



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**



FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**EL IMPACTO SOCIAL DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS DENTRO DE LOS PRODUCTOS
AUDIOVISUALES. ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA
NARRATOLÓGICA Y MÉTODOS DE PRODUCCIÓN DE
BLACK MIRROR.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

ESCALANTE TÉLLEZ MARIANA

ASESOR DE TESIS

CUENCA OROZCO DAVID

CIUDAD DE MÉXICO

OCTUBRE, 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

CONTENIDO

	Página
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO 1	
Detrás de <i>Black Mirror</i>	
1.1 Desarrollo de la serie	10
1.2 Realidad vs el reflejo político y cultural en la serie..	17
1.3 Investigaciones de <i>Black Mirror</i>	22
CAPÍTULO 2	
Televisión y series en la ficción: <i>Black Mirror</i>	
2.1 De la televisión a las series	27
2.2 <i>Black Mirror</i> como ciencia ficción	29
2.3 ¿Tecnofobia o tecnofilia?.....	30
2.4 Análisis del relato	31
2.5 Discurso audiovisual dentro de la producción.....	39
CAPÍTULO 3	
Análisis de la estructura y producción de <i>Black Mirror</i>	
3.1 Episodio: “Vuelvo enseguida”.....	44
3.2 Episodio: “Oso blanco”	62
3.3 Episodio: “El momento de Waldo”	76
3.4 Episodio: “Blanca Navidad”	87
CONCLUSIONES	101
FUENTES DE CONSULTA.....	106

INTRODUCCIÓN

La presente, es una investigación de carácter rigurosamente académico. Pretende hacer un análisis sobre un producto audiovisual que cuenta con poca investigación, a través del estudio de las características principales por las cuales, la serie denominada *Black Mirror* es considerada una de las más consumidas por los espectadores.

Mucho se debe a que su característica destacable es ser una serie antológica, es decir, un producto audiovisual con diferentes historias en cada capítulo sin que éstas se unan conformando una misma.

Comenzó siendo una serie transmitida por *Channel 4* en Inglaterra y se convirtió en una serie consumida por plataformas digitales como *Netflix* tras su compra en 24 de septiembre del 2015, transmitiéndose a todos los países del mundo.

Hoy en día, el contenido producido por televisoras (abiertas y de paga) ha dejado de ser el más visto, favoreciendo a las plataformas digitales denominadas en inglés como *Over The Top*¹ (OTT), posibilitado la expansión internacional de contenidos audiovisuales así como la incorporación de innovaciones en servicios de video online, según el autor Verónica Heredia Ruiz en el artículo “Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual”.

Tan solo en 2019, según cifras estudiadas por la AMIIPCI (actualmente, denominada “Asociación de internet MX”) en el estudio “Movilidad en el Usuario de Internet Mexicano” del 82.7 millones de internautas (2018), 65% utilizan el internet para ver películas o series en *streaming*, el 20% a través de lap tops o computadoras con una frecuencia del 30% entre de los días de la semana.

Tan solo en 2016, según cifras estudiadas por el periódico “*El economista*”, 77.1% de las personas consumieron contenidos por medio de internet. Esto corresponde a 47.5 millones de personas que, año con año, se extienden un 12.4% de los cuales, 5.6 millones cuentan con alguna cuenta en *Netflix*, *Blim*, *Claro Video*, *Cinépolis Klic*, *HBO*, etc.

Esto abre paso a la manera en que los principios económicos de la industria audiovisual se van modificando a lo largo de los años. Según los autores José Martínez

(1) Según la autora Verónica Heredia Ruiz en el artículo “Revolución *Netflix*: desafíos para la industria audiovisual”. Son consideradas como empresas que utilizan plataformas de internet para brindar servicios con valor agregado.

y Federico Fernández en el libro “*Manual del productor audiovisual: La industria audiovisual*” estos están compuestos por los siguientes sectores:

1. Sector producción:

Está compuesto por los creativos, empresas productoras de cine y/o video y aquellas que brindan servicios para las mismas como estudios de grabación, salas de doblaje, de post-producción, etcétera. Asimismo, las empresas deberán ser aquellas que promuevan y financien los proyectos al poseer la titularidad de los derechos de explotación comercial de las producciones.

2. Sector distribución:

Éste será el intermediario entre las empresas productoras y aquellas que distribuirán el proyecto audiovisual. Las distribuidoras pueden colaborar con la financiación de éste, mediante pagos adelantados de la distribución.

De igual forma, condiciona las copias que tendrá, la reproducción de las mismas, el número de salas (en caso de propuestas cinematográficas), publicidad, exhibidores de difusión, la orientación y la recaudación del producto.

3. Sector exhibición:

Los encargados de este sector están obligados a saber el gusto del público para ofrecer el producto al tipo de consumidor adecuado, quedándose con un porcentaje alto de la venta en taquilla. Salas de cine, televisiones, internet y telefonía móvil son “ventanas de exhibición”. Los videojuegos o soportes físicos están destinados a ventas mediante canales comerciales.

Netflix ha cambiado la producción, distribución y consumo de las series y películas; optando por realizar contenido propio. Tal como lo hizo, al invertir en capítulos posteriores a la segunda temporada de *Black Mirror*.

A continuación, se presenta una tabla informativa sobre el porcentaje de contenido de ciencia ficción en *Netflix* (género al que pertenece *Black Mirror*) para ejemplificar lo anteriormente explicado. Esta información fue creada por Verónica Hereda Ruiz en el artículo titulado “Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual”.

CONTENIDO			
Géneros	Formato	Cantidad	Porcentaje
Ficción	Series dramáticas	34	23%
	Comedias	30	21%
	Películas	13	9%
No ficción	Documentales	32	22%
	Stand up	33	23%
	Reality	1	1%
	Talk Show	2	2%
		145	100%

Thompson, John B en su libro “Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de las masas” fundamenta lo siguiente: *Gracias a plataformas como Netflix y programaciones de organizaciones transmisoras, el público, adquiere cierto control sobre e distanciamiento espacio-temporal característico de las transmisiones televisivas. (p.303)*

En tesis se desarrollará y ahondará en tres ejes principales:

1. Narratología
2. Métodos de producción.
3. Análisis exhaustivo con ejemplos claros de la segunda temporada de la serie.

Por ello, el primero aspecto por destacar en esta tesis, sin duda, es la temática la cual, expone los avances tecnológicos como un descubrimiento que puede perjudicar el futuro cercano en la sociedad; vida social de los seres humanos creando unacultura sin preocupaciones por la moral.

Es fundamental comprender que las nuevas tecnologías facilitan actividades en la vida de un ser humano, así como las relaciones interpersonales que hoy en día, pueden llevarse a cabo mediante el uso de aparatos electrónicos que utilizan softwares y redes sociales que acercan a los que están lejos y que, a su vez, como en el caso de “Black Mirror”, pueden ser empleadas de tal forma que los resultados se pueden revertir.

En el primer capítulo, se describirá de forma detallada el cambio que generó esta

serie al transformarse de televisiva a serie con características cinematográficas. Asimismo, se expondrá información que terminará por catalogar a esta serie como un producto de ciencia ficción que, gracias a su éxito ha logrado expandirse a diferentes partes del mundo con un total de 5 temporadas y especiales.

En el segundo capítulo, se retomarán diversos autores como Guillermo Orozco, Helena Beristain, Vladimir Propp, Alejandro Piscitelli, Carlos Scolari, Roger Silverstone, entre otros, que serán pieza clave para hacer énfasis en conceptos como tecnofobia y tecnofilia, además de ampliar la información en cuanto a la narratología de la serie, que será abordada con fundamentos del libro “Análisis estructural del relato” de Helena Beristáin y los “Principios del relato” de Vladimir Propp.

Para poder llevar a cabo un análisis más completo, se contrastará a distintos autores como Margarita Schmidt, Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe para plantear definiciones y categorías de la narratología misma, la cual servirá para entender cada una de las temáticas, personalidades y contextos presentados en la serie.

Empezando por el estudio de los personajes, dividiéndolos por naturaleza, acción y psicología, así como del ambiente que los envuelve, el manejo de tiempo dentro de las historias (*flashbacks*, *flashforwards*, *analepsis*, *anacronías*, etc.) y el ritmo.

El tercer capítulo tiene como finalidad interpretar la serie a través de las diferentes definiciones, etapas y metodologías que compone a una producción audiovisual de acuerdo a la visión del autor Julio Alberto Salazar Salazar, en su libro “*Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual*”.

En el cuarto y último capítulo, se conjuntará toda la información desarrollada a lo largo de los capítulos anteriores para realizar, a manera de reflexión, una síntesis que desembocará en una conclusión sobre el objeto de estudio y los objetivos particulares de esta investigación.

DETRÁS DE BLACK MIRROR

BLACK MIRROR es una serie de televisión antológica de origen británico emitida en 2011 en Reino Unido por *Channel 4*. En sus inicios, fue producida por *Zeppotron*, empresa de producción audiovisual que radica en Gran Bretaña y la cual, forma parte de Endemol, trasnacional holandesa que se encarga de difundir proyectos alrededor del mundo.

El creador original es Charlie Brooker². Él es guionista principal y productor de la mayoría de los capítulos. Define a su proyecto como un “espejo negro que se puede encontrar en una fría y resplandeciente pantalla de Tv, de un *smartphone* o un monitor. Espejos negros de nuestra vida en siglo XXI”.

Prácticamente, la serie dedica sus episodios a la tecnoparanoia como la temática central. Jagodzinski describe 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.

Esta serie se caracteriza por ser su hilo conductor, la tecnología y sus consecuencias en una sociedad que se vuelve adicta a ella. Con esto *Black Mirror* demuestra pertenecer al género cinematográfico de ficción, definiendo a este como aquel que “muestra un mundo real con un elemento añadido, alterado o ausente”, según el autor Lauro Zavala en su libro titulado “Sobre la evolución de los géneros cinematográficos”. En este caso, es la tecnología misma.

Black Mirror muestra al espectador una alerta sobre las consecuencias que podría traer el uso excesivo de las tecnologías que día a día, encierran al ser humano en pantallas dentro de un ordenador, celular o cualquier otro aparato electrónico.

En una entrevista, Brooker comentó que el terreno entre el placer y la incomodidad es en lo que se desenvuelve la serie y, por lo tanto, ésta se vuelve la razón principal por la que el espectador se sumerge en el mundo que él mismo creó.

(2) Según datos del “IMDB”, dentro de sus más famosos proyectos, 2018 Charlie Brooker en 2018 escribió dos episodios de la serie *Cunk on Britain* y en 2016 *Cunk on Christmas*, *Cunk on Shakespeare* and “Charlie’s Brooker 2016 Wipe”. Este último conforma uno de los 6 programas anuales que relataban las mejores historias del año en el que fueron creadas.

Sin embargo, muchas plataformas digitales y medios de comunicación afirman que *Black Mirror* es muy similar a la serie *The Twilight Zone*³. Pese a que ésta se divide en cinco temporadas con un total de 156 episodios, es fundamental precisar que Rob Serling (creador, guionista, productor ejecutivo y narrador de la serie) recreaba en cada capítulo, una historia diferente que, a su vez, mostraba un mundo lleno de fantasías y ciencia ficción.

Dicha serie es de origen estadounidense y fue emitida y distribuida por CBS el 1ero de octubre de 1959. Cada episodio dura 25 minutos aproximadamente y su última emisión fue el 19 de junio de 1964.

Al igual que Charlie Brooker, Rob Serling, buscaba plasmar situaciones sociales que estaban en boga o que criticaban al sistema. Generalmente, esto lo lograba gracias a la ciencia ficción y así era como la guerra nuclear, histerias en masas y doctrinas adoptadas por la sociedad de los años 50, eran tratadas como comentarios dentro de los guiones de los actores de la serie o bien, como temáticas ocultas.

Tras el éxito de esta primera versión se realizaron dos series más en 1985 y la otra en 2002. Ésta última no tuvo éxito.

En el libro de Laura Pousa titulado “El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en *Black Mirror*, la autora comenta:

“Podemos decir que Black Mirror se presenta como una versión actual de The Twilight Zone (1959-1964) en la que a través de la modificación y reformulación del género y del formato, aparece una forma de política ficción utilizando un giro artístico del brit-grit. Entendido el brit-grit como «un regreso a la consistente tradición del realismo social»⁷ que se recuperó en la década de los 90 por cineastas como Shane Meadows o Alan Clarke, encontramos en él una línea de continuidad que tiene que ver con formas culturales específicamente británicas. Esta estética cinematográfica –evidenciada en cineastas como Michael Winterbottom o Lynne Ramsa– se traslada al ámbito audiovisual marcando unas constantes nacionales que diferencian estos productos del resto de producciones internacionales”

(3) Ganó dos premios *Emmy* a “Mejor guión en serie dramática” y “Mejor dirección de fotografía en serie dramática”. En cada episodio, los actores cambiaban; cada uno era famoso dentro de la industria en Hollywood como Charles Robert Redford, Elizabeth Montgomery, etc.

Lo anterior, ejemplifica la forma en la que *Twilight Zone* conforma una base fundamental en la creación de series ya que, su modelo narrativo y cinematográfico dio pie a la realización de series como *Black Mirror*.

Por ello, a continuación, se muestra una tabla que explica las similitudes y diferencias de *Twilight zone* y *Black Mirror*.

SIMILITUDES	DIFERENCIAS
Ambas son series antológicas. Es decir, que cuentan con episodios con relatos y/o historias diferentes entre si. Sin conexión alguna.	<i>Twilight Zone</i> contiene a un narrador al principio y al final de cada episodio mientras que en <i>Black Mirror</i> el protagonista o la tecnología (hilo conductor) es quien ayuda al espectador a deducir la historia por sí mismo.
Relatan historias paranoias contemporáneas, replanteando el comportamiento humano que día a día se rige por el uso excesivo de aparatos tecnológicos y/o redes sociales	<i>Twilight Zone</i> crea un mundo distópico en el que todo es posible. Su hilo conductor es la existencia de un sin fin de posibilidades sobre la exploración de lo desconocido. En cuanto a <i>Black Mirror</i> todo gira entorno al uso de las tecnologías contemporáneas.
Ambas constan de un giro inesperado al final, aquello que nos hace replantearnos la historia.	
Tanto Rod Serling como Charlie Brooker crean un mismo universo que conecta a todos sus episodios.	
En ambas series directores de renombre y con experiencia en el campo participaron en la elaboración de los episodios.	
Algunas historias tienen un discurso narratológico parecido como “¿Dónde están todos?” (<i>Twilight Zone</i>) con “Oso Blanco” (<i>Black Mirror</i>) y “El solitario” (<i>Twilight Zone</i>) con “Vuelvo enseguida” (<i>Black Mirror</i>).	

FUENTE: Elaboración propia a través de la observación de ambas series.

Hasta el momento, *Black Mirror* se compone de cuatro temporadas; la primera contiene tres capítulos, la segunda (estrenada en febrero del 2013) cuatro, la tercera (octubre de 2016) seis, la cuarta (29 de diciembre del 2017) se compone por seis y la quinta (5 de junio del 2019) tiene 3.

Esto ejemplifica el cambio que *Black Mirror* propone dentro del mundo de las series ya que, a diferencia de *Twilight zone* u otras series en las que cada temporada tiene alrededor de 20 capítulos de 30 minutos, esta prefiere mostrar al público 6 episodios como una duración máxima de 1 hora y media (en especiales).

Lo anterior, se debe al cuidado de los detalles como la cinematografía, el guión, diseño de producción, etc que se reúnen dentro de un mismo discurso para la creación de un mundo paradójicamente al reverso del nuestro. Con la finalidad de facilitar la comprensión de los siguientes puntos a destacar, se explicará de forma precisa el contenido de cada una de ellas.

1.1 DESARROLLO DE LA SERIE

Para fines de este trabajo, es preciso hacer énfasis en la **segunda temporada** de la serie ya que, ésta será analizada a lo largo de esta tesis. Es por ello, que se utilizarán letras en **negritas** para señalar dicha temporada.

PRIMERA TEMPORADA

1. El himno Nacional:

Tras el secuestro de la princesa Susannah, el primer ministro se ve envuelto en un dilema de alcance global. Deberá decidir entre su reputación y el bienestar de la princesa.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

2. Quince millones de méritos:

En una sociedad en la que todos trabajan mientras ven *reality shows*, un muchacho lucha por la libertad de quien más ama.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013

3. **Toda tu historia:**

Es la vivencia de un hombre que gracias al alcance tecnológico de la época en la que está, puede grabar todo lo que sucede por medio de un sistema ocular. Eso puede ser su maldición o su virtud.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

SEGUNDA TEMPORADA

1. **Vuelvo enseguida:**

(Dir.: Owen Harris. Creador y guionista Charlie Brooker. Dir. Fotografía: Gustav Danielsson. Música: Vince Pope. Año: 2013. Productora: Channel 4. Duración: 48 min.).

Narra la historia de una mujer que interactúa con un nuevo servicio en internet que recopila todos los datos digitales de su novio fallecido. Ella decidirá si resignarse a dejarlo descansar en paz o aferrarse a su reencuentro.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

2. **Oso blanco:**

(Dir. Carl Tibbetts. Creador y guionista Charlie Brooker. Dir. Fotografía: Zac Nicholson. Música: Jon Opstad. Año: 2013. Productora; Channel 4. Duración: 43 min.).

Una mujer se despierta sin recordar quién es. Todo a su alrededor es muy raro, todos la graban con el teléfono sin ayudarla. Personas comienzan a perseguirla

mientras ella va encontrando pequeñas pistas que la hacen suponer quien era. El giro es totalmente inesperado.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

3. El momento de Waldo:

(Dir. Bryn Higgins. Creador y guionista Charlie Brooker junto a Chris Morris. Dir. Fotografía: Mike Spragg. Música: Anthony Genn y Martin Slattery. Año: 2013. Productora: Channel 4. Duración: 43 min.).

Una caricatura se vuelve popular al lanzarse como candidato a la presidencia.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

4. Blanca Navidad:

(Dir. Carl Tibbetts. Creador y guionista Charlie Brooker. Dir. Fotografía: George Steel. Música: Jon Opstad. Año: 2014. Productora: Channel 4. Duración: 74 min).

Éste es un capítulo es un especial de 90 minutos de Navidad. En este se plantean tres historias diferentes que se entrecruzan, abordando temas como el bloqueo de personas en la vida real como en las redes sociales, clones que facilitan los quehaceres del hogar y ayuda virtual para citas.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

TERCERA TEMPORADA

1. Caída en picada:

Relata la vida de una población que se califica entre sí para poder adquirir desde un trabajo hasta una casa. Poco a poco, la protagonista irá encontrando su propósito.



Capítulo 1 (Black Mirror), Netflix, 2016.

2. Partida:

Un extranjero se queda sin dinero en Londres y decide formar parte de un piloto para un juego de realidad virtual de terror. Este episodio emplea el terror psicológico.



Capítulo 2 (Black Mirror), Netflix, 2016.

3. Cállate y baila:

Narra más de tres historias en las que un sistema de computación manipula las decisiones de tres personas para lograr un objetivo en específico utilizando, todo el chantaje posible sobre las decisiones más vergonzosas de tales

individuos.



Capítulo 3 (Black Mirror), Netflix, 2016.

