

PROYECTO DE GRADUACION

Trabajo Final de Grado

Cuerpo B

La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual

Las nuevas series como reflejo de las problemáticas contemporáneas

- ▶ Nombre y Apellido del Autor | Claudia Peláez Aguirre
- ▶ Cuerpo B del PG
- ▶ Fecha de presentación | 19/07/2018
- ▶ Carrera de Pertenencia | Licenciatura en Comunicación Audiovisual
- ▶ Categoría | Ensayo
- ▶ Línea Temática | Medios y estrategias de comunicación

Agradecimientos

A mi papá y a mi mamá, a ellos les debo todo, mi papá por estar siempre, mi mentor, mi maestro, mi mejor amigo, la persona que me dio todo lo que pudo y más y me dejó ser libre, tal como él lo fue. A mi mamá, por haber sido valiente y apoyarme cuando el mundo se vino abajo, por poder contar con ella indiscutiblemente, sin ella, nada de esto hubiera sido posible.

A mis abuelitos, mi abuelito por siempre decirme que uno tiene q luchar por sus sueños, ellos, mi inspiración de determinación y esfuerzo.

A mis profes del IPP, en mi país natal, Perú. A Karen Aguilar por estar ahí cada vez que mi compu explotaba o necesitaba saber algún dato de la carrera, por escucharme y convertirse en una amiga. Carlos Fernández, por su característico humor y asesorarme cuando recién iniciaba esta aventura llamada Proyecto de Grado. A mi profesor al cual le tengo mucha admiración, guionista excepcional del Perú, mi profesor favorito Augusto Cabada, por responderme cada consulta de cine, películas, directores, con sus siempre acertados comentarios y palabras que calzan y desbordan...

Gracias también a todos los profesores que me acompañaron en el proceso de mi vida universitaria en Argentina.

A Marina Mendoza, le agradezco especialmente, sin su apoyo y dedicación como docente no hubiese sido posible transitar el desafío que implica un Proyecto de Graduación. Asimismo a Eva Noriega, ya que fue a partir de su materia y sus consejos, que este PG, tomó forma. A Nestor Borroni, que supo decirme que nunca me olvidaría de él como profesor, y ¡es verdad! Fue un placer haber sido su alumna. Adrián Pérez Llahí y Marisa Cuervo, ya que gracias a las charlas e intercambios de ideas, enriquecieron mi proceso de reflexión y escritura. A Laura Mastantuono, por su exigencia, franqueza y calidad como docente.

A mis tíos, sin su apoyo y consejos estos últimos años, no hubiera podido llegar a este punto.

A la hermana de otros padres que me dio la vida, María Fernanda, por sus constantes consejos y apoyo moral. Gracias por estar siempre en las buenas y sobretodo en las malas, por escucharme y ser una persona incondicional para mi, por abrirme tu amistad. Por creer en mi, incluso más de lo que yo creo en mi a veces.

A mis amigos, a todos aquellos que estuvieron en los momentos más difíciles, que me apoyaron, que me impulsaban a seguir luchando por mis sueños. A los que me han visitado a los países donde decidía migrar y perseguir mis sueños.

A mi Shyloh...por haberme acompañado casi 10 años, mi perrito fiel y bueno.

A esos amigos que a lo largo de los años, estaban dispuestos a confiar en mi trabajo, en mi visión como futura profesional, y me ofrecieron sin pensarlo, trabajos freelance.

A mis amigos de la UP, los que estuvieron desde un inicio, y a los que fui conociendo conforme avanzábamos en nuestra evolución y formación universitaria. Con los que compartimos estrés, renegadas, amanecidas de filmaciones, pero sobretodo experiencia. Josefina, Johanna, Jorge, Cinthya, Ivana, Juanjo, Sergio, Mechi, Cami...

A mi amiga incondicional Sabri, eternamente agradecida porque eres tú.

A esas personas que estuvieron, que se cruzaron en los momentos precisos, en los instantes eternos, para enseñarnos mutuamente algún aprendizaje o lección de vida. Quizás después cada uno tomó un rumbo o camino distinto, pero los recuerdos y experiencias se llevan siempre con uno.

Gracias, ha sido un lindo proceso de evolución y crecimiento. Vamos por más!

Índice

Introducción	05
Capítulo 1. Las nuevas series de ficción, un espacio de concientización	18
1.1. Transiciones: cine, televisión y serie de ficción	18
1.1.1. ¿El fin de la televisión como medio?	20
1.2. La ubicuidad de las pantallas	22
1.3. Las series como emergentes de una nueva etapa cultural	26
1.3.1. Perfil de una serie exitosa	30
1.4. El rol de los seguidores	32
Capítulo 2. La dependencia tecnológica digital	35
2.1. La deconstrucción de las relaciones	35
¿cercanía hacia el mundo o aislamiento virtual?	
2.2.1. Relaciones líquidas en las comunidades virtuales	37
2.2. Distinciones entre lo público y lo privado en la red	40
2.3. El rol de las redes sociales como espacio de afirmación personal	41
2.4. Efectos y consecuencias del uso de las tecnologías digitales	43
2.4.1. La conexión como espacio de visibilidad y reconocimiento social	45
2.5 La adicción a las series	46
Capítulo 3. La ficción distópica y la tecnología como eje central del relato	50
3.1. El mundo hipermoderno, la vida abstracta	50
3.2. <i>Black Mirror</i> , el futuro ya llegó	52
3.2.1. De la utopía a la distopía	54
3.3. Reflexiones en torno al argumento de <i>Black Mirror</i>	55
3.3.1. El costo político	56
3.3.2. La intimidad vulnerada	62
3.3.3. La sociedad observada a través del espejo negro	67
Capítulo 4. La seguridad colectiva bajo amenaza	74
4.1. <i>CSI: Cyber</i> , los peligros ocultos y la vulnerabilidad en la red	74
4.1.1. Una serie procedimental, aproximaciones al guión.	76
4.2 Perfil de los personajes	78
4.3 La nueva realidad vista a través de la ficción audiovisual	81
Capítulo 5. La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual	86
5.1. La estructura del relato en <i>Black Mirror</i> y <i>CSI: Cyber</i>	86
5.1.1. Los personajes y la presencia	87
5.2. La narración mediática	88
5.2.1. El poder del desenlace	90
5.3. Implicancias sociales del paso del modelo de pantalla clásica al modelo de la pantalla del ordenador	92
5.3.1. La interpelación narrativa	94
Conclusiones	95
Listado de Referencias Bibliográficas	102
Bibliografía	105

Introducción

El presente Proyecto de Graduación titulado *La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual, Las nuevas series como reflejo de las problemáticas contemporáneas* perteneciente a la carrera de Comunicación Audiovisual, persigue el propósito de reflexionar en torno al sitio que ostentan las narrativas audiovisuales en la concientización de la dependencia tecnológica digital a partir de la revisión de dos casos ejemplares de producciones ficcionales que abordan la tecnoddependencia y sus efectos nocivos en el entramado social.

La problemática que se pretende abordar en el presente Proyecto de Grado se vincula con la posibilidad de reflexionar acerca de la dimensión ambivalente de los avances tecnológicos. Es en este sentido que las series *Black Mirror* y *CSI: Cyber* contribuyen a repensar, desde una perspectiva audiovisual, si la dependencia tecnológica digital y la hiperconectividad constituyen una amenaza para los individuos. Resulta innegable que la tecnología digital ha impactado en la comunicación interpersonal del mismo modo que ha cambiado la forma de percibir el mundo circundante. Las relaciones mediadas por los diferentes dispositivos trae consecuencias positivas, pero paralelamente, efectos negativos.

Retomando estas consideraciones, y a partir de la reflexión en torno a dos textos visuales que sirven como excusa para revisar los temas planteados, el interés se centra en indagar cómo las narrativas proponen a sus espectadores repensar los efectos de la dependencia respecto a las tecnologías digitales, tanto en el ámbito de la vida privada como en la esfera de lo público. Es a partir de este punto que el presente trabajo persigue inaugurar un espacio de reflexión que busca aunar la especificidad del lenguaje audiovisual para discutir los efectos de la tecnoddependencia digital a partir de dos casos de series de ficción que abordan, desde distintas perspectivas, estas problemáticas.

La pregunta problema que atraviesa cuestiona ¿de qué manera pueden las series de ficción contribuir al debate acerca de los efectos asociados a la dependencia tecnológica digital?

En este sentido, se entiende que las producciones audiovisuales desde sus inicios, han contribuido a la reflexión sobre diversas problemáticas sociales de su época. Así, el cine y las series ponen en escena contenidos críticos que propician la reflexión en torno a diversos temas que, en muchos casos, se encuentran en la agenda de discusión y reflexión actual. Específicamente en la última década, la irrupción de producciones seriadas ha cambiado los modos de consumo doméstico y la aparición de plataformas, como *Netflix*, ha consolidado un espacio novedoso en el cual la oferta y demanda le ha otorgado un nuevo perfil a la industria.

El presente trabajo se encuadra en la categoría Ensayo ya que propone, en una primera instancia, reflexionar sobre una problemática actual desde una perspectiva audiovisual. Esto es, a partir de las dos series de ficción seleccionadas se busca revisar la eficacia de los medios audiovisuales en la discusión que gira en torno a los efectos de la dependencia tecnológica. Las pantallas están marcando un antes y un después en la historia de la humanidad y emerge como un tópico válido en donde es posible ahondar con una mirada crítica qué rol cumplen en la socialización. En cuanto a la elección de la línea temática, el trabajo se ubica en Medios y estrategias de Comunicación por ser un tema actual en la sociedad sobre los mismos medios de comunicación. Se aborda desde esta perspectiva a los medios audiovisuales, ya sea el televisivo, el cine o los nuevos entornos digitales, como soportes de reproducción de saberes, de información y concepciones estéticas. Encuadrar el presente proyecto en esta línea temática brinda, en primer lugar, la oportunidad de discutir acerca de las estrategias narrativas, en este caso en series de ficción televisivas, que dan cuenta críticamente de los cambios y desafíos que atraviesa la sociedad.

En relación con lo señalado en párrafos precedentes, surge como objetivo general del Ensayo demostrar la importancia de las producciones de series de ficción en la concientización de la dependencia tecnológica. Como uno de los objetivos específicos, se persigue reflexionar acerca del estatuto de las series de televisión y el sitio que ocupan dentro de la oferta actual de consumo cultural. En segundo lugar se plantea como otro objetivo específico, indagar cómo se tematizan en las dos series seleccionadas, *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, las diversas aristas que supone una sociedad atravesada por pantallas. Asimismo, se busca revisar cuál es el impacto social que se desprende de la integración de tecnologías digitales, sus beneficios y desventajas. Así, se propone abordar los casos seleccionados de *Black Mirror* y *CSI: Cyber* desde una perspectiva crítica con el fin de revisar cómo desde la ficción es posible generar concientización sobre las desventajas del excesivo uso de las tecnologías digitales. Otro de los objetivos específicos constituye repensar el estatuto de las series de ficción como productos legitimados en la actualidad. Finalmente, se busca exponer y reflexionar acerca de los distintos tipos de pantallas y revisar cómo se aborda este fenómeno a partir de ejemplos extraídos de las series de ficción seleccionadas. En este sentido, se parte de la idea de que ciertos productos audiovisuales, como lo constituyen las series de ficción, emergen como plataformas visuales eficaces para concientizar al espectador acerca de las consecuencias de la dependencia tecnológica y su impacto sobre las relaciones y prácticas cotidianas.

El presente Proyecto de Graduación plantea para el diseño metodológico una estrategia teórica metodológica de tipo explicativo-descriptivo ya que persigue inaugurar un espacio de reflexión acerca de la dependencia a las tecnologías digitales, tanto en el ámbito de la vida privada como en la esfera de lo público, a partir del tratamiento de dicha problemática en las series de ficción que conforman el cuerpo de análisis. La estrategia descriptiva posibilita un abordaje detallado de las narrativas puestas en escena en cada capítulo para observar cómo se tratan estos fenómenos. Por otra parte, un estudio

explicativo pretende desbordar la descripción para profundizar en las condiciones y variables que sugieren un tiempo futuro atravesado por dispositivos digitales. De este modo se sostiene que, si bien el énfasis se encuentra puesto en el estudio descriptivo, contempla una entrada de estudio explicativa, significativa.

En lo asociado al diseño de la muestra, se ha optado por uno de tipo probabilístico intencional. Se justifica que la muestra sea de tipo probabilístico ya que cada unidad a analizar, en este caso los capítulos que conforman las series *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, se analizan de modo autónomo. Intencional, ya que se ha seleccionado un corpus acotado, que se ajusta a los objetivos planteados para el presente Proyecto de Graduación.

Se ha decidido, por otra parte, que la cantidad de casos que conforman la muestra incluya los catorce capítulos de las primeras tres temporadas de *Black Mirror* y los trece capítulos que forman parte de la primer temporada de *CSI: Cyber*. Se estima que la muestra posee una cantidad de casos suficiente que proporcionan un sentido de comprensión acabado y permite, en segunda instancia, establecer relaciones entre ambas producciones audiovisuales.

Asimismo, y a partir de la revisión de una serie de Proyectos de Graduación pertenecientes a otros estudiantes de la Universidad de Palermo como parte de los antecedentes institucionales consultados, se ha podido seleccionar aquellos proyectos que emergen como trabajos enriquecedores. Un proyecto con el cual se mantiene numerosos puntos de contacto lo constituye *Los nuevos creadores del sentido. Ensayo sobre los cambios paradigmáticos en la industria televisiva*, un ensayo de Pestaña (2016) en el cual se destacan ciertos conceptos que enriquecen el presente trabajo. En primer lugar, la autora repasa los recursos narrativos mediante los cuales se construye el relato en los medios audiovisuales. En segundo lugar, resalta que la comprensión de los relatos se encuentra ligada a las competencias y experiencia de los consumidores. Sin embargo, lo más destacable se asocia a la mención de los medios que distribuyen los contenidos

como uno de los factores determinantes para el diseño de contenidos audiovisuales. La emergencia de nuevas plataformas dentro Internet, en este marco, emerge como un gran cambio que impacta asimismo en los públicos a los cuales se destinan los productos.

La valoración positiva del trabajo de Pestaña se justifica por ofrecer una reflexión crítica acerca de los rasgos de las series de ficción bajo la perspectiva antes mencionada. En ambos trabajos se comparte como punto de inicio de la indagación, el formato de la serie de ficción para abordar desde allí, el nuevo escenario que se plantea con la integración de la tecnología y los nuevas modalidades de consumo de contenidos audiovisuales.

El caso de *Qué lindo gatito, le voy a dar el Like. Construcción colectiva del lenguaje visual en el ámbito virtual*, ensayo perteneciente a Katz (2013), puede ser considerado un antecedente válido. El autor señala que los roles de los individuos han comenzado a flexibilizarse dentro del marco de la interacción entre las personas. Sostiene que en la actualidad quien recibe un mensaje masivo, por ejemplo en el contexto de una red social, tiene la posibilidad de convertirse seguidamente en emisor de un nuevo mensaje masivo. Lo interesante de su planteo se encuentra en que, precisamente, es a partir de esta cualidad flexible, que emerge un nuevo perfil de usuario como productor activo de mensajes y no sólo como receptor. He aquí uno de los vínculos para considerarlo un antecedente, ya que son estas problemáticas, entre otras, las que se encuentran trabajadas en el presente ensayo, el cual pretende reflexionar acerca de la dependencia tecnológica y la hiperconectividad a dispositivos tecnológicos. Por otra parte, los temas desarrollados en el trabajo aportan perspectivas de análisis novedosas ya que se detiene a analizar la integración de las pantallas en la vida cotidiana y el uso de contenidos digitales, siendo estos temas objeto de análisis en el proyecto a abordar.

A lo señalado aquí, se puede sumar que el trabajo de Katz (2013) cuenta con bibliografía útil para ser considerada dentro del marco teórico, como es el caso de Lev Manovich, un autor legitimado internacionalmente en cuanto a temas de medios de comunicación se trata.

El proyecto de Hernández Isaza (2013) titulado *El profesional Publicitario de los medios online. Una nueva mirada a la comunicación tecnológica actual*, constituye un antecedente valioso. La perspectiva que plantea el autor se vincula con cómo la revolución tecnológica obliga a los usuarios a familiarizarse con nuevos dispositivos y sobre todo a mantenerse informados de lo que sucede en el mundo de las tecnologías y cómo se debe proceder. Parte de las ideas que recorren el ensayo de Hernández Isaza se vinculan con los imperativos que los avances tecnológicos imponen a los individuos, rigiendo y modelando las relaciones interpersonales y su percepción del mundo circundante. En su ensayo repasa ciertos conceptos y temas de suma utilidad como por ejemplo, el rol de las redes sociales y el perfil del consumidor digital en la actualidad.

Se lo toma como un antecedente válido por la conexión de los temas desarrollados, sobre todo su análisis de las pantallas y las nuevas tecnologías. Si bien su objeto de estudio no se encuentra asociado a los medios audiovisuales específicamente, su mirada y propuesta aporta ideas interesantes respecto al nuevo rol de las comunicaciones en la sociedad actual. Asimismo, y a propósito de la perspectiva desarrollada por el autor desde la disciplina de la publicidad, enriquece la discusión acerca de cómo impacta en la sociedad, la mediatización de las relaciones entre los individuos a partir de la integración de los dispositivos tecnológicos.

