

Black Mirror, McLuhan y la era digital

Black Mirror, Mcluhan and the Digital Age

Guillermo Echaury-Soto

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey

gechauri1@gmail.com

Fecha de recepción: 12 de mayo 2016

Fecha de recepción evaluador: 15 de junio de 2016

Fecha de recepción corrección: 5 de julio de 2016

Resumen

“En los últimos diez años, la tecnología ha transformado casi cada aspecto de nuestro mundo antes de que tuviéramos tiempo de detenerlo y cuestionarlo. En cada hogar, en cada escritorio, en cada mano; una pantalla de plasma, un monitor, un *smartphone*; espejos negros de nuestra vida en el siglo XXI” (Channel 4, s.f.). Hasta comienzos de 2016, *Black Mirror* lleva dos temporadas emitidas, cada una de ellas con tres episodios con una duración aproximada de 45 minutos, cada capítulo presenta una historia diferente que ocurre en un universo ficticio independiente. En diciembre de 2014 se emitió un especial navideño de *Black Mirror* intitolado *White Christmas* con una duración de 75 minutos.

Palabras clave: *Smartphone, Black Mirror* y Tecnología.

Abstract

“In the past ten years, technology has transformed almost every aspect of our world before we had time to stop and question. In every home, on every desk in each hand; a plasma

screen, a monitor, a smartphone; *Black Mirrors* of our lives in the XXI Century" (Channel 4, S. F.). Until early 2016, *Black Mirror* issued carries two seasons, each with three episodes last approximately 45 minutes, each chapter presents a different story happens in a separate fictional universe. In December 2014, a Christmas special entitled *Black Mirror* White Christmas with 75 minutes aired.

Keywords: Smartphone, *Black Mirror* and technology.

Introducción

Black Mirror es una serie televisiva de antología emitida desde 2011, creada por Charlie Brooker y producida en sus dos primeras temporadas por Zeppotron, subsidiaria británica de la compañía holandesa Endemol (IMDb, s.f.). La tecnoparanoia es la temática central de la emisión ganadora de un premio Emmy Internacional en 2012 como mejor miniserie en televisión. El sitio web de *Black Mirror* dice sobre su contenido: “En los últimos diez años, la tecnología ha transformado casi cada aspecto de nuestro mundo antes de que tuviéramos tiempo de detenerlo y cuestionarlo. En cada hogar, en cada escritorio, en cada mano; una pantalla de plasma, un monitor, un smartphone; espejos negros de nuestra vida en el siglo XXI” (Channel 4, s.f.). Hasta comienzos de 2016, *Black Mirror* lleva dos temporadas emitidas, cada una de ellas con tres episodios con una duración aproximada de 45 minutos, cada capítulo presenta una historia diferente que ocurre en un universo ficticio independiente. En diciembre de 2014 se emitió un especial navideño de *Black Mirror* intitolado White Christmas con una duración de 75 minutos.

El objetivo principal de este estudio ha consistido en analizar la representación que la serie televisiva *Black Mirror* hace del uso y el impacto social tanto de los medios de comunicación masiva (MCM) como de las tecnologías de información y comunicación (TIC) existentes en la actualidad, para comparar dicho retrato con las teorías de Marshall McLuhan.

Marco referencial

Black Mirror

Puede considerarse a *Black Mirror* como un “cuento de humor oscuro acerca del poder hegemónico y la tecnología en la sociedad del espectáculo” (Ungureanu, 2015, p.22). Para Singh, Charlie Brooker ha conseguido una representación sombría y

enfermiza, pero a la vez atrayente, de la obsesión actual con la conectividad mediante “familiares cuentos morales que tratan de mirar más allá de lo tradicionalmente representado por las distopías tecnológicas” (2014, p.121). Jagodzinski (2015) va más lejos y cataloga a *Black Mirror* como una muestra de pedagogía televisiva que sacude a sus audiencias al mostrar los impactos que puede tener la tecnología, establece además que la serie es un cuestionamiento a la monarquía, el gobierno y los medios británicos.

De acuerdo con Pousa, la serie podría ser un ejemplo en televisión del género conocido como brit-grit, una corriente británica con énfasis en el realismo social. La estética televisiva de *Black Mirror* estaría entonces concebida desde las bases del realismo británico, pues “Brooker accede a esta esencia de la representación desde la realidad británica contemporánea. A través de un paisaje naturalista y emocional previsiblemente cercano, *Black Mirror* presenta historias que nacen del propio artificio digital” (2013, p.49). Díaz coincide al afirmar que la serie no está “rodeada de un entorno futurista, sino más bien de un presente modificado” (2014, p.587); por ello, *Black Mirror* se convierte en una metáfora del impacto de la tecnología en la sociedad, o bien, en una parodia de los medios y las tecnologías.

En este sentido, Cigüela y Martínez (2014b) arguyen que este producto mediático es evidencia de la metatelevisión, un género cargado de autorreferencialidades a los mismos medios; en consecuencia, la serie es también una muestra del subgénero conocido como narcisismo televisivo al tratarse de “un texto audiovisual capaz de desvelar visiones críticas que han sido teóricamente elaboradas tanto en el campo de la filosofía como de la sociología” (Cigüela y Martínez, 2014a, p.94) acerca de los medios y las tecnologías de comunicación. Por último, *Black Mirror* podría también catalogarse como un contenido con el potencial para convertirse en una serie de culto por ser un programa vanguardista, de oposición al mainstream y por criticar a los medios de comunicación masiva y demandar una audiencia activa (Jancovich y Lyons, 2003).