4. San Junípero:

Expresa el amor de dos mujeres encapsulado en una época determinada del tiempo.



Capítulo 4 (Black Mirror), Netflix, 2016.

5. El hombre contra el fuego:

Es la historia de un soldado que combate una guerra contra una plaga de sujetos apodados “cucarachas” debido a que se esconden debajo de la tierra. El problema llega cuando al soldado se le descompone el implante que lo hacía poco consciente ante la guerra. Descubrirá que no todo es lo que aparenta.



Capítulo 5 (Black Mirror), Netflix, 2016.

6. Odio nacional:

Esta historia está escrita como un thriller de suspenso que cuenta la historia de una organización que se encarga de encontrar la misteriosa razón por la cual,

personas “famosas” se mueren después de tener un ataque casi epiléptico.



Capítulo 6 (Black Mirror), Netflix, 2016.

CUARTA TEMPORADA

1. USS CALLISTER:

Robert Daily crea un juego de realidad alterna en el que logra combatir la vida tan “infeliz” que lo acongoja. Por medio de su creación, logra hacer que las personas “cruces” con él en su vida diaria, sean sus esclavos en un ambiente espacial del que no pueden salir.



Capítulo 1 (Black Mirror), Netflix, 2017.

2. Arkangel:

Al desaparecer la hija de la protagonista, por unos instantes, decide implantarle un localizador de última generación de por vida. Poco a poco, descubrirá lo mucho que está decisión pudo afectar en el desenvolvimiento social de su descendencia.



Capítulo 2 (Black Mirror), Netflix, 2017.

3. Cocodrile:

Tras haber matado a un hombre, dos amigos (un joven y una mujer), deciden callar el secreto durante años. Una trabajadora social, al evocar los recuerdos de la mujer, podría estar en peligro.



Capítulo 3 (Black Mirror), Netflix, 2017.

4. Hang the dj:

Bajo una sociedad que está acostumbrada a conseguir citas con fecha de caducidad a lo largo de su vida hasta encontrar alguien compatible al cien por ciento, Amy y Frank deciden retar al sistema para mantener su relación.



Capítulo 4 (Black Mirror), Netflix, 2017.

5. Metalhead:

En un mundo apocalíptico, un grupo de tres personas busca sobrevivir buscando provisiones en un gran almacén, pero no cuentan con que éste este vigilado tecnológicamente mediante máquinas que persiguen hasta matar a los ladrones.



Capítulo 5 (Black Mirror), Netflix, 2017.

6. Black Museum:

Una viajera hace una parada en una gasolinera futurista. Ahí descubrirá una atracción que guarda más de un secreto.

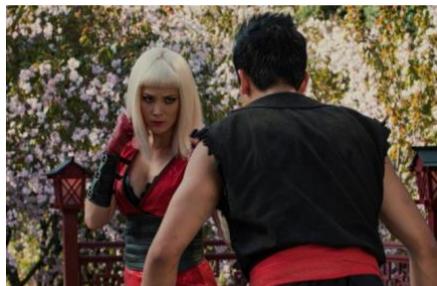


Capítulo 6 (Black Mirror), Netflix, 2017.

QUINTA TEMPORADA

1. Striking vipers:

Relata la historia de dos mejores amigos que, al crear dos avatars en un videojuego, descubren que ambos tienen sentimientos el uno por el otro.



2. Smitherness:

Un empleado es secuestrado por quién pareciera ser un conductor de una aplicación similar a “Uber”. Sin embargo, todo cambia cuando un acto de venganza puede poner en riesgo su vida.



Capítulo 7 (Black Mirror), Netflix, 2017.

3. Rachel, Jack y Ashley Too:

Es la historia paralela de una niña que, al ser fan de una cantante de pop, compra una muñeca que se parece mucho a ella. Poco a poco, descubre que ese aparato es mucho más que eso. La vida de su artista favorita puede estar dentro de ella.



Capítulo 7 (Black Mirror), Netflix, 2017.

1.2 REALIDAD VS EL REFLEJO POLÍTICO Y CULTURAL EN LA SERIE

Dejando a un lado la novedad tecnológica que representa la serie, ésta es llamativa por las numerosas colaboraciones que Charlie Brooker, productor y guionista de la serie, ha recabado dentro del medio audiovisual, logrando las participaciones de diversos directores de cine y productores de televisión. Esto ha sido novedoso dentro de la producción audiovisual ya que, es más común encontrar series que desarrollen una misma trama durante todas las temporadas que series antológicas.

Asimismo, esta serie ha tenido tanto impacto en los televidentes que la misma plataforma *Netflix*, ha cambiado la forma en la que ésta solía publicitar el estreno de algún audiovisual.

Para que los usuarios de *Netflix* supieran que *Black Mirror* no sólo se componía de capítulos que dejarían a más de uno pensando sobre su propia realidad, el 12 de enero del 2018 *Netflix* España lanzó un video de menos de un minuto en el que contrasta las situaciones escritas en la serie con imágenes de acontecimientos verídicos como el lanzamiento de los nuevos *emojis* en 3D de Apple, Nicolas Maduro criticando el uso de redes sociales, Mark Zuckerberg en una conferencia con un diálogo de Carles Puigdemont (en off) que recita “El futuro se construye por la gente que cree que puede mejorarlo” y un collage de videos sobre la opresión de gobiernos y el *cyberbulling*.

En esta tesis se pretende analizar al menos una temporada completa, en este caso la segunda, de acuerdo a cada forma de dirección que se le da a lo largo de la misma, en el que “se busca que los directores aporten sus idiosincrasias”.

La segunda temporada, resalta la participación de directores como Carl Tibbetts⁴ (quién curiosamente, repite dirección al hacer “Oso blanco” y “Blanca Navidad”), Owen Harris⁵ (“Vuelvo enseguida”) y Bryn Higgins⁶ (“El momento de Waldo”). Ellos bajo su visión, han logrado plasmar el mismo argumento, lógica y tensión que los demás directores han creado para la serie.

Carl Tibbetts es originario de Londres. Él tiene una amplia carrera en televisión ya que, ha dirigido alrededor de siete programas y/o miniseries entre las que destaca “Hemlock Grove”, “The Tunnel, Humans” y cinco episodios “The women in white”, que saldrá en 2017 por BBC, según su perfil oficial en LinkedIn.

Además, en 2011 dirigió y co-escribió su primera película titulada *Retreat* (“Aislados”). Ésta pertenece al género cinematográfico “Thriller”, característica del trabajo de Tibbetts. Por ello, es posible que Charlie Brooker, haya escogido a Carl para realizar tan extraordinariamente “Oso blanco” y “Blanca Navidad”.

Ambos capítulos manejan temáticas que generan suspenso en el espectador correspondiente a dicho género como asesinato y tortura. Tibbetts en conjunto con Jon Opstad (Música), Zac Nicholson (Dir. de fotografía) y por supuesto Charlie Brooker

(4) Según datos de “IMDB”, Carl Tibbetts se dedica a dirigir series como *The feed*, “La mujer en blanco”, “Humanos” y *Retreat* (5) Owen Harris ha dirigido *The comedian*, un capítulo de la versión 2019 de *Twilight zone*. Y las películas “Los cambiadores del juego” y *Holy flying circus*. (6) Bryan Higgins dirigió *Nostradamus*, “Privados”, “Electricidad” y “Amor incondicional”. A su vez, produjo las dos últimas.

lograron ambientar perfectamente la historia para que esto fuera posible.

“Oso blanco es una mordaz obra satírica que te acelera el corazón y te sacude la mente. Verla es un reto. Cada vez que piensas que tienes el control sobre lo que está pasando, hay un giro que te deja descolocado de nuevo”, comentó la periodista Neela Debnath en el periódico *The Independent*.

Por su parte, Charlie Brooker comentó al periódico “*El País*”: "Me encanta que 'Black Mirror' aterrice. De eso se trata".

El británico Owen Harris, por otra parte, ha colaborado dos veces con Charlie Brooker. En la segunda con el capítulo “Vuelvo enseguida” y en la tercera con “San Junípero”. En 2015 estrenó su primera película *Kill your Friends*.

Su estilo radica en realizar audiovisuales de drama tal como lo logró en cada episodio que realizó para *Black Mirror* en donde una tragedia o momento se vuelve importante en la historia. En “Vuelvo en seguida” se muere el novio de la protagonista y finalmente, en “San Junípero” se extiende la búsqueda de la protagonista por encontrar a su amor verdadero”.

“Si sólo escribiéramos sobre drama, los espectadores esperarían ver los mismos personajes e historia en todos los capítulos, pero lo que ofrece *Black Mirror* es una combinación de drama y ciencia ficción. Eso nos permite llegar tan lejos como se nos es posible. Por eso hay tantas colaboraciones”, expresó Charlie Brooker en una conferencia de prensa de *Channel 4*.

Acerca de la temática que se narra en el episodio “Vuelvo enseguida” de la segunda temporada de la serie, Owen Harris, explicó: *Tenemos que tener en cuenta que en un futuro cercano existe la posibilidad de estar en contacto con un software. Hoy en día lo hacemos vía Twitter*.

Asimismo, Daniel de Partearroyo, escribió para la página oficial de *Cinemanía*: “En sus mejores guiones, Charlie Brooker no es sólo un agudo analista del presente, sino un humanista que se interesa por la relación entre nuevas tecnologías y nuestra esencia como especie, donde el miedo a la muerte y la desaparición juegan un papel

fundamental”.

Bryn Higgins, director del último capítulo de la segunda temporada “El momento de Waldo”, es el más preparado de los tres directores que conforman la segunda temporada de *Black Mirror*. Él ha dirigido tres películas, ocho series de televisión y ha escrito dos guiones para series de televisión.

Él se especializa en hacer drama y documentales. Por ello, su episodio resalta esa cualidad, relatando la vida de un joven comediante que se dedica a hacer la voz de una animación. Dicha caricatura llamada “Waldo”, se propone como candidato a la presidencia, haciéndole la vida imposible al contrincante y ganando cada día más votos por lo inusual que este personaje es.

Este capítulo tiene gran trascendencia social ya que, fue un caso que muchas personas consideraron similar al del ahora presidente de Estados Unidos, Donald Trump. Owen Harris, por su parte, explicó a una reportera del sitio *Hollywood reporter*:

“Tal vez es una Buena que nos muestren directamente lo que está pasando a nuestro alrededor. Trump en la Casa Blanca, Inglaterra votando para no ser parte de Europa. Por mucho que yo mismo no quisiera que estas cosas pasaran, está sucediendo en el mundo. Tenemos que abrir los ojos. No dejes que el futuro nos demuestre con errores lo que pudimos haber evitado. Tenemos que empezar a hacer algo en vez de solo cerrar nuestros ojos y pensar que todo estará bien.”

Incluso, el día de las elecciones el *Twitter* oficial de *Black Mirror* twitteó: “Este no es un episodio. No es marketing. Es una realidad”.

Asimismo, en muchos capítulos, se hace colaboración con diversos guionistas. Esto tiene mucha trascendencia ya que, el guión es uno de los elementos más importantes de una producción audiovisual porque es la herramienta que guiará a todo el personal para rodar y post-producir el proyecto.

En *Black Mirror*, participan Jesse Armstrong (“Toda tu historia”), Chris Morris (“El momento de Waldo” idea original de Nathan Berley), Michael Shur y la actriz Rashida

Jones (“Caída en picada”) y William Bridges (“Cállate y baila”).

“Es normal que trabajemos con otros guionistas para conseguir una mayor variedad de puntos de vista”, dijo Brooker en entrevista para el diario “El país”. Esto, no es nuevo dentro de la producción audiovisual. Sin embargo, es un plus con el que se busca narrar las historias dentro del mundo que Brooker creó para la serie.

Lo anterior permite que se planteen nuevos detalles dentro de las historias que quizá el mismo creador (Charlie Brooker), no contemplaba. Incluso, hay teorías en donde se establece que entre cada capítulo hay una conexión. Al principio, Brooker deseaba que todo ocurriera en una misma calle o país y que fuera narrado por distintos personajes.

Sin embargo, esta idea se eliminó por completo, dejando lo que actualmente, podemos ver en pantalla que según sugiere Brooker, puede pasar en el mismo tiempo.

El único personal que prevalece durante las tres temporadas de la serie son Charlie Brooker (creativo y guionista) y Annabel Jones⁷, productora ejecutiva de la serie la cual, fue nominada al Mejor Programa de Entretenimiento Televisivo de la Televisión Británica.

La dificultad del género especulativo, que tanto caracteriza a *Black Mirror*, es que los guionistas necesitan de una comprensión sofisticada de la realidad social. “El momento de Waldo” parece profético en este sentido, anticipando el apoyo a opciones irracionales que hemos visto en 2016 con *Brexit*, la elección de Donald Trump.

En toda producción audiovisual es fundamental darle valor a cada personal y al proceso en el que éste se involucra. Estos van desde el staff, los de arte, el editor, talento, creativos, director de fotografía, guionistas y el director. Cada uno aporta lo suficiente para que la pre- producción, la producción misma y la post- producción en conjunto, puedan crear lo que el espectador ve tras su televisor o en cines.

Charlie Brooker, en una entrevista para el periódico “El país” comentó:

Como escritor me implico en todas las decisiones que tengan que ver con el resultado final como, por ejemplo, la elección de la banda sonora. Lo hago porque, para mí, como guionista, me es mucho más fácil visualizarlo todo. Lo tienes todo en la

(7) Según datos de “IMDB”, ella trabaja a lado de Charlie Brooker desde 2008 como productora ejecutiva en los programas anuales denominados “Charlie’s Brooker Wipe”. Realizó la misma posición en “Cunk on Shakespeare”, “Cunk on Christmas” y “Cunk on Birtain. Además, tiene experiencia en series documentales como “ How TV ruined your life” y “Newswipe”.

cabeza y, por tanto, puedes ver más claro hacia dónde van todos los pasos que se están dando. El proceso creativo nunca termina y se extiende constantemente a todas las facetas de la producción.

Además del personal y los procesos por el que un producto audiovisual debe de pasar también se debe evaluar la distribución que se le dé. Por ello, Después del éxito de la primera temporada, Charlie Brooker se dio cuenta que el universo del que él hablaba tenía que expandirse ya que, no sólo Reino Unido vería los episodios, había posibilidad de ampliarlo a Estados Unidos, Asia y demás.

De esta forma, las temáticas se generalizaron más y capítulos como “El momento de Waldo” quedaban perfectos para describir no sólo las votaciones de Inglaterra para ya no formar parte de Europa sino, para las acciones de Estados Unidos.

A estos acontecimientos, Charlie Brooker confesó al periódico “El país”, *Nos centramos mucho en crear un universo de aquí, En Reino Unido, y, de pronto, la serie tiene un gran éxito y ahora estamos rodando fuera, en lugares como España. Eso siempre ha sido una sorpresa.*

1.3 INVESTIGACIONES DE BLACK MIRROR

En los últimos años, el surgimiento de la serie *Black Mirror* ha permitido que ésta sea el objeto de estudio de varios autores. De acuerdo a la “Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe”, este producto audiovisual ha sido tema central de la cual, parten diferentes investigaciones.

Una de ellas, es escrita por Guillermo Echauri, en el texto llamado “Black Mirror, McLuhan y la era digital”. En este texto, realiza un análisis exhaustivo de acuerdo con las teorías de Marshall McLuhan sobre el impacto que la serie ha tenido en los medios de comunicación masiva y las tecnologías de la información.

Además, ahonda mucho en el lenguaje audiovisual el cual, denomina como códigos visuales que necesitan menos esfuerzos (por el espectador) para ser entendidos y/o aprendidos.

Una vez aclarado lo anterior, el mismo autor explica que los significados, en lo audiovisual, suelen ser polisémicos. Es decir, que dependen de la audiencia para que darle una interpretación diferente de acuerdo con los ideales y conceptos que ellos tengan, creando así, una ventaja para el creador del contenido.

Por otro lado, Roger Siverstone escribió en “De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla. Bases para una reflexión global” contradice un poco las teorías de McLuhan y explica lo siguiente:

El medio no es el mensaje, porque ni el medio ni el mensaje en la formulación de McLuhan tiene estatus como productos sociales o como logros. Las tecnologías de la comunicación en particular no son sólo objetos materiales con funciones definitivas previamente. Son también objetos simbólicos que están constantemente sujetos a una reconstrucción, a la afirmación o al rechazo y a una articulación múltiple, ya que su importancia y su propósito aparecen con su utilización cotidiana en los hogares, diferentes entre sí por la cultura, la clase social, la composición o la geografía. (p. 4)

Susana Díaz y Carlos Gómez describe en su trabajo titulado “Black Mirror: Cartografías de la identidad en la multipantalla” el poder que la serie televisiva británica tiene en sus televidentes al mostrar un mundo imaginario dentro de la cultura contemporánea que día a día vivimos. De esta forma, la lingüística es considerada como el eje de complejidad que denota y refleja a su misma sociedad, resultando ser de carácter reflexiva.

Asimismo, expone que, desde la *intro* de la serie, se sumerge al espectador en un mundo repleto de referencias que mostrará las distintas identidades sociales que componen el presente con un futuro posible, creado por Charlie Brooker.

No obstante, David Morley, en su libro “*Televisión, audiencias y estudios culturales*” comparte la misma visión que Susana Díaz y Carlos Gómez. Sin embargo, a la audiencia la reconceptualiza, refiriéndose a ella como una serie de miembros pertenecientes a subculturas y subgrupos que forman parte de una cultura misma, mediante la cual decodificarán los mensajes mostrados a lo largo de un programa o

proyecto audiovisual.

Para adentrarse más al estudio mismo de las audiencias el autor Guillermo Orozco Gómez realizó un estudio complejo sobre la relación que hay entre la audiencia y la televisión en el texto *“Audiencias, televisión y educación: una deconstrucción pedagógica de la ‘televidencia’ y sus mediaciones”*.

Según Guillermo Orozco, lo simbólico, estético, emocional y, sobre todo, la percepción interactúa significativamente en la audiencia. Por ello, muchas veces, el televidente logra identificarse con los personajes o bien, busca plantear una forma de educar a la población mediante su contenido.

Es fundamental exponer que las audiencias se basan en tres preceptos principales:

1. El lenguaje: Permitirá un intercambio de códigos entre las audiencias y la televisión.
2. Televisión mediática: Se refiere al género, formato, horario, canal y flujo propio de la televisora.
3. Soporte tecnológico: Brinda avances videoelectrónicos como el uso de distintas tomas y ángulos en una misma pantalla, multiplicando la percepción del espectador, dejando que éste disfrute más la experiencia visual presentada.
4. Institucionalidad de la televisión: Su principal aliado es la política, sin embargo, las televisoras cuentan con sus propios criterios.

No obstante, esto permite que la audiencia sea generalizada de tal manera que, miles de personas alrededor del mundo logran hacer de algún programa, película o en este caso, serie algo propio de su vida cotidiana; definiendo, a su manera, el significado que éstas puedan tener mediante su reproducción en medios de comunicación.

