

***Black Mirror: Cartografías de la identidad en la era
multipantalla***¹

***Black Mirror: Cartographies of identity in the
multiscreen era***

***Black Mirror: Cartografias da identidade na era
multiscreen***

Susana Díaz

Universidad Carlos III de Madrid /

Grupo de investigación TECMERIN (España)

sdperez@hum.uc3m.es

Carlos Gómez

Universidad Carlos III de Madrid /

Grupo de investigación TECMERIN (España)

cagomez@hum.uc3m.es

Fecha de recepción: 28 de abril de 2017

Fecha de recepción evaluador: 3 de mayo de 2017

Fecha de recepción corrección: 6 de mayo de 2017

Resumen

Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información han dado lugar a un orden global en el que nada parece quedar fuera del tejido-red digitalizado que define a la era multipantalla. En este escenario, la serie televisiva *Black Mirror* nos interpela como

espectadores sobre las radicales transformaciones que la mediación tecnológica ha introducido en la conformación de nuestra identidad como sujetos sociales, desde la percepción del propio yo a las dinámicas sociales de interacción colectiva. *Nosedive*, el capítulo que da inicio a la que, hasta la fecha, es su última temporada, traza una incisiva cartografía de esas mutaciones, confrontándonos con los límites de un universo digital en el que toda nuestra existencia y nuestra relación con el mundo rinde culto absoluto a lo visual espectacularizado y se construye en una multitud creciente e interconectada de pantallas e interfaces. Así, el cristal negro y quebrado con el que *Black Mirror* inicia cada uno de sus episodios reclama que situemos nuestra mirada allí donde la luz de esas pantallas muestra su parte de sombra: allí donde, apagadas, se hacen espejo y nos muestran el reflejo en negativo de nuestro propio mundo.

Palabras clave: *Black Mirror*, nuevas tecnologías, identidad social, universo digital, era multipantalla.

Abstract

New information and communication technologies have given birth to a global order in which nothing seems to fall outside the digitalised tissue-network that is at the core of the multiscreen era. In this framework, the television series *Black Mirror* questions us, as viewers, about the radical transformations that technological mediation has introduced in the conformation of our identity as social subjects, from the perception of self to the social dynamics of collective interaction. *Nosedive*, the first chapter of the third and last season of the series to date, draws an incisive cartography of these mutations, facing us with the limits of a digital universe in which our entire existence and our relationship with the world pay absolute tribute to the new spectacle of the visual, and merge with a growing and interconnected multitude of screens and interfaces. Thus, the black, broken glass at the beginning of each episode of *Black Mirror* calls for our gaze to fall on there where the light of the screens show its shadowy part: there where, switched off, the screens become a mirror and give us back, as a negative, the reflection of our own world.

Keywords: *Black Mirror*, new technologies, social identity, digital universe, multiscreen era.

Resumo

As novas tecnologias da comunicação e informação têm levado a uma ordem global em que nada parece estar fora da rede do tecido digitalizado que define a era multi-screen. Neste cenário, a série de TV *Black Mirror* desafia-nos como espectadores sobre as transformações radicais que a mediação tecnológica tem introduzido na formação da nossa identidade como sujeitos sociais, desde a percepção da própria pessoa até as dinâmicas sociais de interação coletiva. *Nosedive*, o capítulo que começa aquela que, até à data, é sua última temporada, desenha uma cartografia incisiva dessas mutações,

confrontando-nos com os limites de um universo digital, onde toda a nossa existência e nossa relação com o mundo rende culto ao visual espetacularizado, e é construído em uma multidão crescente e interconectada de ecrans e interfaces. Assim, o vidro preto e quebrado com o qual *Black Mirror* começa cada um dos seus episódios exige que o nosso olhar incida onde a luz desses ecrans exhibe sua parte de sombra: là onde, apagadas, fazem-se espelhos e nos mostram o reflexo em negativo do nosso próprio mundo.

Palabras-chave: *Black Mirror*, novas tecnologias, identidade social, universo digital, era multi-screen.

Premisa

Partiendo de los planteamientos desarrollados por Juri Lotman en *La estructura del texto artístico* (2011 [1970]) las páginas que siguen analizan, a través de la serie británica *Black Mirror*, la específica conformación de la identidad de los sujetos sociales en el régimen de visualidad propio de nuestra era multipantalla, entendiendo su estatuto de serie televisiva, de texto ficcional, como *documento*, en tanto en cuanto su condición de texto artístico lo dota de un grado de complejidad que es directamente proporcional a su capacidad de transmitir información sobre los horizontes de nuestro imaginario cultural contemporáneo.

Grosso modo, en *La estructura del texto artístico*, Lotman establece una taxonomía en el interior del concepto de lenguaje que incluye: a) las lenguas naturales (por ejemplo el español, el inglés, el italiano, el portugués); b) los lenguajes artificiales (se refiere a los metalenguajes de las descripciones científicas) o los lenguajes de las señales convencionales (por ejemplo, de las señales de ordenación del tráfico en un aeropuerto); y c) los lenguajes secundarios de comunicación o sistemas de modelización secundaria (por los que entiende aquellas estructuras de comunicación que se superponen a la lengua natural, como la religión, el arte o los mitos). El arte vendría a ser un sistema de modelización secundario, en la medida en que se sirve de la lengua natural, no solo como material —si así fuese resultaría ilegítima la inclusión en esta categoría de las artes no verbales—, sino como estructura organizativa: los sistemas modelizadores secundarios se construyen a modo de lengua y, por tanto, son objetos semiológicos. En su examen de la estructura de las naturalezas semiológicas, Lotman realiza la siguiente observación: la complejidad de la estructura es directamente proporcional a la complejidad de la información transmitida y, en el caso de los textos artísticos, su mayor grado de complejidad con respecto a los que no lo son, permite transmitir un volumen de información completamente inaccesible para su transmisión mediante una estructura elemental propiamente lingüística. Así, si repitiésemos un poema en términos de habla habitual, destruiríamos su estructura y, como consecuencia, no llevaríamos al receptor todo el volumen de información que contendría.

Desde esta perspectiva, *Nosedive* de *Black Mirror* supone, como veremos, un objeto extraordinariamente rico a la hora de proporcionar información sobre el proceso que caracteriza la construcción de la identidad social dentro del régimen de visualidad contemporáneo, y ello tanto por su condición de texto ficcional cuanto por su carácter autorreflexivo sobre el discurso que vertebra la hipermodernidad de nuestro universo-red digitalizado.

La era multipantalla y su régimen de visualidad: espectáculo y deseo, control y obediencia

Las nuevas tecnologías de la comunicación y la información han dado lugar a un orden global en el que nada parece quedar fuera del tejido-red digitalizado que define a la era multipantalla. Este universo digital, con su hipnótico e ininterrumpido flujo de imágenes y en el que, en una suerte de vértigo constante, la percepción de nuestra realidad aparece configurada a través de múltiples pantallas, se ha ido contextualizando bajo distintas etiquetas que, de manera genérica y desde perspectivas prominentemente historicistas, suelen asimilarse al concepto de postmodernidad: hipermodernidad, modernidad líquida, hipercapitalismo, sociedad postindustrial y posthistórica, etc.

En su ensayo *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009), anclan en el cine la genealogía de nuestro régimen de visualidad contemporáneo —esto es, la configuración de nuestra mirada en la experiencia del mundo—, precisamente cuando el cine ya no disfruta de su lugar predominante como medio y cuando, sin embargo, el dispositivo imaginario que le es propio sí lo hace:

El del gran espectáculo, la puesta en imagen, el *star-system*. En la cultura hipermoderna hay algo que sólo se puede llamar *espíritu cine* y que atraviesa, riega y nutre las demás pantallas: el cine se ha convertido en un círculo cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna. Cuanto más compiten con él o lo sustituyen la Red, la televisión, los videojuegos o los espectáculos deportivos, más fagocita su estética esencial áreas enteras de la cultura de la pantalla. Por los espectáculos, por los deportes, por la televisión y un poco por todas partes cabalga hoy el espíritu del cine, el culto a lo visual espectacularizado y a los personajes famosoides. Infinitamente más poderoso y global que su universo nativo y específico, el cine parece hoy la matriz de lo que se expresa fuera de él (Lipovetsky & Serroy, 2009, pp. 24-25).