McLuhan y la era digital

Marshall McLuhan fue uno de los más importantes teóricos de la comunicación en el siglo XX, es considerado un visionario de la era de la comunicación electrónica y de la sociedad de la información. Para comenzar con la exposición de algunos de sus planteamientos, conviene retomar la revisión que Colina (2005) hace del enunciado clásico de McLuhan de que el medio es el mensaje; así, cada nuevo medio introducido en la vida social, con el paso del tiempo, presenta la tendencia a crear un ambiente o galaxia que contribuye a la formación no solo de nuevos patrones sociales sino también de nuevos

medios. Por ello, Islas y Benassini (2011) han resaltado el atino de McLuhan al analizar la dimensión completa del mensaje, incluyendo su poder para modificar el curso y funcionamiento de las relaciones y actividades humanas.

En concordancia con lo anterior, destaca también la idea de McLuhan de que una característica intrínseca de los medios de comunicación es que el “contenido de todo medio es otro medio” (1996, p.30); de esta forma, es viable sugerir que, así como el contenido de un medio como la imprenta es la palabra escrita, el contenido de medios como YouTube bien podría remitirse a la televisión o viceversa, puesto que ambos se nutren en cierta escala de contenidos producidos por el otro. Aquí resulta preciso retomar otro de los axiomas clásicos de Marshall McLuhan, aquel que establece que los medios son una extensión del hombre, el teórico de la comunicación explica después que la compulsión en el uso de alguna extensión en particular lleva a que los humanos sirvan a sus propias prolongaciones, como si éstas los subyugaran e incluso fuesen dignas de adoración.

En lo que respecta a la naturaleza de los medios de comunicación, McLuhan (1996) presenta una clasificación que separa a los medios entre medios fríos y calientes. La primera categoría incluye medios con escasa densidad de información que se divide entre varios canales sensoriales, estos medios son abiertos por lo que permiten la participación y la interacción, la televisión es un ejemplo de medio frío. En contraste, los medios calientes se extienden en alta definición y comprenden un único sentido, por ende, el efecto de estos medios no involucra empatía ni participación, la radio o el periódico pueden considerarse como medio calientes. De esta manera, al momento de vincular la clasificación de McLuhan con el entorno tecnológico actual, podría catalogarse a Internet como un medio frío debido a características como el amplio grado de interactividad que permite (Gómez, 2005).

El auge de los medios electrónicos de comunicación durante el siglo XX, sobre todo de aquellos considerados como fríos, condujo al establecimiento de un nuevo ambiente mediático que invita a la unificación y la participación. La información transmitida por una amplia variedad de medios es emitida y actualizada en un flujo constante. La televisión, el medio más emblemático de la era *mass media*, ha sido un claro ejemplo de estas transformaciones porque no funciona solamente como un medio que proporcione contexto, sino que demanda una profunda participación y un continuo involucramiento (McLuhan y Fiore, 2001). La televisión es capaz de incorporar a toda una nación en procesos rituales, permite que las personas permanezcan alerta de acontecimientos heroicos o tragedias que acontezcan en cualquier lugar del planeta; ello,

entre otros aspectos, incide en que los individuos que aparecen en televisión, como políticos o personalidades del entretenimiento, se conviertan en arquetipos para el resto de la sociedad (McLuhan y Powers, 1995).

Al analizar el vínculo entre las propuestas de McLuhan y la comunicación en la era digital, Sotelo (2011) considera que, así como McLuhan describió a la Galaxia Marconi y sus medios electrónicos de comunicación, al acercarse a cada vez más tecnologías digitales la humanidad podría vivir ahora en la Galaxia Berners-Lee, nombre asignado en honor al creador de la *World Wide Web*. A grandes rasgos, la teoría de McLuhan sostiene que los medios masivos de comunicación y las tecnologías de información comunicación han construido una aldea global en la que el tiempo y el espacio se difuminan, y en donde los seres humanos pueden experimentar múltiples sucesos al mismo tiempo; esto otorga al hombre y la mujer la posibilidad de vivir sin fronteras y satisface la necesidad del humano de contemplar todo lo que sucede a su alrededor (McLuhan y Powers, 1995). Es por ello que, al revisar los planteamientos de McLuhan, Islas (2004) arguye que la sociedad de la información, con su nueva constelación mediática erigida en Internet, puede ser considerada como la siguiente fase en el desarrollo de la aldea global.

La información proveniente de distintos entornos erosiona los valores tanto individuales como comunitarios (McLuhan y McLuhan, 2009) y la simultaneidad es el rasgo predominante de la aldea global, que se convierte en “un lugar para todo con todo en un lugar” (McLuhan y Fiore, 2001, p.16). En consecuencia, los medios electrónicos, y ahora podría decirse que también las tecnologías digitales, funcionan como elementos que retribalizan, es decir, los patrones de interdependencia social se modifican debido a que la simultaneidad de la aldea global hace que el modelo de vida privado y aislado retroceda a la experiencia emocional como la que se tendría en una vida tribal. En dicha forma de existencia “muchacha gente sabe mucho acerca de otros” (2001, p.24) debido a que los diálogos establecidos trascienden el nivel familiar o local para alcanzar dimensiones globales; para el autor canadiense, todos los individuos se relacionan entre sí y están presentes al mismo tiempo en la aldea global.

Como resultado de la abundancia de información en la aldea global, tal como señala Colina (2005), McLuhan acierta cuando prevé el potencial no solo de la televisión, sino también de las redes de computadoras y los satélites, para obtener poderes de carácter hipnótico que revolucionan la experiencia sensorial humana. La constante actualización de información en los medios electrónicos, con datos que llegan a la velocidad de la luz desde todas partes del espacio electrónico, puede provocar colapsos mentales a gran

escala dado que, mientras el ser humano permanece en un lugar, su mente es bombardeada por noticias y actualizaciones provenientes de todo el mundo (McLuhan y Powers, 1995).

Marshal McLuhan falleció en 1980. Facebook fue creada 24 años después, en 2004. No obstante, la revisión de ciertos argumentos plasmados por el autor permite establecer una clara correspondencia entre algunas de sus propuestas y el impacto social de tecnologías de comunicación como las redes sociales. Los *social media* y, en general, las plataformas virtuales de interacción, transforman a los usuarios en productores y consumidores de información al mismo que demandan un alto nivel de compromiso y participación.