Para ello, el mismo autor, definió en *El reto de conocer para transformar medios, audiencias y mediaciones*” que las audiencias *son también sujetos ansiosos de encontrar en ellos lo espectacular, lo novedoso, lo insólito, todo eso que nos emocione, nos estremezca, nos divierta y nos haga salir, aunque sea por momentos, de nuestra rutina* (Orozco, 1997: 27)

En cuanto a los medios, Orozco afirma que estos tienen dos tipos de discursos. El primero, sólo destaca los puntos negativos que deja en los espectadores mientras que

el segundo, lo deja ver como un ejemplo de cultura, educación e incluso, de democracia.

Sin embargo, en el caso de *Black Mirror*, este paradigma puede ser puesto en duda ya que, dicha serie ha traspasado los fundamentos anteriores, enseñando lo que en un futuro puede pasar con las nuevas tecnologías que cada día evolucionan más y más.

Es fundamental recordar que la serie fue emitida en 2011 por *Channel 4* en Reino Unido mientras que *Netflix*, compró los derechos en 24 de septiembre del 2015, permitiendo que la serie tuviera gran auge por el impacto que ésta tuvo a nivel mundial tras su distribución con tan afamada plataforma cibernética y, sobre todo, por la línea tan delgada que rompe con las divisiones entre realidad y virtual como temáticas principales de *Black Mirror*.

Giovanni Sartori, por una parte, contradice lo anterior en su libro “Homo Videns” (1997) explicando que:

Las realidades virtuales son juegos que no tienen probabilidades de convertirse en realidades materiales, el negropontismo puede llegar a generar, en un extremo, un sentimiento de potencia alienado y frustrado, y en el extremo opuesto, un público de eternos niños soñadores que transcurren toda la vida en mundos imaginarios (p. 58-59).

No obstante, Sartori entiende a su vez que por medio de internet se pueden producir conocimientos que propicien el crecimiento cultural. Esto se ejemplifica gracias a la cosmovisión que Charlie Brooker, plasmó (con toques de ficción) en la primera temporada de *Black Mirror* la cual, atribuye el estilo de vida, lenguaje, costumbres e incluso, formas de gobierno de la vida establecida actualmente en Reino Unido.

Asimismo, esta serie ha comprobado que el internet o en este caso, las plataformas digitales más que transmitir imágenes también invitan al diálogo entre los usuarios, dejando que éstos, interactúen entre ellos mismos.

De esta forma, se puede explicar cómo la audiencia del proyecto audiovisual a analizar tuvo éxito no sólo en un país sino, en el mundo entero mediante las

recomendaciones, *blogs*, videos, críticas, *posts* en redes sociales e incluso cuestionarios que la misma serie creo con base en uno de sus capítulos más populares “Caída en picada”, en donde los espectadores tenían que averiguar cuántas estrellas valían sus vidas de acuerdo con sus likes en *Instagram* y *Facebook*.

En resumen, este capítulo conjunta información trascendente tal como el proceso de creación y distribución de la serie, además del contenido desglosado de la misma permitiendo así, un mayor entendimiento sobre la visión e interpretación del creador de *Black Mirror*, generando una relación política y cultural con nuestra realidad demostrada en el impacto que ésta ha tenido a nivel mundial.

CAPÍTULO 2

Televisión y series en la ficción: *Black Mirror*

En síntesis, *Black Mirror* es una serie antológica transmitida por *Netflix*, que ha causado controversia por la manera en la que la tecnología es usada como hilo conductor de cada historia, impactando a los espectadores por la manera tan cruda y audaz en la que el creador, se basa para la realización de cada capítulo. Esto ha sido la razón principal por la que, las audiencias crean un lazo con el audiovisual que ha permitido su realización de cinco temporadas.

2.1 DE LA TELEVISIÓN A LAS SERIES

Para precisar más en el análisis de la serie es fundamental comprender el contexto de la televisión que poco a poco, ha sido reemplazada por nuevas tecnologías que permiten la consulta de contenido nuevo en plataformas digitales.

Roger Silverstone, en su texto titulado “*De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla bases para una reflexión global*” expone las diferencias entre la televisión, la pantalla y tecnología evolutiva.

La primera, la percibe como el medio que influiría y haría vulnerables a las audiencias, ejerciendo en ellas un poder mientras que, la pantalla sería aquella que transmitiría vía satélite y por emisiones terrestres la información en imágenes, teletexto e interacciones bancarias que serían el eje principal de la vida social y cultural familiar.

Asimismo, la tecnología ha permitido que tanto un ordenador o un dispositivo celular, sean reconocidos como difusor de información que día con día permiten con su diseño innovador, consultar videos desde cualquier parte del mundo.

Verónica Heredia Díaz, en el artículo titulado “Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual”

“La masificación de internet, la revolución tecnológica, la multiplicación de pantallas en la vida cotidiana de las audiencias (*Smarttv*, celulares inteligentes, *tablets*, etc.) y la aparición [...] de nuevas plataformas de distribución de contenidos

audiovisuales como *Netflix*, *Hulu*, *HBO Go*, *Youtube* o *Amazon*, han generado en las audiencias nuevas necesidades de consumo de estos contenidos, en las que los tiempos de las ventanas tradicionales de explotación cinematográficas ya no se ajustan a las expectativas del mercado.” (p.279)

Esto es el parteaguas que explica la manera en que la inmediatez ha transformado a todo un mercado; forzando a que series dominen no sólo la televisión sino, las plataformas digitales o canales *On-Demand* (como lo llamaría James Lull) como *Netflix*, *Blim*, *HBO*, etcétera.

El proceso por el que la televisión pasó para llegar a la creación de series ha sido extenso. Inició, según Alejandro Piscitelli, Carlos Scolari y Carina Maguregui en el libro “*Lostología: Estrategias para entrar y salir de la isla*” a partir de la Edad de oro consolidada de 1949 a 1960 en la que tanto la radio como el teatro de Broadway y el cine de Hollywood se unieron para crear el teledrama. Este dio paso a la creación de producciones con duración de 30 minutos a una hora.

Los audiovisuales crecieron considerablemente en número, sin embargo, estos no abarcaban historias sociopolíticas y económicas por lo que, fue necesario utilizar únicamente, relatos de la clase media la cual, era el target principal de las producciones. Esto fue motivo principal para que la publicidad se extendiera y las personas consumieran excesivamente este tipo de contenidos.

En 1990, David Lynch⁸, realizó *Twin Peaks*. Esta serie se caracterizó por la forma en la que distintos géneros como thriller, terror gótico, suspenso, *soap opera*, entre otros; lograron conjuntarse para hacer de este proyecto de culto un cambiante entre personajes y actores para darle vida a historias intrigantes que llamarían la atención de los espectadores. Muy similar al objeto de estudio de esta tesis: *Black Mirror*.

En el 2000, un grupo de escritores y guionistas se reunieron mediante una huelga para exigir una mejor repartición de ganancia en las producciones ya que, antes los productores y directores cobraban mucho más que ellos, haciendo de su rol en la producción algo casi insignificante. Finalmente, en febrero de 2008 lograron su cometido y la huelga cesó.

(8) Según datos de “IMBD”, David Lynch es conocido por ser un excelente guionista. Sin embargo, también es director de cine, productor de música electrónica y actor. Entre sus proyectos más famosos están *Twin Peaks*: *Las piezas faltantes*, *Blue velvet* y *Mulholland drive* y “El hombre elefante”.

De esta forma, los textos literarios han sido pieza clave en los productos audiovisuales no sólo cinematográficos sino, en aquellos que son proyectados por medio de la televisión. Dentro de las series ejemplificadas en el libro “*Lostología: Estrategias para entrar y salir de la Isla*” que marcaron una nueva era en este proceso está *Mad Men* realizada en 2007 por Mathew Weiner y *Breaking Bad* creada por Vince Guillian en 2008.

Por un lado, *Mad Men* relata la historia de un grupo de publicistas que en los sesentas se dedicaban a comprobar que la publicidad va más allá de los prejuicios sociales. Asimismo, la serie replantea los valores tradicionales por los modernos que chocaban entre generaciones.

Por otro lado, *Breaking Bad* reafirma lo anterior al contar la vida de Walter White, un profesor de química que, tras verse envuelto en una enfermedad terminal, busca maneras de sobrevivir y de sacar adelante a su familia sin importar lo que esto le cueste.

2.2 BLACK MIRROR COMO CIENCIA FICCION

Black Mirror se categoriza como una serie de ciencia ficción, entendiendo a este género literario de fantasía, según Tzvetan Todorov en su libro titulado “Introducción a la literatura fantástica”, como relatos en los que los fundamentos irracionales forman una lógica coherente para el espectador, creando en él, curiosidad por el maravilloso mundo que se le plantea.

En lenguaje cinematográfico y/o audiovisual, la ciencia ficción se denomina a la utilización de personajes dentro de un mismo universo, existiendo únicamente dentro del discurso empleado en el relato y dejando de existir cuando este acaba, según Mariana Yolanda Vázquez Pérez Tejeda en la tesina titulada “Discurso cinematográfico de ciencia ficción: El uso de la crítica social en su contenido argumental”.

Dentro de este género, también existen subgéneros. A continuación, se enumerarán aquellos que aportan características primordiales para clasificar a “Black Mirror”, utilizando **negritas** para enfatizar aquellas empleadas en la segunda temporada la cual, es el objeto de estudio de esta tesis.

- **Distopía:** Es una Sociedad ficticia que desarrolla tendencias sociales llevadas a un nivel extremo, desconocido contemporáneamente. Ésta sociedad es ubicada en el futuro.

A finales del siglo XIX, la distopía hacía referencia a los temores de la

Sociedad de ser gobernada por tiranías, fascistas, comunistas, etc.

- **Ucronía:** Son relatos ubicados en mundos o realidades alternas en los que se plantea constantemente la pregunta “Que hubiera sido sí?”.
- **Cyberpunk:** Este se caracteriza por el impacto negativo de la tecnología en el mundo, fusión de máquinas y seres humanos, creando humanoides o realidad virtual. Además, aborda temáticas de hackers y acceso fácil a internet.
- **Post-cyberpunk:** Se centra en las consecuencias positivas de la tecnología aunque esta afecte la vida de los seres humanos que conforman el relato. En esta categoría, se le da importancia al deterioro ambiental y da paso a la visualización de una era apocalíptica.
- **Ciencia ficción post- apocalíptica:** Las historias relatan las consecuencias de las acciones del ser humano dejando en el mundo la carencia de alimentos, combustible e incluso, de vida.
- **Ciencia ficción de horror:** En esta categoría, los monstruos, invasiones alienígenas, robots, maquinas rebeldes, objetos o personas diabólicas, etc responden a la curiosidad del espectador y crean un ambiente irracional apegado a la muerte, sufrimiento o más allá.

2.3 ¿TECNOFÓBIA O TECNOFÍLIA?

Para poder analizar el trasfondo de la serie *Black Mirror*, es fundamental explicar el fenómeno social que está definiendo a dicho audiovisual, siendo conocida como una serie que plantea ideas tecnofóbicas, es decir, que causa miedo al uso y/o adicción a la tecnología.

En México, según la novena edición del Estudio de Consumo de Medios y Dispositivos entre Internautas Mexicanos realizada por IAB México, el 81% de la población accede a internet a través de un *smartphone*, mientras que el 68% lo hace por medio de un laptop. De este porcentaje, el 75% tiene sistemas de entretenimiento de paga por internet de los cuales, el 59% corresponde a la plataforma *Netflix*.

Estas cifras explican que al menos, el 81% de la sociedad mexicana está acostumbrada al uso de tecnología ejemplificando y reforzando de manera significativa el mensaje de *Black Mirror* al demostrar en el capítulo titulado “Oso Blanco” a un número

significativo de personas grabando y fotografiando sin cesar, paso a paso, la vida de una joven.

A diferencia del término tecnofilia, que se emplea para resaltar los beneficios de los avances tecnológicos, la serie en cada capítulo de sus cuatro temporadas ejemplifica de forma precisa las diferentes formas en que un software (“El momento de Waldo”) o el manejo excesivo de redes sociales (“Vuelvo enseguida”) pueden cambiar la historia de la humanidad, dependiendo de la manera en la que ésta sea utilizada.

2.4 ANÁLISIS DEL RELATO

Helena Beristáin en su libro “Análisis estructural del discurso literario: Teoría y práctica” explica que “La historia es [...] una ficción, abstracción, convención distinta de la realidad, *in vivo*. A pesar de que la historia ‘evoca una cierta realidad’, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que, desde ese punto de vista, se confunden con los de la vida real”.

Asimismo, el relato dará importancia a la acción (en cuento y novela) que ejerzan los personajes de manera narrada mientras que, en el drama, las acciones se harán actuadas.

Las acciones, por su parte, son identificadas como funciones del relato narrativamente hablando. Es similar a una oración cuya estructura se basa en la simplicidad o proposición.

Por otra parte, las funciones del relato son, según Beristain, “Las más pequeñas unidades del relato”. Vladimir Propp las define como acciones de personajes que son determinadas por su situación mientras el relato se va desarrollando.

En cuanto al discurso, este será relatado por un narrador mientras un lector, en este caso un espectador, lo recibe. Tzvetan Todorov considera que la función de los elementos de las obras es poder establecer una relación con otros elementos y con la obra en general.

La forma discursiva de una historia a presentar será el reflejo que brinda el narrador del autor mismo. Por ello, que existe una gran gama de formas expresivas, las cuales darán significado a las imágenes evocadas del narrador, personajes, moral o voz externa del autor dentro de un relato.

Beristaín hace hincapié en las figuras que representan los personajes que, se componen de una serie de indicios, los cuales definirán el estado de ánimo, el carácter, sus características físicas, su manera de vestir, su forma de ser, defectos, virtudes, etcétera. Éstos podrán identificarse mediante la siguiente clasificación:

- a) Supresión o limitación numérica o carencia de indicios: En este, el personaje no mostrará más que pequeños detalles que no puedan revelar su contexto o vida en general.
- b) Adición: El personaje será mostrado tal cual es, sin esconder o dejar en misterio nada relacionado a su vida y contexto.
- c) Supresión-adición: Será el giro que el personaje dará al aparentar ser algo que no es al principio del relato y mostrar su propia personalidad al final.

Todorov afirma que “El personaje relativamente mejor estudiado es el que está caracterizado exhaustivamente por sus relaciones con otros personajes” (p. 171)

Al igual que la categorización anterior, Helena Beristaín explica bajo tres incisos:

- a) Supresión: El lugar es independiente o contraria de la acción. Generalmente, influye en el significado que éste pueda denotar ante las acciones de los personajes. Puede ser lo contrario de las emociones que tiene algún personaje.
- b) Adición: El lugar y las acciones reforzarán su significado conjuntamente.
- c) Supresión- adición: El lugar se cambiará por otro que se le oponga. Por ejemplo, una iglesia se convertirá en un cementerio.

En cuanto a los objetos que sólo tienen una función dramática, se dividen en:

- a) Supresión: El objeto es reduce en número o es sustituido simbólicamente.
- b) Adición: El objeto puede sobrecargar el escenario si éste sobrepasa en número. También puede referirse a la suma simbólica del mismo en conjunto con otro objeto presente.

- c) Supresión- adición: El objeto obtiene un significado diferente del que fue concebido. Por ejemplo: La manzana de Blancanieves es un fruto, sin embargo, este se convierte en un arma que pretende acabar con la vida de la princesa.

Es primordial, retomar a Gloria Pampillo y Ana Sarchione en su libro “Una araña en el zapato. La narración, lecturas, investigación y propuestas de escritura”. En dicho texto se explica que la narratología se compone de un *conjunto de trabajos en los cuales el foco es el relato literario en su estructura interna, y su objeto, es proponer una teoría de la narración.* (Pampillo, 2005:17)

Ésta se divide en dos:

1. Literaturidad o literaridad: Engloba las características específicas de una obra literaria, que busca dar un efecto estético al lenguaje.
2. Narratología lingüística: Brinda descripciones formales de los elementos y las relaciones lingüísticas, es decir, estudia la lengua como la materia prima de la literatura mediante analogías y relatos.

Esta tesis se basará, principalmente, en la literaturidad sobre todo, al mostrar un análisis de la estructura del relato por medio de los 31 principios PROPP, los cuáles fueron escritos por Vladimir Propp con la finalidad de establecer relaciones lógicas para el desarrollo de la trama en cada relato escrito mediante las funciones de los personajes.

Para fines de esta tesis, solo se explicarán aquellos que contribuyan al análisis de la segunda temporada de la serie con base en el libro escrito por Vladimir Propp titulado “*La morfología del cuento*”.

1. Alejamiento: Un familiar del protagonista o él mismo se aleja de casa por trabajo, comercio, para ir a arreglar sus asuntos, a la guerra, etcétera.
 - a. Puede alejarse una persona adulta o de edad avanzada como padres y/o abuelos.
 - b. La muerte de algún ser querido como los papás puede ser una razón fuerte para que el protagonista quiera alejarse de su hogar o entorno familiar.

- c. Jóvenes se alejan para salir con amigos o a hacer alguna actividad.
2. Prohibición: Como su nombre lo dice, condiciona al protagonista en ciertas metas o circunstancias.
 - a. La prohibición puede ser a través de una oración explícita o bien, una implícita. Por ejemplo, al decir “Aun no tienes edad para hacer (eso)”.
 - b. La orden y proposición. Esto se ve reflejado en las cosas que los hijos o los protagonistas hacen debido a algún mandamiento de sus padres o bien, de la obediencia de los sirvientes hacia los reyes.
 3. La prohibición es transgredida: Conlleva a las consecuencias de haber hecho algo que se prohibió hacer. Este punto es fundamental porque aquí aparece un AGRESOR, aquel que rompe las reglas.
 4. Interrogatorio: El personaje principal o el agresor busca extraer información.
 - a. Se hacen preguntas para encontrar lo que se está buscando ya sea, una persona, un objeto o un lugar.
 - b. Las preguntas se pueden invertir y el agresor puede ser cuestionado sobre cualquier cosa.
 - c. A veces, existen terceras personas (impuestas) cuestionando al protagonista o agresor.
 5. Información: El agresor obtiene datos sobre la víctima que pueden ayudar para vencerla.
 - a. El agresor recibe la información inmediatamente. La mayor parte de las veces se ve reflejado en diálogos y otras, son imprudencias cometidas por terceros.
 - b. Un tercero puede traicionar a la víctima revelando datos importantes.
 6. Engaño: El villano intenta traicionar o burlar al protagonista para apoderarse de sus bienes o algún objeto preciado.
 - a. El agresor utiliza la persuasión para obtener de manera sencilla.
 - b. El agresor emplea hechizos o medios mágicos para completar su misión.