Como señalan ambos autores, esa matriz se encuentra en la base del deseo de visualidad y de hipervisualidad del mundo y de nosotros mismos que, más allá de la circulación y el consumo masivo de textos audiovisuales, permeabiliza nuestros gustos y actitudes en la cultura hipermoderna de la era multipantalla, con una proliferación de lo que podríamos llamar “archivos visuales de nuestra cotidianeidad”: desde los acontecimientos más nimios y banales, a los actos de violencia más terribles o grandes

catástrofes, son hoy incansablemente filmados en primera persona por los actores de su propia vida.

Desde una perspectiva más amplia y vinculando esta vez la génesis de ese deseo con el modo de producción capitalista en el que se articula y desarrolla, el régimen de visualidad propio de la era multipantalla se inscribiría con plena vigencia en la concepción del espectáculo como gran discurso hegemónico propio de las sociedades contemporáneas que ya desarrollase Guy Debord en *La sociedad del espectáculo* (1998 [1967]). Como se recordará, en los planteamientos del pensador situacionista francés el espectáculo se formula literalmente como el capital en un grado de acumulación tal que se transforma en imagen, como el *sentido* de la práctica total de una formación socio-económica, su *empleo del tiempo*, y no puede entenderse como un conjunto de imágenes, ni como el producto de las técnicas de difusión masiva de imágenes, sino como una relación social entre personas mediatizada por imágenes, como una *Weltanschauung*, una visión del mundo que ha llegado a traducirse materialmente. Y, comprendido en su totalidad, como el resultado y el proyecto del modo de producción existente.

En efecto, como bien ha sabido ver Antón Patiño en *Todas las pantallas encendidas. Hacia una resistencia creativa de la mirada* (2017), nuestra experiencia del mundo en la era hipermoderna se halla inmersa en una suerte de ocupación absoluta por parte de la economía-imagen, donde un diseño totalitario en torno al consumo reificado aparece como centro neurálgico de la vida social, rechazando cualquier posible referente que no se inscriba en la lógica *liquida* del sistema:

El cuerpo social no tiene ni un segundo de descanso frente a la avalancha de señuelos y reclamos de todo tipo. No hay silencio, ni vacío para la mirada. *Horror vacui* y ruido de fondo: el murmullo de la seducción audiovisual sigue su curso como un río infinito que nos transporta hacia prodigiosas y fingidas metas de simulación perceptiva. La imagen es siempre una metáfora de nuestro deseo expandido e inalcanzable. Pávlov (y sus perros cobaya) deberían tener una estatua de homenaje en cada plaza de la ciudad del Consumo (...) El espectáculo amalgama los dispositivos de representación e irrealidad, de identidad y de simulación, las imágenes opacas y lo abyecto tienen su lugar privilegiado como contrapunto a la esplendorosa epifanía del consumo (Patiño, 2017, pp. 21, 22).

Este consumo reificado se encontraría para Lipovetsky en el corazón mismo de una civilización de nuevo cuño: la civilización de lo ligero. En su último ensayo, *De la ligereza* (2016), el filósofo francés analiza cómo la era hipermoderna es indisociable de una revolución multidimensional de la ligereza que, propulsada por las técnicas informáticas, las nanotecnologías y las biotecnologías, avanza a ritmo trepidante a través de múltiples y variados dispositivos. Del ideal estilístico o vicio moral que fue, la ligereza se constituye hoy como paradigma transversal de nuestras sociedades y nuestras experiencias vitales, y en él confluyen economía y tecnología, psicología y estética, en una amalgama definitiva de los universos de la necesidad y de lo fútil. A esta era de la

civilización de lo ligero corresponde un modo de producción específico: “el capitalismo de la seducción”, un modo productivo que, señala Lipovetsky, funciona de manera dominante por seducción o aligeramiento, donde las tecnologías industriales y mediáticas se apropian de la ligereza con vistas al consumo masivo en una específica y generalizada estrategia comercial basada en el estímulo constante de la demanda, la novedad incesante y continua y los lúdicos placeres de la distracción. Así, en la era hipermoderna es el control técnico de lo infinitesimal, el poder de lo ultraligero, el que amplía hasta un horizonte infinito nuestras posibilidades y hace real lo que hasta este momento se hacía impensable.

La publicidad con la que el gigante bancario Santander promociona actualmente su nueva aplicación *Apple Pay* como forma de pago es, a nuestro juicio, un claro ejemplo de la materialización de esta lógica de la ligereza. En el anuncio, dos mujeres —por supuesto son jóvenes, delgadas, bellas— eligen *idénticas camisas* durante las rebajas. Lo que está en juego desde el primer momento no es, pues, la camisa en sí misma (cada una de ellas podría adquirir una) sino, como descubriremos al finalizar, su capacidad para realizar el pago con la velocidad y ligereza necesarias. Cuando descubren la coincidencia en la elección, ambas se entregarán a una frenética carrera por alcanzar la meta y consumir la compra. Mientras una lleva un bolso de considerables dimensiones colgado del brazo, la otra avanza sin otro peso que la percha con la camisa elegida. Las dos llegarán al mismo tiempo a la caja donde las espera un vendedor preparado con el lector de tarjetas. Es entonces cuando ligereza, velocidad y deseo puntualmente satisfecho convergen y la mujer vestida en tonos rojos y blancos (que, como puede observarse en la figura 5, retoman la paleta del logo de la banca) es la que consigue realizar el pago mediante el uso de su móvil y la aplicación antes que la otra, ocupada presumiblemente en rebuscar en su bolso la cartera, y adquirir la prenda (figuras 1 a 5). La velocidad y ligereza de su victoria vendrá sancionada con el siguiente eslogan: “Sencillo. Personal. Justo”. Así, la posibilidad que habilita la aplicación de pagar sin dinero a través de un simple roce táctil en la pantalla del teléfono no sólo comporta una ventaja de comodidad personal, sino que ofrece una ventaja “arreglada a justicia y razón”, tal y como reza la definición de “justo” en el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua: lógica de la ligereza, capitalismo de la seducción y racionalidad del mundo inextricablemente unidas entre sí.

Figura 1



Figura 2



Figura 3

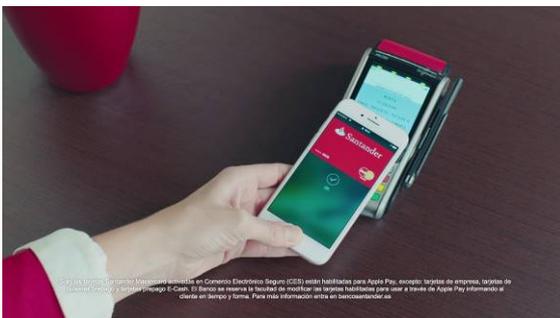


Figura 4



Figura 5



Este estado de cosas, se compone, a su vez, de otro decisivo aspecto a tener en cuenta y que Antón Patiño ha subrayado de forma elocuente, al señalar cómo el escaparate omnicompreensivo del fetichismo interiorizado en el imaginario colectivo no sólo configura con precisión el prototipo de nuestras formas de ver en el ámbito de los dispositivos visuales sino que, más allá de la *visualidad* e íntimamente relacionada con ella, encontramos la decisiva noción de *visibilidad*, de manera tal que el nuevo orden visual vendría a constituirse como despliegue de una cartografía de dominación donde espectáculo y deseo se amalgaman y donde los dos polos de la percepción, visualidad y visibilidad, emergen como objetivos clave de nuestras modernas sociedades de control:

La mirada absoluta invoca la transparencia total. Las imágenes electrónicas circulan a la velocidad de la luz. Un laberíntico viaje visual atomizado en partículas

disgregadas en un fluido espectacular. Para Michel Foucault, en *El ojo del poder* el ideal-panóptico «era el sueño de una sociedad transparente, visible y legible en cada una de sus partes, el sueño de la desaparición de cualquier zona de sombras». El ideal de las luces convertido en un ineluctable sueño carcelario. El espectáculo equivale a invertir la tesis del panóptico al disfrazarlo de esperanzada ficción democrática. Esa falsa promesa (el ojo voraz igualitario) que transmite a cada espectador un sentimiento irreal (de falso sentimiento de poder). El cordón umbilical con esa instancia dominante es el mando a distancia que ofrece al espectador, a domicilio, su ración de imágenes luz-trituradas (Patiño, 2016, p. 64).