El ensayo perteneciente a Totaro (2012), titulado *La cinematograficación de la televisión. La resignificación del discurso audiovisual televisivo contemporáneo*, posee vinculaciones con el presente proyecto por varias razones. Una de las más potentes se relaciona con el análisis que tiene por objeto los cambios ocurridos en la última década en la industria de la televisión, lo que puede ser visto como una problemática a indagar compartida. Señala que, gracias a la consolidación de un modelo de representación con marcada influencia cinematográfica, los productos televisivos logran un aumento cualitativo que cambia por completo el concepto tradicional de la televisión. Otro motivo para considerarlo un antecedente se vincula con el análisis de un corpus de series desde un punto de vista

que prioriza las estrategias discursivas, el análisis del lenguaje audiovisual y destacando los elementos pertenecientes al lenguaje cinematográfico que se hallan presentes en series de ficción tales como *Homeland* o *Games of Thrones*.

Vecchio (2016), es la autora de la investigación que lleva por título *La extinción del cine vs. el auge de Netflix*. Su trabajo se centra en el estudio de la industria del cine desde sus inicios y paralelamente revisa el sitio de Netflix como una de las plataformas que ha modificado radicalmente los modos de consumo audiovisual en la actualidad. Puntualiza cuáles son los rasgos específicos desde el punto de vista del consumidor-espectador y plantea a partir de allí, los beneficios de ambos soportes. Señala acertadamente que acceder a Netflix es más cómodo y está al alcance de un click, mientras que asistir a una sala de cine implica una movilización física y un presupuesto aparte. El trabajo profundiza en temas que encuentran estrecha relación con los que se desarrollaran en el presente proyecto en el que se persigue revisar, como uno de sus objetivos específicos, los nuevos modos de consumo de series de ficción a través de las plataformas digitales.

Petrelli (2013), en su Proyecto de Graduación titulado *Televisión por Internet*, tiene como finalidad la presentación de un programa piloto para una serie de contenido exclusivo para Internet. No obstante, la indagación previa que realiza la autora permite ser abordada como un antecedente válido. Los vínculos se manifiestan en que propone un análisis transversal de cómo las nuevas plataformas de contenido audiovisual, como Hulu o Netflix, generan nuevos perfiles de consumidores y nuevas necesidades que impactan en los contenidos disponibles en las pantallas. Señala que la sociedad contemporánea se enfrenta a una nueva era que trae consigo espectadores activos y creadores. Es aquí donde se detectan puntos en común, ya que la problemática de la hiperconectividad y dependencia tecnológica se encuentra como base subyacente a estos nuevos desafíos. En el mismo sentido que Petrelli (2013), en el presente ensayo se revisarán ciertos rasgos de los contenidos audiovisuales y específicamente las series de ficción y el perfil de los consumidores, entre otros conceptos. Finalmente, se puede mencionar que la

lectura del trabajo ha aportado una rica referencia en cuanto a autores y textos para incorporar al presente proyecto.

En el proyecto de Di Pietro (2010), *Los cambios de valores en la sociedad actual reflejados en los medios de comunicación*, la autora aborda el estado de cuestión de los medios de comunicación e indaga en los cambios que se evidencian en la construcción de las identidades frente a la exposición continua de información que, en la mayoría de las situaciones descritas por la autora, se trata de contenidos de baja calidad en un sentido cultural e informativo. Específicamente, Di Pietro realiza una fuerte crítica hacia los medios de comunicación y puntualmente a la televisión, como formadores de opinión sesgada y como responsables de ser quienes marcan la agenda de temas a discutir a nivel social. Su postura expone las falencias de los contenidos de ciertos programas que, lejos de formar espectadores con conciencia social, promueven y alientan individuos pasivos, sin capacidad de reflexión propia. Su ensayo, por otra parte, recoge diversas voces de protagonistas del medio local como actores y actrices, críticos del modelo actual de gestión de contenidos audiovisuales, en el cual se privilegia una grilla que carece de contenidos de calidad.

Los temas que atraviesan el ensayo de Di Pietro mantienen puntos de contacto con el presente proyecto, aunque de modo tangencial. Si bien el objeto de reflexión en este caso lo constituyen dos series de ficción extranjeras, se entiende que una mirada crítica atraviesa a ambos trabajos, específicamente, el tema vinculado a la penetración de los contenidos audiovisuales y cómo se construyen las identidades colectivas a partir de su consumo.

Pignocchi (2017), propone desde su Investigación titulada *La televisión social. Promoción de series 2.0 en la televisión argentina actual*, cuestionar de qué modo las series de ficción nacionales construyen narrativa transmedia para la difusión y promoción de sus contenidos a través de las nuevas tecnologías de comunicación, como son las redes sociales. Su trabajo puede ser tomado como un valioso antecedente ya que da cuenta de

la transformación cultural que afecta a los usos de los nuevos medios de comunicación en los procesos de producción, circulación y consumo.

El culto al antihéroe. Revisión de las tendencias de los dramas de la TV actuales, es el nombre del Ensayo de Rossino (2014) que también permite ser abordado como un antecedente válido. Entre los temas que atraviesan el trabajo se encuentran ciertas problemáticas que son compartidas. Entre ellas, los modos de producción y consumo de series, a partir de la integración de los avances tecnológicos dentro de la lógica del sistema. En el mismo sentido, Rossino plantea un desplazamiento desde el modelo tradicional de consumo hacia el fenómeno, novedoso, de consumo *on demand* y la expansión del concepto de televisión a nuevos elementos como son las tablets, las computadoras personales y los smartphones. Otros temas que son tratados en este trabajo, encuentran sintonía con las problemáticas del presente Ensayo, como lo constituye la examinación de la teoría del guión y la construcción de los personajes en las series de ficción.

Otro trabajo que enriquece la realización del presente Ensayo es el de Harfuch (2017), ya que aporta ideas y sugerencias de suma utilidad. Titulado *Cómo lo hacen? Elementos para la construcción de series que abarcan campos profesionales*. El tema central que atraviesa este antecedente académico, que puede ser tomado como válido, gira en torno a la construcción de personajes en las series de ficción norteamericanas. Se destaca, en este sentido, su revisión por la pertinencia del tema.

Se ha seleccionado como marco teórico una serie de conceptos que cooperan en inaugurar un espacio de reflexión en torno a la importancia de las narrativas audiovisuales en la concientización de la dependencia tecnológica digital. Así, surgen las nociones de plataformas digitales, narrativa audiovisual en las series de ficción, dependencia tecnológica y legitimidad cultural de las series de ficción. En lo que respecta al primer concepto, plataformas digitales, se recogen las reflexiones de Serrano Puche (2017) por una parte, los aportes de Lipovetsky y Serroy (2009) por otra parte, y el

abordaje que proponen tanto Levis (2009) como Manovich (2005) quienes desde diferentes entradas de análisis, discuten el sitio que en la actualidad poseen las pantallas. Serrano Puche (2017) parte de la idea de consumo mediático para referirse a los hábitos que se asocian a los distintos medios de comunicación que se hallan subsumidos, en la actualidad, por Internet. Discute la sobreabundancia de información disponible para los usuarios al mismo tiempo que, menciona la velocidad con que se dan las interacciones en el entorno digital. Son precisamente estas nociones las que se encuentran puestas a revisión en el marco del presente trabajo. Asimismo, resulta interesante la idea de que la sobreinformación es un fenómeno anterior a la aparición de Internet no obstante, ha cobrado otra relevancia a partir de los nuevos entornos digitales, un punto central dentro de las problemáticas que se proponen en el presente Proyecto de Grado. Lipovetsky y Serroy (2009) en *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* problematizan y cuestionan la incidencia de la red de pantallas que dominan la relación de los individuos con la información, con el espacio-tiempo y el consumo. Las pantallas se han convertido en intermediarias inevitables de las relaciones de los individuos con el mundo y con los demás y es esta idea, entre otras, la que permite discutir bajo qué circunstancias la hiperconectividad emerge como síntoma y rasgo de la contemporaneidad, una idea que encuentra similitudes con la noción de convergencia multimedial, señalada por Levis (2009). En estrecha sintonía con los autores recién mencionados, resulta útil retomar la clasificación propuesta por Manovich (2005) respecto a la naturaleza de la pantalla y los diferentes estadios que reconoce a través del tiempo, esto es la pantalla clásica, la pantalla dinámica y en la actualidad, la emergencia de la pantalla del ordenador.

El segundo concepto que rige el proyecto se trata del sitio de la narrativa audiovisual en las series de ficción. Este concepto se encuentra desarrollado por Gordillo (2009), Cascajosa Virino (2015) y por Lipovetsky y Serroy (2009). Estos autores concuerdan en señalar que las narrativas pueden ser analizadas desde la especificidad de sus géneros y

formatos ya que los contenidos se ajustan a determinados criterios de organización. Pero lo que se rescata en el contexto del presente proyecto se asocia a la idea de que buena parte del éxito de las series de ficción contemporáneas se vincula a las formas de dramaturgia más que a los aspectos formales. Para reflexionar en torno al rol de las series de ficción como tramas para concientizar acerca de la dependencia tecnológica digital, la estructura narrativa porta un rol insoslayable.

La dependencia tecnológica digital constituye otro de los conceptos que articula el presente proyecto. Se trata de una noción que emerge como consecuencia de la integración de los dispositivos y pantallas digitales en la actualidad y que se sospecha será mayor en un futuro cercano. Es sobre esta intuición que se apoyan las narrativas en *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, y la idea desarrollada por Manovich (2005) subraya esta apreciación. El autor menciona que las pantallas amenazan con apoderarse del entorno social; perspectiva de análisis que encuentra puntos en común con lo señalado por Levis (2009) y Reig (2013), quienes entienden que el mundo de las pantallas tiene dos caras. Una, que se vincula con la idea del progreso y acceso libre a información y contenidos y otra, que señala los efectos negativos, como lo son el aislamiento social, dependencia a las tecnologías y un progresivo desdibujamiento de la frontera que separa la esfera privada de la esfera pública. Es en este sentido, que la noción de dependencia tecnológica digital será utilizada para reflexionar en torno a cómo se tematizan estos tópicos en los capítulos de las series seleccionadas en este proyecto. Por último, se considera un aporte crucial el análisis y reflexión propuesto por Ierardo (2018) en su texto *Sociedad pantalla. Black Mirror y la tecnoddependencia*, ya que el autor recorre minuciosamente una de las ficciones que problematizan, desde una mirada distópica, ciertos tópicos que resultan centrales para alcanzar los objetivos del presente trabajo.

El ensayo se encuentra estructurado en cinco capítulos que exploran los temas que han sido presentados en párrafos precedentes. El primer capítulo explora el estatuto de las series de ficción dentro del contexto de las nuevas narrativas audiovisuales. Se pretende

de esta manera, indagar en los rasgos de este tipo de producciones para así poder revisar qué puntos de contacto mantiene con el cine y con la televisión, en cuanto a los modos de consumo.

El segundo capítulo aborda las adicciones y dependencias asociadas al uso intensivo y progresivo de celulares, a la injerencia de las redes sociales como espacios de construcción de identidades, a las consecuencias de acciones delictivas asociadas al mundo virtual, entre otros fenómenos que se encuentran en sintonía con el protagonismo cada vez mayor de las pantallas y dispositivos en el entorno social e individual.

El tercer capítulo retoma los conceptos trabajados en los primeros apartados para trasladar la mirada a la serie británica *Black Mirror*, una de las producciones seleccionadas para el ejercicio de reflexión. La meta gira en la posibilidad de dar cuenta cómo son tratados los temas en cada capítulo de la serie. En un sentido similar, el cuarto capítulo se concentra en los capítulos que conforman la primer temporada de *CSI: Cyber* con el propósito de analizar su narrativa. En ambos casos se propone revisar críticamente los argumentos que presentan, desde diversos puntos de anclaje, un modelo de sociedad atravesada por pantallas y dispositivos. Finalmente el quinto capítulo, presenta una puesta en común de los conceptos tratados en capítulos precedentes, haciendo foco en las estrategias audiovisuales que permiten desde la construcción del relato ficcional, alertar sobre los efectos no deseados de la tecnoddependencia digital

Las problemáticas que atraviesan el presente trabajo portan similitudes con la asignatura *Discurso Audiovisual IV* perteneciente al plan de estudio de la carrera de Comunicación Audiovisual. Los contenidos que forman parte de dicha materia han servido como punto de partida de una serie de reflexiones que han sido trasladadas al presente Proyecto de Grado. Así, se pudo analizar la problemática de la era digital en relación con lo audiovisual, revisando el alcance de la realidad virtual, los videojuegos, la televisión digital y el futuro de los medios en la era digital. En el mismo sentido, la bibliografía de la asignatura ha sido determinante para la elección del tema que se propone en este

ensayo. Autores como Manovich, Machado, Levis y McLuhan entre otros, fueron parte de la bibliografía utilizada para reflexionar acerca de temas asociados a la hibridación de los medios de comunicación y los remixes en el campo de las artes.

Se estima un aporte a la disciplina realizar un ensayo de estas características ya que, por una parte, reflexiona sobre una serie de temas que, como se ha mencionado en párrafos anteriores, se encuentran en continuo debate debido a las transformaciones que se evidencian en distintas capas de la sociedad respecto a la ubicuidad de las pantallas. Al mismo tiempo, se entiende que dicha reflexión, que toma como punto de partida el visionado de las dos series de ficción seleccionadas, posibilita establecer una base conceptual sólida desde la especificidad de la disciplina audiovisual, inaugurando la posibilidad de continuar en un futuro, el debate sobre los efectos nocivos de la dependencia tecnológica digital. Se persigue así, generar un espacio de indagación que promueva revisar las estrategias del lenguaje audiovisual para abordar temáticas de actualidad desde la crítica social qué acaso, pueda ser abordada y enriquecida por futuros estudiantes o personas interesadas en el tema.

Capítulo 1. Las series de ficción, un nuevo espacio de creatividad en la era digital

El presente capítulo se centra en reflexionar en torno a las series de ficción como fenómeno cultural a partir de la idea de que, en la actualidad, ocupan un lugar destacado dentro de la oferta audiovisual. En sintonía con los objetivos planteados en este trabajo, resulta fundamental revisar su estatuto para luego indagar en las razones que subyacen a su legitimación. Es posible destacar que las series de ficción se han consolidado, en las últimas dos décadas, como productos audiovisuales que se encuentran arraigados dentro de las prácticas de consumo generando una serie de discursos críticos a su alrededor.

Por estos motivos, en el marco del primer capítulo del Ensayo se pretende, asimismo, repasar las posturas existentes respecto al debate acerca de la muerte de la televisión como parte de las discusiones que explican la emergencia de las plataformas digitales como espacios de consumo audiovisual. De este modo se persigue sentar una base conceptual que posibilite discutir el rol de las series de ficción como recursos para repensar si la dependencia tecnológica y la hiperconectividad son una amenaza para los individuos.

Se utilizarán en este recorrido, conceptos recogidos de Cascajosa Virino (2015) quien expone un exhaustivo análisis acerca de las series de ficción, como asimismo el abordaje propuesto por Manovich (2005) respecto al nuevo régimen visual entre el usuario y la pantalla. Lipovetsky y Serroy (2009), constituyen dos autores que, en el mismo sentido, aportan claves para entender el sitio de las series en la actualidad.

1.1. Transiciones: cine, televisión y serie de ficción

Una manera válida de acercarse al fenómeno global de las series de ficción es a partir del señalamiento de ciertas coincidencias que porta con la consolidación del cine como una manifestación artística, y ya no como un entretenimiento de masas, operado en la década del sesenta del siglo pasado, en Estados Unidos específicamente. Así, la legitimación del cine de Hollywood como un arte se entiende a partir de ciertos factores

que desbordan las producciones fílmicas en sí mismas y que en todo caso, se vinculan con aspectos sociológicos. En primera instancia, los cambios demográficos y en relación a este punto, la transformación del sistema de exhibición que crea un nuevo tipo de público. En segundo lugar, la consolidación de un sistema de producción que se halla articulado alrededor de la figura del director. Finalmente, la convergencia del establecimiento de instancias de legitimación como festivales de cine, la emergencia de carreras universitarias específicamente sobre temáticas audiovisuales, el debilitamiento de la jerarquía de ciertas obras pertenecientes al mundo del arte con la irrupción del *Pop Art* como movimiento artístico y la aparición de una crítica cinematográfica que aborda las películas a partir de criterios estéticos provenientes de la crítica literaria o artística (Baumann, 2007).

Estos primeros señalamientos posibilitan reflexionar en torno a las series de ficción, siguiendo el abordaje de Cascajosa Virino (2015), quien encuentra puntos en común con el estatus de obra de arte que los films de Hollywood alcanzaron a mediados del siglo pasado. La autora sitúa la emergencia y consolidación, tanto de la realización como el visionado de series de ficción, en un escenario de cambios cualitativos en el contexto cultural contemporáneo. Uno de los hitos se asocia a la masiva transformación tecnológica que pone en crisis y reconfigura los modos de producción, consumo y circulación de formas culturales históricamente establecidas. En la misma línea, menciona respecto a lo señalado por Baumann (2007) que la misma industria del cine reaccionó frente a la consolidación de la televisión que comenzaba a ocupar un sitio preponderante dentro del horizonte de entretenimientos. Agrega:

En esa tesitura, el cine no solo tenía que convertirse en algo distinto, sino que por fin contaba con otro medio con el que compararse. La emergencia del internet de banda ancha y las redes sociales en un momento en el que la crisis económica ha afectado a las formas de consumo cultural y las ha desplazado hacia lo doméstico, ha creado un contexto similar para la televisión (Cascajosa Virino, 2015, p. 19).