McLuhan sostiene además que el futuro de los medios sería interactivo. La constante información, quizá transmitida en forma de cápsula con tendencia al ideograma, descripción que guarda paralelismos con un *tweet*, facilitaría que los usuarios pudieran “resistir el carácter propagandista de la red de programación nacional que emana de solo dos o tres fuentes” (McLuhan y Powers, 1995, p.95); pero al mismo tiempo, la información de la actividad de los usuarios serviría para construir perfiles de sus hábitos individuales que podrían venderse a consorcios privados. McLuhan continúa su previsión cuando dice que, debido a estos datos transmitidos por los propios usuarios, tanto la información como los servicios y productos podrían personalizarse conforme preferencias individuales. Para finalizar, en lo que respecta al futuro de la democracia y la participación ciudadana, augura que “el referéndum electrónico se convertirá en una especie de regla del hogar” (McLuhan y Fiore, 2001, p.107) ya que la audiencia de los nuevos medios se establece como una fuerza creativa y participativa que ejerce su influencia en la actividad social a través de las tecnologías de comunicación.

Metodología

El universo de análisis estuvo compuesto por los seis capítulos que conforman la serie sin tomar en cuenta el especial navideño, mientras que la muestra se integró con tres de los seis episodios: *The National Anthem* (Brooker y Bathurst, 2011), *White Bear* (Brooker y Tibbetts, 2013) y *The Waldo Moment* (Brooker y Higgins, 2013). Debido a que algunos de los episodios de *Black Mirror* presentan tecnologías aún no inventadas y esta investigación se ha abocado al análisis de MCM y TIC existentes en la actualidad, la elección de los tres capítulos referidos se hizo mediante un muestreo intencional, definido por Alaminos y Castejón como una “estrategia no probabilística válida para la recolección de datos, en especial para muestras pequeñas” (2006, p.50). Tras una primera revisión del contenido de la serie, se determinó que, en los tres episodios elegidos, los MCM y las

TIC tenían una mayor representación que en los capítulos no seleccionados, por lo que serían de mayor utilidad para los propósitos de la investigación.

Con el fin de facilitar la comprensión de los siguientes apartados, se presenta una breve sinopsis de los tres episodios elegidos para la conformación de la muestra.

The National Anthem. En el Reino Unido, la princesa Susannah es secuestrada. Sus captores difunden un video a través de YouTube en el cual la princesa relata que la única demanda para liberarla es que el primer ministro británico Michael Callow aparezca en cadena nacional sosteniendo relaciones sexuales con un cerdo. Esto desencadena una fuerte reacción mediática y social que mantiene en suspenso a toda una nación.

White Bear. Victoria despierta en una habitación sin poder recordar nada sobre su vida. Sale a la calle y nota que todas las personas a su alrededor la graban con sus teléfonos celulares. Victoria es perseguida por hombres armados, en su huida, se encuentra con personas que le informan que un transmisor ha convertido a muchos humanos en seres que no hacen más que grabar todo lo que ven.

The Waldo Moment. El oso Waldo, un personaje animado, compite en unas elecciones locales en el Reino Unido. Jamie, el hombre que anima a Waldo mediante captura de movimiento, sostiene una lucha personal al mismo tiempo que Waldo participa en la campaña electoral.

Para la valoración de los datos recuperados, se recurrió al análisis de contenido por ser una técnica que permite dar cuenta de manera objetiva y verificable del contenido manifiesto de los mensajes al reclamar la objetividad científica y cubrir el mensaje completo con una muestra adecuadamente obtenida (Fiske, 1984). Además, esta herramienta interpreta los datos obtenidos a partir de las variables en las que el elemento común de todos los elementos recuperados es su capacidad para albergar un contenido que leído o interpretado adecuadamente da información sobre el tema investigado (Abela, 2002).

Fue realizado un análisis de contenido mixto que incorporó resultados cuantitativos y cualitativos. Por un lado, según Krippendorff (1980), el análisis cuantitativo arroja resultados replicables gracias a las deducciones estadísticas del texto y sus propiedades, mientras que el análisis cualitativo estudia el proceso de comunicación entre el texto y el contexto, estableciendo un conjunto de reglas de análisis. Por su parte, Gómez (2000) considera que el análisis cuantitativo permite comparar la frecuencia de aparición de elementos establecidos como unidades de información y el análisis

cualitativo sirve para medir la presencia de determinados temas o conceptos en algún contenido.

Los capítulos fueron vistos a través del servicio de *streaming* Netflix. Para la codificación de variables relacionadas con frecuencias se emplearon subcategorías establecidas previamente con el fin de medir la aparición y mención de cada uno de los MCM y las TIC cuya representación se analizó. Respecto a las variables vinculadas con el comportamiento de los personajes de la serie, se utilizó una codificación cualitativa que agrupó las conductas en diversas categorías determinadas *a posteriori*.

Las siguientes son las variables establecidas para el análisis de contenido:

- a) Medios de comunicación masiva. Incluye la representación de dos medios electrónicos: la televisión y la radio; así como de la prensa impresa. Las categorías asignadas a esta variable son: frecuencia de menciones y apariciones de MCM y sus contenidos, y comportamiento de los personajes causados por los contenidos de los MCM.
- b) Tecnologías de información y comunicación. Integrada por la forma en que se representan tanto los dispositivos de comunicación (computadoras personales, teléfonos celulares y tabletas) como tres plataformas virtuales de interacción (Facebook, Twitter y YouTube). Con las categorías: frecuencia de menciones y apariciones de plataformas virtuales y sus contenidos; comportamiento de los personajes causados por los contenidos de las plataformas virtuales; frecuencia de menciones y apariciones de dispositivos de comunicación, y comportamiento de los personajes causados por el uso de dispositivos de comunicación.