- c. Pueden usar métodos violentos para que el protagonista ceda.
7. Complicidad: El villano le miente al protagonista o victimario y éste le cree. Hay una consecuencia después de caer en los engaños del agresor ya sean, heridas, caídas, pérdidas materiales, etcétera.
8. Daños: El agresor causa un grave daño a algún miembro de la familia del protagonista.
- a. Un ser humano es raptado por el villano.
 - b. El villano roba un objeto mágico.
 - c. El agresor saquea o destruye algo que al protagonista/familiar le costó mucho obtener.
 - d. Causa un daño corporal a un tercero cercano al protagonista.
 - e. Desaparece objetos y personajes esenciales temporalmente.
 - f. El villano extorsiona a su víctima.
 - g. El agresor sustituye al protagonista ante los ojos de los demás.
 - h. El villano embruja a una persona o un objeto.
 - i. El agresor da la orden de matar a alguien.
 - j. El villano aprisiona al protagonista.
 - k. Atormenta y amenaza a la gente.
 - l. El agresor obliga al protagonista o a un tercero a casarse con otra persona.
 - m. Declara la guerra entre naciones o comunidades cercanas a la víctima.
9. Algo le falta al familiar del protagonista: Un familiar desea poseer bienes que aún no tiene. Puede ser por diferentes razones:
- a. Necesidad a cumplir una misión.
 - b. Carencia de ese objeto y sus beneficios.
10. El héroe es llamado o expulsado: El héroe asiste ante la problemática de un lugar o situación.
- a. Se llama en busca de ayuda.
 - b. Se pide ayuda al héroe.

- c. El héroe huye de su casa.
 - d. Las noticias sobre alguna tragedia del pasado se propagan.
 - e. El héroe que es expulsado de su casa, se va lejos de ella.
 - f. Secretamente, el héroe encarcelado o condenado a muerte, es liberado.
 - g. Un grito agudo ante una tragedia es escuchado.
11. Primer acto del héroe: El bueno de la historia es puesto a prueba tras ir en búsqueda de su principal objetivo.
- a. Un tercero pone a prueba al verdadero héroe de la historia.
 - b. Un tercero cuestiona al héroe, debilitándolo.
 - c. Un moribundo le pide al héroe que haga algo solo para él.
 - d. El héroe libera a un prisionero.
 - e. El protagonista o héroe tiene que hacer varias peticiones hasta lograrlas todas.
12. Combate: El personaje principal se ve involucrado en una batalla que definirá al vencedor.
- a. El villano reta al héroe, lucha con él y busca aniquilarlo.
13. Marca: El héroe queda marcado después de la pelea.
- a. El héroe obtiene una cicatriz física.
 - b. El héroe es vendado de alguna herida y/o recibe algún objeto que lo proteja.
14. Victoria: El héroe o protagonista tiene su primera victoria tras vender al villano.
15. Meta: La búsqueda llega a su fin cuando el objeto deseado es encontrado.
- a. El objeto puede ser capturado, pasando de un personaje a otro.
 - b. El objeto puede ser obtenido por medio de medios mágicos.
 - c. El personaje embrujado vuelve a la normalidad.
 - d. El personaje muerto, resucita.
 - e. El prisionero es liberado.

16. Persecución: El héroe o protagonista son perseguidos.
 - a. El que persigue enviará por el culpable.
 - b. El villano o sirvientes del mismo pueden transformarse en animales u objetos deseados por el héroe para distraerlo de su camino.
 - c. El villano devorar o intenta matar al héroe.

17. Socorro: El protagonista recibe ayuda de un tercero.
 - a. El protagonista se logra esconder y pasar desapercibido.
 - b. El protagonista se transforma para no ser visto.

18. Tarea difícil: El protagonista pasa por un reto final muy difícil de superar.
 - a. El héroe emprende su búsqueda de nuevo.

19. Hallado: El protagonista es conducido al lugar en el que está el objeto de su búsqueda.

20. Tarea cumplida: El personaje principal logra su objetivo y supera la prueba difícil.

21. Descubrimiento: El villano de la historia es descubierto.

22. Transfiguración: El personaje principal cambia en el interior y/o exterior.
 - a. El protagonista es modificado físicamente a través de un objeto mágico.
 - b. El héroe cambia su estilo y forma de vestir.

23. Castigo: El villano o falso héroe recibe las consecuencias de sus actos.

Para analizar lo anterior, es preciso explicar el tipo de narración que el tiempo efectúa de acuerdo con el relato que se esté estudiando. Por ello, se consultó el libro de “*Apuntes de narratología*” escrito por Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe.

1. Tiempo externo o histórico: Este es considerado como aquel que define la época en el que se desarrolla la trama.
2. Tiempo interno o narrativo: Se refiere a aquel en el que las acciones de la historia son desempeñadas.

Ambos apartados dependen de la duración, ésta define dos tipos de ritmos que marcarán la lentitud de la narración.

- a. Ritmo lento: cuando la acción dura días o incluso horas.
- b. Ritmo rápido: cuando la acción dura varios años o incluso generaciones

Dentro del discurso narrativo y/o audiovisual, el tiempo se representa mediante acciones consecutivas (lineal o natural), sin embargo, si éste se transforma se define como Anacronía la cual, se divide en tres:

1. Analepsis: Mejor conocida como flashback, es la forma común de representar recuerdos o experiencias pasadas de los personajes principales dentro de la trama.
2. Prolepsis: Mejor conocido como flashforward, es la manera de presentar anticipadamente, hechos relevantes en la historia de los personajes.
3. Racconto: Artísticamente, es un término empleado para mostrar un resumen de acontecimientos pasados cruciales para el desenvolvimiento de la trama, permitiendo una retrospectiva de los acontecimientos.

2.5 DISCURSO AUDIOVISUAL DENTRO DE LA PRODUCCIÓN

Para aterrizar más el lenguaje empleado en los medios audiovisuales, es fundamental comprender que éste, según Julio Alberto Salazar en su texto titulado “Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual”:

Se basa en diferencias convencionales sucesivas y/o yuxtapuestas, las cuales tienen un valor significativo para el espectador [...]. La intención de hacer comunicativa la naturaleza inerte retratada automáticamente por el instrumento convierte a la creatividad y expresión como conceptos permanentes.

El signo, por su parte, será un elemento crucial en el desenvolvimiento del lenguaje audiovisual ya que, mediante su tipología clasificada por el autor Salazar como signos figurativos (íconos) y signos convencionales (símbolos), explicados a continuación, podrán establecer un intercambio de información en el proceso de comunicación.

a. Signos figurativos:

"Son representaciones de los mismos seres y cosas que se comparecen y hablan: El signo y la cosa significada son un solo ser. Mientras que el lenguaje hablado es un sistema de signos intencionales, el lenguaje audiovisual es un sistema de signos naturales elegidos y ordenados intencionalmente".

b. Signos convencionales:

*"Su relación con el significado no guarda una motivación interna; tal es el caso de las letras y los números. Es arbitraria y fruto del trabajo cultural de la sociedad. [...]
El símbolo transmite de una manera más precisa, pues su significado es más restringido".*

Cada imagen representa un signo el cual contiene información de carácter doble. Es decir, que los objetos que se muestran en pantalla en conjunto con su significado

muestran su relación semántica. Si esto, se une con los planos utilizados, el montaje realizado e incluso la luz, se puede dar pauta a la creación de metáforas o significados simbólicos dentro del discurso audiovisual.

Es necesario comprender que el discurso audiovisual se compone de una serie de imágenes que permiten al espectador entender un mensaje causado por un número grande de signos lingüísticos, creados para contar una historia con la que el mismo se identifique.

El trabajo del cine o la producción audiovisual es llevar esa historia y/o relato a algo tangible, disponible para el consumo de la población.

En el lenguaje cinematográfico, por una parte, se acostumbra a repetir experiencias en las que el espectador se verá reflejado y por el otro, se encarga de crear nuevas que permita sorprender a la audiencia al brindar giros drásticos al relato o bien, al nudo semántico.

En cuanto al género, en filmes y/o productos audiovisuales, de ficción predominan situaciones presentadas en pequeñas unidades temáticas, según la escritora Margarita Schmidt, quien en su libro *“Análisis de la realización cinematográfica”*, ahonda en que está puede ser un resumen de amor, celos y descripción histórica de los personajes.

Sin embargo, la misma autora, explica que dicho género puede tener mutaciones al utilizar elementos líricos y/o descriptivos, pero la relación causa-efecto no es afectada si el hilo temporal de la historia no se pierde al emplearlos.

Asimismo, en su libro expone la forma en la que a final de los años veinte, los filmes en Hollywood cambiaron en cuanto a la intriga que éstos pretenden causar en el espectador, dejando que los personajes se agrupen de acuerdo a sus intereses, dividiéndolos para que cada uno busque de formas distintas llegar a su objetivo.

Otra forma de causar intriga en el discurso audiovisual es iniciar la historia contando hechos felices de los personajes principales, poniéndolos a prueba mediante la aparición de acciones- reacciones que desencadenan desequilibrios entre ellos. Al final, el objetivo es demostrar que, a pesar de haber sobrevivido a dichas experiencias, su vida regresa a la normalidad, aunque ésta no sea la misma de antes.

Para definir mejor dicho concepto, Margarita Schmidt (1997) lo explica de la siguiente manera:

“La intriga se crea en la medida en que los contrastes entre las situaciones y los personajes estén bien definidos, pero también por la elaboración de los procesos de los cambios de situación, de tal manera que se provoque al espectador la tensión suficiente y correctamente dosificada hasta la resolución final de los conflictos” (p. 37)

Recordemos que el recurso cinematográfico es el conjunto de elementos narrativos y expresivos que ayudan al discurso audiovisual como el escenario, la iluminación, los actores, el vestuario, dirección de fotografía, el sonido, la interpretación, el montaje, la edición, etcétera.

Lo anterior en conjunto con las acciones narrativas deben tener una justificación que eleve el significado del mensaje dentro de la estructura narrativa. Esto, deja en claro que en *Black Mirror* el accesorio más utilizado son los teléfonos y la tecnología; reforzando así, la paranoia que ésta genera en el espectador a causa del discurso que plantea el creador, Charlie Brooker.

A su vez, Margarita Schmidt, deja en claro que muchos filmes utilizan “motivos realistas”, es decir, que el producto audiovisual usa panoramas reales para que el espectador logre identificarse con el entorno o con los personajes mediante el uso de imágenes en movimiento que muestren un mundo coherente con un funcionamiento “común”.

Mientras que, la falsa motivación es representada por situaciones que el espectador cree comprender de acuerdo a lo que ha visto o ha vivido, pero que solo logra distraerlos de lo que en verdad acontece, causando intriga durante el planteamiento de la historia y logrando sorprender al final de ella.

Prácticamente, *Black Mirror* es una combinación de ambas al emplear hechos reales que logran conectar al espectador con la historia mediante el uso excesivo de la

tecnología en conjunto con los avances que ésta tenga durante años y, creando historias que, al ir cambiando, integran y sorprenden al espectador.

Para realizar un análisis exhaustivo, propio de esta investigación, es necesario resaltar la importancia del guión en cualquier producto audiovisual o bien, cinematográfico; permitiendo que esto sea, muchas veces, el factor sorpresa que tanto caracteriza a *Black Mirror*.

El escritor Julio Alberto Salazar Salazar, en su libro “*Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual*” explica que el guión es “un modelo que en su narrativa refleja las relaciones que existirán entre los protagonistas del futuro producto audiovisual ya sea, que estas relaciones vayan a ser actuadas (en la ficción) o buscadas para captarlas cuando sucedan (en el documental)”.

Dentro de la historia y del guión, respectivamente existen momentos cruciales. A continuación, se desglosan de manera detallada:

1. Acto I Secuencia de apertura:

Dura entre 20 y 30 minutos. Se presenta a los personajes, el contexto en el que se desenvolverán, la situación que buscarán enmendar o que quieren alcanzar y la premisa, es decir, de qué tratará la historia.

2. Primer Plot-point:

Finaliza con el acto I y procede a hacer una introducción al acto II. Asimismo, genera más interés en el espectador al dar un giro dramático en la historia, que puede o no ser posible o visible para la audiencia.

3. Acto II:

Su duración sobre pasa, a veces, el doble de lo utilizado en el primer acto. Aquí nace el famoso “clímax” en donde se ejecutará una situación o cambio de actitud en el personaje principal el cual, lo hará llegar a su meta. Esto es conocido como el “mid-point”.

4. Segundo Plot-point:

Tras haber presentado ya casi toda la historia, se busca aproximar al espectador a un final. Por ello, se da un giro en la trama, cambiándola de nuevo.

5. Acto III la secuencia del cierre:

En esta parte, se resuelve la problemática y se busca unir el inicio con el final para que no carezca el guión de circularidad. Sin embargo, el guionista tiene toda la libertad de plasmar su obra como él guste. Este acto debe durar menos que el primero.

El autor Julio Alberto, destaca que la cinematografía europea tiende a fijarse más en la subordinación de los personajes, permitiéndose desarrollarlos y crearlos alrededor de una problemática ya establecida.

Recapitulando, *Black Mirror* es considerada una serie que expresa tecnofobia social al narrar un cúmulo de historias que se desarrollan a través de acciones tanto en el relato, siendo consideradas funciones, como en la de los personajes, ejemplificado con los principios creados por Vladimir Propp. Es así como *Black Mirror* es consumida a través de plataformas digitales pese a que el concepto de serie se haya originado hace unas décadas, en los 90's, normalizando el término en los 2000.

CAPÍTULO 3

Análisis de la estructura y producción de *Black Mirror*

En el capítulo anterior, se enfatizaron temas que, en conjunto, consolidarán un análisis exhaustivo sobre la serie *Black Mirror* en cuanto a su estructura narratológica y la construcción del discurso audiovisual.

La segunda temporada de dicha sería, como ya se mencionó a lo largo de este trabajo, es el principal objetivo de estudio. Éste se compone de cuatro episodios.

1. Vuelvo en seguida.
2. Oso Blanco.
3. El momento de Waldo.
4. Blanca Navidad.

En este apartado, se desglosará cada uno conforme a lo ya, descrito en los capítulos anteriores.

3.1 “VUELVO ENSEGUIDA”

Este episodio dirigido por Owen Harris y escrito por Charlie Brooker narra la historia una mujer llamada “Martha” (Hayley Atwell) que, al perder a su marido llamado “Ash” (Domhnall Gleeson) en un accidente automovilístico, decide interactuar con un servicio nuevo en internet que recopila todos los datos digitales del recién fallecido. Tras recibir el primer gadget que, mediante notas de voz, expresa cada dato almacenado en redes sociales de su esposo, acepta probar la nueva actualización del producto el cual, consiste en un modelo de látex que parece ser idéntico fisionómicamente a “Ash”.

Este episodio pertenece al subgénero de la ciencia ficción denominado “Distopía” ya que, el contexto es llevado a un nivel extremo respecto a las evoluciones tecnológicas que se presentan como el tener una reemplazar a un ser humano -muerto- con su versión digital hecho de látex.

Asimismo, el *cyberpunk* se caracteriza por presentar problemáticas sobre las consecuencias de la tecnología creadora de la fusión entre máquinas y seres humanos. Tal como este capítulo lo plantea.

Durante 48 minutos, Owen Harris se encarga de presentar de forma breve y concisa la situación de los personajes, el lugar en el que se desarrollará la temática de la historia, los giros dentro de ella y por supuesto, el significado de la situación u objeto principal.

“Ash” es considerado un personaje por adición, es decir, que es mostrado tal cual es. Siempre está en el celular, consultando sus redes sociales y compartiendo su día a día; dejando a su esposa de lado. A veces interactúa con ella y le cuenta un poco de él, permitiendo visualizar su facilidad para hablar con las personas. Por otro lado, muestra ser puntual, comprensivo, muy tranquilo y sarcástico. Pocas veces se le ve riendo, sin embargo, siempre se lleva bien con su esposa, trata de entenderla y consentirla.

“Martha”, por otra parte, es un personaje de supresión-adición. Al principio de la historia es representada por una mujer que busca estar tiempo con su esposo pese a que tiene mucho trabajo. Mientras el episodio avanza, ella tiene diferentes cambios en su personalidad, se aleja de todo el mundo, explota a la primera señal de disgusto, no acepta cambios. Posteriormente, es feliz y se siente de nuevo completa cuando la presencia de su “esposo” está con ella. Al final, decide que eso solo le perjudica y entiende que debe aceptar la idea de que nada será como antes.

Las locaciones del audiovisual son sencillas, se basan principalmente en casas, playas, parques, etcétera. En este caso, a este tipo de lugares dentro de la estructura narrativa se les considera de adición ya que, tanto la acción como el espacio en el que se desarrolla la trama refuerzan el significado de las escenas.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

En esta escena (véase imagen), el cielo está nublado, el mar picado. Los colores en la ropa de “Martha” no combinan lo que denota una gran confusión en su personalidad mientras que los de “Ash” son colores opacos que simbolizan la ausencia de su verdadero ser ya que, solo es un prototipo de látex. “Ash” se muestra paranoico al querer ser obligado a suicidarse por las órdenes de Martha, quien no soporta más la idea de convivir con alguien que jamás será en su totalidad su marido.

Tanto el lugar como las acciones de los personajes se ayudan entre sí para reforzar el mensaje que se pretende dar al espectador.

A continuación, se analizará la estructura de la trama mediante las funciones de los personajes establecidos por 23 pasos definidos por Vladimir Propp en su libro “Morfología del cuento” ya retomado en el capítulo 2 de esta tesis.

1. Alejamiento: En este punto un familiar del protagonista o él mismo se aleja de casa por trabajo, comercio, para ir a arreglar sus asuntos, a la guerra, etcétera.

“Ash” se muere en los primeros 10 minutos del episodio, dejando a “Martha” desconsolada y sin ganas de enfrentar al mundo hasta que la aplicación que reúne todos los datos de “Ash”, le hace sentir la necesidad de tenerlo cerca.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

2. Prohibición: Condiciona al protagonista a través de una oración explícita o bien, una implícita. algún mandamiento de alguien cercano.

“Martha” tras enterarse (por su amiga) de la aplicación que podría traer a la vida por medio del software a su esposo, enloquece y le pide a su amiga que no moleste con la idea otra vez.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013

3. La prohibición es transgredida: Conlleva a las consecuencias de haber hecho algo que se prohibió hacer.

La amiga de “Martha” ingresa los datos de ella y de “Ash” tratando de ayudar en su duelo. Le envía el enlace del software a “Martha”, quien está dudosa al respecto.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

4. Interrogatorio: El personaje principal extrae información. Se hace preguntas para encontrar lo que se está buscando ya sea, una persona, un objeto o un lugar. A veces, existen terceras personas (impuestas) cuestionan al protagonista.

Al decidir adentrarse en el software. “Martha” comprueba su calidad haciendo preguntas a su difunto esposo. Se sorprende al ver que éste le contesta de forma normal. Eso le causa nostalgia y un poco de tranquilidad.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

5. *Información:* El personaje secundario obtiene datos sobre el principal que pueden ayudar a vencerlo o a crear un lazo especial con él. La mayor parte de las veces se ve reflejado en diálogos y otras, son imprudencias cometidas por terceros. Poco a poco, descubre cómo funciona el mundo virtual que la absorberá al extrañar tanto a “Ash”. Tanto el software como “Martha” comparten información sobre su vida juntos. Hay ciertos datos que al procesador se le dificulta obtener como palabras que solían decirse cuando “Ash” aún vivía.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

6. *Engaño:* El villano o personaje secundario intenta burlar al protagonista para apoderarse o asociarse a él. Se utiliza la persuasión para completar su misión.