Resulta interesante observar que, en cada época y de acuerdo a los avances tecnológicos y a los modos de consumo de la sociedad, tanto la industria del cine como la

televisión han tenido que reacomodarse frente a los cuestionamientos respecto a su supervivencia por la aparición de nuevos productos culturales. Puede mencionarse al respecto que la multiplicación de pantallas genera una serie de interrogantes que interpelan al cine, al arte, pero asimismo, cuestiona el modo de relacionarse del individuo con su entorno y con su propio cuerpo. Lipovetsky y Serroy (2009) van más allá y cuestionan hasta qué punto se reorganiza la vida del ciudadano común con el espectacular despliegue de pantallas. Como punto de partida, toman como objeto de estudio al cine, al preguntar cómo debería calificarse el universo del séptimo arte cuando ya no constituye la pantalla suprema. Más aún, qué lugar ocupa cuando en la actualidad las películas han perdido espectadores en manos de las series. Parte de esta pérdida se debe a que el cine ha pasado a ser un medio más dentro de un amplio abanico de pantallas (Lipovetsky y Serroy, 2009). Resulta oportuno agregar que, y tal como se verá en capítulos próximos, son las series de ficción, con su poder de interpelación las que, como en el caso de *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, retratan las inquietudes, los deseos o las incertidumbres de la sociedad actual.

1.1.1 ¿El fin de la televisión como medio?

¿Qué ocurre con la televisión, entendida como medio? ¿De qué modo impactan los cambios tecnológicos en su vigencia? En primer lugar, analizar la televisión como medio implica abordarla en el sentido que el semiólogo Eliseo Verón (1996) entiende la noción de medio. Esto es, la articulación de un soporte tecnológico, la televisión es un ejemplo, con la práctica social. Así, el debate que gira en torno a la muerte de la televisión permite ser pensado debido a que posee un impacto en el objeto de estudio del presente trabajo. En primer lugar, en cuanto al soporte, existe una serie de factores asociados a los cambios tecnológicos que ha modificado la oferta y el acceso a las producciones. Se debe añadir que, en relación a las prácticas sociales, se evidencia “un cambio en la construcción de la figura del destinatario y de su práctica espectral, la cual, se anuncia, será cada vez más interactiva” (Carlón, 2009, p. 164). El público cada vez tiene

más oportunidad de decidir qué quiere ver, cuándo y cómo. Sorteando los aspectos que tienen que ver con la coyuntura socioeconómica en cada región o país, se estima que la penetración de Internet crecerá exponencialmente en los próximos años, según lo señala Monzoncillo (2011), de modo tal que cada vez más individuos podrán experimentar la integración de sus computadoras personales con sus televisores conectados a la web. La presencia masiva de telefonía celular inteligente cierra este círculo en el cual los distintos dispositivos se encuentran ligados. Así, la televisión está siendo fusionada con Internet, las redes sociales y la computadora y toda esta convergencia está siendo dictada por los mismos usuarios que son los que deciden cómo hacerlo y en qué momento seguir fusionando y explorando (Monzoncillo, 2011).

Otra entrada de análisis que resulta interesante para reflexionar en torno al debate acerca de cómo la televisión ha sufrido el impacto de la integración de las nuevas tecnologías es la propuesta por Carlón (2012) quien, inscribe a los nuevos productos televisivos globales, como uno de los puntos clave para comprender el contexto actual. Específicamente, su perspectiva parte del diagnóstico que realiza a partir de la aparición de series de ficción. Señala en principio que en numerosos casos, por ejemplo *Mad Men* (2007-2015), *The Sopranos* (1999-2007) o *Lost* (2004-2010), alcanzaron reconocimiento académico. Es a raíz del éxito que muchas de estas producciones seriadas tienen, que propician que se inicie una discusión que cuestiona el histórico lugar del cine como proveedor de ficciones globales y en definitiva, dan cuenta que la aceptación de este éxito habla de la vigencia de la televisión. No obstante, menciona que, a pesar de esta situación, subyace una crisis en la industria televisiva. En su argumentación señala que esta crisis también se asocia a la programación, y es aquí donde su profundo análisis aporta herramientas valiosas para entender el fenómeno de las series de ficción. La clave está puesta en los modos de consumo. Las razones se circunscriben a que, en la actualidad, los espectadores consumen series bajo otras formas, como el streaming o DVD, y de este modo se pone en jaque a la institución emisora que se afectada. Estas

alteraciones traen consecuencias que se traducen, en gran parte, en los debates acerca del fin de la televisión. Continúa de este modo su argumentación:

Es común que el consumo se realice totalmente separado de la publicidad comercial e institucional (aspecto no menor en el diagnóstico de la crisis de los medios masivos). El segundo, (...) se hace mucho más difícil, que los sujetos registren los canales o las productoras que realizan estas series, debido a que las condiciones de consumo son totalmente distintas a las de la oferta institucional (en los portales, series e institución tienden a aparecer 'despegadas' entre sí) (Carlón, 2012, p. 73).

Es posible agregar que la descripción que realiza Carlón (2012) encuentra sustento en el hecho de que en las transmisiones en directo, la televisión encuentra un espacio de vigencia dado que la institución emisora y la publicidad forman parte de la misma transmisión y queda anulada la posibilidad del consumo autónomo. Retomando lo expuesto en párrafos anteriores, es posible afirmar que son las novedosas prácticas sociales, ligadas en su mayoría a la integración de las nuevas tecnologías, las que impactan en la producción televisiva.

1.2. La ubicuidad de las pantallas

Las transformaciones señaladas al comienzo del capítulo respecto al consumo audiovisual en referencia a la industria del cine y la televisión y la alusión al debate de la crisis de la vigencia de la televisión, permiten reflexionar acerca de la presencia ubicua de las pantallas en la sociedad. Un fenómeno que, lejos de ser novedoso, se ha gestado paulatina pero sostenidamente. Es así que, esta omnipresencia determina no sólo la percepción de la realidad sino que determina la experiencia vital en tanto individuos sumergidos en la ubicuidad tecnológica que atraviesa muchas de las prácticas sociales cotidianas. Pantallas electrónicas que conviven a diario con las personas, se encuentran presentes en los medios de transporte públicos, en los lugares de trabajo, en instituciones educativas, modelan el tiempo de ocio y esparcimiento, son sólo algunos ejemplos que ilustran su presencia. Pero lo que en todo caso ha sido el rasgo disruptivo, es el hecho de que estas pantallas participan en las relaciones interpersonales e incluso es la pantalla,

con su carácter ubicuo, quien dicta qué se puede hacer, qué no se puede, los modos en que puede hacerse y sobre todo, expone qué debe mirarse y escoge qué se oculta (Levis, 2012).

Es en este sentido que el uso intensivo y extensivo de los distintos dispositivos digitales, que en muchos casos son portátiles, está dando lugar a una serie de prácticas sociales hasta hace pocas décadas, impensadas. Un caso donde puede fijarse este tipo de cambios se halla en las nuevas modalidades híbridas de trabajo atemporal, como lo señala Levis (2012), en las cuales se ha alterado el uso el tiempo de ocio y entretenimiento. Desde su perspectiva de análisis, en numerosas ocasiones el tiempo libre ya no se destina específicamente al descanso sino que, por el contrario, se emplea en tareas paralaborales como la búsqueda de información en la web, redacción o producción de contenidos o mensajes de diversa índole, por ejemplo. ¿Qué consecuencias trae este tipo de prácticas tan extendidas en las últimas dos décadas? En principio una alternancia y confusión entre las actividades asociadas a lo lúdico y aquellas vinculadas al trabajo. Asimismo:

Cada vez más tiempo prisionero, entendiendo como tal a la construcción simbólica que encierra el uso del tiempo libre en la obligación de 'divertirse', en especial si es utilizando o consumiendo cualquiera de las muchísimas oportunidades que ofrecen las industrias del entretenimiento (Levis, 2012, p.3).

Un punto que puede destacarse como parte del marco de reflexión sobre la injerencia de las pantallas en la vida cotidiana se vincula a que debe sumarse a los dispositivos portátiles, como celulares o tablets, un nueva categoría de pantallas que han irrumpido a comienzos del presente siglo. Se trata de pantallas de grandes dimensiones de alta definición que, en mayor parte, se utilizan en actos masivos como espectáculos, recitales y actos políticos. Así, el fenómeno de la convergencia se da entre las computadoras personales, la televisión y la telefonía móvil con las nuevas grandes pantallas.

Ahora bien, y en referencia a los objetivos que articulan el presente Proyecto de Graduación, lo que emerge como un tema ineludible para revisar, se relaciona con la

dependencia tecnológica digital. Si bien será un tópico abordado en profundidad en el próximo capítulo, es oportuno señalar que, en la actualidad, cualquier individuo que pretenda estar comunicado y conectado para estar informados, también deberá contemplar que existe un doblez, una segunda capa que trae aparejado esta conectividad, en principio, percibida como transparente. A la idea de una sociedad vigilada y controlada se asocia otra idea que tiene que ver con que en todas partes y en todo momento siempre hay algún dispositivo cerca, aún bajo la forma de entretenimiento. Posiblemente, detrás de cada pantalla se encuentre alguna empresa que se encuentra realizando negocios (Levis, 2012).

Cada pantalla, entendida como superficie de representación, no sólo muestra, devela, sino que también oculta y esta operación deviene en una progresiva escisión entre el entorno social y cultural físico, las experiencias en el mundo real y la percepción que se construye a través de la intermediación de dichas pantallas. Levis (2010), sostiene que las pantallas acercan tanto como separan y que la consolidación del uso de ellas interfiere en las relaciones interpersonales. Agrega al respecto, lo siguiente:

La multiplicidad y diversidad de pantallas y de canales de difusión requiere contenidos y aplicaciones atractivas. Hay quienes pronostican que los usos sociales terminarán imponiendo una única pantalla que permita mirar televisión, navegar por Internet, escribir textos, editar imágenes y otras funciones que hoy cumplen televisores, computadoras o celulares multifunción minusvalorando las características ergonómicas de una y otra pantalla y las necesidades funcionales de cada una de las actividades (Levis, 2010, p. 141).

Lo que se presenta como un pronóstico en la cita de Levis (2010), quien sugiere la emergencia de una única pantalla, en cierto sentido ya constituye un escenario actual. Se puede observar que tanto la convergencia como la preeminencia de los dispositivos electrónicos, constituye un fenómeno que continúa expandiéndose.

Puede asumirse, siguiendo la entrada de análisis que propone Piscitelli (2005), que los cambios acontecidos en la esfera de la tecnología de las comunicaciones se traducen e impactan en diferentes aspectos sociales, culturales y técnicos, y cuyo nivel de transformación depende de la naturaleza y el alcance de la implementación de las nuevas

tecnologías. Es un hecho que el arribo de las pantallas ha modificado radicalmente la relación del usuario con éstas y con los contenidos que escoge consumir, ya que el espectador se encuentra interpelado por muchas pantallas al mismo tiempo, en una situación de coexistencia (Manovich, 2005).

Lo que puede señalarse como punto de confluencia entre los autores que conforman el marco teórico del presente Proyecto de Graduación, se relaciona con el sitio en el cual inscriben el protagonismo de las pantallas. Es en esta línea que resulta posible sumar al análisis de Manovich (2005), Levis (2010) y Piscitelli (2005), la mirada propuesta por Lipovetsky y Serroy (2009) quienes sostienen que luego de la preeminencia del cine a comienzos del siglo XX aparecieron en la segunda mitad del mismo siglo otras técnicas de difusión de imágenes que dieron como resultado la suma de más pantallas en el entorno social. Trazan una cronología en la cual sitúan a la televisión que, sobre todo a partir de la década del cincuenta empieza a tener una alta penetración en los hogares. En segunda instancia, señalan que la multiplicación exponencial se traduce con la llegada de las computadoras que, no tardan en ser personales y portátiles, las consolas de videojuegos, la irrupción de Internet y la telefonía móvil, las cámaras digitales e inclusive el GPS. Desde la perspectiva de Lipovetsky y Serroy (2009), la sociedad ha atravesado una transformación notable desde la pantalla espectáculo, también llamada unipantalla, hacia la denominada pantalla comunicación o también llamada omnipantalla, en un lapso menor de cincuenta años.

Es a partir de la integración de diferentes dispositivos digitales que la pantalla de cine, en las primeras décadas del siglo anterior única e insustituible, comenzó a diluirse en la era de la globalización. Observan que:

Pantalla en todo lugar y todo momento, en las tiendas y en los aeropuertos, en los restaurantes y los bares, en el metro, los coches y los aviones; pantallas de todos los tamaños, pantallas planas, pantallas completas, minipantallas móviles; pantallas para cada cual, pantallas con cada cual; pantallas para hacerlo y verlo todo (Lipovetsky y Serroy, 2009, p.10).

No obstante las coincidencias entre los autores recién citados, lo que emerge como una pregunta válida en referencia a los objetivos que guían el presente Ensayo se vincula con el abanico de interrogantes que se desprenden del actual estado de la cuestión. ¿Hasta qué punto reconfigura e impacta el despliegue de pantallas, descrito en párrafos anteriores, en la vida de los individuos en la actualidad? ¿Qué porvenir se avizora en relación con el campo del pensamiento y expresión artística? ¿Qué clase de vida cultural y democrática preanuncia la consolidación transversal de las imágenes digitalizadas y las nuevas tecnologías? (Lipovetsky y Serroy, 2009).

Lo que puede destacarse como fenómeno que se deriva de lo recién expuesto es que, del mismo modo que sucede en el mundo artístico frente al interrogante entre qué se considera arte y qué no, las fronteras se han vuelto permeables, porosas. Así, en la actualidad, no existe una diferencia categórica y nítida entre un film y un telefilm o serie de ficción, ya que es posible ver películas elaboradas con una estética íntimamente asociada a lo televisual. Inclusive, puede pensarse en telefilmes escritos y dirigidos por directores de cine, protagonizados por elencos provenientes de la industria cinematográfica y que cuentan, por ejemplo, con presupuestos similares a los del cine. Son estos debates los que inauguran un espacio de reflexión en torno a la serie de transformaciones que modelan, constantemente, los modos de consumo y los mismos modos de producción audiovisual (Lipovetsky y Serroy, 2009). El caso de *Black Mirror*, puede servir como un posible ejemplo de esta idea, sus episodios son autoconclusivos, el reparto de actores es diferente y no existe un hilo conductor lineal que conecte las tramas.

1.3. Las series como emergentes de una nueva etapa cultural

Si bien el presente trabajo no pretende revisar en profundidad la emergencia de las series de ficción ya que desborda los objetivos planteados, resulta oportuno volver sobre los mecanismos y factores que han hecho que, sobre todo en la actualidad, sea extraño encontrar a alguna persona que no sea seguidora de alguna serie. El consumo se halla

ampliamente extendido ya que la oferta es amplia e invita y fideliza a los espectadores, quienes renuevan el visionado como si se tratase de una cita regular (Lipovetsky y Serroy, 2009).

Por otra parte es posible añadir que, del mismo modo que los géneros cinematográficos, se puede hablar de géneros televisivos. Así, la clasificación puede aplicarse a ambas esferas. La definición de género supone aunar a todos aquellos programas que comparten ciertas características que pueden ser temáticas, formales o expresivas. Existen una variedad de criterios que pueden aplicarse para la clasificación de productos audiovisuales como por ejemplo, si se trata de productos seriados o únicos, su contenido o acaso, su estructura. Si se sigue la perspectiva propuesta por Fernández Díez y Martínez Abadía (1999), resulta posible encontrar géneros tales como musicales, educativos, de noticias y dramáticos. Precisamente dentro del género dramático se pueden distinguir las series, los folletines y los cortometrajes, entre otros. En relación a los objetivos planteados en el presente Ensayo, son las series las que portan relevancia por tratarse de una de las variables que articulan la reflexión. En este contexto, las series son productos de ficción con continuidad agrupados por capítulos. Adoptan estilos diferentes como las series de fórmula, las miniseries o las series de continuación. Un rasgo en común las iguala no obstante, se conciben y realizan para su exhibición exclusiva en televisión o plataformas como *Netflix*, por ejemplo.

Ahora bien, la legitimación de las series puede explicarse desde diversas aristas. Desde una perspectiva cultural, la relevancia que han adquirido las series se ve favorecida por la emergencia de una serie de eventos, festivales y actividades que han contribuido a su ascensión cultural. Los factores socioeconómicos, por su parte, también han sido determinantes para su consolidación, sobre todo, el hecho de que numerosas cadenas de cable han creado contenidos exclusivos para fortalecer sus identidades de marca. Y es esta producción continuada la que propicia la oportunidad de generar hábitos de consumo (Monzoncillo, 2011).