Hallazgos

Frecuencia de menciones y apariciones de MCM y sus contenidos

La Tabla 1 presenta la frecuencia de menciones y de apariciones de los medios de comunicación masiva en los tres episodios que conforman la muestra: *The National Anthem* (1), *White Bear* (2) y *The Waldo Moment* (3).

Tabla 1

Episodio	Frecuencia de menciones a MCM			Frecuencia de apariciones de MCM		
	Televisión	Radio	Prensa	Televisión	Radio	Prensa
1	7	0	4	33	0	1
2	3	0	0	4	0	0
3	1	0	1	9	0	3
<i>Total</i>	11	0	5	46	0	4
<i>Porcentaje (%)</i>	68.75	0	31.25	92	0	8

Comportamiento de los personajes causados por los contenidos de los MCM

En esta categoría se incluye la comprensión del alcance global de los medios de comunicación por parte de los personajes, así como la respuesta social a un suceso de alto impacto transmitido por los MCM que consiste en la paralización de una nación entera.

El episodio *The National Anthem* es el que mejor sirve para ilustrar la influencia de los MCM en las actividades y actitudes de los personajes dentro de la serie. Durante los primeros minutos de dicho capítulo se presenta una advertencia que define el curso de los acontecimientos en el resto del episodio: “El primer ministro debe aparecer en todas las emisoras británicas, de cable y satelitales, y mantener relaciones sexuales con un cerdo”. Si quiere que la princesa Susannah sea liberada, Michael Callow, primer ministro del Reino Unido debe cumplir el extraño requerimiento de los captores.

El gobierno británico decide girar una instrucción para que los medios de comunicación del Reino Unido no difundan ni la noticia del secuestro ni la petición de rescate. Aunque de inicio la orden es acatada, el hecho de que la noticia se dé a conocer en otras partes del mundo, obliga a realizar la cobertura local del hecho. El extracto de diálogo por parte de periodistas de una televisora británica que se presenta a continuación da cuenta de cómo los personajes reconocen la difusión global del acontecimiento abordado en el episodio.

Editor 1: “Nadie más lo ha difundido”.

Editor 2: “He oído que la cobertura de Facebook es muy completa”.

Reportero: “Está en CNN y en Fox. Y en MSNBC, Al Jazeera, NHK”.

Editor 1: “De acuerdo. ¡Por Dios, qué mundo!”.

Las implicaciones de la difusión mundial de la noticia son referidas en otras ocasiones, como cuando una de las periodistas involucradas en la cobertura considera que ya “todos han visto el video [de Susannah anunciando la petición de sus captores] y ya conocen todos los detalles”. Conforme se acerca la hora fijada para que Michael Callow aparezca en cadena nacional, la televisión presenta sondeos de ciudadanos británicos que opinan respecto a las acciones que debiera seguir el primer ministro, pero al mismo tiempo los noticiarios piden no olvidar que el secuestro “se ha convertido en una historia de relevancia mundial”. Tras la resolución del conflicto central del episodio, una presentadora de televisión ofrece su reflexión al decir que: “Mientras los comentaristas culturales debaten su trascendencia, es innegable que con una audiencia global de mil 300 millones de espectadores fue un evento en el que todos participamos”.

Por otro lado, en lo relativo a la respuesta social a los contenidos de los medios de comunicación masiva, en específico de la televisión, se observa un efecto paralizador debido al interés hacia el suceso presentado en The National Anthem que se relaciona directamente con el hecho de que un miembro de la familia real y el primer ministro del Reino Unido sean los involucrados. El episodio presenta a una audiencia excitada desde el momento en que conoce la demanda de los secuestradores hasta el desenlace del acontecimiento; conforme se dan a conocer nuevos y más emocionales aspectos de la noticia, la atención colectiva aumenta.

“Al acercarse el límite de las cuatro de la tarde, la nación entera está paralizada observando esta situación extraordinaria”, se anuncia en televisión. Este es el punto culminante de un entumecimiento con proporciones más allá del nivel nacional. Las distintas tomas que muestran calles y espacios públicos vacíos a lo largo del territorio del Reino Unido permiten apreciar cómo una nación se ha paralizado, todos permanecen dentro de sus viviendas o trabajos atentos a la transmisión. Un mensaje advierte: “En unos minutos el primer ministro realizará un acto indecente en sus pantallas, se recomienda a los espectadores que apaguen su televisor inmediatamente”, pero se vuelve un intento fallido de persuadir a la población de apagar el televisor, la atención se mantiene durante todo el tiempo en el que Michael Callow sostiene relaciones sexuales con una cerda.

Una de las relevaciones finales en *The National Anthem* es que Susannah fue liberada algunos minutos antes de que el primer ministro apareciera en cadena nacional, mientras todos permanecían atentos a la televisión. El siguiente fragmento de diálogo entre dos asesores del primer ministro revela un grado de conciencia por parte de los personajes del poder de la televisión para concentrar el interés colectivo.

Asesor: “Al parecer la dejó libre treinta minutos antes de que pasara”.

Asesora: “¿Por qué?”.

Asesor: “Supongo que sabía que todos estarían frente a una pantalla”.

Frecuencia de menciones y apariciones de plataformas virtuales y sus contenidos

La Tabla 2 contiene la frecuencia de menciones y apariciones de las plataformas virtuales en los tres episodios que conforman la muestra: *The National Anthem* (1), *White Bear* (2) y *The Waldo Moment* (3).