Pese a que la versión tecnológica de “Ash” no pretende apoderarse de ningún bien de “Martha”, éste busca complacerla en cada cosa y/o meta que se proponga. Esto evita que “Martha” acepte que realmente, su verdadero esposo nunca podrá volver.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

7. Complicidad: Hay una consecuencia después de las acciones anteriores. El protagonista debe de enfrentarlos.

Este episodio lo representa mediante la caída en picada que tiene dicha relación. “Martha” se ha dado cuenta que no será lo mismo porque aún con todas las mejoras posibles, su nuevo esposo no puede dormir por las noches y hace otras cosas porque solo está diseñado para cumplir sus órdenes. Asimismo, ella buscará ocultarle a los demás, entre ellos a su hermana, la decisión que tomó al utilizar la aplicación y tener el prototipo de látex en su casa.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

8. Daños: Pese a que estos pueden ser presentados como acciones violentas contra el protagonista de la historia. También pueden ser cualquier forma de transgredir la tranquilidad del protagonista, denotando a quien hace la acción como un agresor. A continuación, se mencionarán, únicamente, las que concuerden con este episodio.
 - a. Se destruye algo que al protagonista/familiar le costó mucho obtener.

El capítulo, claramente, deja ver que “Martha” al recibir la visita inesperada de su hermana, duda de lo que está haciendo con el clon de su marido, rompiendo los lazos que éste ya había creado en ella, destruyendo toda la ilusión.

- a. Desaparece objetos y personajes esenciales temporalmente.

Para evitar que su hermana piense que “Martha” está loca, oculta a “Ash” durante el día para que no la juzgue.

- b. El agresor sustituye al protagonista ante los ojos de los demás.

Al no esconder la ropa masculina en algunas habitaciones, la hermana de “Martha” insinúa que ha estado saliendo con alguien más y le da su aprobación. “Martha” no lo niega.

- c. El agresor obliga al protagonista o a un tercero a casarse con otra persona.

Su hermana insiste mucho con que siga adelante con su vida y al final de su visita, le aplaude seguir saliendo con hombres, incitándola a estar con alguien más y superar a su difunto esposo.

9. *El héroe es llamado o expulsado*: El héroe/ protagonista asiste ante la problemática de un lugar o situación, busca o pide ayuda o bien, hace un grito agudo ante una tragedia es escuchado.

“Martha” comienza a enojarse en todo momento con el clon de su marido. Lo culpa de todo. No puede más con la usurpación de la imagen de “Ash”. Lo corre de la casa.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013

10. Primer acto del héroe: El bueno de la historia es puesto a prueba tras ir en búsqueda de su principal objetivo.

Tras haber corrido a “Ash” de la casa, lo busca y arreglan las cosas. Sin embargo, lo lleva a un lugar en el que se decidirá el futuro que tendrán.

a. Un tercero pone a prueba al protagonista de la historia.

“Ash” no deja de enseñarle fotos a “Martha” de su vida con su verdadero esposo. Ahonda en los sentimientos más profundos de la protagonista.

b. El protagonista o héroe tiene que hacer varias peticiones hasta lograrlas todas.

“Martha” le pide a la versión tecnológica de su esposo que la siga obedeciendo y que no busque ser más su esposo. Lo lleva a un lugar solitario.

11. Combate: El personaje principal se ve involucrado en una batalla que definirá al vencedor. Tendrá que luchar y aniquilar lo que le estorba.

“Martha” le exige a “Ash” que salte hacia un acantilado, comienzan a pelear. El clon suplica por su vida como el verdadero lo haría. Ella ya no encuentra más soluciones.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

12. Marca: El protagonista queda marcado después de la pelea.

“Martha” queda muy lastimada y arrepentida de sus decisiones. Por ello, decide alejar de su vida y de la de su próxima hija a “Ash”.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

13. Meta: La búsqueda llega a su fin cuando el objeto deseado es encontrado.

“Martha” por fin, entiende que su esposo está muerto y que no hay aplicación o software lo suficientemente avanzado como para resucitar en verdad a su marido. Aprende a seguir adelante. Educa a su hija, quien ya tiene 12 años, aproximadamente.

14. Hallado: El protagonista es conducido al lugar en el que está el objeto de su búsqueda.

Por ser una ocasión especial, el cumpleaños de su hija, la lleva al ático en donde vive “Ash”. Ambos parecen conocerse ya, pero no conviven diario.

15. Tarea cumplida: El personaje principal logra su objetivo y supera la prueba difícil.

“Martha” entendió tan bien la lección, que le contó a su hija sobre la versión tecnológica de su padre y para evitar que le pasará lo que ella misma vivió tiempo atrás, solo pueden visitarlo en fechas especiales.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

16. Transfiguración: El personaje principal cambia en el interior y/o exterior.

“Martha” comprendió la situación y procesó todos los cambios por los que había pasado en los últimos años. El personaje muestra evolución no sólo en su vestimenta, en el mobiliario nuevo de la casa sino, en la toma de decisiones y en su consciente.

A manera de resumen, a continuación, se presentará un cuadro en el que se desglosarán cada uno de los principios publicados en el libro “Morfología del cuento” de Vladimir Propp, revelando aquellos que se relacionan con el capítulo anteriormente analizado.

PRINCIPIO DE PROPP	SI	NO
“Alejamiento”	x	
“Prohibición”	x	
“La prohibición es transgredida”	x	
“Interrogatorio”	x	
“Información”	x	
“Engaño”	x	
“Complicidad”	x	
“Daños”	x	
“Algo que le falta al familiar del protagonista”		x
“El héroe es llamado o expulsado”	x	
“Primer acto del héroe”	x	
“Combate”	x	
“Marca”	x	
“Victoria”		x
“Meta”	x	
“Persecución”		x
“Socorro”		x
“Tarea difícil”		x
“Hallado”	x	

“Tarea cumplida”	X	
“Descubrimiento”		X
“Trasfiguración”	X	
“Castigo”		X

Es relevante el uso de las funciones del relato dentro del producto audiovisual ya que, descarta que éste sea un cuento en su totalidad. Lo representa como un discurso narrativo que contiene piezas clave para un buen desarrollo narratológico. Algo que, sin duda, distingue cada guión de esta serie.

Lo anterior, es un parteaguas para entender el uso del tiempo dentro de la serie ya que, según el libro de “*Apuntes de narratología*” escrito por Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe claramente presenta una época muy diferente al que hoy en día vivimos, un ambiente futurista ubicando cada capítulo en esa misma categorización.

Asimismo, el ritmo que enmara este episodio es un ritmo rápido debido a que no sólo relata los días de luto que “Martha” sufre, también cuenta la forma en la que ella conoce todas las actualizaciones del software, el cual puede ser contabilizado por semanas mientras que el uso dramático de *fade in/out* (pantalla en negro) muestra el paso de los años con la visualización del bebé que esperaba “Martha” tras la muerte de “Ash”.

En cuanto a la producción audiovisual de la serie, ésta contiene un lenguaje no sólo televisivo -como se pretendió en sus principios- también cinematográfico. Por ello, en este capítulo existen giros dramáticos en torno a la narrativa que el espectador no esperaría, algo que en definitiva caracteriza las intervenciones de Charlie Brooker en el guión.

Es decir, cuando “Ash” muere el espectador de acuerdo con sus vivencias esperaría que “Martha” explotara su duelo. Sin embargo, incluso la protagonista se sorprende al ver que la era tecnológica la ha rebasado, creando a su conveniencia *softwares* capacitados para reunir la información digital de un ser vivo. Esto, rompe con todo lo

que la audiencia pudo haber supuesto.

Lo mismo pasa, al ver en pantalla que “Ash” sigue viviendo con “Martha” después de que ella quiso deshacerse de él. Los espectadores esperarían que “Martha” lo hubiera desechado por completo, pero el director Owen Harris, logra mostrar a través de distintas tomas, una familia que, comprendiendo el concepto avanzado de un ser tecnológico al cien por ciento, puede vivir en compañía de una idea que se transforma en un ser querido perdido.

Esto abre paso a comprender los signos figurativos del audiovisual que, claramente, logran expresarse a través de acciones naturales como lo representa la muerte de una persona cercana (“Ash”), una serie de acciones que repercuten en el carácter de la protagonista como aquella que lucha día a día por aceptar vivir con un ser que no expresa al cien por ciento las frases y sentimientos como lo hacía su difunto esposo o bien, el orden de las acciones que establecen un sentido a la narrativa que termina por crear una historia que refleja, sin lugar a dudas, el miedo al inevitable avance tecnológico.

“Vuelvo enseguida” no sólo refuerza su mensaje en cada escena por medio del vestuario o la musicalización. También utiliza su fotografía para remarcar significados cruciales en el desarrollo de la trama. Es decir, la mayoría de los planos usados en este episodio son “americano” y “medio” (Véase en las imágenes a continuación).



PLANO MEDIO
Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.



PLANO AMERICANO
Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

Esto permite mostrar el uso de dispositivos electrónicos, resaltando la adicción que tiene “Ash” por ellos, realizando una analogía con el consumidor de la serie que, posiblemente se encuentre identificado con el personaje. Asimismo, el plano medio (al principio de la historia) deja entrever la poca interacción que tenían los dos personajes principales, reforzando la razón por la que “Ash” pierde la vida y el modo en la que fue posible “resucitar” su esencia después del accidente.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

En *Black Mirror*, muchas veces, es empleado ese mismo plano para resaltar el mundo distópico que, ha caracterizado tanto a la serie porque, a pesar de reflejar a la sociedad similar a la que vemos hoy en día también muestra con imagen en movimiento el resultado de usar tecnología para realizar todas las actividades que nos rodean.

En este capítulo, el uso de *establishing shots*⁹ enfatiza el lugar en donde sucede todo, diferenciando las locaciones entre sí; apoyándose de planos generales para dar contexto de la época en la que se sitúan los personajes principales y resaltar los cambios que enfrenta “Martha” después de la llegada de la versión virtual de “Ash” desde su ausencia hasta las actualizaciones por las que pasa el reemplazo de “Ash”.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013

(9) *Establishing shot* es una escena que puede ser empleada para dar información al espectador sobre el contexto de los personajes como la hora del día, el lugar en el que se desarrolla las siguientes escenas, los objetos emblemáticos, etcétera.

Básicamente, el guión de “Vuelvo enseguida” cumple con las reglas de un guión cinematográfico. Algo que, como se mencionó antes, también es resultado de una mezcla con el lenguaje televisivo.

Es por ello, que con la finalidad de analizar los métodos de producción de la serie -en específico- de los cuatro capítulos que componen la segunda temporada de la misma, se profundizarán conceptos empleados por el escritor Julio Alberto Salazar Salazar, en su libro *“Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual”*.

Es trascendental comprender que la producción audiovisual se ha ido modificando desde sus inicios hasta la fecha, permitiendo que el contenido sea diferente, por ejemplo, en el lenguaje empleado. Asimismo, estos cambios han permitido que se mezclen géneros narrativos o bien, discursos audiovisuales con narrativas cinematográficas.

El escritor Julio Alberto en dicho libro, expresa que “La producción audiovisual convencional se sostiene, principalmente, gracias a que se ha podido constituir como un negocio rentable durante décadas [...]. El mercado al que se dirige, le reclama contantemente, una variedad de productos como películas cinematográficas, programas de televisión, etc., exigiéndole un dinamismo permanente y una febril actividad”.

Este capítulo es la prueba de ello, pese a que tiene un lenguaje propio de una serie porque está compuesto por cierto número de episodios, también propone un discurso audiovisual que se arriesga a ser aceptado y entendido por la audiencia.

A continuación, se analizará a modo de comparación, las clasificaciones que propone dicho autor para análisis del discurso que componen los productos audiovisuales mediante las características mencionas en el capítulo anterior.

1. Acto I Secuencia de apertura:

Se refiere a los primero 20 minutos en los que se plantea el contexto de los protagonistas, denotando el accidente que tiene “Ash” en carretera mientras que “Martha” vive su duelo con el alma hecha pedazos, sin saber que tumbo

tomará su vida.

2. Primer Plot-point:

Así se le denomina a la parte en la que “Martha” se da cuenta que su amiga la inscribió en un software que permite mantener contacto con la versión virtual de cualquier persona fallecida, entre ellas, su difunto novio.

Esto, crea interés en el espectador, queriendo saber más sobre a historia.

3. Acto II:

En este segmento, se refuerza el uso del software, se visualiza su explotación y se destaca el sorprendente uso que las redes sociales pueden representar en información para desarrollar inventos de este tipo.

“Martha” consigue todas las actualizaciones posibles del software; iniciando con un simple chat, pasando a llamadas telefónicas didácticas y finalmente, a un modelo de látex idéntico a la estructura fisiológica de “Ash”.

Sin embargo, el cambio del personaje principal se hace evidente al notar lo mucho que este mecanismo de comunicación modificaba su vida.

4. Segundo Plot-point:

Aproximándose al final de la historia, “Martha” recibe la visita de su hermana, quien la hace cuestionarse sobre su obsesión con el software que la alejado del mundo real, al cual su hermana pensó que había regresado.

Este acontecimiento, le da un giro a la trama, permitiendo que el personaje de “Martha” reflexione y decida lo que debe de hacer con la versión tecnológica de “Ash”.

5. Acto III la secuencia del cierre:

“Martha” decide resguardar la versión tecnológica de “Ash” en el ático solo para eventos especiales y sigue viviendo su vida; su hija crece y la acostumbra a visitar a su “padre” haciendo que ella no cometa los mismos errores que su madre, al no permitir que se haga adicta a su compañía.

3.2 “OSO BLANCO”

Este capítulo dirigido por Carl Tibbetts y creado por Charlie Brooker presenta la historia de una mujer, llamada Victoria (Leonora Crichlow), que no recuerda quién es. Al tratar de averiguarlo se da cuenta que todo el mundo la graba por medio de un celular y que por más que trate de preguntar, nadie le contesta. Tras varios minutos de desesperación, se enfrenta a una persona que busca matarla con una escopeta.

Huye y encuentra a dos chavos que la ayudan a sobrevivir de los constantes ataques que sufre, explicándole que la sociedad fue hipnotizada por señales mediante la televisión y que aquellos que los persiguen quieren hacer lo mismo con ellos.

Carl Tibbetts tras 43 minutos de drama y suspenso, logra envolver al público con una historia de la que también va formando parte, rompiendo con la cuarta pared ya que, al final, tanto el espectador de la serie como la protagonista de la historia descubren que todo es un espectáculo montado para divertir y entretener a la gente dirigida por especialistas que buscan castigar a una criminal, evitando que ésta se suicide como lo hizo su cómplice.

Este episodio al igual que el pasado, reúne todas las características pertenecientes al subgénero de ciencia ficción: “Distopía” ya que, a pesar de mostrar una realidad en la que cientos de personas prefieren documentar lo que pasa a su alrededor por medio de celulares, éste capítulo sitúa progresos dentro de la sociedad en donde los criminales son castigados por medio de experiencias que les hagan vivir lo que sus víctimas sufrieron.

Desglosando a los personajes y analizándolos a través del relato empleando el modelo de Helena Beristáin explicado en su libro “Análisis estructural del discurso literario: Teoría y práctica” podemos deducir lo siguiente:

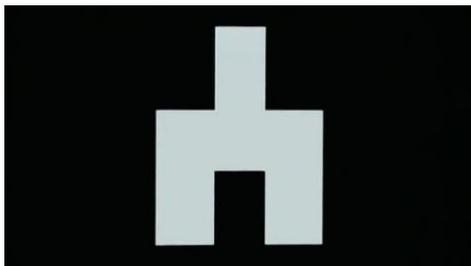
Por una parte, Victoria es un personaje de supresión-adición ya que, al principio de la trama es representada como una mujer desesperada por saber qué es lo que en verdad está pasando (una víctima), pero a medida que el capítulo avanza, revela su verdadera identidad: Asesina y secuestradora de una niña.

Asimismo, el “agresor” es un personaje totalmente de supresión-adición debido a las múltiples personalidades que va presentando a lo largo de la historia. Al principio, es el primer sujeto que apunta con una escopeta a Victoria, a mitad de la historia es aquel que recoge a las chicas en una camioneta y finalmente, es presentado como el director del “Parque de Justicia Oso Blanco”.

Por otra parte, la chica que finge ayudar y guiar a Victoria es un personaje de supresión o limitación numérica la cual, solo muestra un poco de su personalidad ya que, no necesita revelar datos importantes ni contextualizar al espectador sobre su vida porque es intrascendente para la historia.

Dado a que las locaciones del episodio son referencias claras de los lugares en los que ocurrió el crimen por el que fue culpada Victoria, éstos pueden ser catalogados como de adición porque refuerzan el significado de las acciones de dos criminales que atentaron contra la vida de una pequeña. Además, el vestuario empleado en cada personaje tanto principal como secundario reafirma la posición que tiene dentro de la historia.

En cuanto a los objetos representados, éstos son clasificados como adición ya que, sobrecargan los distintos escenarios en los que son plasmados y aunque conforman un significado fuerte sumados pueden representar a otro objeto presente. Es decir, este símbolo (véase imagen), al principio de la historia es solo un recuerdo repetido “sin sentido” que tiene Victoria, pero conforme la trama va avanzando tanto el espectador como la protagonista, se dan cuenta que es el tatuaje del exnovio, quien fue cómplice y original creador del crimen.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

El tatuaje fue característico del crimen porque su exnovio se suicidó antes de que el juicio fuera llevado a cabo y para evitar que ella se matara, decidieron sentenciarla a pasar el resto de su vida prisionera del Parque Nacional Oso Blanco.

A continuación, se analizará el capítulo “Oso Blanco” con los principios del relato escritos por Vladimir Propp en su libro titulado “Morfología del cuento”:

1. Alejamiento: La protagonista llamada Victoria se encuentra sola en una habitación, alejada de todo aquel que pudiera parecer familiar o conocido. No sabe en donde está. En cuanto sale a la calle, nota que nadie le hace caso, todos la evaden y se alejan de ella.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

2. Prohibición: Victoria no tenía alguna prohibición directa, salvo el herir a alguien mediante su conducta desesperada y violenta por sobrevivir. Sin embargo, a lo largo del capítulo, se logra reconocer que las personas que grababan, es decir, el público no podía bajo ninguna circunstancia acercarse a la protagonista ni hablar entre ellos.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

3. La prohibición es transgredida: Dentro de la historia, aparece quien rompe las reglas en diferentes sentidos. El primero es representado tras el

surgimiento del “agresor” (también director de todo el espectáculo dentro del parque).

Asimismo, al final del capítulo, se afirma que la única que transgredió las reglas fue Victoria, quien no sólo secuestró a una niña, también la torturó y mató en complicidad con su novio Ian.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

4. Interrogatorio: La protagonista hace un sinnúmero de preguntas a una chica, quien finge ayudarla durante su travesía. Busca obtener información que le ayude a tener una visión amplia de lo que acontece hasta ese momento. No sabe quiénes son los que graban, por qué lo están haciendo y qué es lo que en verdad pasa.
5. Información: El “agresor” al tener cámaras en todos lados, sabe que hacer mientras Victoria se mueve por todo el parque. De igual forma, mediante la programación mental de Victoria, realizada por medio de un chip, le sugiere imágenes que le proporcionan datos relevantes de su identidad. Asimismo, la chica que finge ayudarla le da detalles extra que la ayudan a ir entendiendo lo que está pasando.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

6. Engaño: El “agresor” y la chica que finge ayudarla, persuaden a la protagonista para meterle miedo y hacerla sufrir. Usan métodos violentos para que ella pague las consecuencias de lo que hizo en el pasado. La amenazan con electrocutarla, taladrarla, crucificarla e incluso matarla.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

7. Complicidad: Tanto el “agresor” como la chica cómplice del mismo, engañan a la protagonista durante todo el episodio haciéndole creer que vive en un mundo que fue abducido por señales que controlan el cerebro de los humanos y que aquellos que se niegan a seguir ese modelo, son perseguidos y asesinados.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

8. Daños: El “agresor” extorsiona a Victoria al dejar que ésta sienta delirio de persecución y miedo al ser constantemente atacada, escondiendo que ella se encuentra prisionera en un parque de atracción que por medio de un espectáculo que exhibe a criminales siendo castigados.