Efectivamente, y como bien explicó Umberto Eco (2011), la profecía imaginada por George Orwell se habría cumplido hoy cabalmente, en la medida en que cada ciudadano se ha convertido en víctima absoluta del ojo de un omnipresente Gran Hermano, capaz de monitorizar todos y cada uno de sus movimientos: desde las transacciones llevadas a cabo, los hoteles visitados o las autopistas recorridas a través de sus tarjetas de crédito, hasta la presencia en el supermercado a través de las televisiones de circuito cerrado, etc. El control que parecía propio de la invención de guionistas hollywoodenses, se confirma como algo absolutamente real en nuestros días si bien —y este es un rasgo que no cabe perseguir aquí pero del que ya nos hemos ocupado en otro lugar (Díaz, 2013)—, fenómenos como el caso WikiLeaks parecerían implicar un giro decisivo en la circulación de ese poder omnímodo y permitirían rastrear la potencial emergencia de una quiebra en los regímenes de visibilidad contemporáneos, en una suerte de inversión del panóptico foucaultiano, con la que la circulación de ese poder habría experimentado un giro decisivo tanto en su distribución como en su ejercicio, que habrían dejado de ser unidireccionales para pasar a ser circulares.

Llegados a este punto, los planteamientos desarrollados por Germán Huici en *El dios ausente. Iconografía y metafísica del capitalismo* (2016), resultan de extraordinario interés, por cuanto permiten situar la conformación de nuestra identidad como sujetos sociales —desde la percepción del propio yo a las dinámicas sociales de interacción colectiva— en el centro neurálgico de las relaciones entre el régimen de visualidad de la era hipermoderna y el modo de producción que le es propio, ese capitalismo de la seducción y su economía de la imagen que lo generaría como resultado y proyecto.

En su diálogo con el ensayo ya clásico de Zygmunt Bauman, *Modernidad líquida* (2003 [2000]) —donde, como se recordará, Bauman desarrolla una definición estructural de la sociedad contemporánea articulada a través de la metáfora de la liquidez—, Huici hace un recorrido por los fundamentos teóricos que jalonan el texto del sociólogo polaco para rebatir algunas de sus propuestas más comúnmente aceptadas y mostrar cómo, bajo la superficie líquida de nuestra contemporaneidad, se esconde un interior sólido, un “núcleo duro” que, en síntesis, estaría constituido por la libertad de mercado.

Las implicaciones de su lectura desestabilizan el par constituido por los términos “modernidad líquida” y “capitalismo liviano” que, según avanza la obra de Bauman,

acaban usándose como sinónimos. El resultado de todo ello es un mapa en el que esa pérdida de “consistencia” en todos los ámbitos que caracterizaría nuestra actual condición líquida, muestra un territorio extraordinariamente compacto, casi desértico podríamos decir, en el que las mutaciones del sistema capitalista no han hecho más que preservar su esencia ideológica y reforzar su centralidad simbólica y logística, y en el que el único elemento realmente líquido, el más fácil de canalizar, somos nosotros mismos: “se nos ha hecho líquidos para que fluyamos por los canales en que fuimos vertidos”, sentencia Huici (2016, p. 198). En este sentido, el estado del bienestar no ha tenido que proceder a eliminar la subversión; antes bien, la subversión ha ido desapareciendo sin necesidad de concesiones sociales ante la pérdida masiva de derechos y la reducción de las cotas de confort generalizado en los Estados en que existía, al igual que en los Estados más pobres y con una distribución de la riqueza violentamente injusta, la ideología del capital se habría implantado con idéntico éxito.

Huici concluye conectando su análisis con la reflexión de Walter Benjamin sobre el capitalismo como una religión donde Dios está oculto, y proponiendo que una forma certera de interpretar a ese Dios ausente del filósofo alemán es la de ubicarle en el principio de autoridad de las teorías neoliberales del capitalismo: Ley absoluta y, por ende, universal y necesaria —se ejecuta en todas partes y no puede no darse—, que se enunciaría como la única pretendida descripción científica de lo real y se grabaría en nuestro inconsciente mediante los rituales del mercado y de la propaganda. Así, al dictado de una Ley que se anuncia como opción posible pero que en sus prácticas vitales se adopta de forma inevitable, cada vez menos cosas escaparían a esa norma en la existencia de los sujetos que, inconmensurablemente pequeños con respecto al enorme tamaño del sistema, profesarían la fe de la impotencia:

Una norma que se adentra en nuestra vida de forma flexible y seductora y que a través de la ilusión de libertad que da el menú, unifica nuestro deseo y nos sumerge en una disciplina permanente. Cuando Orwell y Huxley idearon sus futuros distópicos, acertaron al concebir un mundo venidero uniformado y sumiso. Lo que sus visiones no predijeron fue que aceptaríamos esa reducción de nuestro deseo sin recibir la seguridad represiva de *1984* ni la felicidad química de *Un mundo feliz*. Era algo difícil de prever que tal nivel de obediencia se consiguiese ofreciendo tan poco a cambio. Aquí reside una pregunta que realmente merece la pena hacerse: ¿Por qué obedecemos? A pesar de la ausencia de recompensas, de bienestar social o de convicciones, ¿por qué obedecemos? ¿Por qué seguimos obedeciendo? Ésta es, tal vez, la pregunta ética fundamental de nuestro tiempo (Huici, 2017, p. 197).

Hipérboles de la identidad social en la era multipantalla

A lo largo de sus tres temporadas (emitidas respectivamente en 2011, 2013-2014 y 2016), la serie británica *Black Mirror* presenta idénticos títulos de crédito: mientras oímos una música electrónica, en el centro de la pantalla en negro empezamos a visualizar la aparición luminosa de un icono similar a la rueda que marca las actualizaciones en la

red. A continuación, sobre la pantalla siempre en negro, comienzan a cargarse las letras que componen el título de la serie hasta que, una vez completo en sobreimpresión, la música cesa y escuchamos el chasquido del cristal de la pantalla que se rompe. Inmediatamente después, la música vuelve a reanudarse mientras las letras desaparecen progresivamente, hasta que ante nuestros ojos solo queda el silencioso fundido en negro de una pantalla apagada (figuras 6 a 10).

Figura 6

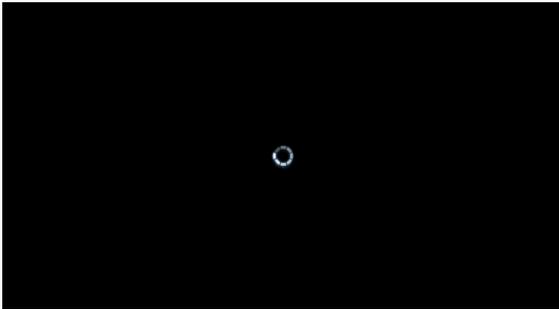


Figura 7



Figura 8



Figura 9

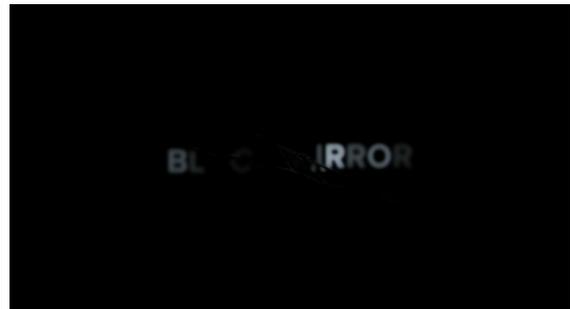
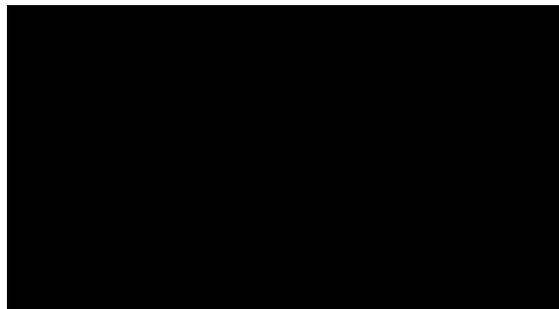


Figura 10



Tras esta cabecera, en los trece episodios que la componen —con excepción del especial navideño *White Christmas* emitido el 16 de diciembre de 2014, en el que la pantalla no funde a negro tras la quiebra del cristal, sino que sobreimpresiona con el

chasquido de una superficie helada—, la imagen y el sonido del mundo solo volverán a reflejarse en *Black Mirror* cuando, *ante una pantalla necesariamente encendida*, nos dispongamos a ver cada capítulo. Como inversión del espejo analógico, en el régimen de visualidad de la era multipantalla el cristal negro y quebrado con el que la serie inicia cada uno de sus episodios reclama que situemos nuestra mirada allí donde la luz de esas pantallas muestra su parte de sombra, precisamente allí donde *sólo apagadas*, sus superficies negras y brillantes puede hacerse espejo y permitir la existencia de nuestro propio reflejo.