Tabla 2

Episodio	Frecuencia de menciones a plataformas virtuales			Frecuencia de apariciones de plataformas virtuales		
	YouTube	Facebook	Twitter	YouTube	Facebook	Twitter
1	4	2	3	2	0	2
2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	5	1	0	1
<i>Total</i>	6	3	8	3	0	3
<i>Porcentaje (%)</i>	35.29	17.64	47.05	50	0	50

Comportamiento de los personajes causados por los contenidos de las plataformas virtuales

En lo relativo a las acciones y actitudes originadas a partir del acercamiento entre los personajes de la serie y las tres plataformas virtuales seleccionadas para la muestra, destacan dos tendencias: el impacto de las plataformas virtuales como canales de información alternos a los MCM y la consolidación de los participantes en estas plataformas, especialmente en Twitter, como una fuerza social con poder de decisión en asuntos de diversa índole.

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”.

Como lo demuestra este extracto de un diálogo en *The National Anthem*, un tipo de reacción a la capacidad de difusión de las tecnologías de información es sorpresa o incluso rechazo ante el poder de las plataformas virtuales de interacción. En otro fragmento de diálogo, Michael Callow expresa molestia 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”.

Twitter y YouTube ejercen en *The National Anthem* como medios alternativos que permiten conocer la información sobre el secuestro. En lugar de enterarse del suceso por televisión, debido a la orden gubernamental de prohibir la difusión de la noticia, el episodio muestra a algunas personas viendo el video de la princesa por medio de YouTube. Incluso la esposa del primer ministro aparece en diversas ocasiones durante el capítulo leyendo en Twitter o en YouTube los comentarios de la población acerca de su marido. Durante todo el episodio referido, se puede ver cómo los usuarios están al pendiente de las actualizaciones en sus redes, publican y comentan en diversos sitios; su interacción con estas tecnologías parece tener un impacto emocional en ellos, por ejemplo, provocando euforia o consternación.

En otro orden de ideas, los capítulos analizados permiten registrar una percepción por parte de algunos personajes respecto a que la participación de las audiencias en las plataformas virtuales de interacción hace que la opinión de cualquier individuo pueda difundirse e incidir en aspectos sociales. “Es un día único. El video del secuestro ha sido visto por más de 18 millones de personas. Las redes sociales hierven con un promedio de 10 mil tweets por minuto”, dice un presentador de noticias en *The National Anthem*; mientras que en un noticiario en *The Waldo Moment* se comenta que: “Waldo se ha hecho viral. El vídeo de su enfrentamiento ha sido visto más de un millón de veces. Hay grupos de Facebook que piden que Waldo forme un partido”.

De esta forma se reconoce a las plataformas virtuales, con especial énfasis en Twitter, como fuerzas activas de decisión. “Twitter no se cansa de Waldo, lo adoran”, “Jason Gladwell renuncia avergonzado por escándalo de fotos en Twitter”, “Estás dondequiera. Twitter, las noticias”, son algunos comentarios emitidos en *The Waldo Moment* que resaltan la relevancia atribuida a Twitter.

Frecuencia de menciones y apariciones de dispositivos de comunicación

La Tabla 3 muestra la frecuencia de menciones y apariciones de los dispositivos de comunicación en los tres episodios que conforman la muestra: *The National Anthem* (1), *White Bear* (2) y *The Waldo Moment* (3).

Tabla 3

Episodio	Frecuencia de menciones de dispositivos de comunicación			Frecuencia de apariciones de dispositivos de comunicación		
	Teléfono celular	Tableta	Ordenador personal	Teléfono celular	Tableta	Ordenador personal
1	0	0	0	28	3	18
2	1	0	1	183	0	2
3	1	0	1	18	9	9
<i>Total</i>	2	0	2	229	12	29
<i>Porcentaje (%)</i>	50	0	50	84.81	4.44	10.74

Comportamiento de los personajes causados por el uso de dispositivos de comunicación

A lo largo de los capítulos analizados, los personajes de *Black Mirror* realizan un uso constante de sus dispositivos de comunicación, ya sea para consultar noticias, comunicarse con conocidos o grabar lo que sucede a su alrededor. Destaca una actitud de confianza respecto al uso de tales dispositivos, como cuando *Jack Napier*, el jefe de Jamie en *The Waldo Moment*, considera que: “No necesitamos políticos, todos tenemos iPhones y computadoras, cualquier decisión importante la ponemos en línea y que la gente vote”.

Sin embargo, en *White Bear*, la actitud de confianza respecto a los dispositivos se convierte en una dependencia total. Este episodio refleja la angustia de Victoria al ser perseguida y grabada con las cámaras de los celulares de todas las personas con las que se encuentra. Pareciera que todos se han convertido en meros observadores que no hacen más que registrar lo que ocurre frente a ellos. Esta situación lleva a Victoria a preguntarse: “¿Qué le pasa a esa gente? ¿Por qué no nos ayudan?”. Si bien, al final del episodio se revela que la situación en la que Victoria es perseguida y grabada consiste en un castigo luego de que ella registrara en video el homicidio de una niña, la constante grabación con las cámaras de los teléfonos denota una actitud de subordinación ante esta tecnología.

Discusión

Con relación a los resultados cuantitativos obtenidos respecto a la frecuencia de menciones y apariciones de los medios de comunicación masiva en los capítulos de *Black Mirror* que integran la muestra, destaca la preponderancia de la televisión, que emerge como el medio con más menciones (7 en total que representan un 68.75 por ciento de todas las menciones de MCM) y más apariciones (33 en total que representan un 92 por ciento de todas las apariciones de MCM), mientras la frecuencia de aparición y mención de la prensa fue casi nula y la radio no apareció ni se mencionó ninguna vez.

