espectador, crear un vínculo entre la historia y éste. El hecho de sentir pena, tristeza, alegría, dolor, odio por los personajes de una narración significa que están bien creados, que son reales y que el espectador se identifica o empatiza con ellos y con lo que sienten.

Así pues, aunque la historia no sea real, el espectador sentirá que lo es durante el tiempo que esté visualizando la obra. El caso de *Black Mirror* plantea estas ideas. Todas son historias ficticias, tres de ellas pueden representarse en el presente y, las restantes en el futuro.

Esta serie se nutre de la sociedad occidental actual y del uso que ésta hace de la tecnología. Como aparece al principio del trabajo cuando se habla de series de culto, *Black Mirror* está creada desde un punto de vista

diferente. Todas son historias trágicas y pesimistas de lo que podría suceder si la sociedad se viera gobernada por las nuevas tecnologías. Decir esto, es acotar mucho la crítica mordaz que plantea esta mini-serie.

Partiendo de esta escueta descripción, *Black Mirror* habla de la sociedad, del comportamiento humano ante diferentes situaciones. El mal uso de estas nuevas tecnologías, se pueden comparar con la realidad.

- a) Las redes sociales como *Twitter* o plataformas de vídeo como *Youtube*, para compartir o dar un mensaje al mundo. Es reciente el caso de fotografías difundidas de personas secuestradas siendo asesinadas. Hay muchos ejemplos de ello. Estos comunicados son utilizados por bandas terroristas de oriente medio como ISIS o, conocido también, como el grupo terrorista de Estados Islámicos (EI) que subió un vídeo del asesinato de veinticinco soldados sirios.<sup>27</sup> Otro ejemplo fue un vídeo que comenzó a circular por internet donde se veía cómo soldados americanos orinaban sobre los cuerpos sin vida de miembros del movimiento talibán. En este caso, el hecho fue condenado y los soldados denunciados por profanar cadáveres.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> AGENCIA EFE (2015) «Estado Islámico muestra el asesinato de 25 soldados sirios por disparos de menores» [Consulta: 24-07-2015] Disponible en: <<http://www-org.efe.com/efe/usa/mundo/un-video-del-ei-muestra-el-asesinato-de-25-soldados-sirios-por-disparos-menores/50000108-2656307>> [Consulta: 24-07-2015]

<sup>28</sup> BBC MUNDO (2012) «Los soldados estadounidenses, en el ojo de la justicia» [Consulta: 24-07-2015] disponible

Este hecho, así como muchos otros supera con creces la ficción. De por sí, un acto de barbarie absoluta es repudiable por la sociedad, más aún cuando se hacen público y se utilizan estas herramientas de internet para difundirlo. El “poder” que se cree ejercer con el “yo soy mejor que tú” y asesino a más personas o conquisto este lugar y lo hago público, para que la gente lo vea y sepa quién está al mando de la situación.

b) Grabar con los teléfonos móviles (pues es un instrumento al alcance de la mayoría de la sociedad occidental y de fácil transporte) una pelea o actos violentos o de acoso hacia una persona o grupo, y subirlo también a internet o compartirlo con otras personas a través de mensajería instantánea. Como es el caso del capítulo *White Bear*, permanecer inmunes ante estos actos mientras se sostiene un teléfono. No ayudar a una persona que está en desventaja y ver cómo sufre sin hacer nada. La pasividad de los individuos ante estos actos y la frialdad de grabar la escena. Uno de los casos que ha dado la vuelta al mundo es el de un joven ruso que fue humillado y torturado por ser homosexual.<sup>29</sup> Acto seguido, los agresores subieron el vídeo y fotografías a internet. Crean una bola que se

---

en:<[http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/01/120112\\_eeuu\\_soldados\\_orinan\\_taliban\\_juicio\\_jrg.shtml](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/01/120112_eeuu_soldados_orinan_taliban_juicio_jrg.shtml)>[Consulta: 24-07-2015]

<sup>29</sup>ESCARTÍN, Javier. (2013) «Las agresiones por parte de un grupo Neonazi ruso hacia un joven homosexual» en ABC Digital. [Consulta: 24-07-2015] Disponible en: <<http://www.abc.es/internacional/20130808/abci-caza-homosexual-rusia-putin-201308071710.html>>

va haciendo más grande a medida que avanza. Juegan a ver quién humilla mejor o agrede mejor y lo comparten en la red.