Esta suerte de *reflejo en negativo* que plantea la serie desde el primer momento y de manera constante, abre las puertas a su dimensión autorreferencial sobre la conformación de las identidades sociales en nuestra hipermodernidad, generando para el espectador contemporáneo un cruce de miradas entre la experiencia de nuestro presente y lo que se plantea como un futuro a todas luces presumiblemente cercano, donde esa identidad va a experimentar un proceso de construcción hiperbólica a través de su circulación incesante por múltiples pantallas e interfaces; y ello tanto por lo que afecta a la percepción de la propia individualidad como a las dinámicas colectivas de interacción social.

Ya abordamos por extenso en otro lugar (Díaz, 2011, pp. 168-181) cómo lo que está en juego a la hora de entender la profunda transformación que implican los planteamientos surgidos de la llamada condición postmoderna acerca del estatuto retórico del mundo es un cambio absoluto en el estatuto signico y simbólico de los discursos, al ser sustituido el reino de la representación por el del simulacro. Tal y como expresó Jenaro Talens: “Ya no es la referencia externa la que sanciona la credibilidad, o no credibilidad, de lo representado, sino la coherencia estructural del objeto que simula dicha exterioridad” (Talens, 2000, p. 378). Las consecuencias de este desplazamiento consustancial a la postmodernidad, y aquí la aproximación al concepto de postmodernidad no se hace en términos prioritariamente historicistas, como un mero *tiempo* sucesivo a la modernidad, sino como un *espacio* epistemológicamente distinto², comportan una reordenación del conocimiento que implica no sólo una radical transformación en nuestra relación con lo dado, sino también en la ontología del sujeto.

En este orden de cosas, Juan Carlos Fernández Serrato sitúa perfectamente desde un punto de vista epistémico el proceso de hiperbolización de las identidades sociales en la era hipermoderna cuando analiza en *Imagen hipertextual, identidades problemáticas* (2011, pp. 183-189) cómo, frente a la Modernidad, que supondría el momento histórico en el que culmina todo un proceso de fijación de la actividad de los sujetos individuales en tanto que sujetos sociales, así como de materialización simbólica de la fisicidad del elemento humano y de aspiración al carácter perdurable de los soportes materiales, en el universo digitalizado del ciberespacio informático propio de la era multipantalla las leyes de la duración y el tiempo se difuminarían tanto como la misma existencia material de lo

real, transformada ahora en puro acontecimiento, en pura potencialidad. La consecuencia directa de ello para Fernández Serrato es la fragmentación de la identidad del sujeto social hasta el punto de debilitar todo eco biológico:

En la Red somos una dirección de correo electrónico, un nick, un password, imágenes de un álbum de fotos editables en Facebook, escrituras provisionales que pueden ser modificadas, borradas, reescritas y no solo por el individuo que les dio origen, sino también por cualesquiera otros que interactúan con él (...) Precisamente el hipertexto multimedia y la world wide web, modelos discursivo y espacial por antonomasia del mundo material informático que soporta la esfera simbólica de la cibercultura, cumplen un papel fundamental: el de impulsar de manera definitiva y sin posibilidad de vuelta atrás la tendencia siempre presente en los productos espectaculares de la comunicación masiva a poner en crisis la distinción entre los espacios de lo privado y lo público y, sus correspondientes, la comunicación intersubjetiva y la de tipo colectivo, social o masiva. En este sentido, sostenemos que todas las variantes que está introduciendo la informática en los procesos sociosemióticos contemporáneos (...) cumplen un doble papel, al modo de un sistema retroalimentado: son al tiempo coadyuvantes causales y consecuencias de esta crisis postmoderna en la distinción de la dimensión psicológica y privada (propias de la noción de ser humano como sujeto individual), respecto de la dimensión social, pública, de los hombres y las mujeres (entendidos esta vez como sujetos sociales) (Serrato, 2011, pp. 184, 186).

Con todo, es necesario detenernos en subrayar la condición, en sí misma ilusoria, de toda “identidad personal” frente a lo que podríamos considerar la “identidad social”. De ello se ha ocupado Clément Rosset en su ensayo *Lejos de mí. Estudio sobre la identidad*. En ese texto Rosset narra una anécdota (2007 [1999], pp. 34-40) que a nuestro parecer, y como ya apuntamos (Díaz & Gómez, 2016), ilustra muy bien los términos de esta cuestión: el responsable de una serie de programas emitidos por France-Musique y dedicados a Maurice Ravel, advirtió a sus oyentes al inicio del ciclo de lo inútil que resultaría ceder a la tentación de querer penetrar en la personalidad del autor del *Bolero*. Una tentativa semejante, les dijo, siempre resulta decepcionante. Y al hilo de esto contó la siguiente desventurada situación vivida por un allegado: un amigo suyo, hijo de un impresor, heredó el negocio a la muerte de su padre. Se trataba de un pequeño impresor de barrio, es decir, de un impresor de tarjetas y tarjetitas, carteles y formularios, cosas todas ellas potencialmente útiles a un amplio número de personas o agrupaciones dependiendo de la circunstancia. Y he aquí que nos topamos, dice Rosset, con el primer “indicio” que podía allanar el camino hacia la solución del enigma planteado por el locutor radiofónico a sus oyentes de France-Musique y que resultará imprescindible para su comprensión.

Pocos días después del funeral y mientras hacía el inventario del local, el hijo encontró un grueso sobre cerrado en el que, escrito de puño y letra por su padre, podía leerse la siguiente frase: *No abrir*. A pesar de la curiosidad que lo corroía, respetó la voluntad póstuma de su padre durante seis años, transcurridos los cuales se decidió a abrir el sobre y violar el secreto. Llegados a este punto, el musicólogo se dirigió a sus oyentes

diciéndoles: “Les dejo adivinar lo que encontró dentro del sobre, pero les revelaré la clave del enigma al final de esta serie de programas, o sea, el próximo viernes al mediodía”. En efecto, al final del ciclo musical, el locutor desveló el misterioso contenido: un centenar de etiquetas idénticas, impresas con la frase que aparecía en el dorso del sobre: *No abrir*. Así, continúa Rosset, lo que el hijo del difunto había interpretado como un mandato testamentario era simplemente la referencia que su padre había asignado al sobre que contenía el stock de una fórmula común destinada a su clientela. Cuesta realmente poco imaginar la decepción mayúscula del hijo, quien debió lamentar amargamente esos seis largos años de incertidumbre. Decepción, por otro lado, ya planteada a modo de advertencia previa por el responsable del programa y que funcionaría como segundo “indicio”, tras la precisión sobre el tipo de imprenta regentada por la familia.

Así pues, la búsqueda de una pretendida “identidad personal” (psicológica, verdadera, auténtica) y previa a la “identidad social” sería una búsqueda inane: no hay nada más allá de los signos, las acciones y las conductas que emanan de nosotros y nos identifican como quienes somos. Desde esta perspectiva, la afirmación de “conocer bien” a una persona no quiere decir más que hemos captado la dimensión repetitiva de sus comportamientos sociales y que, en consecuencia, estamos en condiciones de poder prever con el margen de seguridad necesario sus actitudes en tal o cual situación, es decir, hemos comprendido la lógica, por continuidad y repetición, de su “rol” o papel.

El contexto radicalmente analógico en el que se desarrolla la anécdota de Rosset sobre la inexistencia de una supuesta identidad pre-identitaria a su articulación como identidad social, nos permite fijar cómo la especificidad de esta última en la era multipantalla y el régimen de visualidad que le es propio reside en el proceso de hiperbolización que experimentaría.

Cartografías de la identidad: *Nosedive*

Nosedive (*Caída en picado*) es el primero de los seis episodios que componen la tercera temporada de *Black Mirror*, disponible esta vez en el servicio de *streaming* Netflix desde el 21 de octubre de 2016, y producida por House of Tomorrow, a diferencia de las dos anteriores, que fueron producidas por Zeppotron. El episodio está dirigido por Joe Wright y escrito por Charlie Brooker, creador de la serie, Michael Schur y Rashida Jones. Para empezar, digamos que *Nosedive* transcurre en un mundo en que las interacciones sociales de los individuos se basan en la puntuación que cada persona da a los demás en una aplicación. El mayor o menor número de puntos tiene consecuencias sobre todos los aspectos de la vida de los usuarios. La protagonista de la historia es Lacie (Bryce Dallas Howard), una joven obsesionada con aumentar su puntuación. Ya desde el sentido de su título, “caída en picado”, *Nosedive* nos introduce simbólicamente en una distribución vertical del espacio y en un itinerario de descenso, exactamente el que va a experimentar Lacie en su obsesiva carrera por el ascenso social.