La explicación para estos hallazgos puede encontrarse en la visión de McLuhan acerca de la comunicación electrónica y el rol preponderante de la televisión en tal entorno mediático. En su clasificación de los medios de comunicación (1996), el autor coloca a la prensa y la radio en la categoría de medios calientes que inducen a la pasividad, mientras la televisión es un medio frío que invita a la participación y el involucramiento; esta situación podría servir para explicar por qué hay una mayor representación de la televisión en comparación con la radio y la prensa, pues en un contenido mediático como *Black Mirror*, en el que el rol de los medios de comunicación adquiere especial

relevancia, un medio que necesita de un mayor grado de compromiso e incluso entusiasmo por parte de la audiencia podrá aparecer más que uno sin tales requerimientos, para poder obtener así una representación más extensa del impacto social de los MCM.

Es preciso insistir que la televisión representada en *Black Mirror* aparece como un canal capaz de generar un profundo vínculo con la audiencia, característica primordial de los medios fríos. Para conseguir este acercamiento con el público, los contenidos televisivos recurren al aspecto espectacular y sensacionalista de los sucesos informativos. A pesar de que 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. Como Cigüela y Martínez (2014a) anticipaban al catalogar a la serie dentro del género del narcisismo televisivo, *Black Mirror* realiza una representación de los MCM, con marcado énfasis en la televisión, capaz de develar los recursos de los que este medio intenta valerse para sobrevivir en un entorno en el que la interacción de Internet parece ganar más y más adeptos.

Por otra parte, la serie también muestra los efectos de la televisión desde la perspectiva de sus audiencias. En el episodio *The National Anthem* es posible observar a la televisión como generadora de opinión pública y portadora de contenidos que son consumidos en todo el mundo. Tal como lo propone McLuhan (1995), la aparición de un país absorto en un evento televisado se puede asumir como la representación del poder de la televisión para incorporar a millones de personas en procesos rituales al permitir que los individuos permanezcan al tanto de acontecimientos heroicos o tragedias en cualquier rincón de la Tierra, los cuales suelen estar protagonizados por figuras arquetípicas de la sociedad como lo sería un dirigente nacional.

Incluso, pudiera conjeturarse que lo acontecido en este episodio es un acercamiento a un colapso mental a gran escala provocado por la constante ráfaga de noticias provenientes de diversas fuentes como preveía el teórico de la comunicación (McLuhan y Fiore, 2001). La representación que la serie hace de los impactos que los MCM pueden tener en la sociedad concuerda también con el concepto de una aldea global sin límites temporales o espaciales, en la que los individuos poseen la capacidad de experimentar múltiples sucesos al mismo tiempo y en la que todos participan y están presentes de manera simultánea (2001). Si bien el epicentro de la acción en *The National Anthem* es Londres, el episodio permite en varias ocasiones percibir cómo el suceso tiene un alcance global permitido en buena medida por la transmisión televisiva.

El desenlace del secuestro de la princesa Susannah mantiene en vilo a millones de personas, finalmente se descubre que la intención de su captor era demostrar el letargo de una nación abstraída en una realidad televisada. Este punto es quizá el de mayor relevancia respecto a la forma en la que *Black Mirror* retrata a las implicaciones sociales de los medios de comunicación masiva. La inmersión hacia la pantalla del televisor que se gesta en este capítulo alcanza proporciones descomunales, el absorbimiento es tal que lo que ocurre dentro de la transmisión adquiere más relevancia que lo sucedido con la vida de la princesa; esta es la manera en que la serie percibe al aun existente poder de la televisión para intercambiar el lugar del espectáculo con el de la realidad y crear así colapsos mentales con escala planetaria.

Sobre la mención y aparición de las plataformas virtuales en los capítulos de *Black Mirror* que conforman la muestra, la representación de las tres plataformas tomadas en cuenta para la investigación (YouTube, Facebook y Twitter) es más equilibrada si se le compara con la representación de los medios de comunicación masiva. En cuanto a las menciones, Twitter fue la más citada (4 veces), seguida de YouTube (3 veces) y Facebook en el último sitio (2 veces). En el caso de las apariciones, YouTube y Twitter se reparten el total con tres apariciones cada una. Los hallazgos permiten sugerir que la ligera preeminencia de Twitter respecto a las otras dos plataformas analizadas en *Black Mirror* se puede atribuir al hecho de que Twitter y, en menor medida, YouTube sirven para la libre difusión de información al tiempo que favorecen una interacción masiva; mientras Facebook tiene un carácter más privado basado en la interacción con amigos, familiares y conocidos.

Si antes se describía el involucramiento de las audiencias representadas en *Black Mirror* con la televisión, parece que el vínculo que se genera con las redes sociales es todavía más profundo. El análisis cualitativo de la forma en que las plataformas virtuales de interacción son mostradas en la serie conduce a establecer, en un primer momento, que el uso de tales herramientas afecta la forma en que los personajes de la serie reciben y comparten noticias y opiniones vinculadas a los sucesos de actualidad, o publicaciones de entretenimiento relacionado con personajes o situaciones provenientes ya sea del entorno inmediato o de un contexto global. La interactividad predicha por McLuhan, con la consecuente apertura de más canales de información (McLuhan y Powers, 1995) luce como un rasgo predominante del retrato que la serie hace sobre estas tecnologías.

Pese a que Marshall McLuhan no vivió para analizar a las tecnologías de información y comunicación que han surgido en el siglo XXI, es factible catalogar a Internet como un medio frío de la misma manera en que lo hace Gómez (2005), esto

supone un alto nivel de compromiso y participación por parte de los usuarios de las plataformas virtuales de interacción. En consecuencia, lo sucedido sobre todo en los episodios *The National Anthem* y *The Waldo Moment*, en los que los usuarios de las redes sociales fungen como una fuerza colectiva que ejerce presión en las decisiones públicas, permite observar la realización de una especie de referéndum electrónico o digital, como del que hablaba McLuhan (2001), para quien esta acción sería uno de los signos de la transformación de la audiencia en un poder creativo y participativo.