Hay que recordar que daños también incluye heridas físicas o emocionales que el protagonista presente. En este caso, Victoria muestra herida en las manos las cuales son atadas a una silla en la que se “celebra” el último show frente a decenas de espectadores. También sufre de electroshocks en la cabeza para borrar su memoria sin eliminar todas las pistas que le ayudarán al siguiente día.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

9. Primer acto del héroe: La chica que es cómplice del agresor y él mismo, ponen a prueba a Victoria, debilitando sus creencias y fuerza.
10. Combate: El “agresor” reta a Victoria a descifrar el mensaje oculto en toda la historia. Busca asustarla y hacerle creer que la matará.
11. Marca: Victoria tiene cicatrices en las muñecas, mismas que son vendadas y que desconoce su razón de ser. Además de tener un chip mental que, al ser activado con una diadema tecnológica, borra su memoria repitiendo la experiencia una y otra vez.
12. Persecución: A lo largo de todo el episodio, Victoria es perseguida por personas con cierras, taladros y escopetas. Al principio, una chica pretende ser perseguida también, pero el final explica que es una empleada del parque.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

13. Socorro: La chica que finge ayudar a Victoria, la va guiando hacia lo que parece ser un lugar seguro el cual, en realidad, es solo la última parada en la que los espectadores pueden ofender a Victoria, tras demostrarle su verdadera identidad.
14. Tarea difícil: Victoria ve símbolos y pequeños recuerdos que le ayudan a reunir datos sobre lo que pasa, siendo éste su mayor reto.
15. Hallado: Victoria es llevada con los espectadores para averiguar quién es en verdad.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

16. Tarea cumplida: Termina el show y se logra el objetivo cuya resolución es castigar a Victoria, quién fue culpada de tortura y asesinato de una menor.
17. Descubrimiento: Tanto el espectador de la serie como Victoria, reúnen información y concluyen que el que fungía como agresor en realidad es quien dirige el parque de atracciones, quien fingía ser amiga de Victoria era una empleada más al igual que todos aquellos que intervinieron dentro

del desarrollo de la trama. Finalmente, que las personas quiénes llevaban consigo un celular, eran aquellas que habían pagado su entrada para ver sufrir a una criminal.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

18. Castigo: Victoria siendo una criminal recibe su sentencia diaria al experimentar todos los días, por el resto de su vida, la misma historia. Sufriendo sin cesar, en los mismos lugares en los que torturó y fue encontrada la niña que, ella en conjunto con su esposo asesinaron.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

A continuación, se mostrará una lista que clasifica los principios mencionados en el libro “Morfología del cuento” escrito por Vladimir Propp que son representados en este capítulo de la serie.

PRINCIPIO DE PROPP	SI	NO
“Alejamiento”	x	
“Prohibición”	x	
“La prohibición es transgredida”	x	
“Interrogatorio”	x	
“Información”	x	
“Engaño”	x	
“Complicidad”	x	
“Daños”	x	
“Algo que le falta al familiar del protagonista”		x
“El héroe es llamado o expulsado”		x
“Primer acto del héroe”	x	
“Combate”	x	
“Marca”	x	
“Victoria”		x
“Meta”		x
“Persecución”	x	
“Socorro”	x	
“Tarea difícil”	x	
“Hallado”	x	
“Tarea cumplida”	x	
“Descubrimiento”	x	
“Trasfiguración”		x
“Castigo”	x	

La ausencia de las funciones originalmente, estipuladas por Vladimir Propp a lo largo de este capítulo ejemplifican de forma clara y concisa que el tipo de guión empleado en el producto audiovisual no es un cuento como las utiliza dicho autor. Sin embargo, esto permite que el espectador asimile la narrativa con su vida diaria, así como su comportamiento en la sociedad ante el uso de avances tecnológicos.

El tiempo tanto externo como interno, designado por Antonio Martín Infante y

Javier Gómez Felipe en el libro de *“Apuntes de narratología*, es futurista, aunque en esta historia podría parecer similar a la realidad que vivimos todos los días.

Sin embargo, el ritmo es lento, es decir, toda la trama acontece en un solo día logra un cierre circular perfecto en el guión.

La anacronía explotada en este episodio es la analepsis ya que, “Victoria” tiene varios flashbacks que le permite tener más pistas sobre lo que aconteció en su pasado; averiguando quién es y por qué está en ese lugar.

En este episodio, específicamente, es crucial no presentar el pasado del protagonista ya que, reduciría el factor sorpresa que brinda el final de la trama. Es por ello, que las funciones del relato tales como “Algo que le falta al familiar del protagonista” y “El héroe es llamado o expulsado” no son relevantes para desarrollar la historia debido a que éstas pueden revelar datos familiares y/o personales del personaje principal.

Lo anterior se ve reflejado y/o reforzado en el vestuario de los personajes. “Victoria”, por ejemplo, es una mujer que despierta sin saber su identidad por lo cual, viste pants grises, sin matices, neutro, sin recuerdo. Su cabello poco a poco deja entre ver lo desesperada que esta ante o que le sucede. La psicología del personaje es refleja no sólo en acciones sino, en su maquillaje demacrado y bien caracterizado.

Mientras que, aquellos que forman parte del “Parque de Justicia Oso Blanco” llevan puesta ropa con colores militares que hacen contraste visual con la escenografía al fondo de hojas de árboles caídas en otoño. Ese vestuario hace énfasis, claro y contundente, en el ambiente “justiciero” del que son parte. Dejando a la imaginación la posición que ellos pudieran tener como militares o policía dentro de la jurisprudencia del parque ya que, ellos son quienes ejecutan la sentencia de “Victoria”

Asimismo, en cuanto a la producción audiovisual, es preciso destacar la ausencia de planos generales porque el uso de éste permite mantener el misterio del capítulo, evitando mostrar datos sobre el pasado de “Victoria” o de cualquier otro personaje. Sin embargo, mediante ligeros paneos, se contextualiza al espectador sobre los lugares en donde acontece todo y puntualiza el por qué las personas graban durante cada escena.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

La imagen en movimiento es fundamental en este episodio ya que, cada plano refuerza el mensaje de la historia.

Por ejemplo, los planos detalle revelan pistas sobre la posible identidad de la protagonista como las heridas en sus muñecas, las fotos con su esposo y la niña asesinada, los repetitivos símbolos, etcétera.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

No obstante, el uso continuo de ángulos en contrapicada que establecen un fuerte heroísmo por parte de chica que finge ayudar a Victoria, servían de gran contraste debido a las escenas en las que se utilizaban planos en picada para definir a “Victoria” como víctima lo cual, cambia al final



CONTRAPICADA

Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013



PICADA

Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013

El discurso de la imagen cambia en el desenlace al mostrar a “Victoria” como una mujer con remordimientos, culpable de delitos condenados severamente y, sobre todo, cansada de todo lo que día a día sufre.

Fotográficamente, el ángulo que se emplea con ella de ser en picada se convierte a normal y poco a poco, tomas generales aparecen en pantalla dado detalles sobre lo que en realidad pasaba mientras se contaba la historia.

A su vez, se rompe la cuarta pared con el espectador, al mostrar un público que admira el espectáculo al igual que aquellos que lo ven desde su televisor o en su defecto, dispositivo móvil.



Capítulo 2 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

Al igual que en el subcapítulo anterior, se compararán las distintas formas de análisis dentro de un producto audiovisual con las clasificaciones que el autor

Julio Alberto Salazar Salazar, en su libro *“Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual”*.

1. Acto I Secuencia de apertura:

Mediante los primeros 20 minutos en el que transcurre la historia, se presenta el personaje de “Victoria”, una mujer que desconoce por completo su situación.

Asimismo, se presenta las características que definirán no solo el contexto de la protagonista también las actitudes de quienes la rodean, los colores a manejar en diseño de producción en el rodaje y edición. Esos minutos denotarán que, por medio de un ambiente de suspenso, poco a poco, descubrirá -el espectador- de qué tratará el episodio.

2. Primer Plot-point:

La historia comienza a interesar al espectador tras la aparición de seres que pretenden querer causarle daño a la protagonista.

Sin embargo, este primer giro dramático también funciona para presentar a un segundo personaje, aquella mujer que simulará ayudar a “Victoria”. Lo anterior, irá dando pie a una serie de situaciones que serán obstáculos que harán al personaje principal, crecer durante todo el capítulo.

3. Acto II:

Durante la mayor parte del clímax, se visualiza a “Victoria” queriendo huir de sus agresores, quienes buscan a toda costa exterminarla mientras ella sufre al no poder recordar su propósito en la historia -al igual que lo hace el espectador- y al no entender por qué nadie más se ofrece a ayudar a las dos fugitivas.

En este apartado, debe destacar la actitud cambiante de “Victoria” quien en ciertas ocasiones parece predecir lo que sucederá después y quien enfrenta a la gente que está inmiscuida en sus propios dispositivos móviles.

4. Segundo Plot-point:

Conforme avanzan los minutos, el espectador obtiene más pistas y posibles alianzas entre ciertos personajes, pero todo se esclarece cuando el último giro inesperado y, el más importante, sitúa a la protagonista en un auditorio lleno de personas desconocidas que le aplauden a un presentador.

5. Acto III la secuencia del cierre:

Aquí “Victoria” descubre todo lo que había estado pasando. Entiende que representa la audiencia, quién es el presentador qué está haciendo ahí y principalmente, recuerda haber sido cómplice en algo que se nota, le aqueja sin cesar.

Lo anterior, permite hacer una reflexión sobre el trabajo de Carl Tibbetts, quién al ser director de este episodio, pudo mostrar que es experto en llevar exitosamente a pantalla thrillers psicológicos ya que, éste no fue su primer trabajo del mismo género. Motivo por el cual, es fácil ver representado con precisión y fineza cada uno de los fundamentos establecidos por Alberto Salazar.

3.3 “EL MOMENTO DE WALDO”.

Este episodio dirigido por Bryn Higgins y creador por Charlie Brooker junto a Chris Morris, relatan la historia de una caricatura (“Waldo”) que, al convertirse en un producto audiovisual consumido por miles de personas, se postula para un puesto político.

En particular, este capítulo, es muy controversial por la forma en la que “Waldo” se vuelve un personaje muy popular entre la sociedad ya que, su fama la gana por su personalidad irreverente e irrespetuosa.

Algo muy similar a lo ocurrido en la campaña del ahora presidente de los Estados Unidos: Donald Trump. Incluso, el día en que se anunció el resultado de las elecciones presidenciales, la cuenta de Twitter oficial de “Black Mirror” destacó que todo se volvía realidad y que no se trataba de un episodio más.

Al igual que los episodios anteriores, este es considerado parte del subgénero de ciencia ficción: “Distopía” porque hace referencia a los miedos de las personas a ser gobernadas por tiranos o fascistas cómo se destacó en el capítulo dos de esta tesis.

Pese a que este subgénero se refiere a situaciones extremistas o contextos desconocidos contemporáneamente, es claro que, en la política actual, realidades extremas se han vuelto realidad. Basta con mirar el presente que vive Chile o muchos otros países.

En cuanto al análisis tanto de personajes como lugares y objetos desarrollados a lo largo de la historia conforme al modelo empleado por Helena Beristáin en su libro “Análisis estructural del discurso literario: Teoría y práctica” se logra categorizar lo siguiente:

Jimmy es un personaje de supresión o limitación numérica ya que, durante la trama no se revelan datos importantes que brinden información crucial de su contexto. Lo único que es mostrado en pantalla bajo diálogos y acciones es su soledad debido a la reciente ruptura amorosa por la que pasa.

Waldo, tras no ser el personaje prototipo para un ambiente tan pensado y bien desarrollado como lo es la política, logra romper esquemas entre la sociedad al

mostrarse como un ser totalmente irreverente capaz de exponer a los políticos corruptos y hacer que la gente confié en él.

Por ello, es considerado como un objeto de supresión-adición.

En cuanto a las locaciones utilizadas en este episodio (estudios de televisión, paneles de discusión y recintos diplomáticos) reflejan claramente, seriedad en temas políticos, algo que vemos muy común en nuestros días. Sin embargo, los esquemas se rompen al emplear las calles como representación de las voces que, generalmente no son escuchadas en la política: la de los ciudadanos.

Estas voces, son representadas por un ser virtual, quien además de retar a los candidatos electos con discursos de izquierda también rompe con la gama de colores serios y sombríos que son empleados en la imagen en movimiento, siendo creado con tonos azules que sobresalen en cualquier espacio en el que se muestre. (véase en la imagen)



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

Se entiende que los lugares son definidos de supresión- adición al mostrar como los paneles de discusión llevados en una escuela de renombre, se empiezan a convertir en foros de televisión al transformarse todo en un espectáculo más en el que la gente se deja llevar por el personaje que da más gracia y el que más logra simpatizar con los ideales del “pueblo”.

Aunque “Waldo” tiene una personalidad propia de quien lo maneja, el es considerado un objeto con clasificación de supresión- adición al cambiar totalmente su función ya que, al principio fue usado como entretenimiento de un canal de noticias, similar a un ventrilocuo; pero todo se invierte cuando dicho personaje se convierte en

un candidato más con estrategia política.

Para fines académicos, se analizará este capítulo con los principios del relato escritos por Vladimir Propp en su libro titulado “Morfología del cuento”:

1. Alejamiento: A Jimmy lo deja su novia y le pide alejarse de ella. Él se encuentra triste y vulnerable.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

2. Prohibición: Waldo representa todo lo que la sociedad no se atreve a decir sobre la política, aquello que debilita a los políticos corruptos ya que, los evidencia siendo sarcástico y hablando abiertamente sobre el tipo de personas que son en verdad.

- a. Prohibición a través de oraciones explícitas o implícitas.

Liam Monroe, el candidato de oposición, levanta una queja sobre el comportamiento de Waldo tras describirlo como una figura irreverente.

- b. Los protagonistas siguen los mandamientos de otras personas.

Chloe, una chica del partido de oposición tiene un ligero romance con el Jim, tras saber al respecto, su compañero de campaña le prohíbe hablar o tener algún tipo de relación con la competencia.



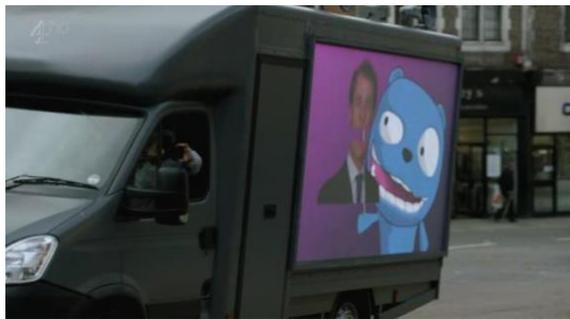
Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

3. Prohibición transgredida: Waldo tiene tanto éxito en la ciudad que la misma empresa que graba el noticiero, busca hacer un piloto para un programa únicamente con el dibujo animado como respuesta a la censura política que Liam Monroe, quiere ejercer en él.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

Asimismo, se utiliza una camioneta con videos en vivo de Waldo conviviendo con la gente a su alrededor en lugares cruciales de la campaña de Monroe, obligándolo a enfrentarse con dicho personaje.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

4. Interrogatorio: Para sustraer información entre Monroe y Waldo se hacen dos cosas.
 - a. Waldo se informa sobre la educación, familia, experiencia laboral y sucesos

importantes dentro de la vida de Monroe para atacarlo en público.

- b. Monroe manda a investigar puntos débiles de James (Jim) y lo expone ante todos.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

5. Información: Conforme el tiempo pasa, tanto Monroe como Waldo, se van conociendo más.

- a. Se recibe información inmediatamente por medio de diálogos e imprudencias cometidas por terceros:

Ambos personajes se confrontan en un debate y terminan revelando datos personales que usan en contra uno del otro.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

6. Daños: En este episodio se presentan en distintas clasificaciones.

- c. El agresor saque o destruye algo que al protagonista le costó mucho obtener.

Postulan a Waldo como candidato para dividir los votos y distraer a la sociedad con una imagen “más real” sobre lo que la sociedad espera y quiere de una figura política.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

k. Atormenta o amenaza gente.

Waldo se encarga, minuto a minuto, de molestar a Monroe. Lo humilla en la calle enfrente de posibles votantes.

7. Combate: Monroe enfrenta a Waldo revelando datos de su vida profesional y personal. Si embargo, Waldo lo confronta con datos que pueden arruinar su imagen ante los demás.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

8. Marca: A pesar de no ser una cicatriz física, Jim sufre las consecuencias de sus decisiones al tener que personificar a Waldo por miedo a que alguien más lo maneje erróneamente incluso, pierde posibles relaciones amorosas y su estabilidad económica.
9. Persecución: Todo el staff del noticiero en el que surgió Waldo, busca persuadirlo para que se convierta en un candidato independiente.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

10. Tarea difícil: Hacen oficialmente a Waldo candidato independiente. Sin embargo, la vida personal de Jim pende de un hilo al poner en riesgo el posible romance que tenía con la chica de oposición ya que, la ridiculizó en público.
11. Victoria: Waldo va ganando las encuestas. Muchas personas lo consideran el mejor porque a pesar de ser un personaje gracioso, irreverente y viral; refleja lo que muchos en su país piensan.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

12. Tarea cumplida: Después de muchos problemas, Waldo es vencido por Monroe. No obstante, al anunciar al ganador, el público enloquece y exige que el resultado sea distinto. Lo anterior demuestra que, al vivir en un mundo meramente tecnológico, la gente prefiere lo viral porque es lo más cercano que encuentra a su realidad.



13. Descubrimiento: Waldo se convierte en un ícono y régimen en China.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

14. Transfiguración: Jim, al principio, por no querer que nadie maneje a Waldo deja que los demás decidan por él y al final, decide recuperarse a él mismo y luchar por sus ideales.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

A continuación, a manera de resumen, se presentará un cuadro en el que se desglosarán cada uno de los principios utilizados en este episodio basados en el libro “Morfología del cuento” de Vladimir Propp.

PRINCIPIO DE PROPP	SI	NO
“Alejamiento”	x	
“Prohibición”	x	
“La prohibición es transgredida”	x	
“Interrogatorio”	x	
“Información”	x	

“Engaño”		X
“Complicidad”		X
“Daños”	X	
“Algo que le falta al familiar del protagonista”		X
“El héroe es llamado o expulsado”		X
“Primer acto del héroe”		X
“Combate”	X	
“Marca”	X	
“Victoria”	X	
“Meta”		X
“Persecución”	X	
“Socorro”		X
“Tarea difícil”	X	
“Hallado”		X
“Tarea cumplida”	X	
“Descubrimiento”	X	
“Trasfiguración”	X	
“Castigo”		

A pesar de que muchos principios descritos por Vladimir Propp se encuentran representados en la trama, la ausencia de los 8 elementos restantes, comprueba que “*Black Mirror*” no es una serie realizada con guiones literarios que busquen ser un cuento como género predominante, sin embargo, demuestra que su narrativa puede ser la base del mismo.