Los primeros ocho minutos del episodio pueden considerarse, a modo de prólogo, como una larga secuencia de presentación que establece las normas por las que se guía la interacción social en el mundo del que vamos a ser testigos. El relato comienza con un plano general de una idílica urbanización sobre la que se inscribe el título del episodio en color rosa. El color de las letras coincide con las tonalidades rosáceas y pastel que dominan la imagen: está amaneciendo. A este campo vacío, le acompaña un silencio solo interrumpido por el pjar de algún pájaro hasta que, transcurridos unos segundos, comience a sonar una suave música extradiegética de Max Richter y por la izquierda del encuadre aparezca la protagonista, haciendo *footing* con unos auriculares puestos y acercándose paulatinamente a cámara hasta quedar en plano medio. El sol va apareciendo por detrás de las casas de la urbanización y Lacie mira constantemente su teléfono, hasta cruzarse con otro grupo de corredores e intercambiar con uno de ellos un saludo mientras se apuntan mutuamente con sus móviles para, como sabremos algo más adelante, puntuarse (figuras 11, 12 y 13).

Figura 11



Figura 12



Figura 13



Vemos así cómo el régimen visual de la era multipantalla y la civilización de lo ligero hace su aparición: la primera interacción social de Lacie está mediada por la tecnología —la evanescencia del gesto de estirar la mano hacia el otro sujetando el teléfono será capital durante todo el episodio, tan omnipresente como el sonido del tono

que acompaña a la aplicación—, y el acto de correr coincide con la moda contemporánea del *running*, del culto al cuerpo esbelto y la delgadez, mientras ambas acciones responden a la noción de rendimiento productivo en todos los aspectos de la vida privada a partir de las exigencias del sistema.

En este inicio también encontramos ya varios elementos que van a mantenerse constantes a lo largo de toda la secuencia de presentación: el mundo parece perfecto y equilibrado, gracias tanto al trabajo compositivo en los encuadres y a la paleta de colores pastel empleada, como al motivo musical de Richter, que en su mezcla de piano y cuerda reforzará la sensación de placidez que transmiten las imágenes. La música de Richter cumple además una función estructural desde el punto de vista narrativo, ya que volverá a repetirse al final del capítulo, mientras asistimos a lo que será, a modo de epílogo, su secuencia de cierre.

A partir de este comienzo la secuencia-prólogo de *Nosedive* ahondará en la descripción del mundo al que pertenece Lacie, introduciéndonos sucesivamente en diversos ámbitos de su vida, que aparecen pautados por un elemento común: la rigurosa representación y puesta en escena de la vida privada, planeada cuidadosamente en función de sus efectos y beneficios en la aplicación social que todos usan, y cuyo despliegue está a punto de comenzar ante nuestros ojos. En efecto, una vez terminado el entrenamiento, Lacie realiza estiramientos en plano general mientras el efecto de sonido del obturador de la cámara del móvil nos desvela el *selfie*. A través del esquema mirada/objeto los siguientes planos muestran en inserto por primera vez la interacción con la pantalla del teléfono móvil: nos encontramos con una red social similar a Instagram, en la que Lacie va puntuando de cero a cinco estrellas las fotografías que han subido los usuarios a los que sigue. Actualmente la posibilidad de dar un "like" o "me gusta" es común a todas las redes sociales, pero Instagram es, de todas ellas, la más consagrada a la imagen de la vida privada de sus usuarios —Twitter o Facebook permiten publicar solo texto, por ejemplo, pero Instagram requiere la imagen obligatoriamente (figuras 14, 15 y 16).

Figura 14



Figura 15



Figura 16



Más capitales aún son los siguientes planos para comprender la propuesta del episodio sobre cómo en el régimen de visualidad de la era hipermoderna nuestra existencia y nuestra relación con el mundo rinden culto absoluto a lo visual espectacularizado, construyéndose en una multitud creciente e interconectada de pantallas e interfaces. Encontramos a Lacie en el baño practicando gestos frente al espejo mientras la cámara se acerca en *travelling*, que corta a un primerísimo primer plano de su ojo, donde se aloja una lentilla, la *prótesis* que en la retina captura imágenes en tiempo real y que, al mismo tiempo, despliega una interfaz tecnológica sobre la realidad física. Cada parpadeo parece accionar la captura de la imagen; por corte directo pasamos a un plano frontal subjetivo: Lacie se mira en el espejo y junto a su imagen aparece su avatar en la red social y la puntuación global que tiene como usuaria. Tras practicar el gesto del que quiere la captura, Lacie hace una pausa, súbitamente seria, para acabar articulando una sonrisa excesiva, sobreactuada. A lo largo de *Nosedive* tanto la noción de exceso de positividad —sonrisas y modales enfáticamente amables, fundamentalmente— como esta dualidad en los gestos, muestran las dos caras de una misma moneda y, como veremos, resultarán cruciales. Por un lado, desvelarán toda una disciplina de la obediencia en aras de la aceptación social, con consecuencias determinantes para los individuos en su acceso a los bienes materiales y en su asignación en estratos socialmente diferenciados; por otro, pondrán al descubierto el carácter de artificio de esa dimensión que, bajo la etiqueta de “identidad personal”, sólo adquiere carta de naturaleza como red de imágenes que circulan a través de infinitas pantallas (figuras 17, 18 y 19).

Figura 17



Figura 18



Figura 19



Las dos escenas siguientes son un claro ejemplo de lo que acabamos de decir. En la primera, Lacie espera su turno en una cafetería al aire libre. En un plano de conjunto, todos los clientes están mirando sus teléfonos móviles mientras esperan a ser atendidos; a pesar de la constante interacción social mediante la tecnología, nadie mira a su alrededor: todo sucede en las respectivas pantallas. En efecto, un inserto del móvil de Lacie nos muestra cómo, en la espera, sigue puntuando a otros usuarios: escenas domésticas a modo de espectáculos cotidianos, con un niño que juega en un jardín. Cuando llega su turno, la prótesis de su retina escanea a Jack (Ntokozo Majozi), el camarero, mostrando al lado su avatar y su puntuación. Toda la interacción entre ellos está sobreactuada, incidiendo en el exceso de positividad que se articula en cada una de las acciones: Jack le ofrece una galletita gratis y ella encantada puntúa su perfil con cinco estrellas; en justa reciprocidad, él responde sonriente alargando el móvil hacia ella mientras, a su vez, la puntúa (figuras 20 a 24).

Figura 20



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24



La segunda escena en la terraza de la cafetería es quizás la que mejor muestra cómo en *Nosedive* la cotidianidad queda totalmente planificada y puesta en escena al servicio de su representación en las redes sociales: sentada en una de las mesas, Lacie pasea su mirada por la terraza de la cafetería; los avatares y puntuaciones respectivas aparecen junto a todos los clientes. El estatus social de todos ellos es inmediatamente visible a través de la interfaz. Lacie se dispone a tomar su café y la pequeña galleta obsequio de Jack, que tiene el diseño de una cara sonriente, como los emoticonos de las aplicaciones móviles. Muerde la galleta y arranca la mitad, pero no para comérsela —de hecho escupe el trozo sobrante en su mano—, sino para preparar la foto que subirá a la aplicación con la frase: “Capuccino con galleta ¡Estoy en la gloria!”. Una vez subida, Lacie empieza a recibir puntuaciones muy positivas y sonríe halagada (figuras 25 a 29).

Figura 25



Figura 26



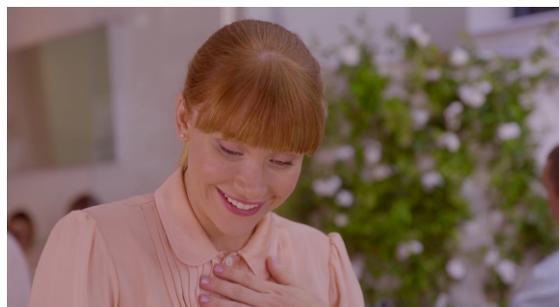
Figura 27



Figura 28



Figura 29



De hecho, en *Nosedive* todos los datos sobre la identidad social de los sujetos son inmediatamente accesibles y la información indica si se debe interactuar o no con el otro, o si esa interacción tendrá algún tipo de beneficio social. A este respecto, la llegada de Lacie al edificio donde trabaja y la interacción que tiene en el ascensor con una antigua compañera, Bets (Daisy Haggard), que ha ascendido socialmente y conseguido trabajo en una empresa más importante del mismo inmueble, es muy ilustrativa: en el ascensor, mientras hablan, apenas se dirigen la mirada; cada una de ellas mira al frente mientras repasa en su lentilla —a través de la información que transmite el dispositivo— en qué consiste ahora la vida de la otra y qué desconocen (figuras 30 y 31). Huelga decir que el espacio en el que transcurre la acción, un ascensor, incide de nuevo en esa distribución

vertical del espacio que ya hemos señalado, de tal modo que el ascenso social de Bets implica que se dirige a un piso superior, mientras que Lacie sale antes para dirigirse a un puesto de trabajo que mantiene desde hace tiempo.