En *Black Mirror* la sociedad confiere tanta importancia a la información difundida a través de las plataformas virtuales como la que se atribuye a las noticias divulgadas por televisión. La información de los diversos canales online se convierte en una alternativa a lo difundido por los medios tradicionales como McLuhan conjeturó que sucedería (1995). Inclusive, en ocasiones los MCM representados en la serie remiten a los contenidos de las redes sociales, como cuando en los noticiarios se hace alusión a la actividad en Twitter. Tales resultados remiten al enunciado de McLuhan que establece que el “contenido de todo medio es otro medio” (1996, p.30); de esta forma, cuando en los capítulos de la serie los MCM incluyen entre sus contenidos información proveniente de, por ejemplo, YouTube, se hace patente cómo un medio puede dar cabida a otro.

De acuerdo con lo explicado en los párrafos anteriores, a primera vista pudiera suponerse que *Black Mirror* pone especial atención al rol positivo de las redes sociales que permite a las personas obtener un acercamiento más inmediato a los sucesos, tanto en temporalidad como en proximidad física, que el que puede experimentarse a través de una transmisión televisiva. Sin embargo, esta aparente libertad ofrecida por las plataformas virtuales no siempre trae consigo efectos benéficos pues, tal como constatan varios personajes dentro de la serie, la calidad de las opiniones vertidas en redes sociales puede debilitar el debate público al decantarse por el morbo, la burla y la exageración. Además, los episodios de la serie presentan una y otra vez a los usuarios involucrados en una especie de perversa intimidad con plataformas como YouTube; el empleo de estos servicios los acerca a los sucesos de actualidad, pero a la vez, los aleja de la realidad para trasladarlos al mundo creado a través de las pantallas.

En lo que se refiere a los datos obtenidos por el análisis cuantitativo de la frecuencia de menciones y apariciones de los dispositivos de comunicación, se presenta una escasa frecuencia de menciones (el teléfono celular y el ordenador personal son mencionados dos veces respectivamente), pero una repetida aparición de dichas tecnologías, debida en buena medida a la alta frecuencia de apariciones de teléfonos celulares en el episodio *White Bear* (183 apariciones). En este capítulo, el uso de los

dispositivos de comunicación alcanza niveles de dependencia y obsesión. Si bien, conviene recalcar una vez más que la trama de dicho capítulo gira en torno a un castigo por un crimen cometido por la protagonista de la historia, la insensibilidad mostrada por los personajes que aparecen tomando fotografías y grabando con sus teléfonos celulares se asemeja a la compulsión descrita por McLuhan (1996) que lleva a los seres humanos a sujetarse y servir a sus propias extensiones comunicativas.

La cacería de la que es víctima Verónica en el episodio referido funciona como una metáfora de la obsesión contemporánea con los gadgets, en especial con el teléfono inteligente. Díaz (2014) considera que *Black Mirror* está situada en un presente modificado y no en un futuro cercano, por ende, lo que ocurre en *White Bear* puede ser una versión distorsionada de la ubicuidad que han adquirido dichos dispositivos, la cual, mediante la exposición del individuo permitida a través de sus registros fotográficos o en video, contribuye a la erosión de la privacidad; esto bien podría implicar un retorno a una existencia de carácter tribal, como la que explica McLuhan (McLuhan y Fiore, 2001), en la que el conocimiento de la vida íntima de otros resulta natural.

Los hallazgos del estudio apuntan a que, en general, la serie *Black Mirror* presenta a sus personajes en situaciones en las que el uso constante de los dispositivos de comunicación resulta ambiguo, para algunos este uso los beneficia al poder acceder a información a través de ellos y para otros representa un problema por la dependencia generada hacia tales artefactos; de estas dos tendencias, predomina la de mostrar la compulsión en el empleo de dispositivos móviles, en particular del teléfono celular, pues pareciera que el individuo no puede existir sin el soporte que le otorga la posesión de esta tecnología. A lo largo de la serie persiste una pasividad por parte de los personajes para permitir la indiscriminada penetración del smartphone en cada ámbito de sus vidas, ya sea para comunicarse con otros, registrar lo que sucede alrededor o mantenerse enterados de los acontecimientos políticos o sociales; en consecuencia, el teléfono inteligente se erige como la piedra angular y aparentemente subyugadora que controla cada vez más el devenir de la vida humana.

Conclusiones

El análisis de *Black Mirror*, entendido como un producto mediático de vanguardia que se aleja de las temáticas tradicionalmente abordadas en las series televisivas, permite examinar el rol de los medios de comunicación y las tecnologías de información y comunicación en la sociedad contemporánea. *Black Mirror* es en sí mismo un producto mediático cuyo contenido remite directamente a otros medios, la serie da cuenta de la

manera en que los medios y las tecnologías de comunicación impulsan cambios en las dinámicas sociales. Por estos motivos, el contenido de *Black Mirror* valida la idea de McLuhan de que el medio es el mensaje.

A pesar de que en la serie hay algunas alusiones al impacto positivo de los MCM y las TIC en la sociedad, como cuando la abundancia de información en redes sociales permite a la gente acercarse a un suceso que de otra forma permanecería oculto, prevalece en *Black Mirror* una especie de advertencia sobre los riesgos que implica la inmersión de la vida humana en el espacio mediático y tecnológico; por ello, al igual que Singh (2014), es conveniente postular que esta serie trasciende los límites usuales de las distopías tecnológicas presentadas en cine o televisión. Por ejemplo, para conseguir un oscuro retrato de una sociedad obsesionada con el espectáculo, como refiere Ungureanu (2015), la serie no precisa de grandes artilugios visuales, le basta con presentar al espectador un mundo enfrascado en las tendencias de Twitter o en las cámaras de los teléfonos celulares.