Analizando la duración de la narrativa, podemos categorizar el ritmo como lento porque se puede apreciar mientras avanzan los minutos, que los días trascienden, según el libro “*Apuntes de narratología*” escrito por Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe.

Sin embargo, al final, al hacer una pausa dramática tras enfatizar que “Waldo” no

gana la contienda, transcurre toda la gobernatura y se visualiza a “Waldo” como un presidente dictador, acelerando el ritmo.

A lo último, se le denomina Racconto. Dicho término muestra un breve resumen sobre algún acontecimiento trascendental en la historia. El ejemplo está al mostrar el mando de la dicha caricatura, quien se convierte en la imagen de todo su país, creando una dictadura.

En cuanto a la producción audiovisual que compone este capítulo es preciso resaltar que el uso de planos “americanos” son los más comunes ya que, logran mostrar un panorama amplio de la situación lo cual es importante teniendo en cuenta que en todo proceso político lo fundamentales la reacción de las masas que irán a votar.

Dado a que el espectador está acostumbrado a las locaciones (paneles de discusión y mesas de debate) en las que se llevan a cabo ejercicios políticos de esta índole, el uso de establishing shots no es requerido.

Sin embargo, al usar planos generales (full shots), se logra contextualizar perfectamente la situación que los personajes enfrentan.

Por ejemplo, en esta escena (véase la imagen), el objetivo del director en definitiva es mostrar la posición en la que se encuentran todos. Es decir, a la izquierda vemos al candidato que es retado constantemente por “Waldo” con las piernas cruzadas.

Ese tipo de lenguaje corporal expresa la desaprobación que tiene hacia el personaje azulado mientras que éste solo lo mira feliz por lograr su objetivo: molestarlo.



Capítulo 3 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

Además, la asistente del candidato Monroe demuestra que está incómoda e insegura porque ella sabe que detrás de “Waldo” esta Jimmy, el sujeto que sabía de ella y de la campaña política que estaba a su cargo. Temía que dijera algo hiriente como solía hacerlo con su contrincante.

Asimismo, los personajes centrales, que simulan ser los moderadores del debate muestran un carácter menos rígido al demostrar su nerviosismo tras no saber cómo guiar la mesa de discusión al ver que “Waldo” acapara toda la atención.

De igual forma, su vestuario, muestra tanto a Monroe como su asistente como líderes institucionales mientras que la imagen de los moderadores es descuidada y pareciera ser que ambos “buscaron” ponerse de acuerdo con la vestimenta como lo haría un estudiante que expone justo, el mensaje que quieren dar ya que, ese debate fue realizado en una escuela.

Las únicas tomas a detalle se realizan cuando los personajes demuestran alguna emoción ya sea desaprobación, preocupación, miedo, nerviosismo, tristeza, etcétera.

A continuación, como ya lo hemos visto en subcapítulos anteriores, este episodio se analizará de acuerdo a las clasificaciones que el autor Julio Alberto Salazar Salazar, en su libro *“Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual”* realizó.

1. Acto I Secuencia de apertura:

Dura entre 20 y 30 minutos. Se presenta a los personajes, el contexto en el que se desenvolverán, la situación que buscarán enmendar o que quieren alcanzar y la premisa, es decir, de qué tratará la historia.

2. Primer Plot-point:

Finaliza con el acto I y procede a hacer una introducción al acto II. Asimismo, genera más interés en el espectador al dar un giro dramático en la historia, que puede o no ser posible o visible para la audiencia.

3. Acto II:

Su duración sobre pasa, a veces, el doble de lo utilizado en el primer acto. Aquí

nace el famoso “climax” en donde se ejecutará una situación o cambio de actitud en el personaje principal el cual, lo hará llegar a su meta. Esto es conocido como el “mid-point”.

4. Segundo Plot-point:

Tras haber presentado ya casi toda la historia, se busca aproximar al espectador a un final. Por ello, se da un giro en la trama, cambiándola de nuevo.

5. Acto III la secuencia del cierre:

En esta parte, se resuelve la problemática y se busca unir el inicio con el final para que no carezca el guión de circularidad. Sin embargo, el guionista tiene toda la libertad de plasmar su obra como él guste. Este acto debe durar menos que el primero.

3.4 “BLANCA NAVIDAD”

Este episodio dirigido por Carl Tibbetts y escrito una vez más por el creador y guionista Charlie Brooker narra la historia de Potter, un hombre que tras haber cometido un crimen es sentenciado a pasar el resto de su vida en una celda a pesar de no haber testificado. Por ello, Matt, a través de su propia historia y de datos personales de Potter, trata de ganar su confianza para que éste rompa el silencio contra el homicidio que cometió.

Durante 90 minutos, Brooker logra sorprender al espectador mediante la presentación de distintas situaciones que, al final del capítulo, se convierten en pistas que lograrán conjuntarse y mostrar que el bloqueo de personas en la vida real (similar al que se ejecuta en redes sociales), la clonación para realizar tareas domésticas y citas virtuales componen, en parte, la historia del acusado.

En definitiva, este capítulo muestra mucho más allá el avance tecnológico que pudiéramos utilizar en los próximos 20 años, ejemplo del subgénero de ciencia ficción: “Cyberpunk” el cual, representa las consecuencias del uso continuo de la tecnología abordando temas de realidad virtual o hackers. En este caso, la creación de un consciente tecnológico y el bloqueo de personas como en redes sociales.

De acuerdo a la escritora Helena Beristáin en su libro “Análisis estructural del discurso literario: Teoría y práctica” la forma de relatar una historia se vuelve trascendente al contemplar los personajes, los lugares y los objetos utilizados en dicha trama mediante 3 clasificaciones. A continuación, se presentarán aquellas que cumplan las características que definan a este capítulo:

El personaje denominado Matt es catalogado como adición ya que, a pesar de dividir la historia en tres. En cada una, muestra quién es realmente desde aquella en la que da datos de su vida privada como el lugar en el que laboraba, lo que hacía, el motivo de su divorcio, etcétera.

Potter, conforme avanza la historia, pese a ser es definido en un principio como un personaje totalmente de supresión al no dar demasiados detalles de su vida.

Poco a poco, deja entre ver tanto en su apariencia descuidada, su vestimenta casual y la confesión que realiza sobre el homicidio que cometió, que es un personaje de supresión- adición ya que, parecer ser un sujeto que no le haría daño a nadie porque su tiempo lo invierte en estar con su esposa, pero todo colapsa al darse cuenta de que ella lo engañaba.

Por ello, su personalidad da un giro rotundo y termina por enloquecer, matando (sin querer) a su ex suegro y a la que creyó podría ser su hija.

En cuanto a las locaciones empleadas, fácilmente pueden ser catalogadas de

adición debido a que, el lugar en el que charlan ambos personajes simbólicamente representa la cabaña perteneciente al ex suegro, lugar en donde el crimen fue realizado. Sin embargo, ésta es solo la representación ya que, en realidad es la celda mental en la que el alma de Potter está encerrada tras haber confesado que hizo algo ilegal. (veáse imagen)



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

Lo anterior, refuerza los avances cruciales que ha hecho la tecnología en la época que el creador de la serie, Charlie Brooker, ha creado para el espectador. Además, recalca y une cada historia que se planteó durante el capítulo, dándole coherencia a la narratividad en el guión literario.

El tipo de locaciones utilizadas durante el capítulo no solo ubican al espectador en el contexto en el que se desenvuelven los personajes, también permite la asimilación de “las pistas”, empleando la misma paleta de colores en el diseño de producción; reforzando el blanco que claramente, al emplearlo en espacios luminosos refleja la consciencia, eje primordial en este episodio.

En cuanto a los objetos (el alma de cada personaje guardada dentro de un dispositivo, bola de cristal que contiene una réplica exacta de la cabaña del ex suegro de Potter y el reloj que marca la hora en la que dicho suegro fue asesinado) o sobresalen dentro de la historia ya que, se les da mucho simbolismo como anteriormente ha sido explica.

Cada uno es considerado, un elemento de adición porque a pesar de sobrecargar la escenografía de dichas piezas, éstas refieren a hechos y simbolismos específicos.

A continuación, se analizará el episodio en cuestión de acuerdo a los principios del

relato presentados por el escritor Vladimir Propp en su libro titulado “Morfología del cuento”:

1. Interrogatorio: Matt tiene como objetivo obtener la confesión de Potter.
 - a. Se hacen preguntas para encontrarlo que se está buscando:
Cada diálogo de Matt establece una manera de persuadir a Potter de decir la verdad sobre el crimen que éste cometió.
 - b. Las preguntas se pueden invertir y el agresor puede ser cuestionado:
Potter antes de sincerarse con Matt lo interroga sobre su vida y la razón por la que se encuentra encerrado en esa casa con él.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

2. Información: Matt relata historias que revelan datos relevantes para que Potter pueda compararlas con la suya. Es decir, Matt explica como su esposa lo bloqueó por siempre cosa que le sucedió a Potter.

Asimismo, narra como uno de sus trabajos era enseñarles a las consciencias lo que tenían que hacer para la versión real de si mismas, tal como lo estaban haciendo con la mente de Potter para que éste pudiera confesar.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

3. Engaño: Matt hace que 70 minutos en tiempo real representen cinco años para Potter. De esta manera, logra que él le tenga más confianza entablado una mejor conversación.
 - a. Se utiliza la persuasión para hacerlo sencillo:

Matt emplea historias con las que Potter se pueda sentir en confianza e identificado.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

4. Complicidad: Matt tiene un trato con el “*Ministerio del interior*” para ser liberado.
5. Daños: Matt hará lo que sea con tal de que los cargos en su contra sean eliminados, aun si esto significa destrozarse la vida de Potter.
 - c. El agresor saquea o destruye algo que al protagonista le costó trabajo obtener: Matt rompe con el silencio que durante mucho tiempo guardó Potter.
 - d. Causa un daño corporal a un tercero cercano.

Potter asesina, sin querer, al padre de su esposa y a su vez, se le culpa por el homicidio de una niña, al haberla dejado sin el único adulto que la cuidaba.

No obstante, Matt también había ocultado un homicidio y por ello, también se

le culpaba.

e. Desaparecen objetos o personajes esenciales temporalmente:

Tanto el protagonista como Potter desaparecen de la vida de sus esposas e hijas al ser bloqueados. Sin embargo, Matt tras ser liberado, tiene que vivir toda su vida bloqueado de todas las personas al ser clasificado como un “*perverso sexual*”.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

j. El agresor aprisiona al protagonista:

En este caso Matt es quien condena a prisión a Potter después de que éste confesara el doble homicidio.

k. Atormenta y amenaza gente:

Matt atormenta a Potter al hacerle recordar un hecho tan doloroso como lo fue el haber matado a su suegro después de enterarse que la que creía que era su hija no lo era y que ésta había sido el resultado de una infidelidad de su esposa.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

6. El héroe es llamado o expulsado: En este caso, el ser expulsados, aplica

perfecto en muchas formas porque además de eso, los personajes fueron bloqueados en una era completamente digital.

c. El héroe huye de su casa:

Potter huye de la casa de su suegro al darse cuenta de que lo mató.

d. Las noticias sobre alguna tragedia se propaga:

Potter antes de asesinar a su suegro, se entera que su esposa murió.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

e. El héroe es expulsado de su casa, se va lejos de ella:

Matt al estar involucrado en un homicidio, es bloqueado y corrido de su casa por su esposa.

f. El héroe encarcelado es liberado:

Matt es liberado después de haber obtenido la declaración de Potter.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

7. Primer acto del héroe: Matt es puesto a prueba al buscar cumplir su principal objetivo.

a. Un tercero pone a prueba al verdadero héroe de la historia:

En distintas escenas, Matt cuestiona y le ejemplifica todo a Potter para que éste confíe y ceda.

b. Un tercero cuestiona al héroe, debilitándolo:

En este caso, tras varias preguntas, las historias cuestionan al acusado.

8. Combate: Matt se ve involucrado en un trato que deberá cumplir y de no obtener una confesión el mismo se sentenciará a un castigo mayor.
 - a. El villano reta al héroe, lucha con él y busca aniquilarlo:
Matt revela el secreto de Potter.
9. Marca: Ninguno de los personajes recibe una marca física. Sin embargo, Matt se siente solo en el mundo ya que, nadie lo puede ver y Potter tiene traumas severos con lo que vivió, aun busca encontrar explicaciones a sus crisis.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

10. Tarea cumplida: Matt logró su objetivo y los cargos fueron retirados.
11. Descubierto: Los crímenes de Potter son revelados y al fin, puede pagar por ellos.
12. Castigo: Tanto como Matt como Potter tuvieron su propia sentencia. El primero, fue condenado a no ser visto por nadie en el mundo mientras que el segundo, fue sentenciado a pasar sus días en prisión y en silencio.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

A manera de resumen, se presentará un cuadro en el que se desglosarán cada uno de los principios utilizados en este especial basados en el libro “Morfología del cuento” de Vladimir Propp.

PRINCIPIO DE PROPP	SI	NO
“Alejamiento”		x
“Prohibición”		x
“La prohibición es transgredida”		x
“Interrogatorio”	x	
“Información”	x	
“Engaño”	x	
“Complicidad”	x	
“Daños”	x	
“Algo que le falta al familiar del protagonista”		x
“El héroe es llamado o expulsado”	x	
“Primer acto del héroe”	x	
“Combate”	x	
“Marca”	x	
“Victoria”		x
“Meta”		x
“Persecución”		x
“Socorro”		x
“Tarea difícil”		x
“Hallado”		x
“Tarea cumplida”	x	
“Descubrimiento”	x	
“Trasfiguración”		x
“Castigo”	x	

Este capítulo es el que sobresale de los demás, al tener menos principios del relato clasificados por Vladimir Propp dentro del guión y/o producto audiovisual ya que, el lenguaje audiovisual no solo se demuestra mediante el manejo de las tomas seleccionadas en la post producción sino, en uso del tiempo para narrar todo el capítulo porque al ser un especial de navidad éste terminó teniendo una duración aproximada de una hora y media; 50 minutos más que los otros.

No obstante, el montaje es perfectamente seleccionado y la edición termina de darle el toque que destaca este episodio: el bloqueo visual y auditivo de las personas; convirtiendo este fenómeno en el tema central de los avances tecnológicos dentro de la historia.

Antonio Martín Infante y Javier Gómez Felipe en su libro de “*Apuntes de narratología*” permiten categorizar este episodio como una mezcla de tiempos narrativos ya que, existen muchos saltos temporales dentro de la trama.

Al ser tres relatos relatados en una sola, permite el uso de analepsis, en este caso la forma de narrar por medio de flashbacks dos historias que permiten contextualizar al espectador sobre los avances tecnológicos que explican el acontecimiento principal: la razón por la que “Potter” cometió homicidio.

Asimismo, la utilización de *racconto* es reflejada a principio de la historia, en la que “Matt” pretende que “Potter” confiese. Sin embargo, al no poder, se ve forzado a hacer una retrospectiva de su vida, empleando ciertos datos personales de “Potter” para que éste logre decirle lo que la policía necesita oír y así, cerrar el eje circular del guión, volviendo al mismo escenario planteado al comienzo.

De acuerdo, a los autores, este capítulo es considerado de ritmo lento porque a pesar, de que hay muchos tiempos que transcurren alrededor de toda la historia, todo gira entorno a la trama principal; la confesión de “Potter”.

Realizando un análisis audiovisual, se logra comprender que el uso de tomas a detalle es continuamente empleado para distinguir los objetos tecnológicos que deben ser eje central de la trama. En este caso, durante las tres historias contadas que dividen al capítulo, se logra ver un objeto en forma de huevo (véase imagen), que resguarda

“el alma” de las personas como un proyecto más de futuro.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

Este será el hilo conductor que determinará el entendimiento y el efecto sorpresa en el que concluye dicho episodio al ser transformado en una bola de cristal (símbolo navideño que hace honor al nombre del capítulo) que mantiene la memoria arquitectónica de la cabaña en la que fue cometido el crimen del que es acusado Potter.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

Asimismo, el uso de “planos medios” (medium shots) son para reforzar los objetos y resaltar su función. Usualmente, se emplea para ver la interacción de los personajes con los aparatos electrónicos.

Por ejemplo, el inicio del episodio se distingue a Matt utilizando una computadora para guiar a su cliente en una cita amorosa y a su vez para hablar con un grupo de personajes que lo aconseja.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

No obstante, el mismo plano es utilizado para visualizar a Matt dando instrucciones a una mujer que es nueva en el proceso de dividir su alma y almacenarla en un dispositivo especial.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

Además, este mismo plano, busca resaltar las emociones que los protagonistas tienen tras narrar lo más doloroso o misterioso de sus vidas.



Capítulo 4 (Black Mirror), Channel 4, 2014.

Al igual que en “Vuelvo enseguida”, el director del audiovisual decide implementar establishing shots para contextualizar al espectador y permitir que éste identifique piezas clave dentro de la narratividad ya que, como ya se mencionó antes, la cabaña en la que Potter recoge a su esposa cuando comienzan a salir es la misma que aquella que visita cuando quiere conocer a su presunta hija y la misma en la que asesina al padre de su ex esposa.

De acuerdo al autor Julio Alberto Salazar Salazar, en su libro *“Estructuras de producción audiovisual: La organización jerárquica como sujeto productor y enunciador del discurso audiovisual”* se analizarán las clasificaciones que se le da a la construcción dramática del guión.

1. Acto I. Secuencia de apertura:

Dura los primeros minutos, se visualiza a dos sujetos, quienes se dan a conocer por “Potter” y Matt”. El último, plantea distintas preguntas con el objetivo de que hable el tímido “Potter”, pero esto no funciona. Por lo que, “Matt” comienza a contar historias sobre él mismo.

2. Primer Plot point:

“Matt” narra en primera persona las actividades que realizaba en su antiguo en el que ayudaba a las personas a ligar mediante consejos que eran transmitidos por un audífono mientras la cita sigue. Sin embargo, todo se arruina ya que, la cita del chico al que estaba apoyando, lo envenena y éste muere. Planteando, la razón por la que “Matt” está cuestionando a “Potter”. Misma razón que el espectador averigua al final del episodio.

3. Acto II:

Tras haber contado la historia, “Matt” busca sacar más información, pero el reloj suena y “Potter” descubre que es similar al que estaba en la cabaña de su ex suegro, pero esto no lo sabe el espectador hasta el final. “Potter” se reserva más y a pesar de que el trabajo se le dificulta a “Matt”, este continúa con otra historia. La cual, abre paso al segundo plot point.

4. Segundo Plot-point:

“Matt” comienza a contar cómo funciona el proceso de almas tecnológicas, como parte del trabajo que hizo después de lo sucedido en la cita, aquellas que son resguardadas en un dispositivo sin afectar la versión humana que se desenvuelve en la cotidianidad. Esto es el parteaguas para que el espectador comprenda, poco a poco, el final de la trama.