Figura 30



Figura 31



Esta larga secuencia introductoria finaliza en la oficina de Lacie, cuando se sienta a su mesa para desempeñar un trabajo que nunca se especifica y mientras dejamos de escuchar el motivo musical de Max Richter que, desde el inicio, se ha mantenido en la banda de sonido. A partir de este momento y hasta la apertura del epílogo, transcurre el cuerpo central del episodio y del relato de la caída en picado de Lacie.

Lo primero que hace Lacie en su trabajo es volver a chequear el estado de su perfil en la pantalla del ordenador: comprueba que diferentes usuarios han seguido valorando muy positivamente su foto del capuccino. Entre ellos se encuentra su amiga de la infancia Naomi Blestow (Alice Eve), con quien había perdido todo contacto y cuya vida a lo largo del capítulo constituirá para Lacie el perfecto epítome del éxito: belleza, elevadísimas puntuaciones, un estilo de vida de alto *standing* y acorde con los modelos imperantes, una boda de ensueño. Es aquí cuando se intuye algo que se confirmará posteriormente en este bloque central: cómo en el mundo de *Nosedive* la producción social es indivisible de la producción del deseo, constituyéndose este en la motivación para seguir el "juego" — Lacie usa este sustantivo más adelante— de la interacción social que regula la aplicación. Lacie (ad)mira la vida de Naomi, anhelando poder alcanzar el tipo de mundo que las imágenes muestran en la red (figuras 32 y 33).

Figura 32



Figura 33



Llegados a este punto, y aunque en el espacio de trabajo la puesta en escena sigue incidiendo en una visión positiva de esa sociedad —las tonalidades, las simetrías en los encuadres que presentan el mundo en equilibrio y estable—, es la primera vez que el relato muestra sus fisuras, los procesos de exclusión y el control absoluto que la red de usuarios ejerce sobre el otro, sin necesidad ya de una institución que sancione dichos procesos. Chester (Kadiff Kirwan), un compañero de la empresa, se está esforzando en congraciarse con los demás, ya que su puntuación está bajando a causa de algo tan privado como la ruptura con su pareja sentimental. Esto podría ocasionar su despido de la empresa —como finalmente ocurre y se muestra en una escena posterior, en la que debido a su puntuación ya ni siquiera puede entrar al edificio. Lacie, que todavía desconoce la situación, pero intuye que algo no va bien cuando ve el “3,1” al lado de su avatar, lo puntuará a pesar de todo y las represalias en su propio perfil por parte de los compañeros no se harán esperar (figuras 34, 35 y 36).

Figura 34



Figura 35



Figura 36



Aprendemos así que la puntuación obtenida en la aplicación es determinante para todos los aspectos de la vida social, que regula la integridad de los procesos de interacción de los individuos y crea, por tanto, protocolos de inclusión y de exclusión sobre aquello que se puede hacer y aquello que se puede decir; protocolos que, en última instancia, expulsan a un afuera cualquier conflictividad que se dé en el cuerpo social. Exactamente como le ocurrirá a nuestra protagonista en su itinerario de descenso.

La siguiente escena nos proporciona la motivación de Lacie para todas y cada una de las acciones que posteriormente llevará a cabo durante el relato: quiere alquilar una casa en Cala Pelicano, una urbanización exclusiva. Durante la visita, la vendedora proyecta una seductora representación virtual de Lacie en el espacio para ver cómo "quedaría" en la casa; junto a ella aparece la imagen de un hombre joven y atlético mientras la vendedora le comenta lo fácil que es encontrar pareja en ese entorno. Como le dirá después a su hermano Ryan (James Norton), no es solo una casa, sino una "life style community", con todas las promesas que eso conlleva. El conflicto se plantea cuando la vendedora anuncia el precio, que Lacie por supuesto no puede permitirse. La vendedora ofrece una solución: los usuarios "Premium" —categoría determinada por la puntuación de la aplicación— tienen descuento. Lacie está cerca de esa puntuación. Dubitativa, sale de la casa. Entonces se encuentra con un cartel publicitario: la imagen está personalizada, construida para producir específicamente el deseo de Lacie. Y en ese momento Lacie toma la decisión de hacer todo lo que sea posible para aumentar su puntuación cueste lo que cueste (figuras 37, 38 y 39).

Figura 37



Figura 38



Figura 39



Lo primero que hará Lacie será acudir a un experto, un consultor que le marca el camino a seguir para aumentar su puntuación a partir de la necesidad de relacionarse con "gente de calidad". El consultor plantea el problema de Lacie en los siguientes términos: aunque tiene "buena periferia" —gusta a los desconocidos— y un gran "círculo interior", solo se relaciona con gente de "rango medio-bajo". Gracias a las herramientas tecnológicas, en *Nosedive* la vida social de cualquier persona puede representarse con gráficos, analizando así su esfera de influencia. De nuevo, las relaciones sociales se miden en función del rendimiento de los usuarios, mientras que la esfera virtual ha creado nuevas —aunque en realidad son las de siempre— clases sociales. Por supuesto, la búsqueda de relaciones con "gente de calidad", modificará desde el primer momento el comportamiento de Lacie. Así sucede cuando se niega a puntuar a Chester, que ha sido definitivamente excluido y ha perdido el trabajo: no seguir la acción llevada a cabo por la mayoría de sus compañeros —que han fomentado la exclusión—, tendría a su vez efectos negativos sobre ella. El comportamiento queda así condicionado por la obediencia a la mayoría social (figuras 40, 41 y 42).

Figura 40



Figura 41



Figura 42



El remedio al conflicto de Lacie parece presentarse cuando su amiga Naomi —cuya vida observaba antes en la aplicación— se pone en contacto con ella para pedirle que sea su dama de honor (figuras 43 y 44). A la boda asistirán solo usuarios “Premium” con una puntuación cercana al 5, y la interacción con ellos ofrece a Lacie la posibilidad de subir la suya propia y conseguir el descuento que necesita sobre el alquiler de la casa de sus sueños. Convencida de que ha encontrado la solución, Lacie llama a la vendedora para decirle que se queda con el inmueble.

Figura 43



Figura 44



Desde el primer momento se explicita que la relación entre Lacie y Naomi está construida sobre el fingimiento y la hipocresía. Naomi maltrataba a Lacie cuando eran pequeñas y después la engañó y se acostó con su novio. En realidad, se había olvidado de ella hasta que pensó que le haría quedar bien en la boda, en base a la simpatía que la gente de rango medio-bajo puede despertar entre la gente de “calidad” que asistirá al evento. Todas las conversaciones entre Lacie y Naomi hasta el día del enlace estarán marcadas por su carácter virtual y la sobreactuación en su puesta en escena, como sucede con la preparación del discurso para la boda que Lacie practica ante su hermano. Este discute con ella, a la que ya no reconoce en sus comportamientos. La conversación que tienen después del ensayo es sintomática:

Lacie: ¿Las lágrimas son demasiado?

Ryan: Eres una puta sociópata.

Lacie: Solo quiero que sea feliz el día de su boda.

Ryan: Y que todos los “cuatros altos” invitados te den cinco estrellas solo es un extra.

Lacie: Le deseo lo mejor y quiero expresarlo lo mejor que pueda. Y si bordo el discurso me darán cinco estrellas un montón de Premium. ¿Y qué? Todos ganamos.

Asimismo, también discuten sobre las aspiraciones de Lacie en Cala Pelicano:

Ryan: ¿Aspirar a Cala Pelicano?

Lacie: ¿Qué pasa con Cala Pelicano? Son unos pisos geniales.

Ryan: Son cárceles de sonrisas falsas. Echo de menos a tu yo de siempre. Antes de esta obsesión, cuando hablábamos. ¿Te acuerdas? Todo este rollo de los puntos, comparándote con gente que solo finge ser feliz.