En cuanto a las variables tecnológicas, a los nuevos canales de exhibición debe sumarse el rol crucial de las redes sociales y su capacidad de comunicación. Inclusive la figura del fan, tal como lo señala Muñoz Fernández (2016), se vincula estrechamente con la emergencia de las plataformas digitales. Los motivos para señalar esta idea se encuentran relacionados con que, las mismas series, se benefician de la pregnancia que posee la red para ejercer su influencia y condicionamiento en el imaginario del público fiel que las consume.

Las series de ficción han experimentado un cambio en la percepción del público y han dejado de ser consideradas productos vulgares o conformistas para pasar a ser consumidas como productos inteligentes a tal punto que el visionado de algunas series de ficción se ha convertido en una actividad obligatoria para poder participar de ciertas conversaciones entre amigos o colegas (Cascajosa Virino, 2015). Es habitual, asimismo, encontrar comparaciones con la literatura o el cine de modo tal que se las ubica, con frecuencia, como ejemplo valioso de la cultura contemporánea. Desde el punto de vista de Muñoz Fernández (2016), la necesidad de inscribir a las series de ficción como productos artísticos que dan cuenta cabalmente del espíritu de época, no es nuevo.

Señala al respecto que:

Pero esta obsesión por crear un 'arte del siglo' no es nueva, ya que en este repentino encumbramiento de las series encontramos el viejo deseo de unidad del Arte que, por ejemplo, se expresó en el Renacimiento haciendo de la arquitectura el marco de todas las obras, en el Romanticismo con la música y en el Expresionismo con la poesía. Cuando se señala ahora a las series, como en el siglo XX fue el cine, para ese papel se intenta hacer un mismo recentramiento (Muñoz Fernández, 2016, p. 73).

La idea referida en la cita textual constituye más que un modo de explicar el fenómeno de las series, una clave de análisis que inaugura un espacio de reflexión dado que la consolidación de las series de ficción es un suceso que lleva, al menos, dos décadas y que aún reclama una aproximación desde la teoría, más profunda.

Por otra parte, el escenario audiovisual se presenta diverso ya que los modos de consumo no se limitan al cine y la televisión sino que, por ejemplo, el cine puede ser 3D,

mientras que la televisión puede ser por aire, satelital, HD o por cable. La integración de Internet, como se ha mencionado en párrafos precedentes, reconfiguró los hogares en los cuales la televisión ostentaba un rol predominante. La exposición masiva a las imágenes en una multiplicidad de pantallas se percibe como un fenómeno que trae aparejado el surgimiento de una amplia gama de contenidos audiovisuales que aseguran su supervivencia (González, 2013).

Puede señalarse que es a partir de la disociación entre el contenido televisivo y el aparato televisor como artefacto, que se han multiplicado asimismo las alternativas para el visionado de series. ¿Cómo influye esta situación en las prácticas de consumo? El contexto hogareño y el entorno familiar siguen vigentes. No obstante, convive con el visionado en solitario, en grupos de amigos o en pareja en diferentes espacios y lugares. Se explica así que, en una época caracterizada por la proliferación de pantallas, las series de ficción siguiendo los pasos de los antiguos folletines, desarrollan su sucesión de capítulos y temporadas y se multiplica su éxito en base a los seguidores y fans que, en muchas ocasiones, crean comunidades online en las cuales discuten, critican y generan una serie de discursos alrededor de sus series de ficción favoritas. De este modo, se puede sostener que es el concepto de serialidad, uno de los rasgos que precisan ser mencionados al reflexionar en torno a la televisión y a las series. Desde los primeros años del medio, el poder de fidelización asociado a la producción en serie, ha sido comprobado. En buena medida y a partir de este hecho, ficción, televisión y serialidad han sido los tres anclajes que presiden y garantizan los productos más populares y emblemáticos del medio (Gordillo, 2009).

Si la mirada se desplaza a las principales innovaciones de las series de ficción, sobre todo las dramáticas, es posible destacar algunas características narrativas disruptivas. El abandono de estructuras planteadas alrededor de una trama que puede alargarse hasta el infinito. En relación a este señalamiento, se escoge el planteo de temporadas que se ajustan, en mayor o medida, a trece capítulos cada una de ellas. Otro punto interesante

es la elección de los temas ya que se percibe una mayor libertad al abordarse tópicos que hasta hace poco tiempo atrás, han sido controversiales o tabú. Esta libertad se ha instalado, en parte, gracias a la irrupción de señales de cable que generan espacios para el tratamiento de temáticas que incluyen a la sexualidad, historias con altas dosis de violencia, series de contenido distópico y futurístico, entre otros.

Sin embargo, una de las características innovadoras que merece ser destacada ya que se vincula con los capítulos que serán analizados en el marco del presente Proyecto de Graduación, se asocia con que la tendencia habitual de la serialidad siempre ha sido, el final feliz. No obstante, esta tendencia se ha modificado desde el comienzo del siglo XXI, “y la estructura del mundo feliz gira (...) hacia propuestas donde la endogamia, la traición, la descomposición y la muerte se convierten en el hilo argumental omnipresente” (Gordillo, 2009, p. 140). Finalmente, es posible señalar que el *brand placement* de determinados productos o marcas se introducen, de forma evidente y llamativa, dentro de la trama de las ficciones.

Otro factor incide en la consagración de las series de ficción a partir del advenimiento de Internet como fenómeno insoslayable. En la actualidad, con el protagonismo de las redes sociales, son los mismos actores, productores, directores y el equipo técnico, quienes comparten en sus perfiles una serie de información íntimamente ligada al devenir de las series de ficción de las cuales forman parte. Avances y fotografías detrás de cámara, constituyen parte sin duda alguna, de la experiencia que significa ser un seguidor o fan, ya que establecen canales de comunicación fluidos y cercanos con los protagonistas.

1.3.1. Perfil de una serie exitosa

En el mismo sentido que la producción cinematográfica, la producción de series es objeto de constantes cambios que se relacionan tanto con la adaptación del género a los distintos momentos y contextos sociales, así como también a las expectativas del público. Sin embargo y más allá de estas variables, ciertos teóricos han delineado un prototipo de perfil con un conjunto de características que hacen de una serie un producto atractivo.

Desde el punto de vista de del Pino y Olivares (2006), y en referencia a las comedias, la atracción de la audiencia y el posicionamiento se relaciona con la presencia de la diversión y el entretenimiento como trasfondo de las relaciones entre los personajes. Asimismo, tiene relación con el tipo de composición coral, que gira en torno a personajes diversos que cuentan con perfiles sociológicos bien definidos que, en muchas ocasiones, exponen una pluralidad de estilos de vida en sintonía, en general, con las nuevas formas familiares (del Pino y Olivares, 2006).

En la misma línea, los autores mencionan que la creatividad y originalidad en la temática, los guiones y el modo de entrelazar las diversas tramas deben estar presentes para lograr el posicionamiento sostenido en el tiempo. Respecto al concepto de guión, resulta oportuno señalar qué se trata de la primera etapa concreta en la producción de una serie de ficción o film. Sirve para organizar el texto sobre un papel sin constituir precisamente un guión literario ya que la especificidad audiovisual hace que la estructura de una serie mantenga diferencias por sus propios modos de expresión (Fernandez Díez y Martínez Abadía, 1999).

Otra mirada respecto a los motivos que hacen que una serie de ficción sea considerada mejor que otra, la ofrece Cascajosa Virino (2015) y permite, de esta manera, poner en diálogo posturas diferentes respecto al tema para luego retomar estas reflexiones al momento de analizar los capítulos que forman parte del corpus de series que se analizan en el presente trabajo. La autora señala, en primer lugar, que constituye una tarea difícil delimitar qué es bueno y qué no. La calidad, no es una cualidad inmanente de las narrativas. Señala la necesidad de buscar y reconocer las cualidades estéticas que pertenezcan al universo de las series; no que sean un modelo trasladado del cine. Lo que solicita en definitiva, más que mencionar rasgos puntuales, es dar a las series la autonomía necesaria para realizar juicios valorativos y hasta para elaborar listas anuales que consignan las más vistas, como las que realiza la *American Film Institute*, en norteamérica. No obstante, lo más interesante, se asocia a la imposibilidad de encontrar

patrones universales para la evaluación sin tener en cuenta que el canon cambia de país en país y se rige por criterios muy disímiles.

1.4. El rol de los seguidores

Uno de los puntos claves para entender la consolidación y legitimación del visionado de las series de ficción se encuentra inscripto en la figura del fan, entendido como seguidor fiel de este tipo de producto cultural. Su emergencia no es nueva ni reciente, aunque su función dentro del esquema que se estudia en el marco del presente Proyecto de Graduación, sí lo es.

Décadas atrás, la función tradicional se encontraba vinculada, sobre todo, a la compra de productos de consumo asociados a las series que veían. En el actual contexto televisivo, la figura del fan ha encontrado un sitio más relevante. En parte, su potencial de consumo es más importante para un modelo de serie que no se encuentra destinada a un público masivo. De este modo, los fans cooperan en la adquisición de productos y son estos ingresos vinculados al merchandising los que influyen positivamente, en términos económicos. Puede pensarse que son las nuevas formas de consumo las que han colaborado con el desarrollo de la cultura de las series (Cascajosa Virino, 2015).

Otro concepto interesante para dar cuenta de los fenómenos que desencadena el visionado de series de ficción es el de seriefilia, idea que revela los comportamientos similares a los de una adicción en referencia a la disposición que se presenta en el consumo en solitario. Así, los adultos jóvenes, en mayor medida, constituyen la franja etaria que hace un uso intensivo de las nuevas tecnologías y es en este grupo donde se encuentran con más nitidez los efectos de la multiplicidad de pantallas y se observa de modo más claro la relación que mantienen con la televisión. Es a partir de la implementación de las nuevas tecnologías que se pueden señalar dos cuestiones. La primera, la emergencia de nuevas opciones para ver las series y en segunda instancia, el surgimiento de una multiplicidad de actividades en torno al visionado de series como lo es socializar (Cascajosa Virino, 2015).

Por último, merece ser mencionada la relevancia de las comunidades en línea de series de ficción que, como se ha mencionado anteriormente, cobran un nuevo papel y comienzan a ser visualizadas a partir de la extensión del uso de Internet a comienzos del siglo XXI. Pero lo que aquí constituye un aspecto novedoso es el hecho de que estos grupos o comunidades:

En muchas ocasiones eran puestos en marcha por las propias cadenas de televisión para monitorear la recepción de los programas y eventualmente lanzar globos sonda sobre aspectos de su difusión. Conforme la serie tenía un perfil más especializado, más importante era la función de estas comunidades en línea (Cascajosa Virino, 2015, p. 231).

Como se ha señalado, es posible rastrear varios puntos en los cuales emerge la figura del fan, e inclusive el de la comunidad conformada por fans. Su activa participación en foros, generando una serie de discursos críticos ha reconfigurado la escena de consumo. Inclusive, uno de los aportes más notables de Internet se asocian a que se han disuelto las jerarquías y ciertas limitaciones propias de la prensa tradicional, a partir de esta generación de discursos en un medio que es más horizontal y democrático.

Se ha abordado en el presente capítulo una serie de temas y conceptos que, se entiende, servirán de base conceptual para reflexionar en capítulos posteriores, los modos bajo los cuales la tecnología altera los hábitos de consumo cultural pero, asimismo, crea una dependencia que se intuye nociva para los individuos. Se han podido revisar distintas perspectivas provenientes de una serie de autores que, desde diferentes miradas conceptuales, han delineado un perfil de sociedad en la cual se ha configurado un nuevo ecosistema comunicativo que deviene en nuevas prácticas sociales (Serrano Puche, 2013).

En este sentido, el siguiente capítulo se concentra en indagar el rol de las pantallas en el entorno social. Uno de los interrogantes que se plantean refiere a si los dispositivos propician una cercanía con el mundo o, por si el contrario, confina a la sociedad a un aislamiento virtual y físico. Del mismo modo, se revisarán el rol de las redes sociales como espacios de reafirmación personal y las estrategias de socialización que traen

aparejadas. Tanto los temas que se han discutido en el presente capítulo como los que se revisan en el próximo, se entienden de utilidad para reflexionar en torno a las narrativas propuestas en la serie norteamericana *CSI: Cyber* y la británica *Black Mirror*.

Capítulo 2. La dependencia tecnológica digital.

El presente capítulo tiene por objeto reflexionar en torno a los modos bajo los cuales el fenómeno de la dependencia tecnológica digital modela el comportamiento social. Al mismo tiempo, propone discernir otra faceta de las adicciones, específicamente la relacionada con el visionado de teleseries. Es en este sentido que puede señalarse que la hiperconexión ininterrumpida asoma como rasgo distintivo del presente y revela una serie de efectos posibles de rastrear en la interacción social, en la construcción de identidades y en las prácticas comunicativas. Más aún, la proliferación de series disponibles como parte de la oferta actual para su consumo diario, forma parte del entramado que ha reconfigurado la relación entre los espectadores y la amplia gama de producciones audiovisuales. Es a partir de estos fenómenos, que el Capítulo 2 persigue revisar cómo la presencia ubicua de las pantallas y dispositivos impactan en la trama social atendiendo al objetivo central que articula el presente Ensayo. Los temas que se discuten a continuación buscan sentar una base conceptual que posibilite ser retomada para la futura indagación de las producciones audiovisuales seleccionadas. Se destaca que el marco teórico seleccionado para reflexionar acerca de los tópicos presentados ofrece una multiplicidad de perspectivas de análisis que enriquece el trabajo.

2.1. La deconstrucción de las relaciones ¿cercanía hacia el mundo o aislamiento virtual?

La conexión ininterrumpida ha alterado en buena medida las manifestaciones informales y las prácticas de comunicación asociadas a la vida social. Esto es, tanto las conversaciones entre familiares y amigos, como el acto de compartir las fotografías de un viaje reciente entre conocidos o la consulta por el estado de salud de un vecino o el ascenso en el trabajo de un amigo han dejado de pertenecer exclusivamente al ámbito de la intimidad. Desde la perspectiva de análisis de Van Dijck (2016) el cambio de estatuto se inscribe en que estas acciones comunicacionales señaladas anteriormente se han convertido, desde la presencia masiva de dispositivos tecnológicos, en inscripciones

formalizadas que “una vez incrustadas en la economía general de los grandes públicos, adquieren un valor distinto” (Van Dijck, 2016, p. 14). Así, resulta posible entender que los enunciados que solían emitirse de modo informal entre un grupo acotado de personas alteran su efecto por la mediación de las pantallas; su inserción en el espacio público inaugura nuevas lecturas y produce lo que puede denominarse como una socialidad conectada.

En este contexto, el concepto de socialidad conectada expuesto por Van Dijck (2016), encuentra similitudes con otro concepto utilizado por Cáceres Zapatero, Brande Senán y Ruiz San Román (2017). En este caso, los autores proponen el de sociabilidad virtual y la definen como las novedosas formas de ser y desenvolverse en el ámbito de la vida cotidiana sin la necesidad de interacción física con otras personas o entidades. Agregan en el mismo sentido que, bajo esta descripción, subyacen otras ideas que merecen ser destacadas:

En primer lugar, la importancia de la interacción como aspecto consustancial al ser humano; en segundo lugar, la relevancia de las nuevas posibilidades que se ofrecen para la conectividad constante y, en tercer lugar, el valor que adquiere lo social en este contexto. En el momento actual la presencia de la tecnología repercute inexorablemente sobre cómo las personas nos construimos y nos relacionamos, generándose un nuevo espacio de sociabilidad en el ecosistema digital (2017, p. 3).

En consonancia con los objetivos planteados en el presente Ensayo, la idea del ecosistema digital como paradigma, permite abordar las producciones audiovisuales que conforman el corpus de análisis ya que expone no sólo las nuevas maneras de vinculación que dominan las relaciones interpersonales en la actualidad sino que, posibilita discutir y reflexionar acerca de las múltiples consecuencias que el ecosistema digital trae aparejado en el entramado social. Surge así una pregunta que inaugura un primer debate y que cuestiona si, precisamente, la hiperconexión y disponibilidad de dispositivos tecnológicos genera aislamiento o, por el contrario, acerca a las personas borrando las distancias geográficas y desafiando la temporalidad.

Dentro del contexto digital se propician ciertas condiciones que invitan a las personas a vincularse emocionalmente desde nuevos ángulos, no tradicionales. Se gestionan nuevas estrategias para la construcción de identidades que, en gran medida, se traducen en un creciente anonimato que se inscribe sin fricciones en el ecosistema digital. “Visibilidad en la Red, popularidad versus privacidad, confianza en los otros como elemento esencial sobre el que basar nuestros juicios y decisiones” (Cáceres Zapatero, Brandle Senán y Ruiz San Román, 2017, p. 6), constituyen algunos de los rasgos que modelan en la actualidad a los individuos y que les otorgan un protagonismo inusitado y que se traduce en una revalorización de los sujetos. No obstante, este nuevo rol social que detenta cada persona activa en el ecosistema digital reclama ser abordado desde una perspectiva diferente. La contracara o revés de este desplazamiento hacia una sociabilidad virtual debe ser entendido como un espacio novedoso de encuentro social en el cual se despliegan y construyen identidades. Ahora bien, esta construcción de identidades en el espacio virtual posee rasgos específicos. La emergencia de apodos o nombres falsos dan lugar a una multiplicidad de perfiles que interactúan en la red desde el anonimato. Se desprende de este señalamiento que, en primera instancia, se acepta como modalidad, la interacción online desde y con identidades inciertas, acaso idealizadas. Asimismo, resulta oportuno mencionar que el anonimato que brinda la web tiene una faceta no deseada. Los delitos informáticos y el bullying entre otros, deben ser percibidos como fenómenos que atentan contra la intimidad y respeto de los usuarios.