Al analizar la representación que la serie hace tanto de los MCM como de las TIC, resulta posible vislumbrar el alcance global que tienen los medios masivos o la simultaneidad y participación que definen a la comunicación mediada por las tecnologías digitales. Si bien, lo mostrado en *Black Mirror* se trata solamente de una representación construida a partir de la percepción e intenciones de sus creadores, el estudio realizado ha permitido hallar sólidas similitudes entre la descripción que McLuhan realizó acerca de la comunicación electrónica y los contenidos de la serie. Algunas aproximaciones entre McLuhan y *Black Mirror* se presentan en aspectos como el poder de la televisión para atraer la atención colectiva, la consolidación de un entorno mediático que permite la difusión instantánea de noticias en una escala planetaria o la irrupción de canales de información como Twitter que permiten la personalización de los contenidos recibidos al mismo tiempo que facilitan el involucramiento de las audiencias con los sucesos globales.

Recientemente, *Netflix* ha anunciado que producirá la tercera temporada de *Black Mirror*, la cual contará con doce capítulos. Para enriquecer los resultados obtenidos en esta investigación, resultará necesario continuar con el análisis de contenido de tales episodios para dar cuenta de posibles cambios en las temáticas manejadas y de distintas formas de presentar las problemáticas tratadas en la serie; o bien, registrar una continuación en los temas y perspectivas del programa. Además del estudio acerca de la forma en que se representan los medios y tecnologías existentes en la actualidad, podría investigarse la representación de tecnologías aún no existentes y su impacto dentro de la serie; de esta forma, sería factible realizar un análisis más completo de *Black Mirror* que incluya la totalidad de los episodios producidos hasta ahora, así como el especial de 2014.

Por último, sería también oportuno realizar una futura investigación acerca de la recepción que las audiencias hacen de *Black Mirror*, para indagar de qué manera el público percibe a la serie y a la representación que ésta hace de los medios de comunicación masiva y las tecnologías digitales.

Bibliografía

- Abela, J. (2002). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Consultado en diciembre de 2015 en <http://public.centrodestudiosandaluces.es/pdfs/S200103.pdf>
- Alaminos, A. y Castejón, J. (2006). *Elaboración, análisis e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Alicante: Editorial Marfil.
- Brooker, C. (Escritor) y Bathurst, O. (Director). (2011). The National Anthem [episodio]. En Brooker, C., *Black Mirror*. Londres: Channel 4.
- Brooker, C. (Escritor) y Higgins, B. (Director). (2013). The Waldo Moment [episodio]. En Brooker, C., *Black Mirror*. Londres: Channel 4.
- Brooker, C. (Escritor) y Tibbetts, C. (Director). (2013). White Bear [episodio]. En Brooker, C., *Black Mirror*. Londres: Channel 4.
- Channel 4. (s.f.). *Channel4.com*. Consultado en octubre de 2015 en <http://www.channel4.com/programmes/black-mirror/episode-guide>
- Cigüela, J. y Martínez, J. (2014a). El imaginario social de la democracia en *Black Mirror*. *Revista Latina de Sociología*, 4, 90-109.
- Cigüela, J. y Martínez, J. (2014b). Pensamiento pop en *Black Mirror*. El monstruo y su linchamiento. *Doxa Comunicación*, 19, 85-107.
- Colina, C. (2005). McLuhan y las tecnologías de la comunicación. *Humánitas. Portal temático en Humanidades*, 1-17.
- Díaz, V. (2014). *Black Mirror*: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Revista Teknokultura*, 11(3), 583-606.
- Fiske, J. (1984). *Introducción al estudio de la comunicación*. Patricia Anzola (trad.). Bogotá: Norma.

- Gómez, M. (2000). Análisis de contenido cualitativo y cuantitativo: definición, clasificación y metodología. *Revista de Ciencias Humanas*, 20. Consultado en noviembre de 2015 <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev20/gomez.htm>
- Gómez, G. (2005). Internet según McLuhan. Un medio frío con diferentes grados. *Razón y Palabra*, 10(44). Consultado en enero de 2016 en <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n44/ggomez.html>
- IMDb. (s.f.). *IMDb.com*. Consultado en diciembre de 2015 en <http://www.imdb.com/title/tt2085059/>
- Islas, O. (2004). Marshall McLuhan, 40 años después. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 86, 32-37. DOI: <http://dx.doi.org/10.16921/chasqui.v0i86.1516>.
- Islas, O. y Benassini, C. (2011). *Conocer y pensar a Marshall McLuhan*. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Jagodzinski, J. (2015). The Prosthetic Space of Art: Taking the “Visual” Out of Visual Art. *Qualitative Inquiry*, 21(6), 510-519. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1077800415581887>.
- Jancovich, M. y Lyons, J. (eds.). (2003). *Quality popular television: cult TV, the industry and fans*. London: British Film Institute.
- Krippendorff, K. (1980). *Content analysis. An Introduction to its Methodology*. Beverly Hills: Sage.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Patrick Ducher (trad.). Barcelona, España: Paidós.
- McLuhan, M. y Fiore, Q. (2001). *The medium is the message*. California: Gingko Press.
- McLuhan, M. y McLuhan, E. (2009). Las leyes de los medios. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 14, 285-316.
- McLuhan, M. y Powers, B. (1995). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Claudia Ferrari (trad.). Barcelona, España: Gedisa.

- Pousa, L. (2013). El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en *Black Mirror*. *Secuencias*, 38, 47-64.
- Singh, G. (2014). Recognition and the image of mastery as themes in *Black Mirror* (Channel 4, 2011–present): an eco-Jungian approach to ‘always-on’ culture. *International Journal of Jungian Studies*, 6(2), 120-132.
- Sotelo, J. (2011). Si McLuhan levantara la cabeza... La computación en la nube y el nuevo paradigma sociocultural. *Revista de Estudios de Juventud*, 92, 111-121.
- Ungureanu, C. (2015). Aestheticization of politics and ambivalence of self-sacrifice in Charlie Brooker’s *The National Anthem*. *Journal of European Studies*, 45(1), 21–30. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/0047244114553767>.