Tras la discusión con Ryan, Lacie sale de casa donde le espera un taxi rumbo al aeropuerto. Es de noche: en este preciso instante se inicia *senso stricto* el itinerario de caída en picado para Lacie. El plano repite un encuadre del prólogo, el momento en que Lacie se hace un *selfie* mientras realiza los estiramientos tras su sesión de *running* (figuras 14 y 45).

Figura 14



Figura 45



La rima es doblemente significativa desde el punto de vista simbólico: por un lado, ahora que el descenso comienza, solo habrá oscuridad para Lacie, en lo que supone un cambio absolutamente radical en la paleta de colores de *Nosedive*; por otro, desde el punto de vista espacial, la red de autopistas que se eleva por encima de la casa de Lacie y que aprisiona la parte inferior del encuadre, estará presente en todo el proceso de caída social que se desencadena esa noche hasta el día siguiente, estableciendo así una suerte de perímetro cerrado asignado a Lacie en su accidentado periplo por llegar a la boda (figuras 46 a 52).

Figura 46



Figura 47



Figura 48



Figura 49



Figura 50



Figura 51



Figura 52



El proceso de caída y pérdida de puntuación de Lacie ocupa la casi totalidad del cuerpo central del relato. Lo que se muestra en este proceso es cómo la interacción social mediada digitalmente ha creado unos límites discursivos —enmarcados en lo que comúnmente denominamos "corrección política"— que se penaliza rebasar. La caída viene dada por las reacciones progresivamente negativas de Lacie a una serie de azares que se interponen en su camino a la boda, y que comienzan cuando su vuelo se cancela. La reacción de Lacie —que incluye maldiciones y palabras malsonantes— a su imposibilidad de acceder a otro vuelo reservado solo para miembros con una puntuación más alta, es penalizada. En este trayecto de descenso se incide en la división social que crea la interacción digital, aunque sea solo una máscara que ahora viste con nuevos ropajes los privilegios clásicos de los grupos sociales dominantes. Así, tras ser sancionada por un guardia con una pérdida significativa de puntuación en el aeropuerto, Lacie acude a alquilar un coche. Debido a que su puntuación es cada vez más baja, solo puede alquilar el modelo más viejo y desfasado. Cuando se monta en el coche, la interfaz del vehículo aparece en checo, lo que indica que los vehículos más económicos solo son usados por inmigrantes. La antigüedad del modelo hará que cuando se acabe la batería no pueda recargarlo, por lo que se verá obligada a proseguir a pie haciendo autostop, pero será rechazada debido a su puntuación ya inaceptablemente baja.

En este periplo de Lacie por llegar a la boda, la escena más significativa tiene lugar cuando Susan (Cherry Jones), una camionera, la recoge en la autopista. Lacie duda

sobre si subirse al camión, porque la conductora tiene una puntuación sospechosamente baja. Susan le cuenta su historia: en su día tuvo una puntuación muy alta por la que se había esforzado. Entonces diagnosticaron con cáncer a su marido, y descubrió que todo el juego de las puntuaciones no servía para nada: "Empecé a decir lo que me daba la gana y cuando me daba la gana. Es increíble lo rápido que caes al vacío una vez que empiezas. Y resultó que a muchos de mis amigos no les importaba la sinceridad". Al argumento de la mujer, Lacie opone su situación actual: "No puedo descalzarme sin más y vivir a mi libre albedrío. [...] Mira, vivías muy bien, tu vida estaba llena de cosas reales, cosas buenas, y lo perdiste todo y lo lamento. Pero ahora ya no tienes nada que perder. Yo ni siquiera tengo aún algo que valga la pena perder. Sigo luchando por conseguirlo". Preguntada por lo que quiere conseguir, Lacie continúa: "No lo sé. ¿Lo bastante como para sentirme satisfecha? Lo suficiente para mirar a mi alrededor y pensar: Vale estoy bien. Lo necesario para soltar todo el aire como... Y para eso aún queda mucho, muchísimo. Y hasta que llegue tengo que seguir con el juego de los puntos. Ya sabes, todos estamos dentro, así funciona el mundo, joder". En este diálogo convergen las líneas centrales del régimen de visualidad propio de la era hipermoderna trazadas a lo largo del capítulo, mostrándonos su reverso. Por parte de Susan, la compartimentación por clases que genera la actividad de la aplicación y que niega o concede la posibilidad de acceder a bienes y servicios, así como las consecuencias de rebelarse al régimen disciplinario que, discursivamente, impone la App en la vida de los individuos; por parte de Lacie, la amalgama entre producción del deseo y producción social que sustenta su frenético periplo y que está conduciendo a su estrepitosa caída.

En cuanto a Naomi, y a medida que Lacie vaya perdiendo puntuación según avanza el relato, acabará vetando su presencia en la boda; una puntuación baja, a partir de cierto punto, ya no es aceptable. Es entonces cuando Naomi le explica a Lacie que en todas las simulaciones realizadas con su asesor —otra vez, la planificación de la vida social— la presencia de una amiga de la infancia conseguiría aumentar su puntuación pero que, en la situación actual, se ha vuelto un elemento distorsionador y contraproducente. Lacie, ofendida, le pregunta si solo le importaban las puntuaciones, pero Naomi aclara lo que ambas saben: que su presencia en la boda estaba basada en un pacto implícito por el que ambas obtenían beneficios sociales. En el montaje alterno, la paleta de colores subraya durante el diálogo tanto la perfecta adecuación de Naomi a la positividad y armonía del espacio de la aplicación —para quien los tonos pastel del inicio se mantienen—, como la condición de “excluida” de ese espacio de Lacie, que aparece inmersa en una paleta opuesta y eléctrica mientras realiza un tramo del viaje en el autobús de los fans de una serie de ciencia ficción que se dirigen a una convención (figuras 53 a 56).

Figura 53



Figura 54



Figura 55



Figura 56



Tras el veto de Naomi, Lacie se emborracha y se obsesiona con presentarse de todos modos. Esa misma mañana, toma prestada una moto y se cuela en la exclusiva urbanización en la que se celebra la boda, ya que el acceso está prohibido para aquellos que no tienen la suficiente puntuación. Su caída se representa explícitamente: en el complejo residencial la moto rueda hacia abajo por una pendiente y nuestra protagonista cae en una charca de barro, ensuciándose y tiñendo de marrón su vestuario rosa. Poco después irrumpe en la ceremonia y comienza a dar su discurso: con el vestido descolocado de dama de honor, sucia, tiende al aislamiento en el encuadre mientras el marido de Naomi empieza a acercarse para impedir que siga hablando. Lacie, excluida ya de la boda de Naomi, del acontecimiento social, intenta dar el discurso hiperbólico que ha practicado a lo largo de todo el episodio, mientras cambia súbitamente a insultos e improperios hacia aquellos que la están excluyendo. El discurso ensayado antes ahora está roto: sobre el relato idílico y falso de su relación con Naomi, Lacie empieza a introducir la verdad de su relación, el uso que Naomi hacía de ella como un otro inferior que reforzaba su posición. El motivo musical de Richter que acompañó el prólogo vuelve a sonar, acotando así el inicio del epílogo en la estructura del tejido narrativo y manteniéndose hasta el final del episodio. Todos los invitados puntúan negativamente a Lacie, que tras perder los papeles es arrastrada fuera por los guardias de seguridad. El alejamiento de ese mundo ideal y ese estilo de vida que deseaba se planifica a partir de un *travelling* subjetivo de retroceso, que la aleja del conjunto social en el que aspiraba a integrarse (figuras 57 a 62). *Nosedive* puede leerse como un relato arquetípico de ascenso y caída social; pero la

diferencia fundamental con esa estructura es que aquí el ascenso es solo promesa y virtualidad, nunca llega a producirse —y de ahí que el título ponga el énfasis en el único proceso que hay, el de descenso.

Figura 57



Figura 58



Figura 59



Figura 60



Figura 61



Figura 62



Lacie es arrestada y desposeída del dispositivo móvil. El primerísimo primer plano del ojo que veíamos en el prólogo (figura 17) se repetirá también en el desenlace cuando, excluida socialmente, Lacie sea despojada también de la prótesis que lleva en la retina, dejando el ojo desnudo (figura 64).