2.1.1. Relaciones líquidas en las comunidades virtuales

Se pueden realizar ciertas distinciones entre la comunicación presencial, en la cual los individuos son accesibles el uno con el otro u otros, y la comunicación mediada por algún tipo de dispositivo tecnológico. Dentro de este marco de reflexión, los teléfonos celulares se han transformado, tanto por la cantidad de unidades existentes como por las

prestaciones y la intensidad de su uso en la vida cotidiana, en un instrumento esencial en la actualidad. Se puede añadir:

La extraordinaria capacidad de estos dispositivos ha favorecido el desarrollo de una experiencia de uso que dibuja un escenario integral en el que se solapan los procesos de comunicación, de intercambio, de búsqueda de información, de ocio y de construcción y reelaboración. La prodigalidad del acontecer digital ha reforzado, especialmente en los más jóvenes, la construcción tanto de 'campos' de actuación, con fuerzas que los gobiernan, como de un habitus digital de clase, en el sentido esencial definido por Bourdieu (Barrio, Borges Rey y Garcia Garcia, 2017, p. 64).

En las comunicaciones directas resulta improbable ignorar la presencia del interlocutor. Este señalamiento, lejos de ser banal, marca uno de los puntos de inflexión operados con el advenimiento de las tecnologías de comunicación. Sin embargo, la inserción de Internet y los celulares en la vida cotidiana de los individuos no traza una línea clara entre la experiencia virtual y real, entendiendo esta última como la esfera de lo físico y presencial. Así, la virtualidad en las relaciones humanas no puede fijarse con el advenimiento de Internet. Mucho menos, debe pensarse que la experiencia virtual en el ciberespacio no pueda ser catalogada como no real ya que es producida por sujetos reales desde espacios concretos y cotidianos de sus vidas y "que tiene efectos tangibles en la vida social, política y económica de los individuos y grupos que la utilizan" (Winocur, 2009, p. 20).

Resulta oportuno puntualizar que en el contexto de una comunicación mediada por algún tipo de dispositivo electrónico se multiplican exponencialmente los interlocutores y las relaciones entre los participantes se perciben más flexibles. Así, existe la posibilidad por parte de alguno de los involucrados en la comunicación en el ciberespacio de interrumpir la conexión o disminuir su atención e inclusive graduar su disponibilidad. Las relaciones no sólo son más flexibles sino que pueden pensarse como abiertas. No obstante, es posible añadir que lejos de generar inquietud o desconfianza el hecho de compartir información, fotografías o gustos personales en el ámbito de la comunidad virtual, en el ecosistema digital los individuos suelen no conocer las personas que tienen acceso a su

información, ni siquiera donde viven o qué tipo de utilización hacen con ese caudal de datos compartidos.

La cantidad y calidad de información que circula en el ciberespacio, constituye otro de los puntos más controversiales que merece ser analizado. En principio, la línea que separa la información privada de aquella que es pública se percibe como difusa. La huella que cada usuario deja a su paso en el espacio virtual a través de la utilización de los motores de búsqueda y diversas aplicaciones o la navegación por múltiples páginas web, proporcionan a empresas un caudal de información privada que deviene en una tarea dificultosa de control por parte de los usuarios de lo que puede denominarse como privacidad. En segundo lugar, y como consecuencia de lo recién señalado, existe una “preocupación creciente por ejercer control sobre los datos que se proporcionan y que están destinados a perdurar en la Red al margen de la voluntad del usuario” (Cáceres Zapatero, Brande Senán y Ruiz San Román, 2017, p. 10).

Otro aspecto relevante y que será retomado en la instancia de reflexión en torno al corpus conformado por las producciones audiovisuales, se asocia a que más de la mitad de la humanidad posee dispositivos electrónicos, y sobre todo teléfonos celulares, para poder comunicarse tanto con aquellos que viven lejos de su hogar o para seguir las novedades de sus ídolos o explicitar su fidelidad hacia determinadas marcas, como así también, para comunicarse con el grupo más cercano y próximo, acaso su familia o amigos. Esta posesión y la aspiración de aquellos que aún no tienen a su alcance los diversos recursos tecnológicos:

Trasciende la pertenencia de clase, la inclinación sexual, las diferencias de género y generacionales, el grupo étnico o el capital cultural. La pregunta de rigor que se plantea es: ¿qué fue lo que lo volvió tan necesario e imprescindible? (...) Por qué se ha vuelto tan perentorio, indispensable y trascendente, estar comunicados a todas horas y en todos los lugares? (Winocur, 2009, p. 29).

Una posible respuesta a los interrogantes planteados en la cita textual, pueden hallarse en la creciente digitalización de la vida cotidiana. A las comunicaciones interpersonales,

debe añadirse el entretenimiento, la participación ciudadana, la educación, como algunos de los ámbitos en los cuales la ubicuidad de las pantallas modifican la interacción social.

2.2. Distinciones entre lo público y lo privado en la red

Desde una perspectiva analítica, resulta interesante desmontar y examinar cómo los distintos microsistemas que conforman lo que se ha denominado en párrafos precedentes como ecosistema digital, dotan a la red de ciertos rasgos. Aún más, resulta pertinente revisar cómo impactan en la socialidad online. Por su misma naturaleza, se apoyan para su funcionamiento en el rol fundamental que poseen los algoritmos que subyacen en las aplicaciones en la modelización y direccionamiento de los deseos de los usuarios, y en el poder de éstos últimos para controlar los datos que vuelcan en las redes.

Facebook, Twitter, Wikipedia y YouTube entre otras, conforman la densa trama de aplicaciones que ponen en tensión el sentido de lo público y lo privado a una escala global. La significación que detenta la red al brindar la oportunidad a los usuarios de compartir información y conocimiento, carece de antecedentes en su escala y penetración. No obstante, la participación activa de los usuarios ha sido determinante en el desarrollo y consolidación de las condiciones de la socialidad online. Así, el caso de *Wikipedia* puede ser abordado como un ejemplo para subrayar esta idea. El concepto de una enciclopedia virtual en la cual “una gran cantidad de personas aporta entradas y trabajo de edición voluntario resultaría imposible e inimaginable sin la infraestructura conectiva que evolucionó a lo largo de estos años” (Van Dijck, 2016, p. 164).

Se desprende de lo señalado hasta aquí que, la sociabilidad online se nutre de un amplio abanico de perfiles de usuarios participantes. Influyentes, seguidores, personalidades reconocidas, admiradores, consumidores y creadores, lectores, entre otras variantes. De allí que resulte determinante para aplicaciones como *Twitter* o *Facebook*, la detección de usuarios que son influenciadores o de aquellos que tienen una gran base de seguidores. Las razones para afirmar esto, se basan en la numerosa cantidad de empresas, locales e internacionales, que se sirven de la arquitectura interna de las aplicaciones para

comercializar o promocionar productos y respaldar tendencias. El principio igualitario de los usuarios dentro del marco de las redes sociales se encuentra lejos de ser una realidad. Aún más, las plataformas como *Facebook* y *Twitter* disciplinan a sus usuarios para que estos cumplan ciertos roles y se ajusten a determinados patrones de comportamiento (Van Dijck, 2016). Las expectativas sociales, así, se gestionan desde el fenómeno de la hiperconexión constante.

2.3. El rol de las redes sociales como espacios de afirmación personal

El espacio virtual propicia un modo de comunicación interpersonal que posee sus particularidades, cómo se ha señalado ya. En el corpus de producciones audiovisuales que serán objeto de reflexión en los próximos capítulos, resulta posible discutir precisamente estas consideraciones. En principio, es en el ámbito digital donde cada usuario construye con facilidad una imagen de sí mismo que no siempre encuentra similitudes con la identidad real.

En este sentido, resulta pertinente mencionar que la identidad permite ser definida como el conjunto de rasgos que distinguen a una persona frente a las demás. Ahora bien, el concepto de identidad digital, dentro del marco propuesto en el presente Ensayo, alude a aquellas características de un individuo que se encuentran digitalizadas y al alcance del resto de los integrantes del ecosistema digital. El término identidad digital, acuñado en la década del '90 del siglo pasado, se ha consolidado con la emergencia de Internet y asimismo, como consecuencia de la integración masiva de las redes sociales y la telefonía móvil. Un aspecto que resulta interesante se vincula con que la digitalización permite rastrear, medir y cuantificar la visibilidad de los individuos al momento de navegar por la red. Asimismo, la digitalización posibilita medir el nivel de influencia de las personas a partir del número de seguidores, las réplicas y comentarios que otros participantes del ecosistema digital realizan sobre sus opiniones. "No solo es importante la cantidad de información que hay sobre mi persona, sino también el dónde, cómo y

quién lo hace, ya que todo ello va configurando mi reputación” (Perez Subías, 2012, p. 57).

Las redes sociales, específicamente, también pueden ser abordadas como dispositivos para la definición de las identidades frente a un otro, a otros. Así, es esta alteridad la que pasa a formar parte de la trama extendida del propio sujeto siendo, de este modo, esta red de contactos un mecanismo de validación de la propia identidad y que otorga un sitio preponderante a la mirada de los otros. *Facebook*, un caso ejemplar dentro del universo de las plataformas de la web, lleva a sus usuarios a extinguir las fronteras entre lo público y lo privado, generando una idea incierta acerca de lo relevante y lo no relevante. Lo que surge de estos señalamientos es que, se gestan una serie de modificaciones en la naturaleza de la intimidad de cada usuario que deviene en una realidad nueva, un nuevo constructo (Caro Castaño, 2012).

Se puede señalar, a partir de lo expresado en párrafos precedentes que, a diferencia de la comunicación offline, cada persona posee la oportunidad de asumir una identidad falsa o, dicho en otros términos, puede adoptar una serie de atributos en relación con el escenario en el cual representa un personaje. Los usuarios pueden proyectar simultáneamente diferentes perfiles en las diversas aplicaciones que conforman el ecosistema digital aún cuando no sean coherentes entre sí.

Una primera conclusión, parcial por cierto, que se desprende de lo mencionado es que, sobre todo para la generación de jóvenes nativos digitales las operaciones de modificación y/o ocultamiento de identidad se encuentra normalizado y naturalizado. Se puede agregar que en el marco de las comunicaciones virtuales se evidencian ciertos riesgos que conlleva la ausencia de la interacción corpórea. No obstante, es pertinente mencionar que aún en condiciones de virtualidad, los usuarios poseen herramientas para desmontar de forma crítica la puesta en escena de otros individuos con quienes interactúan.

2.4. Efectos y consecuencias del uso de las tecnologías digitales

A partir de la lectura detenida de los autores que conforman el Marco Teórico seleccionado para el presente Ensayo, emerge una multiplicidad de enfoques respecto a las consecuencias y marcas sociales que supone lo que se ha denominado, dependencia tecnológica. En primera instancia, dentro de este concepto, se encuentra analizado específicamente la dependencia al celular, como una de las aristas dentro del análisis global que incluye el uso extensivo de Internet en la vida cotidiana actual.

La dependencia a los diversos dispositivos electrónicos es una realidad, un hecho indiscutible. Tanto los entretenimientos televisivos, la navegación por Internet y el uso de las redes sociales ofrecen una inyección de adrenalina cibernética que acompaña a las personas como una nueva religión en una sociedad de digitalización irreversible (Ierardo, 2018).

Así, una aproximación reflexiva a la adicción al uso de Internet supone reconocer que, como otro tipo de adicciones, se entiende como preocupante cuando comienza a entorpecer gravemente el desarrollo de una vida normal. No obstante, se debe tener en cuenta el carácter instrumental de la tecnología. El desarrollo de adicciones desmesuradas a videojuegos o al uso abusivo de las redes sociales pueden ser abordadas como tales cuando se trata de formas sustitutivas de las satisfacciones y posibilidades de relaciones que la vida real debería proporcionar. Acaso, ante la escasez de gratificaciones, recompensas personales y feedback que se obtienen en contextos familiares o escolares, son las tecnologías digitales, como la computadora y los teléfonos celulares, los dispositivos que cobran un nuevo rol (Reig, 2013).

Winocur (2009), propone una analogía que le brinda la oportunidad de revisar qué tipo de vínculo establecen, en la actualidad, los individuos con sus teléfonos celulares. Sostiene que, al igual que el reloj en décadas precedentes, el celular detenta un sitio de objeto imprescindible. De este modo, señala que no solo se trata de un síndrome de abstinencia

digital lo que parecen sufrir las personas cuando pierden u olvidan su teléfono, sino un trauma de separación, una suerte de angustia de desconexión.

Si se acuerda en que la vida cotidiana se compone de certezas e incertidumbres, de diferentes tipos de vínculos, resulta pertinente señalar que en el seno de una familia tradicional, la incertidumbre se expresa como una conciencia no dicha, implícita, de los peligros a los cuales la sociedad se encuentra sujeta. El teléfono celular porta, en este contexto, un rol determinante ya que resulta clave para reactualizar la cohesión, real e imaginaria, de los espacios familiares donde se encuentran certezas. Winocur (2009), señala en este contexto que frente a ciertas condiciones de desasosiego provocadas por los múltiples cambios a escala global:

El celular constituye un bálsamo tranquilizador que nos permite amarrar a los nuestros en tribus de pertenencia constituidas en redes de familias, amigos, empleados, compañeros de trabajo, clientes, alumnos o pacientes, y también, un mecanismo de afirmación de la identidad individual, familiar y grupal a través de las conversaciones, referencias y complicidades que sólo hacen sentido entre los miembros de cada tribu (p. 34).

Se desprende de la idea expuesta en la cita precedente, un concepto que permite sintetizar claramente la dependencia que los teléfonos celulares provocan a sus usuarios. Este es, correa digital, concepto que alude específicamente a la necesidad de los padres de encontrar a sus hijos disponibles y visibles todo el tiempo mediante el uso de distintos dispositivos tecnológicos. Ahora bien, este ejemplo graficado en la tensión entre padres e hijos por sostener una comunicación ininterrumpida, posee como rasgo diferencial a la visibilidad como condición de la existencia contemporánea. Será en capítulos posteriores del presente Ensayo donde se volverá sobre la idea de visibilidad, subyacente en el corpus seleccionado en el marco de reflexión propuesto.

Asimismo, la ubicuidad de las pantallas y la conexión continua, revela otro efecto vinculado con la visión sesgada que se consolida en las redes sociales. De acuerdo a lo expuesto por Trejo Delarbre (2017), cada vez son más las personas que utilizan las redes sociales como *Facebook* o *Twitter* como fuentes de información acerca de asuntos

públicos. Sin embargo, es en este tipo de aplicaciones donde, como se ha señalado en párrafos anteriores, se entremezclan noticias que pertenecen al ámbito de lo público con información de tipo privado o personal. La jerarquización de las noticias, un punto crucial en lo que respecta a la oferta de los medios de comunicación tradicionales, se encuentra jaqueada ya que estas se entremezclan por la dispersión propia de la red.

El reemplazo de la primera plana del periódico por el muro de Facebook, integrado con noticias dispersas pero además no siempre verificadas, está significando una involución en las maneras de informarnos y de participar en los asuntos públicos (Trejo Delarbre, 2017, p. 9).

Del mismo modo, y sin dejar de contemplar el carácter maleable y abierto de las redes, las tramas que cada persona teje en su conexión y navegación por la web, se encuentran acotadas por las afinidades que establece con sus amigos o seguidores. Así, las redes sociales pueden ser abordadas como espacios virtuales en los cuales los individuos coinciden o disienten acerca de la información que circula, con otros individuos con quienes, gracias a las semejanzas previas, es posible continúe encontrando puntos de coincidencia.

2.4.1. La conexión como espacio de visibilidad y reconocimiento social

Una de las formas más claras de inclusión social, sobre todo en lo que respecta a la población joven, se articula en torno a las redes sociales online, las comunidades virtuales y el uso, en este contexto, de los teléfonos celulares. Se trata de un terreno en el cual se dirime y forjan identidades que persiguen garantizar la visibilidad y el reconocimiento de los pares.

Tanto las redes sociales como las comunidades virtuales despliegan mecanismos flexibles de inclusión y exclusión. Así, los individuos tienen la posibilidad de ejercer el sentido de pertenencia mediante prácticas lúdicas, que en su mayoría, cooperan en la reinención de sus identidades. Es en este punto donde cobran relevancia los significados subyacentes al acto de estar conectado. En primera instancia, alude a la cualidad de lo que puede ser observado a simple vista. En segundo lugar, y acaso más

pertinente en el marco del presente Proyecto de Graduación, se vincula a la existencia de un otro tanto en un sentido real como virtual. “La visibilidad garantiza la inclusión en un mundo cuya representación se ha desplazado de lo palpable a lo comunicable” (Winocur, 2009, p. 69). Una clave posible para comprender la importancia de la visibilidad, y que en algunos casos puede abordarse como dependencia hacia la tecnología, radica en lo amenazante que resulta la invisibilidad. Desde una perspectiva social, aquello que no puede ser visto en los medios electrónicos o compartido en las redes sociales, no existe.