Actos carentes de ética y humanidad son aplaudidos por unos pocos, aquellos que piensan como los agresores, y repudiados por la mayoría de la sociedad que es la que no puede hacer nada. En el caso de esta noticia, las víctimas ni siquiera tienen derecho a la protección o a denunciar a sus agresores.

- c) Las adicciones a la tecnología se están empezando a ver. Muchas personas son las que aseguran no poder vivir sin teléfono móvil o sin acceso a internet.<sup>30</sup> Otras muchas, creen que su vida en las redes sociales es mucho mejor que fuera de ella. Las vidas que se crean para escapar de la realidad. Este efecto sucede más en los jóvenes que incluso compiten por los “me gusta” en *Facebook* o número de seguidores en *Twitter*. Se puede dar el caso de personas que necesitan subir a internet todo lo que hacen, con quién lo hacen y dónde. Esto último es lo que se utiliza para crear la historia de *Be Right Back*, ya que si el protagonista no hubiera usado las redes sociales, el dispositivo no se podría haber utilizado.
- d) Las formas que tiene la televisión para entretener a las masas, como se puede ver en los capítulos de *Black Mirror*, también se

---

<sup>30</sup>ROMERO, J.M., ROMERO, E. y ROMERO MARTÍN, J.M. (2009) ¿Pero de verdad sabemos qué hacer con los ordenadores? Adicciones digitales, España.

da en la realidad. Aún con el consentimiento de la persona, se crea espectáculo con el sufrimiento, opiniones, equivocaciones e incluso dolor. El *boom* de los *reality shows* donde lo que vende son las peleas, los insultos y la falta de respeto o dignidad. Al igual que en el capítulo *The Waldo Moment*, los canales de televisión no se preocupan del individuo sino de los ingresos que sus programas hacen.

Este último punto también es una crítica a la sociedad. La televisión proporciona lo que la sociedad quiere. Los programas son creados para que la gente los vea y, si la población disfruta viendo a personajes famosos o personas anónimas en situaciones poco convencionales, o discutiendo sobre sus vidas privadas, es lo que crearán.

El juego entre individuo/sociedad/poder es lo que se mezcla junto a la tecnología. El mal uso de ésta, provoca resultados muy negativos. La ciencia ficción puede crear objetos que aún no han sido inventados, o sociedades en las que, por suerte, no vivimos. Sin embargo, la realidad puede llegar a tener peores resultados. *Black Mirror* deja historias puntuales que ocurren en un momento dado, pero la realidad es que son demasiados los casos negativos que se están dando. Es mucha la información a la que se puede acceder mediante internet, y el ser humano posee múltiples defectos para utilizarlos con la peor finalidad posible.

## 7. Conclusión

Como se ha dicho al principio del trabajo, una serie es innovadora cuando plantea puntos de vista diferentes, creando historias originales y haciendo llegar el mensaje al espectador de manera clara.

El objetivo de este trabajo era determinar si *Black Mirrores* innovadora como obra audiovisual. La respuesta es sí, cumple con las características anteriormente descritas. Pese a describirse como una fusión de *The Twilight Zone Tales of the Unexpected*, marca una diferencia al contemplar en sus tramas temas de actualidad como las nuevas tecnologías y la sociedad que las utiliza.

El punto de vista desde el que se miran estas historias es diferente al resto, muy arriesgado en algunos casos, pero que consigue llamar la atención y dejar en duda al público. *Black Mirromo* innova en género o formato, pero sí innova en las tramas y los puntos que toca con ellas. La sociedad, las nuevas tecnologías y la deshumanización que causa el mal uso de éstas. Visto desde un cristal oscuro y pesimista. El reflejo de la sociedad en una pantalla negra.

Este trabajo puede servir para analizar en qué momento está la sociedad con respecto a la tecnología. Un recurso muy útil si se utiliza de la manera correcta, pero destructivo si se abusa de ella. Aunque el ser humano nunca ha necesitado estas nuevas tecnologías para destruirse, el fácil acceso a éstas fomenta el acercamiento del individuo y el

alejamiento del grupo, y viceversa. Las nuevas tecnologías son muy complejas, y dependiendo de su uso trae unas consecuencias u otras. Al mismo tiempo que aleja a la gente socialmente hablando, las une a través de mundos virtuales. Hemos dejado de hacer múltiples cosas para hacer solo una. Plantarnos delante de un televisor, un ordenador o un teléfono. La utilidad y el provecho que se puede sacar de ellos están en constante crecimiento. La tecnología avanza cada minuto y se vuelve imposible adivinar qué deparará el futuro. *Black Mirromos* aporta un futuro paralelo de lo que podría llegar a suceder, del cambio de relaciones, de justicia o de entretenimiento que la sociedad puede experimentar haciendo un mal uso de las nuevas tecnologías: las que están y las que vendrán.