Figura 17



Figura 64



En una comisaría gris y metálica, Lacie es encerrada en una celda, espacio que comparte con un hombre negro. Es en este momento cuando la protagonista encuentra otra forma de relacionarse socialmente, no mediada por los dispositivos tecnológicos que ha usado a lo largo del episodio. Como hemos visto, el gesto de estirar la mano con el teléfono hacia el otro será constante en todas las interacciones entre individuos. Solo en esta escena que clausura el relato, cuando Lacie interactúa con el hombre que comparte su exclusión en la celda, estirará en su encuentro la mano ya vacía, lo que la obliga a comunicarse de otro modo. Los dos se ponen en pie y empiezan a decirse todo lo que no les gusta del otro. Mientras van aumentando los insultos —y el ingenio rebuscado de ambos— la planificación usa la estructura de plano-contraplano, con un primer plano de Lacie y su interlocutor. Una vez que se han dicho "Fuck you" el uno al otro, una sonrisa empieza a dibujarse en sus rostros; la duración de cada plano individual se acorta a unos pocos fotogramas, y la enunciación hace que en la mirada del espectador los dos rostros se superpongan hasta unirse mientras sus voces componen un nuevo y único "Fuck". Es así, en este espacio de exclusión, desposesión y castigo, donde el discurso libera y donde, en un mismo grito de desobediencia, el montaje produce, como efecto, la primera comunicación real entre dos personas a lo largo de todo el relato (figuras 65 a 68).

Figura 65



Figura 66



Figura 67



Figura 68



Coda final

A lo largo de estas páginas hemos establecido las líneas generales de una cartografía de la construcción de la identidad en la era de la multipantalla a través de *Nosedive*, el episodio que inaugura la tercera temporada de la serie británica *Black Mirror* (2016).

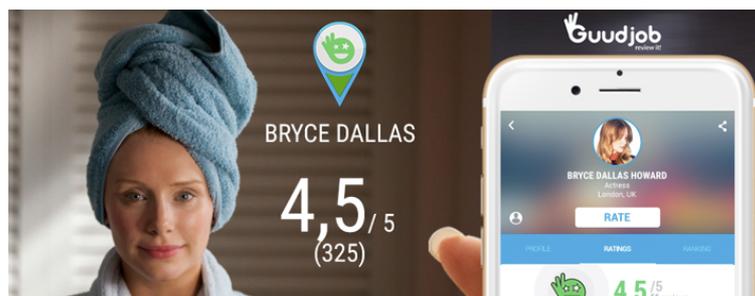
Por su dimensión tanto de texto artístico y objeto semiológico, como por su carácter autorreflexivo sobre el discurso que vertebra la hipermodernidad de nuestro universo-red digitalizado, *Nosedive* proporciona en su tejido textual un gran volumen de información sobre el proceso que caracteriza la construcción de la identidad social dentro del régimen de visualidad contemporáneo.

El orden global que ha vertebrado el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información en el interior del capitalismo de la hipermodernidad se caracteriza por un régimen de visualidad específico que, anclando sus raíces en el espectáculo cinematográfico, se inscribe en un universo digital que rinde culto a lo visual espectacularizado y donde una economía de la imagen articulada en torno a los procesos del consumo incesante y la seducción configura hiperbólicamente la identidad social de los sujetos a través de múltiples pantallas e interfaces. El reverso de este régimen de visualidad y de sus dinámicas de espectacularización, producción de deseo y consumo reificado, muestra la funcionalidad, por retroalimentación, de su tejido-red disciplinario basado en la obediencia y el control de los sujetos.

Desde la pantalla quebrada de sus mismos títulos de crédito, y a modo de reflejo invertido, *Nosedive* —y su itinerario de “caída en picado” por la vida de Lacie, su protagonista— nos interpela como espectadores sobre las profundas mutaciones que estos procesos pueden generar en nuestra identidad como sujetos sociales, y ello por lo que afecta tanto a la percepción del propio yo, como a nuestras dinámicas de interacción colectiva.

En este sentido, es moneda común atribuir a *Black Mirror* un carácter distópico que, en realidad, hemos de concluir que se muestra más aparente que real. Baste pensar en el artículo de opinión "La empresa española que convierte en realidad un capítulo de Black Mirror" publicado por Antonio Maestre (2017, 14 de abril) en el medio digital *La Marea*. Maestre alerta del funcionamiento de la aplicación Guudjob, que permite valorar el trabajo de cualquier profesional y ya está siendo usada por grandes empresas, por cuanto sería un ejemplo más de la transferencia de poder que se ha producido del Estado a las corporaciones, al tiempo que permite controlar a los trabajadores y transmitir la idea de que todo esfuerzo es recompensado por el mercado. En la web de Guudjob, conscientes de las similitudes que presenta su aplicación con la que se utiliza en *Nosedive*, escribieron un *post* (disponible en <http://www.guudjob.com/blog-guudjob/nosedive-blackmirror-vs-guudjob>) para aclarar las similitudes y diferencias entre ambas (figura 69).

Figura 69



El discurso de la empresa, lejos de empañar la argumentación articulada aquí, no hace sino reforzarla. Así, la empresa española destaca que lo que denominan el "rating profesional" está encaminado a que los profesionales sobresalgan y se posicionen frente a otros trabajadores en el mercado. La defensa de la aplicación en relación a la empleada en *Nosedive* pasa por señalar que su uso es voluntario, aunque después apostillan que la usará "el que sabe que es bueno y quiere que todos lo sepan", culpabilizando a cualquiera que no quiera someterse a al escrutinio de los demás. Porque, al fin y al cabo, como finaliza el vídeo promocional de la aplicación (disponible en <https://vimeo.com/207105396>), "empleados felices son clientes felices". De nuevo justicia, racionalidad y bienestar para todos en el seno del capitalismo de la seducción; todo hace pensar que el espejo de *Black Mirror* no tiene ninguna capacidad predictiva, sino que devuelve a sus espectadores una imagen que se conjuga en presente y advierte que el futuro ya está aquí.

Bibliografía

Bauman, Z. (2002 [2000]). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Debord, G. ((1998 [1967])). *La sociedad del espectáculo*. Recuperado de <http://www.radical.es/info/2200/archivo-situacionista-hispano>
- Díaz, S. (2011). Imagen y relato. Notas para un debate. *SIGNA, Revista de la Asociación Española de Semiótica* (20), 169-181.
- Díaz, S. (2013). 007 contra el Dr. Assange. En Díaz, S., & Lozano, J. (Eds), *Vigilados. WikiLeaks o las nuevas fronteras de la información* (pp. 13-33). Madrid: Biblioteca Nueva.
- Díaz, S., & Gómez, C. (2016). La construcción identitaria del cuerpo social. En torno a Muerte a destiempo. En Montiel Mues, A., Moral Martín, J., & Canet Centellas, F. (Coords.), *Javier Maqua: Más que un cineasta I* (pp. 226-247). Santander: Shangrila.
- Eco, U. (2012 [2011]). *Construir al enemigo*. Barcelona: Lumen.
- Fernández Serrato, J. C. (2011). Imagen hiperxtextual, identidades problemáticas. *SIGNA, Revista de la Asociación Española de Semiótica* (20), 183-199.
- Huici, G. (2016). *El dios ausente. Iconografía y metafísica del capitalismo*. Barcelona: Elba.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009 [2007]). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. (2016 [2015]). *De la ligereza*. Barcelona: Anagrama.
- Lotman, J. (2011 [1970]). *La estructura del texto artístico*. Madrid: Akal.
- Lyotard, J. F. (1984 [1979]). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Maestre, A. (2017, 14 de abril). La empresa española que convierte en realidad un capítulo de Black Mirror. *La Marea*. Recuperado de: <http://www.lamarea.com/2017/04/14/la-empresa-espanola-convierte-realidad-capitulo-black-mirror/>
- Patiño, A. (2017). *Todas las pantallas encendidas. Hacia una resistencia creativa de la mirada*. Madrid: Fórcola.
- Racionero, Q. (1999). No después sino distinto (En torno a un debate sobre ciencia moderna y postmoderna). *Revista de Filosofía* (XII.21), 135-155.
- Rosset, C. (2007 [1999]). *Lejos de mí. Estudio sobre la identidad*. Barcelona: Marbot.
- Talens, J. (2000). *El sujeto vacío. Cultura y poesía en territorio Babel*. Madrid: Cátedra.

Notas

¹ Este artículo forma parte del Proyecto de I+D “El periodista como historiador del presente. Análisis del documento en las nuevas formas de la información” (Ref.: CSO-2014-55527-P), dirigido por Jorge Lozano Hernández (UCM).

² Sobre esta cuestión remitimos al lector interesado a Racionero (1999).