2.5. La adicción a las series

Las series norteamericanas están ocupando el sitio, sobre todo desde el comienzo del siglo XXI, el espacio de representación que fue monopolizado por la producción cinematográfica proveniente de Hollywood durante la segunda mitad del siglo pasado. Desde la perspectiva de análisis de Carrión (2011), la serie *Los Soprano* constituye un punto de inflexión relevante ya que recoge parte de la tradición cinematográfica en varios aspectos. Un ejemplo que ilustra esta afirmación se halla en la serie de alusiones a diversas películas del mismo género, en este caso de gangsters, que resulta posible identificar. En principio, el guión fue concebido por David Chase para un largometraje aunque, evolucionó hacia el guión de una serie. Las huellas de citas a films de gangsters se encuentran presentes desde un cameo al director cinematográfico Martin Scorsese hasta en la presencia de conversaciones acerca de la saga del film *El padrino* que desarrollan los personajes de *Los Soprano*.

Se puede añadir, y en estrecha relación con la pretensión de trazar ciertas conexiones entre el cine y las series y con el fin de revisar la especificidad de estas últimas que, más allá de las alusiones directas a determinadas películas dentro de la trama de las series, se observa:

La incorporación de una forma de filmar la ficción como si fuera realidad que en sus orígenes fue una respuesta de los autores europeos al paradigma hollywoodiense. Ese uso de la cámara se ha convertido en un elemento fundamental de la narrativa televisiva (...). En el plano visual, encontramos el estilo documental; en el plano del

guión, el predominio de la alusión, de la referencia indirecta, de la información dosificada. Los mundos creados por las teleseries comienzan en el momento de crisis (de cambio) en que se inician todos los grandes relatos. (Carrión, 2011, p. 17).

El universo presentado en las series se ofrece a los espectadores de un modo directo, en algunos casos a través de texturas y con planos fijos que emulan los de una cámara de seguridad. Este ejemplo puede rastrearse no solo en aquellas producciones realistas sino asimismo, en las series con temáticas fantásticas. Un caso que ilustra estas afirmaciones es el de *The walking dead*, una producción que, de acuerdo a lo señalado por Carrión (2011), parece un documental de zombies.

No obstante lo señalado en párrafos anteriores, acaso un punto que merece ser destacado se vincula con un rasgo predominante de las series. En ellas se sella desde un comienzo un pacto con los espectadores para que estos asuman que cada historia planteada en las producciones audiovisuales sea percibido como real y, al mismo tiempo, ficticio como la vida misma. “Un mundo paralelo con el que relacionarse a través de la adicción” (Carrión, 2011, p. 18). Un posible abordaje para desentrañar los motivos que llevan a consumir las series de forma adictiva se halla inscripto en los nuevos modos de relación que cada espectador establece con los personajes. El nuevo estupefaciente se llama personaje, se trata de una frase que condensa una idea que representa cabalmente el sitio predominante que ostentan dentro de la narrativa, ya que estimulan la identificación, aunque ésta sea parcial. La apropiación y empatía con los personajes también se observa en la multiplicidad de artefactos y formatos disponibles en el mercado, ya que muchos de los personajes de series pueden conseguirse en figuras coleccionables, o son protagonistas de artículos y portadas en revistas de moda o especializadas en cine, e inclusive, son objeto de conversación entre amigos o fans como si se tratase de gente real.

En este mismo contexto de análisis y a modo de recapitulación y puesta en común de los dos tópicos tratados en el presente capítulo, resulta oportuno destacar una cuestión. En principio, se debe considerar que la proliferación de dispositivos tecnológicos y el

desarrollo exponencial de las tecnologías de información y comunicación, ha reconfigurado radicalmente los modos de relacionarse de los individuos y sobre todo, de los jóvenes nativos digitales. Ahora bien, el análisis acerca de los efectos y adicciones que se encuentran estrechamente asociadas al uso de la tecnología y la ubicuidad de las pantallas debe ser puesto en diálogo con los cambios que la industria audiovisual ha ido experimentando sobre todo en los últimos veinte años.

Con el propósito de ampliar esta idea, es conveniente señalar que a partir de las nuevas tecnologías, plataformas como *Netflix*, han capitalizado el gran caudal de datos que son recogidos a partir de la interacción digital que todos los individuos dejan en la red y que pueden ser almacenados y analizados. Los beneficios de contar con información valiosa son múltiples para numerosas empresas y en este caso específico, coopera para delinear los contenidos audiovisuales en función a los intereses de sus usuarios. Más aún, se ha impuesto como modelo de gestión no solo brindar contenidos audiovisuales en línea, sino también el de otorgar importancia al valor agregado de contar, desde el punto de vista de los usuarios espectadores, con recomendaciones de nuevos títulos que se encuentran seleccionados a partir de los datos previos de búsqueda y visionado realizados en su historial. Como consecuencia de este tipo de manejo de datos se logra mejorar la experiencia de consumo y se estima que, al mismo tiempo, contribuye al incesante consumo, compulsivo, de productos audiovisuales desde cualquier tipo de dispositivo electrónico compatible (Cascajosa Virino, 2015).

La puesta en común de diversas miradas analíticas de los autores citados a lo largo del capítulo, acerca del impacto del uso intensivo de la tecnología, permite en capítulos próximos abordar con claridad y desde una perspectiva audiovisual, el corpus de series que conforman el cuerpo de análisis del presente Ensayo. Cabe destacar, no obstante, que el tópico de la dependencia tecnológica aún reclama una conceptualización académica más rigurosa. La posibilidad de reflexionar en torno a los efectos que supone para una sociedad vivir inmersa en la ubicuidad de las pantallas, constituye un desafío.

Es en este sentido que cobra relevancia que existan producciones audiovisuales que problematicen estas cuestiones por su carácter de actualidad y por la oportunidad que cada una brinda para repensar las prácticas sociales mediadas por las pantallas. En el próximo capítulo, se persigue reflexionar en torno a *Black Mirror*, una de las series seleccionadas, con el fin de revisar de qué modo plantea y contribuye a la revisión crítica de diversas problemáticas sociales de su época. Se persigue observar cómo es que producciones como las series de ficción proponen a sus espectadores estrategias y claves para repensar los efectos de la dependencia respecto a las tecnologías, tanto en el ámbito de la vida privada como en la esfera de lo público.

Capítulo 3. La ficción distópica y la tecnología como eje central del relato

El presente capítulo persigue reflexionar críticamente acerca de una serie de ficción, específicamente la británica *Black Mirror*. Se revisarán las narrativas de los capítulos que conforman las tres primeras temporadas de la serie, exceptuando el episodio especial *White Christmas*. Las historias serán abordadas como textos audiovisuales desde los cuales reflexionar en torno a las consecuencias que supone la dependencia tecnológica digital en el marco de la sociedad actual y los efectos no deseados que trae aparejada el desarrollo de tecnologías informáticas. Un aspecto interesante para señalar y que convoca a todas las ficciones, no solamente presente en *Black Mirror*, es el poder que tienen para generar y estimular la conciencia del público ante procesos sociales significativos.

3.1. El mundo hipermoderno, la vida abstracta

Una de las características definitorias de la sociedad actual se asocia a su rasgo de hipermodernidad, concepto que desde la perspectiva de análisis de Lipovetsky y Serroy (2010), se articula en torno a cuatro axiomas o polos estructuradores. El hipercapitalismo, el hiperconsumo, la hipertecnificación y el hiperindividualismo. El análisis que ambos autores proponen, aporta claves de lectura para comprender y desentrañar cómo las lógicas de interacción de dichos axiomas se encuentran en la base la sociedad en la actualidad y explican, entre otras consideraciones, la emergencia de producciones como *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, que son reflejo y consecuencia, precisamente, de este conjunto de rasgos subyacentes.

No obstante los múltiples cambios que son posibles de mencionar en el campo del consumo, en lo asociado a la política y la globalización, en el presente Ensayo el énfasis se encuentra puesto en las derivas de la hiperconectividad y la hipertecnología. Uno de los puntos que emergen como relevantes, es aquel que tiene en el centro de discusión la emergencia de las tecnologías.

La alta tecnología despierta desconfianza en razón de sus efectos destructores no solo sobre el ecosistema, sino también sobre el mismo ser humano en sus relaciones, con el cuerpo, la experiencia sensible. (...) Internet es un peligro para el vínculo social, en la medida en que, en el ciberespacio, los individuos se comunican continuamente, pero se ven cada vez menos. En esta era digital los individuos llevan una vida abstracta e informatizada, en vez de tener experiencias juntos. Enclaustrados por las nuevas tecnologías, se quedan en su casa como crisálidas insularizadas (Lipovetsky y Serroy, 2010, p. 50).

En este contexto, es el cuerpo el que deja de ser sostén y ligazón de la vida real y es reemplazado por un nuevo universo descorporeizado, el de las pantallas y las relaciones interpersonales a través de las redes sociales. Aún más, se debe contemplar los diversos temores y sospechas de las posibilidades de vigilancia sin precedentes que se desprenden de los avances de las tecnologías de información. Dichas sospechas encuentran fundamento en la proliferación de cámaras de videovigilancia apostadas en lugares públicos y privados y en lo que ha sido señalado en capítulos precedentes, esto es, el gran caudal de información sensible que cada usuario deja a su paso en la red. Tanto los medios de comunicación como las nuevas tecnologías disponibles modifican radicalmente la percepción del mundo, y siguiendo el análisis de Ierardo (2018), es posible señalar que la tragedia de la cibercultura es la expulsión de la realidad para, a cambio, adoptar el ciberespacio como el lugar privilegiado para conectarse.

Sin embargo, y a pesar de la desconfianza que suscita el avance inexorable de las nuevas tecnologías, existe paralelamente una importante dosis de confianza, dando como resultado una relación ambivalente con los progresos alcanzados y con los que se asume se materializarán en un futuro cercano.

Lo señalado hasta aquí, habilita volver a revisar uno de los aspectos más críticos que la era hipermoderna convoca, esto es, una nueva era histórica de consumo, una revolución consumista. ¿Por qué motivo resulta relevante encontrar una conexión entre el hiperconsumo y la hiperconectividad? Entre otras cuestiones porque todas estas variables mencionadas con anterioridad se encuentran estrechamente relacionadas. La tendencia consumista encuentra su máxima expresión en los equipos y dispositivos portátiles que afectan sensiblemente a los individuos, entre los que se encuentran los ya

mencionados teléfonos celulares, computadoras personales y los videojuegos. Así, se consolidan y surgen incesantemente diversas obsesiones, “ciberdependencias, toxicomanías, conductas adictivas, anarquía en el comportamiento alimentario, bulimia y obesidad” (Lipovetsky y Serroy, 2010, p. 65). En esta línea, resulta oportuno inscribir las series televisivas como productos culturales pertenecientes a un contexto sociocultural específico, donde funcionan como cajas de resonancia al problematizar las temáticas y preocupaciones de su tiempo.

3.2. Black Mirror, el futuro ya llegó.

Uno de los conceptos centrales que recorre los capítulos de *Black Mirror* y que permite desmontar la narrativa es el de actualidad futura. Un concepto que alude, en este marco de reflexión, a la serie de tecnologías, innovadoras en su mayoría, que aparece en cada historia de la serie creada por el escritor y productor británico Charlie Brooker, y que aún no han emergido en toda su potencialidad pero que aún así, desde la ficción, sugieren un destino posible y acaso, inexorable. La ubicuidad de las pantallas y los diversos avances en el ámbito de la tecnología emergen así, como fenómenos que abonan esta idea.

En segundo lugar, se revisará el concepto de distopía que, en gran medida, atraviesa los diversos mundos que cada capítulo de *Black Mirror* propone a sus espectadores, entendiendo la noción de distopía a aquella representación ficticia de una sociedad futura que exhibe características negativas que desembocan en la alienación de las personas (Real Academia Española, 2018). Si bien *Black Mirror* es etiquetada como una serie de ciencia ficción por su proyección futurista, se puede añadir que expone la vida cotidiana en hipotéticas ciudades contemporáneas dominadas por las tecnologías de información y comunicación. Ahora bien, el futuro que pone en escena cada episodio de la serie se intuye perturbador y es aquí donde la referencia a la distopía encuentra sentido. No obstante, en este caso, la serie no abona a la tecnofobia ni apoya un activismo que vaya en contra de los avances tecnológicos sino que funciona como una alerta y espacio de pensamiento crítico para los espectadores respecto del peligro de la dependencia

tecnológica generalizada. Posiblemente, las críticas que tanto guionistas como directores pueden realizar desde el plano de la ficción sean, en ciertas ocasiones, más efectivas que las que se llevan a cabo en el terreno de lo puramente conceptual. (Ierardo, 2018). Así, es oportuno volver sobre la pregunta problema que subyace en el presente Proyecto de Graduación. ¿De qué manera pueden las series de ficción contribuir al debate acerca de los efectos asociados a la dependencia tecnológica? *Black Mirror* ofrece, en este sentido, un espacio fructífero de reflexión.

Uno de los rasgos sobresalientes y disruptivos de *Black Mirror* radica en que todos los capítulos que conforman las tres temporadas no guardan ninguna relación argumental entre sí, se tratan de relatos autoconclusivos. No comparten ni pertenecen a un mismo universo posible de ficción ya que no presenta personajes, locaciones ni rasgos perceptivos que los ubiquen en una sucesión temporal o espacial. El hilo que conecta los episodios se asienta en que cada uno de ellos propone evaluar las posibles consecuencias de vivir en entornos sociales atravesados por tecnologías de información y comunicación más avanzadas y complejas de las actualmente disponibles. Interpela colectiva e individualmente. Tanto desde el punto de vista de una comunidad o desde la perspectiva personal, su director, Charlie Brooker, parece interrogar si efectivamente la sociedad se encuentra capacitada para gestionar con responsabilidad los nuevos dispositivos tecnológicos. Si bien resulta oportuno reconocer que el desarrollo técnico en diversas áreas concede mejoras en el ámbito de la medicina, de las comunicaciones y el transporte no garantiza la elevación de la condición humana y *Black Mirror* deja al descubierto el revés del progreso, y escoge dejar al descubierto el derrumbe de las utopías. Es en este punto donde la tecnología se ubica como desencadenante de la trama. Pone en escena “los efectos sentimentales, psicológicos, morales y afectivos del uso y difusión de diversos dispositivos técnicos audiovisuales y comunicacionales” (Dominguez, 2017, p. 1). Se debe destacar que la reflexión a partir de esta serie, ofrece un punto de partida válido para reever los temas que articulan el presente ensayo. Desde

el punto de vista de producto audiovisual, los recursos que aparecen en cada episodio, como por ejemplo el uso de las formas de transición en la narración audiovisual, como la elipsis, permite que el relato alcance una complejidad que coopera en el desarrollo de tramas con varias capas de sentido, plenas de interrogantes (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999). Cada episodio de *Black Mirror*, inaugura un novedoso espacio de reflexión en torno a las consecuencias de una sociedad altamente tecnificada y son los diversos recursos narrativos los que cooperan en articular una composición de la imagen móvil que resulta definitiva para la información transmitida.

3.2.1. De la utopía a la distopía

Para comprender qué significa la distopía es necesario conceptualizar brevemente qué se entiende por utopía, término acuñado con anterioridad. Parte del sueño utópico, señala Ierardo (2018), se remonta a la Edad Media y al Renacimiento, y el autor escoge al año 1516, como fecha de quiebre en la cual Tomás Moro, entonces canciller del rey Enrique VIII de Inglaterra, en su obra literaria *Utopía* sienta las bases del género utópico. En ella, Moro imagina una sociedad ideal, atravesada por la armonía y la belleza. Una ilusión o quimera, acaso tal vez, un proyecto posible de ser alcanzado en un futuro. La vigencia del concepto como género literario se puede rastrear hasta la primera mitad del siglo XX. Sin embargo, luego de la Segunda Guerra Mundial, entre otros acontecimientos históricos, el proyecto utópico entra en crisis. La idea de un mañana sin conflictos y el de una sociedad justa, se desploma. “Un mañana congelado por la decepción (...) el futuro es promesa de pesadilla, encierro, angustia. El hombre prisionero de sus dispositivos técnicos” (Ierardo, 2018, p. 26).

La literatura ha dado cuenta cabalmente, el traspaso de la utopía a la distopía. Resulta oportuno mencionar solo algunos ejemplos que han influido a generaciones posteriores. *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, publicada en el año 1932; la obra *1984* de George Orwell publicada en 1949 y que se reconoce como una de las obras literarias más emblemáticas del género y finalmente, *Fahrenheit 451* del escritor Ray Bradbury. Son

estas tres obras las que consolidan la ficción distópica que años más tarde desbordará al campo de la cinematografía, la televisión y la cultura popular. Así, la distopía emerge vinculada a temas políticos, apelando a la satirización y el humor, y en el caso de las series que serán analizadas, poniendo en énfasis en las posibles consecuencias de una dependencia cada vez mayor a las tecnologías digitales.