Tras tocar fibras sensibles de la historia oculta de “Potter”, este rompe el silencio.

5. Acto III la secuencia del cierre:

“Potter” se quiebra por completo y decide contar su historia. La verdadera razón por la que se encuentra encerrado ya que, sí es consciente de ello.

“Matt” consigue la confesión y tras acordar con los altos mandos, éstos deciden guardarlo en su expediente como un hombre pervertido ante los ojos de la gente, es decir, se mantendría bloqueado de todo ser en el mundo por no haber confesado la complicidad de lo acontecido en la cita.

Carl Tibbetts lo volvió a hacer y tal cual lo hizo con “Oso Blanco”, logró mantener el misterio que la historia ameritaba, sabiendo conducir al espectador a conclusiones erróneas sobre la vida de los personajes principales para concluir la historia en un trágico incidente justo como Charlie Brooker sabe hacerlo.

Estos dos artistas, han logrado transmitir mediante su trabajo la intriga que Margarita Schmidt menciona en su libro *“Análisis de la realización cinematográfica”* (ya antes mencionado) en el que ésta es definida como el contraste de situaciones tales como la vida de Potter y Matt que poco a poco, sin prisa, van definiéndose a través de los ojos del espectador.

CONCLUSIONES

El presente trabajo no sólo permitió al lector, conocer más acerca de la producción audiovisual de una serie que destacó los diferentes usos de la tecnología en la vida cotidiana de los seres humanos. También, sirvió para ampliar su conocimiento sobre la construcción visual y narrativa de productos denominados “ciencia ficción” y la semejanza que esta podría con nuestro entorno social.

Analizar un producto televisivo no es una tarea sencilla ya que, conlleva una ardua recolección de información discursiva, análisis de los procesos de producción que componen las audiovisuales, así como su distribución y consumo que ubica al lector dentro del ciclo que conforma a la industria cinematográfica y/o televisiva alrededor del mundo.

Asimismo, es necesario realizar un acercamiento a la serie, familiarizarse con los métodos en los que se concluye una adicción a la tecnología como hilo conductor, situando a un número grande de personajes, historias y cambios en el equipo de producción como parte de las características destacadas de “Black Mirror”.

Conforme avanza el análisis teórico, nuevos elementos que no habían sido identificados son reconocidos en una constante búsqueda de elementos trascendentes para esta investigación. Poco a poco, tanto el lector como el investigador, comienzan a aportarle un sentido a todas las imágenes capaces de ser mostradas en un segundo por medio del discurso audiovisual.

Por ello, el recurso narrativo empleado en la elaboración de esta tesis permite ser un intermedio entre su propio análisis y la comprensión del lector, mediante diversos capítulos que han logrado plasmar la base en la que las series se han ido estructurando conforme pasan los años. Paradójicamente, este recurso es objeto de estudio del producto audiovisual mismo.

Para lograr lo anterior, fue necesario consultar diversos autores con la finalidad de ejemplificar, con sus teorías, el desarrollo de “Black Mirror” desde distintos dos puntos de vista:

1. El del creador y guionista, Charlie Brooker.
2. El análisis e interpretación de cada capítulo que compone la temporada 2 de dicha serie.

Se estudió secuencia tras secuencia el lenguaje audiovisual y narrativo que la serie presenta a sus televidentes. Empezando por explicar el discurso narratológico en términos generales, así como los principios de Vladimir Propp y los términos empleados en los proyectos audiovisuales con la finalidad de demostrar que todos forman parte de un análisis completo que profundiza en el significado de esta serie.

Es decir, definir las técnicas utilizadas para reforzar el mensaje de cada capítulo conformado por todos los departamentos involucrados en una producción audiovisual: Cinematografía, dirección (incluyendo la estilización de personajes), diseño de producción y arte, producción, edición, etcétera.

“Black Mirror” ha logrado plasmar no sólo la ideología y el universo que Charlie Brooker creó también, permitió mostrar la forma en la que él trabajó con diversos directores, destacando la uniformidad con la que son unidos todos los capítulos pese a las diferentes maneras de trabajar de cada uno.

La elección de los directores, no denominados productores como se les definiría a los realizadores de programas de televisión a principios de la creación de este tipo de productos audiovisuales deja en claro que hoy en día realizar series bajo un concepto diferente puede ser el parteaguas para aportaciones de calidad cinematográfica en una plataforma que día con día, se esfuerza por mostrar a sus consumidores cine de calidad.

Un dato persistente en la trama de cada episodio es el uso de personalidades y ejemplos físicos de las personas que comúnmente, se encuentran en nuestro entorno: Homicidas (“Oso Blanco”), adictos a la pornografía (“Cállate y baila”), infieles (“Toda tu historia”), usuarios de redes sociales similares a Tinder (“Hang the DJ”), melancólicos que no superan la muerte de un ser querido (“Vuelvo en seguida”), bloquear información cibernética de personas (“Blanca Navidad”), políticos que no ofrecen ningún cambio (“El momento de Waldo”), etcétera.

En la preproducción de dicha serie se justificó de forma creativa e innovadora los

miedos y/o la paranoia que la tecnología pudiera crear tanto en el televidente como en la sociedad. No sólo nos confronta con una realidad que, muchos pretenden combatir, también nos prepara para las consecuencias del buen o mal uso de las nuevas tecnologías, planteándonos definiciones como “tecnofobia” y “tecnofilia” explicadas en el capítulo 2 de esta tesis.

Pese a que al principio la serie fue transmitida en Inglaterra como un programa de televisión que tenía como objetivo abordar problemáticas británicas, los conceptos se empezaron a globalizar tras incrementar su alcance a nivel mundial, logrando que cada televidente pudiera verse reflejado dentro de las historias.

A través de las descripciones narratológicas de los episodios analizados, se demostró que la creación de los personajes en “Black Mirror” a pesar de haber sido analizados con los principios del cuento que el escritor Vladimir Propp clasificó también son aplicados en la industria del cine y televisión por medio de guiones, sin importar la plataforma en la que éstas sean presentadas.

De igual forma, esta tesis logró demostrar mediante análisis que, en un género tan fantástico como la ciencia ficción las personalidades entre cada personaje pueden variar, los lugares pueden ser totalmente revolucionarios o basarse en alguno que ya exista; al igual que las situaciones. Éstas últimas, suelen tener un gran parecido con aquellas que acontecen en la vida cotidiana ya que, este factor hará que la gente se sienta identificada con la historia.

Gracias a series como ésta, que redefinen el uso común de la tecnología en conjunto con el comportamiento humano desde la aparición de la misma, se ha logrado enfatizar la creatividad del guión al lograr el efecto sorpresa en aquellos que prestan atención a detalle de las historias presentadas.

El campo de las investigaciones sobre “Black Mirror” es muy corto ya que, existen muy pocos textos especializados o académicos que aborden esas temáticas. Sin embargo, podrían extenderse debido a las reacciones que el mundo ha tenido después de observar algunos episodios.

Según el periódico *Excelsior* en su publicación titulada “China nivel ‘Black Mirror’ calificarán a sus ciudadanos”, en China, a partir del año 2020 se implementará un sistema que evaluará a las personas de acuerdo a sus “calificaciones crediticias, financieras, sociales, políticas y legales” para obtener un crédito social que podría beneficiar a la población que requiera rentar una bicicleta o un automóvil, permitiendo que lo hagan sin necesidad de dejar un depósito de seguridad.

Lo anterior, está basado en el episodio “*Nosedive*” (veáse imagen) de la tercera temporada de la serie el cual, narra la vida de una mujer que vive en una sociedad en la que el poder adquisitivo de alguien depende de la cantidad y calidad de calificaciones que tenga.



Capítulo 1 (Black Mirror), Netflix, 2016.

Así como ésta, hay otros ejemplos alrededor del mundo. Según datos del periódico “*La vanguardia*”, actualmente, existe un sitio web llamado Eterni.me, cuyo objetivo es recopilar todo el historial digital de una persona y con ello, crear un avatar a la medida.

Esto es muy similar a lo que ocurre en el capítulo “*Vuelvo enseguida*” de la temporada analizada en este proyecto, es decir, la dos; recordando que este episodio relata la vida de una chica que enviuda y consulta un software nuevo en el que puede interactuar digitalmente con el difunto.



Capítulo 1 (Black Mirror), Channel 4, 2013.

Con esto, Netflix comprobó, al comprar los derechos de la serie en 2015, que apostar por series y productos audiovisuales diferentes puede no sólo cambiar los modelos o fórmulas de programas que estamos acostumbrados a ver también replantea la significación que le damos a la forma en la que constantemente interactuamos con el mundo y la tecnología.

Además, tras el estreno de la temporada cinco de la serie, con un capítulo de larga duración e interactivo, se incrementan las expectativas de los consumidores regulares de series ya que, esto cambia por completo las formas en las que se realizan y disfrutan este tipo de proyectos. En el futuro, seguro vendrán más y más propuestas de esta magnitud.

Lo anterior, permite confirmar que “*Black Mirror*” rompió con muchos esquemas entre ellos la producción tan detallada y creativa con la que se desenvuelve cada episodio, la manera en la que los personajes y los lugares refuerzan el mensaje claro que el creador quiere mostrarle a los televidentes y la innovación que ésta ha propuesto dentro de los productos audiovisuales; razón por la que ha ganado diferentes premios.

Tan sólo en la entrega pasada de los premios *Emmy* ganó el premio a mejor montaje de sonido, mejor guión de miniserie o película para televisión, mejor montaje y finalmente, mejor película para televisión, según información del periódico “*La Vanguardia*”.

Definitivamente, existirá mucho más que profundizar en cuanto se conozca el contenido que tendrá la siguiente temporada ampliando el conocimiento que se tiene hasta ahora sobre el universo que Charlie Brooker ha creado.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- Thompson, John B. (2002). *“Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de las masas”*. Universidad Autónoma Metropolitana. México, p. 491.
- Borwell, David (1996). *“La narración en el cine de ficción”*. Paidós. Comunicación. México.
- Álvarez, Alejandro (2012). *“Investigar en ciencias sociales; el estudio de la comunicación”*. Zaragoza ediciones. Universidad San Jorge.
- Pampillo, Gloria. *“Una araña en el zapato : La narración, teoría, lecturas, investigación y propuestas de escritura”* Libros de la Aracuria, Buenos Aires, p. 50.
- Sartori, Giovanni (1997), *“Homo videns: La sociedad teledirigida”*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, México, p. 218.
- Morley, D. (1996). *“Televisión, Audiencias y Estudios Culturales”*. Amorrortu editores, Buenos Aires.
- Propp, Vladimir. (1958). *“Morfología del cuento”*. Editorial Fundamentos, Francia.
- Schmidt, Margarita (1997) *“Análisis de la realización cinematográfica”*. Editorial Síntesis, Madrid, p. 208

CYBERGRAFÍA

DIARIOS DIGITALES

- El país, *“Black Mirror’: todos los episodios ordenados de peor a mejor”*, Marcos Natalia y Ruiz Jiménez Eneko, 27 de octubre del 2016, Madrid, disponible en línea, consultado el 28 de mayo del 2017.
http://cultura.elpais.com/cultura/2016/10/26/television/1477475621_736580.html
- The Hollywood reporter”. *“Black Mirror' Director on Trump's Win, Calexit and the Resonating Optimism of "San Junipero"”*. Strause, Jackie, 14 de noviembre del 2016, disponible en línea, consultado el 29 de mayo del 2017.
<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-season-3-san-junipero-ending-trump-calexit-946960>
- “The Independent”, Debnath Neela, No disponible en línea, el 30 de mayo del 2017
<http://www.independent.co.uk/voices/2013/02/18/review-of-black-mirror-white-bear>
- El país, *“Me encantaría que 'Black Mirror' aterricara. Deesostrata”*, Marcos Ángel, 21 de octubre

del 2016, disponible en línea, consultado el 28 de mayo del 2017.

http://elpais.com/elpais/2016/10/14/tentaciones/1476445649_428143.html?rel=mas

- El economista, “*Millenials le dicen adiós a la televisión abierta y de paga*”, Vicente Gutiérrez, 8 de mayo del 2016, disponible en línea, consultado el 22 de mayo del 2018.
<https://www.economista.com.mx/tecnologia/Millennials-le-dicen-adios-a-la-television-abierta-y-de-paga-20160508-0104.html>
- La vanguardia, “*Vivimos en ‘Black Mirror’: cinco inquietantes realidades que lo prueban*”, Perú Sola Gimmferrer, 21 de octubre del 2016, disponible en línea, consultado el 20 de noviembre del 2018.
<https://www.lavanguardia.com/series/20161021/411167024803/black-mirror-aplicaciones-netflix.html>
- Excélsior, “*China nivel ‘Black Mirror’ calificarán a sus ciudadanos*”, S/A, 26 de noviembre del 2018, disponible en línea, consultado el 26 de noviembre del 2018.
<https://www.excelsior.com.mx/trending/china-nivel-black-mirror-calificaran-a-sus-ciudadanos/1227194>
- La vanguardia, “*Netflix: Se filtra la fecha de estreno de la quinta temporada de ‘Black Mirror’*”, Redacción, 3 de diciembre del 2018, disponible en línea, consultado el 3 de diciembre del 2018.

SITIOS DIGITALES

- IMBD, “Charlie Brooker”, S/A, disponible en línea, consultado el 18 de septiembre del 2019. <https://www.imdb.com/name/nm0111765/>
- IMBD, “Annabel Jones”, S/A, disponible en línea, consultado el 18 de septiembre del 2019., <https://www.imdb.com/name/nm3117428/>
- IMBD, “David Lynch”, S/A, disponible en línea, consultado el 18 de septiembre del 2019.
https://www.imdb.com/name/nm0000186/?ref=fn_al_nm_1
- IMBD, “Owen harris”, S/A, disponible en línea, consultado el 18 de septiembre del 2019.
https://www.imdb.com/name/nm2787176/?ref=fn_al_nm_1
- IMBD, “Bryn Higgins”, S/A, disponible en línea, consultado el 18 de septiembre del 2019.
https://www.imdb.com/name/nm0383343/?ref=fn_al_nm_1

- IMBD, “Carl Tibbets”, S/A, disponible en línea, consultado el 18 de septiembre del 2019.

https://www.imdb.com/name/nm3393440/?ref=fn_al_nm_1

- IAB MÉXICO consultado el 13 de agosto del 2017.

<http://www.iabmexico.com/news/estudio-comunicado-consumo-medios-2017/>

REVISTAS DIGITALES

- Heredia Ruiz, Verónica (2017), “Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual”, Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación (en línea), Ecuador, consultado el 30 de junio del 2019.
<https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/viewFile/2776/2947>
- De Partearroyo Daniel (2016), “*Black Mirror*’ del peor al mejor episodio”, Cinemanía (en línea) México, consultado el 30 de mayo del 2019
<http://cinemania.elmundo.es/serie/black-mirror-del-peor-al-mejor-episodio/#img10>
- Bastanmehr, Rod (2016), “*Cómo 'Black Mirror' pasó de ser un show inteligente a una serie para masas*”, VICE (en línea) consultado el 28 de agosto del 2017
https://www.vice.com/es_mx/article/jm3b8p/black-mirror-tercera-temporada-netflix
- Echaury, Guillermo (2016), “Black Mirror, McLuhan y la era digital”, Razón y palabra (en línea) consultado el 20 de octubre del 2017.
<http://www.redalyc.org/pdf/1995/199547464052.pdf>
- Díaz, S. C. Gómez, (2017). “*Black Mirror: Cartografías de la identidad en la era multipantalla*”, Razón y palabra (en línea) consultado el 30 de octubre del 2017.
<http://www.redalyc.org/pdf/1995/199552192014.pdf>
- Orozco, Guillermo (2001). “*Audiencias, televisión y educación: una deconstrucción pedagógica de la ‘televidencia’ y sus mediaciones*”. Revista Iberoamericana, (en línea), núm. 27, septiembre- diciembre, 2001, p. 22.

TRABAJOS RECEPCIONALES

- Silverstone, Roger. S/A, “*De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla. Bases para una reflexión global*”. P. 7
https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/silverstone03.pdf
- Pousa, Laura “*El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en Black Mirror*”, p. 18.
[file:///C:/Users/Mara/Downloads/El espejo televisivo de Claude. Estetica.pdf](file:///C:/Users/Mara/Downloads/El_espejo_televisivo_de_Claude_Estetica.pdf)
- Vázquez Pérez Tejada, Mariana Yolanda, “*Discurso cinematográfico de ciencia ficción: El uso de la crítica social en su contenido argumental*”, (en línea), México, consultado el 30 de junio del 2019.
<https://repositorio.unam.mx/contenidos/discurso-cinematografico-de-ciencia-ficcion->

[el-uso-de-la-critica-social-en-su-contenido-argumental-169026?c=pk3vKE&d=false&q=*&i=1&v=1&t=search_0&as=0](https://www.google.com/search?q=el-uso-de-la-critica-social-en-su-contenido-argumental-169026?c=pk3vKE&d=false&q=*&i=1&v=1&t=search_0&as=0)

- Domínguez Mandujano, Diego Francisco, “El cine de ciencia ficción de Estados Unidos: Características de las temáticas en la producción en el periodo de 1950-2010” (en línea), México, consultado el 30 de junio del 2019.

<file:///C:/Users/Entrar%20aqui.DESKTOPJVFIBHQ/Downloads/Tesis%20Ciencia%20Ficcion.pdf>

VIDEOS

- Chanel 4 (2013) “*BFI Q&A - Be Right Back | Black Mirror*”. 10 minutos, Reino Unido, disponible en línea, visto el día 2 de junio del 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=hFntkrwLAcQ>
- Channel 4 (2013) “*Vuelvo enseguida*”. 48 minutos, Reino Unido, disponible en línea, visto el día 15 de noviembre. <https://www.netflix.com/watch/70279173?trackId=13752289&tctx=0%2C0%2Ced575e1e-a43f-4a7a-8434-22286ddc18ce-1417889%2C%2C>
- Channel 4 (2013) “*Oso blanco*”. 43 minutos, Reino Unido, disponible en línea, visto el día 15 de noviembre. <https://www.netflix.com/watch/70279174?trackId=13752289&tctx=0%2C1%2Ced575e1e-a43f-4a7a-8434-22286ddc18ce-1417889%2C%2C>
- Channel 4 (2013) “*El momento de Waldo*”. 43 minutos, Reino Unido, disponible en línea, visto el día 15 de noviembre. <https://www.netflix.com/watch/70279175?trackId=13752289&tctx=0%2C2%2Ced575e1e-a43f-4a7a-8434-22286ddc18ce-1417889%2C%2C>
- Channel 4 (2014) “*Blanca Navidad*”. 90 minutos, Reino Unido, disponible en línea, visto el día 15 de noviembre. <https://www.netflix.com/watch/80073158?trackId=13752289&tctx=0%2C3%2Ced575e1e-a43f-4a7a-8434-22286ddc18ce-1417889%2C%2C>
- Sensacine. “*Entrevista- Charlie Brooker y Annabel Jones (“Black Mirror”)*”, México, disponible en línea, consultado el 26 de febrero del 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=hKUQ-EmJaT0>