## 8. Bibliografía

CASAS, Q. (2006) Análisis y crítica audiovisual. UOC (Universitat Oberta de Catalunya), España.

DE LA TORRE, T. (2015) Series de culto. Timunmas, España.

FECÉ, J., ADELL, J., GUARNÉ, B., PROPIOS, C., SELVA, M. y SOLÀ, A. (2013) Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea. UOC, España.

GARCÍA, A. y APARICI, R. (2009) La imagen. Análisis y representación de la realidad. Gedisa, España.

GÓMEZ, P. y GARCÍA, F. (2011) El guión en las series televisivas. Formatos de ficción y presentación de proyector. Universidad Francisco de Vitoria.

MARTÍN-BARBERO, J. y REY, G. (1999) Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva. Gedisa. Barcelona.

NOGUERA, M. y ESQUEDA-VERANO, L. (2011) El papel de la crítica cinematográfica en el panorama audiovisual contemporáneo. En: SIERRA, J. y LIBERAL, S. (coords.). *Reflexiones científicas sobre cine, publicidad y género desde la óptica audiovisual*. Fragua, 2011, pp. 89-105.

SÁNCHEZ, L. (2014) Industrias de la comunicación audiovisual. Univ de Barcelona, España.

WORTHAM, J. The Stranger in the Mirror. *Sunday Magazine*. 1 de Febrero 2015, p. MM17.

ALAYÓN, David. (2013) «Black Mirror, criticando la innovación en formato serie» en Pisito en Madrid. [Consulta: 15-06-2015] Disponible en web:<<http://www.pisitoenmadrid.com/blog/2013/05/black-mirror-criticando-la-innovacion-en-formato-serie/>>

CASTELO, Daniel. (2014) «El apogeo de las series y la decadencia del cine industrial» en Todo Show. [Consulta: 10-07-2015] Disponible en web:<<http://todoshow.infonews.com/nota/143825/el-apogeo-de-las-series-y-la-decadencia-del-cine-industrial>>

CHANNEL 4.(2013) «Charlie Brooker Interview» en Channel 4.[Consulta: 09-07-2015] Disponible en web: <<http://www.channel4.com/programmes/black-mirror/articles/all/charlie-brooker-interview>>

DIAZ, Jose. (2013) «Black Mirror, las redes sociales en el punto de mira en el regreso de su segunda temporada» en ¡Vaya Tele! [Consulta: 14-07-2015] Disponible en web: <<http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/black-mirror-las-redes-sociales-en-el-punto-de-mira-en-el-regreso-de-su-segunda-temporada>>

GARCÍA, Sergi. (2013) «Viralidad, fans en línea y guiones de calidad: claves de éxito de las series de televisión» en Universitat Oberta de Catalunya [Consulta: 10-07-2015] Disponible en

web:<[http://m.uoc.edu/portal/es/sala-de-premsa/actualitat/noticies/2013/noticia\\_112/claus-exit-series-tv.html](http://m.uoc.edu/portal/es/sala-de-premsa/actualitat/noticies/2013/noticia_112/claus-exit-series-tv.html)>

KELLY, Stephen. (2013) «Charlie Brooker Q&A: the drug of tech has us hooked. What's the side-effect? » en Wired. [Consulta 09-07-2015] Disponible en web: <<http://www.wired.co.uk/news/archive/2013-02/11/charlie-brooker>>

NAHUM, Alberto. (2012) «La superioridad británica» en ¡Vaya tele! [Consulta: 08-07-2015] Disponible en web: <<http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/la-superioridad-britanica-por-alberto-nahum>>

PAPÍ, Lorena. «Black Mirror: The Waldo Moment y la tiranía de las redes sociales» en ¡Vaya tele! [Consulta: 15-07-2015] Disponible en web: <<http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/black-mirror-the-waldo-moment-y-la-tirania-de-las-redes-sociales>>