3.3. Reflexiones en torno al argumento de *Black Mirror*

La primera temporada, emitida durante el año 2011 presenta tres episodios, *The national anthem*, *Fifteen million merits* y *The entire history of you*. La segunda temporada, por su parte, se compone de cuatro capítulos, *Be right back*, *White bear*, *The Waldo moment* y un episodio especial llamado *White Christmas*. Finalmente, la tercera temporada se articula en torno a seis episodios, *Nosedive*, *Playtest*, *Shut up and dance*, *San Junipero*, *Men against fire* y *Hated in the nation*. Se ha señalado con anterioridad que cada episodio es autoconclusivo y aún a pesar de poner en escena historias diferentes, un hilo transversal recorre su totalidad. Más que un futuro incierto, la serie propone un presente modificado, por cierto, se estima que la fuerza inquietante se basa en la familiaridad y cercanía que envuelve la narrativa. En esta línea, se puede agregar que:

Al enfocarse en la relación que muchos de nosotros en cualquier parte del mundo conectado tenemos con las nuevas tecnologías, el alcance de *Black Mirror* se vuelve no sólo global, sino quizá sin preverlo, político. Pues lo que esta serie despliega no es una subjetividad entre otras, como pueden serlo las figuras del héroe, del anti-héroe o la chica en peligro, sino figuras gestuales individuales y colectivas que conforman una alegoría de la experiencia común de nuestro tiempo: una forma subjetiva tecnificada, afectiva, pero también plástica y gestual, es decir estética, o mejor dicho: tecno-estética (Dominguez, 2017, p.1).

La transversalidad a la que se alude en la cita textual, permite analizar la serie desde dos perspectivas diferentes. Una primera opción, considerando cada capítulo por separado; una segunda opción y la escogida en el marco del presente Ensayo, rastreando ciertos tópicos comunes con el fin de reflexionar y discutir cómo se encuentran problematizados en cada ocasión. Se observan ciertos núcleos temáticos que son abordados desde diversas aristas, y que, si se acuerda que en las producciones audiovisuales subyace una

crítica social o un segundo mensaje que apela al pensamiento crítico del espectador, abre una serie de interrogantes que no siempre encuentran respuesta al final cada episodio de la serie. *Black Mirror*, el espejo negro en el cual todos los individuos se reflejan, funciona como metáfora de la ubicuidad de las pantallas que rodea a la sociedad y que, en mayor o menor escala, invita a revisar cómo se gestiona y administra el acceso a los dispositivos tecnológicos.

3.3.1. El costo político

The national anthem, *The Waldo moment*, *Men against fire* y *Hated in the Nation* permiten ser analizados bajo un mismo prisma, a pesar de sus diferencias argumentales. El hilo que atraviesa estos episodios trae a la superficie los efectos y costos políticos asociados al avance de las tecnologías de la información y comunicación. Asimismo, posibilita repensar la novedosa vinculación entre espectáculo y política y ofrece la oportunidad de revisar la categoría de anonimato virtual como uno de los efectos menos deseados de la cibercultura e hiperconectividad.. Un punto que merece ser destacado que emerge en los episodios, no obstante, es que lo desmedido, lo impensado y hasta lo inesperado proviene tanto desde el aparato estatal como de parte de sujetos anónimos amparados en la inconmensurabilidad de la red. Ver imágenes 1, 2, 3 y 4, pag 5 y 6, cuerpo C.

La red, internet, Facebook aparecen como factores de desestabilización y matrices de nuevas subjetividades: un nuevo poder al alcance del individuo cibernético para irritar, o pellizcar, a los poderes constituidos (...) Los medios de comunicación emergen como un poder dentro del poder, buscan la caza y la manipulación de la información para mantener entretenida a su audiencia (Ierardo, 2018, p. 42).

En *The national anthem* el secuestro de una princesa en el Reino Unido desencadena una serie de sucesos extraordinarios. Ante el secuestro, el pedido para su liberación coloca a todo el gobierno frente a una encrucijada. La condición que impone el secuestrador es que el Primer Ministro copule con una cerda y que este acto sea transmitido por televisión a toda la población. En este caso, el grotesco exacerbado del relato no impide, desde el punto de vista del espectador, involucrarse en lo que emerge como un dilema moral y ético que inaugura una serie de interrogantes. Algunos de ellos

asociados a los límites que la política encuentra en tiempos de hiperconexión, donde los medios electrónicos de difusión cobran un papel crucial. En segundo lugar, el capítulo expone cómo las redes sociales inciden, gracias a su viralidad, en la propagación irreversible de noticias o acontecimientos, como ocurre con la noticia del secuestro y las condiciones, humillantes para la clase política, de su liberación.

The Waldo moment constituye otro de los episodios que funciona con una doble lectura en su temporalidad; la primera anclada en el presente, la segunda, como proyección de un futuro cercano. En este caso, Waldo, el protagonista de la historia es un dibujo animado digital devenido en candidato político en lo que se intuye una campaña electoral atravesada por la preeminencia de las imágenes y la tecnología de la información. A lo largo del episodio, el dibujo animado cobra vida propia, se convierte en una personalidad mediática y es presentado en la historia como el candidato de la antipolítica, una creación que permite ser entendida desde el concepto de sociedad del espectáculo acuñado por Debord (1967). En su texto homónimo, el autor desliza que “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes” (1967, p. 9). Así, en el capítulo se evidencia cómo la política queda dominada por la cultura del entretenimiento reduciendo la complejidad de un proceso electoral a un mero espectáculo encarnado en la forma de *talk show*. Acaso, uno de los puntos que merecen ser destacados en el episodio que se analiza se vincula a los rasgos de cada personaje. En una primera instancia, el actor que detrás de las pantallas da vida con su voz y sus declaraciones a Waldo, vive la exponencial popularidad del personaje como una contradicción entre el éxito y la degradación. Si bien el episodio pone en escena el poder de las imágenes mediatizadas y la viralización que de estas se hace a través de los dispositivos digitales, la historia propone paralelamente, revisar los mecanismos que subyacen detrás de este dibujo animado que rompe la indiferencia de los votantes espectadores, despertando una inusitada avidez en el seguimiento de la campaña. Por el otro lado, la figura del político propuesta desde la narrativa audiovisual, se encuentra

disputando la campaña con Waldo, dejando en evidencia la prescindencia de personas reales, de los políticos tradicionales. Sugiere Ierardo (2018) que, debido a la cultura del entretenimiento, el personaje animado es aceptado e incorporado sin fricciones. Añade en el mismo sentido que el personaje de Waldo:

Puede dar su discurso eleccionario sin las debilidades de los políticos reales. En los debates, un equipo de colaboradores podría, via Google, suministrarle rápidamente datos estadísticos para fundamentar sus dichos, y luego invadir Twitter con sus ocurrencias (...) Waldo como candidato digital crea una política sin políticos en apariencia, pero con el propósito de manipulación de las multitudes propio de la política tradicional (Ierardo, 2018, p. 72).

Lo señalado por el autor revela un futuro posible y es aquí donde la fuerza de la narrativa cobra una fuerza inusitada. Expone, en cierto sentido, el desencanto contemporáneo de la sociedad hacia la política. Y es en este marco de reflexión donde emerge con potencia lo que ha sido señalado por Debord (1967) al sostener que, donde el mundo real se transforma en simples imágenes, como en este caso el candidato virtual encarnado en Waldo, estas simples imágenes terminan convirtiéndose en seres reales.

En *Men against fire* el foco de la distopía se desliza hacia los efectos que, desde la lógica narrativa propuesta en *Black Mirror*, se intuye traerá aparejado la integración de nuevas tecnologías en el ámbito militar. Bauman (2013) ha señalado que desde los comienzos del siglo XXI la tecnología militar ha logrado despersonalizar la responsabilidad hasta un punto en el cual se da un efecto de adiaforización del asesinato militar, esto es, “su salida de la categoría de los actos sujetos a evaluación moral” (Bauman, 2013, p. 96).

El episodio pone en escena a un grupo de soldados, se presume que la historia transcurre en un futuro próximo, que se enfrenta a cucarachas gigantes que saquean depósitos de alimentos en una aldea y que en este accionar, atemorizan a los pobladores locales. Ahora bien, la historia sigue la trayectoria de uno de los soldados, Spire, quien equipado con una serie de dispositivos de alta tecnología cumple su tarea asignada, exterminar las cucarachas. No obstante, el relato se complejiza y deja expuesto lo que ha sido marcado en capítulos anteriores del presente Proyecto de Grado, inaugurando una serie de interrogantes dirigidos a reflexionar acerca de los efectos de la incorporación, y

su consecuente dependencia, de nuevas tecnologías en diversos ámbitos, y como ocurre en este episodio, en el ámbito de un grupo de militares.

El crecimiento tecnológico se traduce en la capacitación y entrenamiento de los soldados como máquinas de matar. Portan máscaras implantadas en sus caras, con ojos artificiales que potencian su visión y que proyectan pantallas virtuales, planos y mapas tridimensionales e imágenes que provienen de los registros de drones que se hallan recogiendo información sobre los espacios a atacar. En este contexto, los medios virtuales y la realidad aumentada, tecnologías que suelen asociarse en la actualidad al ámbito de los videojuegos, se inscribe en un escenario diferente.

Uno de los aspectos más interesantes que se propone desde el relato se asocia precisamente, a la mirada distópica que atraviesa el episodio. La tecnología, más allá de los avances, expone fallas y grietas que ponen en peligro la misión de este grupo de soldados. Así, el soldado Spire, luego de un enfrentamiento, es encandilado por una de las cucarachas con una luz proveniente de un dispositivo que interfiere el correcto funcionamiento de su máscara implantada, de modo tal que caen las certezas acerca de las características del enemigo a aniquilar. El concepto de la duda es, a partir de este momento, el eje sobre el cual se desarrolla el relato. La duda en el soldado Spire deja expuesto que el fin último del ejército equipado con alta tecnología no es ya matar al enemigo sino, matar la verdad.

A partir de lo señalado, la narrativa de *Men against fire* posibilita repensar, en un espectro más amplio, la brecha que se instala entre la percepción real del entorno real y la percepción mediada por dispositivos tecnológicos de los individuos. A partir de las averías en su máscara implantada, el soldado comienza a percibir sensaciones que estaban anuladas, así, las percepciones filtradas por su equipamiento emergen poniendo en riesgo su capacidad sensorial que le permite ejecutar efectivamente el acto del combate. El desperfecto de su equipo le posibilita descubrir los sonidos de los pájaros y la textura del pasto, y así también la verdadera identidad de su enemigo. “El enemigo no

es real. Es una construcción tecnológica y virtual. Lo virtual se yuxtapone a lo real, lo distorsiona y oculta” (Ierardo, 2018, p. 131). En este episodio las cucarachas son, sin la mediación de las máscaras de los soldados, hombres y mujeres, dejando al descubierto que el enemigo no es un otro sino un semejante.

Otro punto que merece ser señalado, se refiere al proceso que desencadena la crisis frente a la develación del soldado, acerca de la identidad del supuesto enemigo, allí el relato propone desde su lógica interna una solución frente al dilema planteado en la narración. Se puede mencionar que, cuando la programación tecnológica encarnada en el implante facial de los soldados, comienza a fallar, la mente logra liberarse. Por esta razón, la figura del psicólogo que intenta recuperar el orden perdido de Spire le ofrece borrar de su mente las huellas de todo lo ocurrido. Este giro en la narración encuentra resonancias con una de las falacias del entorno virtual actual, que aquello que se borra de los archivos puede ser tomado como no existente. Una suerte de cura digital y virtual del trauma.

Si bien la crítica a la manipulación de la guerra atraviesa la historia del capítulo de la serie, invita sobre todo desde el marco de indagación del presente Ensayo a cuestionar cómo los individuos perciben su entorno a partir del advenimiento de las pantallas. Se ha señalado en el Capítulo 1 respecto a los efectos de la ubicuidad de las pantallas, que una sociedad hiperconectada debe contemplar que existe un doblez, un zona no transparente e inclusive no deseada.

En la misma línea de indagación, el último de los capítulos que pueden ser analizados desde los costos políticos que trae aparejado la significancia de las redes sociales y la tecnología, es *Hated in the nation*. En este caso, la historia se encuentra atravesada por una de las consecuencias menos deseadas y dañinas de la exposición en las redes y el anonimato del que gozan los individuos en sus conexiones virtuales con conocidos y desconocidos. Acaso, y en estrecha relación con los objetivos planteados en el presente

Proyecto de Grado, el tema de los efectos nocivos, como el acoso virtual, encuentra en este episodio un relato potente. El odio, es el tema central.

La actitud odiosa multiplicada por las redes sociales. Las redes intoxicadas de odio desbordado que muestran otra contradicción de la civilización: avance tecnológico veloz y, a la vez, regresión emocional por los sentimientos hostiles desatados. La cultura digital y su pulsión regresiva: la libertad para agredir, insultar, despreciar, muchas veces desde el anonimato de perfiles falsos; libertad para el odio digitalizado (Ierardo, 2018, p. 137).

En *Hated in the nation* el odio viralizado se cobra sus víctimas a través de unas abejas robóticas asesinas, un recurso narrativo que se inscribe en la perspectiva distópica que pone en escena *Black Mirror* en todas las entregas y que asociado a los avances de la tecnología, expone las variantes de la crueldad y linchamiento social propulsado por la sofisticación digital. En este capítulo, es un hashtag el puntapié para la viralización de los mensajes que persiguen castigar a las personas odiadas por ciertos ciudadanos y que por diversos motivos los vuelven blancos de las abejas. Lo que resulta interesante, sin embargo, y que desborda en cierto sentido la trama del capítulo, se asocia a poder revisar y reflexionar qué se problematiza en la narrativa de *Hated in the nation*. La descarga del odio y el desprecio que se gestiona desde la virtualidad brinda, desde el anonimato, la oportunidad de desahogar frustraciones pero, acaso lo más perturbador desde la lógica que propone el relato ficcional es que, se traspasa el ámbito de las pantallas omnipresentes y alcanza a la realidad; las abejas matan en pocos minutos los individuos seleccionados para pagar con sus vidas ciertas conductas.

Ahora bien, este capítulo ofrece una segunda lectura asociada a los motivos de la existencia de las abejas robóticas y su primera razón de existencia, en lo que se supone una sociedad futura que persigue reemplazar el colapso y desaparición de las abejas reales. La justificación de la presencia de las abejas artificiales para polinizar las flores deviene catástrofe merced a la vulnerabilidad de la ingeniería informática encargada del correcto funcionamiento de las abejas. Así, la historia que subyace a la trama principal se intuye amenazante, expone las fisuras de las nuevas tecnologías cuando estas son cooptadas para fines delictivos o ilegales. Más aún, el propósito de polinización artificial

se derrumba como argumento y en cambio, emerge la verdadera razón de su existencia. “Su verdadera motivación es la vigilancia nacional absoluta (...) las abejas artificiales son parte de la vigilancia informática contemporánea” (Ierardo, 2018, p. 143). Las múltiples capas de sentido del episodio, posibilitan revisar lo que ha sido señalado en capítulos anteriores, esto es, los pliegues que suponen los avances en tecnología cuando las arquitecturas que los sostienen permiten desviar hacia actividades que en principio, son objetables.

3.3.2. La intimidad vulnerada

Otro núcleo argumentativo que resulta posible revisar se centra en el ámbito en ciertas consideraciones respecto a la intimidad de las personas. Así, la esfera de lo privado se encuentra abordada desde diversas aristas en tres capítulos de *Black Mirror*. En este sentido, se propone reflexionar en torno a la narrativa de *The entire story of you*, *Be right back* y *Shut up and dance*, tres episodios que invitan a indagar cómo impactan las tecnologías en la vida privada de los individuos. Se despliegan diversos subtemas que, sin embargo, cuestionan la relación directa que cada persona establece en su círculo cercano. Ver imágenes 5, 6 y 7, pag 7 y 8, cuerpo C.

En *Be right back*, episodio que inaugura la segunda temporada emitida en el año 2013, el relato presenta a una pareja joven, Martha y Ash, que inesperadamente se ve atravesada por una tragedia. Ash muere en un accidente de tránsito poco después de que la pareja se mudase a una casa en el campo. A partir de este hecho, la vida de Martha cambia trágicamente y debe atravesar el duelo que, en principio y de acuerdo a la historia, resulta intransitable y doloroso. Es aquí donde el relato pone en escena dos temas que atraviesan la trama y sobre todo, generan una serie de interrogantes respecto a la convivencia entre humanos y androides.

La historia revela que, durante el funeral de Ash, Martha se entera de la existencia de una tecnología que permite a los deudos volver a conectarse con los difuntos. Uno de los requisitos para que la experiencia sea satisfactoria es que el ser fallecido haya mantenido

altos niveles de actividad en redes sociales. Finalmente, la joven decide probar el servicio que ofrece diferentes soluciones tecnológicas que apuntan a reemplazar a la persona fallecida. En un principio, la interacción entre la joven y su difunto novio se limita al intercambio de textos y mensajes de audio, un servicio que se logra gracias a la información que queda, al modo de huella personal, de las conversaciones virtuales que ambos mantuvieron antes de su muerte, en distintas aplicaciones como *Whatsapp*, *Facebook*, *Twitter*, entre otras. Aquí, el rol de la inteligencia artificial cobra una relevancia que encuentra sintonía con el tono distópico que recorre la serie. El relato muestra cómo, a través de una aplicación digital, Martha mantiene conversaciones con Ash. El efecto de extrañeza que recorre el capítulo se funda en el tono familiar de dichas conversaciones. La explicación para esto es, como se ha mencionado, se encuentra en el hecho de que la aplicación reconstruye a través de los diálogos, fotos y videos de Ash, un perfil ajustado de su personalidad, modos de hablar, frases habituales, esto es, ciertas marcas discursivas.

Un segundo punto crucial del capítulo se opera cuando la protagonista decide comprar un androide con la apariencia de su novio, para suplir su ausencia y en cierto sentido, para completar la experiencia de comunicación con la presencia física de un clon. Las nociones de inmortalidad y clonación emergen como un dilema contemporáneo novedoso no exento de contradicciones.

Tras dudarlo por un breve tiempo decide aceptar esta propuesta, y poco después recibe las piezas y la maquinaria que harán posible la confección del robot en cuestión. Una vez montado, resulta sorprendente la similitud entre el verdadero Ash y el Ash robot, a pesar de ciertas características que son omitidas, como algún que otro lunar o el vello facial. Las reacciones iniciales de Martha son de incredulidad y de incomodidad; al fin y al cabo tiene delante a un robot físicamente idéntico a su difunta pareja, y que parece expresarse tal y como él lo hacía (Molina Pos, 2016, p.1).

Se puede desprender de lo mencionado hasta aquí que *Be right back*, cuestiona ciertos temas que se encuentran en el centro de la reflexión del presente Ensayo. El primero de ellos, estrechamente ligado al concepto de identidad digital analizado en el capítulo

anterior. En este sentido y a propósito de la narrativa que plantea el episodio, resulta interesante repensar qué sucede cuando una persona navega e interactúa en el marco del ecosistema digital, qué tipo de imagen o versión construye sobre sí mismo tomando en consideración que, al mismo tiempo, ese caudal de información personal se encuentra al alcance del resto de los integrantes de la red. En segundo lugar, la ficción distópica de *Black Mirror* posibilita pensar si esta clase de avances tecnológicos, que pueden ubicarse en un futuro próximo y que se nutren de información personal y privada que en la actualidad ya poseen un alto valor para empresas y organizaciones, tendrán la capacidad de injerir en procesos personales, como los duelos y la soledad.

Otra perspectiva de análisis asociada al tópico de la intimidad es puesta en escena en *The entire story of you*, un episodio que deja al descubierto cómo ciertas tecnologías que en un principio parecen traer soluciones a la vida cotidiana se tornan un arma de doble filo, impactando negativamente en las relaciones interpersonales. En este caso, el capítulo propone un relato situado en un futuro donde los dispositivos electrónicos se perciben como agentes que invaden la privacidad, ya que las personas tienen unos pequeños implantes en sus cabezas, precisamente detrás de la oreja, que le permiten recordar con exactitud y detalles exhaustivos todo lo vivido. Aún más, permite que cada persona proyecte en una pantalla las imágenes grabadas. Lo interesante del planteo, en este caso, se relaciona con la idea de que el pasado puede volver al tiempo presente de un modo que desafía la lógica del tiempo.

El hombre futuro imaginado por la ficción tiende a vivir atrapado en un pasado digitalizado. Lo nuevo que se vive alimenta la memoria total e infalible del pasado que se absolutiza y se convierte en momento principal del tiempo. (...) La memoria artificial es un mecanismo de retención de los individuos en la jaula de un pasado digital imborrable (Ierardo, 2018, p. 56).

El episodio propone observar cómo una pareja joven comienza a transitar una crisis, a partir de la sospecha de infidelidad de la mujer hacia su pareja. Es a partir del implante, que el joven vuelve a recordar detenidamente una escena en particular, transcurrida

durante una cena con amigos en común, con el fin de encontrar pruebas sobre sus sospechas. No obstante, una vez que el espectador acepta con naturalidad la trama del relato, los temas que se problematizan en el capítulo emergen con mayor potencia y se intuyen movilizantes, ya que el énfasis de la trama desborda el tema de la infidelidad. En primera instancia, se revela que el personaje masculino no puede evitar volver a recordar y evaluar desde diversos ángulos ciertos acontecimientos de su vida personal y es allí donde se intuye el rol crucial que pueden llegar a tener en un futuro próximo los dispositivos tecnológicos que, como en este caso, habilitan visitar y perfeccionar la memoria. Siguiendo el análisis de Ierardo (2018), el horror de *The entire story of you* radica no sólo en poner en duda la precisión de la memoria natural sino que, apuesta por tecnología que desarrolla la memoria artificial como instrumento para la inspección de la memoria individual y como práctica de revisión de la memoria de otros. No hay pasado perdido u olvidado, siempre hay reactualización. El episodio permite, dentro del marco de reflexión del presente Ensayo, aproximarse a los efectos no deseados que se desprenden de la vida social y privada atravesada por diversos dispositivos y tecnologías de información. Es en esta línea que *Black Mirror*, sitúa a *The entire story of you*, en un futuro cercano, muy similar al tiempo actual, exceptuando la presencia en los cuerpos de los implantes que registran todos los acontecimientos vividos. La potencia de la historia se debe, en gran parte, al modo de cuestionar aspectos que impactan a todos los individuos.

El último episodio que permite ser abordado tomando en cuenta los modos bajo los cuales la intimidad y privacidad es violada o violentada por la presencia masiva de dispositivos electrónicos es *Shut up and dance*. Acaso, uno de los capítulos más paranoides y posible de ser situado en la actualidad. Sin embargo, la trama desborda los miedos habituales y actuales que recorren el imaginario de los usuarios al sentirse espiados o, al menos, permitirse tener la sospecha de que están siendo observados por

ojos anónimos cuando utilizan sus dispositivos como son los teléfonos celulares y las computadoras personales.

El personaje central del capítulo es un adolescente tímido y retraído que comienza a ser amenazado por un *hacker* que lo ha grabado, a través de la cámara que tienen las computadoras personales, mientras se masturbaba en la privacidad de su cuarto y a solas, frente a su laptop. Desde el inicio, la trama instala ciertos interrogantes acerca de qué se considera socialmente vergonzante frente a la mirada de los otros, y deja al descubierto que muchos secretos o conductas inapropiadas al salir al público conocimiento, se convierten en una tragedia personal que puede destruir la imagen e incluso la vida de alguien. Si bien la historia comienza siguiendo al adolescente obedeciendo los pedidos del *hacker*, se suman otros personajes que se van encadenando en esta historia y que, en su conjunto, dejan expuesto que el concepto de intimidad es frágil en el ecosistema digital. En principio, se intuye que cada uno ha cometido algún acto deshonesto, reprobable o ilícito. La trama se complejiza hacia al final, y quiebra la empatía del espectador hacia al adolescente, al descubrir que estaba consumiendo pornografía infantil al momento de masturbarse. Se explica así el terror que acompaña al joven en la historia y que se encuentra vinculado a una doble razón. La sensación constante de amenaza de que su conducta llegue a oídos de familiares y amigos, exponiendo el poder de la viralidad online y al mismo tiempo, el tema de la vigilancia continua. De este modo, se coincide con lo sugerido por Ierardo (2018), al señalar que:

El propósito de la mirada intrusa no es castigar para moralizar y reeducar, sino gozar sádicamente con el castigo. Los nuevos temas se asoman entonces: la vigilancia informática del secreto individual, la ruptura de lo privado y el sadismo que conducirá (...) al bullying. (...) Las víctimas de esta 'teología de la vigilancia informática', de este 'Dios digital furtivo', son los individuos, no los Estados, las instituciones, las poblaciones en su conjunto, o las personalidades de relevancia política o empresarial (2018, p. 117).

Finalmente, se considera necesario volver sobre la figura del *hacker* como paradigma contemporáneo del sujeto que posee las habilidades necesarias para sondear la web y

romper las barreras de seguridad. En el caso específico de *Shut up and dance* y qué podrá ser retomado al momento de reflexionar en torno a la trama que sostiene *CSI: Cyber*, la figura del hacker toma la forma de una subjetividad que se infiltra a través del ojo de una cámara web y observa desde el anonimato, graba y toma registro de los archivos secretos de la privacidad. Estos señalamientos habilitan ser considerados dentro de las consecuencias que trae aparejada una sociedad que en la actualidad, y posiblemente en un futuro cercano, se encuentra atravesada por los avances de la tecnología.

3.3.3. La sociedad observada a través del espejo negro

El último núcleo de reflexión gira en torno a cinco episodios que abordan temáticas y problemáticas que, si bien portan puntos en común con los capítulos revisados previamente, se relacionan con los efectos que la sociedad en su conjunto puede llegar a enfrentar en un futuro. Futuro que, como en el resto de las narrativas de la serie, presenta rasgos de distopía.

Fifteen million merits, *White bear*, *Nosedive*, *Playtest* y *San Junípero*, conforman un conjunto de relatos perturbadores que problematizan diversas problemáticas que sugieren una serie de interrogantes. ¿Es la comunicación mera conexión? ¿Ha cambiado el estatuto ontológico de la muerte? ¿Es la virtualidad absoluta el próximo paso en la humanidad? ¿Hasta donde llega el impacto de la sociedad del espectáculo?. Ver imágenes 8, 9, 10, 11 y 12, pag 8, 9 y 10, cuerpo C.

En *Playtest*, el segundo capítulo de la segunda temporada emitida en el año 2016, la trama gira en torno a la figura de un joven que, frente a una situación personal apremiante y escasez de dinero, acepta participar de una prueba experimental para un nuevo videojuego que se encuentra en etapa de testeo. Lo novedoso del relato reposa en el sitio que ostenta lo tecnológico dentro de esta historia, un sitio determinante que, al igual que en otras historias de *Black Mirror*, ofrece un lado nocivo. Así, el protagonista acepta con su consentimiento la implantación en su cuello de un software inteligente con

el fin de lograr que su cerebro genere proyecciones mentales de seres y objetos tridimensionales, una realidad aumentada e inmersiva. No obstante, la tecnología sólo permite al participante de la prueba del videojuego ver las proyecciones, quedando excluido el observador que monitorea el desarrollo del videojuego. Puede sostenerse a este respecto, que la línea que separa lo virtual de lo real se torna difusa. Un tópico que vuelve a tematizarse en otros episodios de la serie ya comentados y que regresa en *White Christmas*, *Nosedive*, *White bear* y *San Junipero*.

El videojuego aspira a conectar cada jugador con sus temores más profundos. El escenario virtual del juego transcurre en una mansión con reminiscencias clásicas del siglo XIX, un espacio carente de televisores, conexión a Internet, con escasa iluminación; una ambientación que profundiza la tortura psicológica, virtual, a la que someten al testeador del videojuego. El relato muestra al protagonista atrapado en la emergencia de recuerdos dolorosos olvidados, o inconscientes, que recobran una fuerza inusitada. Se ponen en escena, así, una serie de temas nodales que atraviesan la serie en su totalidad. La ética cuestionada, la tecnociencia como disciplina que altera funciones biológicas, la vigilancia permanente y la introducción de la realidad aumentada de la mano de los dispositivos electrónicos en la vida cotidiana, son solo algunos de los temas que subyacen a este episodio (Ierardo, 2018).

El concepto de sociedad del espectáculo, acuñado por el pensador Guy Debord (1967), ha sido referido en párrafos precedentes y encuentra operatividad al abordar el capítulo denominado *White bear*, emitido durante la segunda temporada de *Black Mirror* del año 2013. En este sentido, la sociedad del espectáculo, en la cual se encuentra la sociedad en el presente, no admite la intimidad, ni tampoco el secreto. A partir de aquí, se puede entender el alcance del concepto ya que la lógica interna del show alienta la revelación de intimidades y el acceso a secretos pertenecientes, acaso, a la esfera del espectáculo o al círculo del poder. Ahora bien, si se traslada el concepto a la contemporaneidad, resulta oportuno asociarlo con el bullying y específicamente, con la variante del

ciberbullying, formas de ajusticiamiento y linchamiento mediático operado desde las redes sociales y que implica, como consecuencia, una permanencia absoluta representada en la atemporalidad del espacio online.

En *White bear*, el espectáculo montado y orquestado sobre la humillación de un otro indefenso se encuentra en el centro de la trama. En este caso, una mujer es castigada, por haber sido testigo y cómplice de un homicidio y haberlo filmado con su celular; por este motivo es expuesta a la mirada de individuos que registran todas sus acciones con sus celulares, aunque sin interactuar con ella, solo observando. Una suerte de espectadores que funcionan como una parodia del espectador de la sociedad del espectáculo. Es desde esta idea que la afirmación de Debord (1967) cobra una relevancia crucial cuando señala que “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes” (1967, p. 9). El cariz distópico de *White bear* se vincula con la idea del castigo no como acto de justicia sino como excusa para el espectáculo del castigo, enmarcando la punición como show y repetición.

En el relato ficcional de este episodio se ponen en debate otras temáticas, entre ellas, la función social del castigo que no tiene como fin curar o salvar a los victimarios sino que, por el contrario, la meta se encuentra en la prosecución de un suplicio sin fin dentro de un marco de sociedad que pone el énfasis en la ubicuidad de las pantallas, como instrumento para normalizar. Se puede agregar que el guión increpa a los espectadores al dejar entrever que la mujer castigada ignora que actúa dentro de un show televisivo, invitando a reflexionar una vez más, acerca de la frontera entre lo público y lo privado, ficción y realidad y ocultamiento y veracidad (Ierardo, 2018).

Se ha señalado con anterioridad, que los relatos que conforman las tres temporadas de *Black Mirror* poseen como rasgo común el título y la marca autoral de su productor, Charlie Brooker. A cambio, lo que emerge como hilo conductor es, según lo denomina Palao Errando (2013), una instrucción interpretativa a un espectador que deberá rearmar

y decodificar el vínculo que atraviesa los capítulos, “en modo de hipótesis sobre una supuesta intención significativa implícita” (2013, p. 109). La recurrencia de ciertos temas, problematizados desde diferentes relatos, enriquece las vías de acceso y comprensión a cada historia. El caso de *Nosedive*, el episodio que inaugura la tercera temporada, propone una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología. Sin embargo, no hay que olvidar que *Black Mirror* plantea un futuro distópico, dejando en la periferia de la narrativa los efectos positivos asociados al desarrollo de las tecnologías de comunicación e información. A este respecto, resulta posible destacar que las redes sociales empoderan a la ciudadanía, transforman a las personas y propician que la información fluya sin censura alrededor del planeta. El fenómeno de Internet, no obstante, requiere comprensión por parte de los usuarios ya que la distinción entre un uso saludable y uno adictivo, se inscribe en un delgado espacio. Sobre todo para los nativos digitales quienes viven sumergidos plenamente en un contexto social en el cual la comunicación online y la offline se intuyen indiferenciadas (Reig, 2013).

En *Nosedive*, el concepto de sociedad pantalla encuentra su máxima expresión. Una sociedad futura, aunque no lejana sí se advierte el valor simbólico que se le otorga al reconocimiento de los otros en el ciberespacio, en la cual los individuos se encuentran transversalmente atrapados en sus dispositivos y sobre todo, obsesionados por conseguir puntajes altos que les permitan alcanzar sus sueños personales. Una mirada distópica, que enciende una alarma respecto a la dependencia tecnológica en la vida cotidiana. La calificación o valoración que en la actualidad se ejerce mediante el botón Me gusta de *Facebook*, o los corazones en *Twitter* e *Instagram* se derraman a los actos de la vida real de una forma compulsiva. La narrativa ficcional, en este caso, sigue a Lacie, una joven inmersa en la lógica de la obtención de estrellas, o puntajes, a cualquier precio, esto es, fingiendo cordialidad y acuerdo a las reglas de convivencia. El relato retoma parte de los temas que se encuentran en debate en la actualidad. Así, *Nosedive* expone el lado doloroso, decepcionante e hipócrita de las relaciones mediadas casi íntegramente por

pantallas, exhibiendo los efectos de la deshumanización de las personas para reducir las a puntajes. Se trata de vidas signadas por rating virtuales que, solo excepcionalmente, rompen con este esquema que se intuye ficticio. En este sentido, resulta oportuno añadir que el dilema que parece plantear Charlie Brooker apunta a discutir el binomio autenticidad inautenticidad. El escenario modelado por los dispositivos electrónicos y sus múltiples funciones alienantes exigen a sus usuarios un esfuerzo extraordinario para conseguir la valoración externa.

En el episodio *Fifteen million merits* el relato se sitúa en un escenario futurista, en el cual la vida de la sociedad transcurre rodeada de pantallas digitales y publicidades constantes que alientan el consumo. El guión deja al descubierto la avidez de la necesidad de formar parte de la sociedad del espectáculo como única manera de imaginaria liberación y éxito.

En el capítulo *15 millones de méritos* late una de las más contundentes distopías de *Black Mirror*. Como el creador de la serie lo sugirió, el capítulo es movido por un deseo de satirización del capitalismo y sus manifestaciones: el trabajo alienado, la sociedad de entretenimiento y el consumo (Ierardo, 2018, p. 47).

El relato pone en escena una historia inquietante. En una sala repleta de bicicletas fijas, hombres y mujeres pedalean incesantemente para sumar puntos en unas pantallas. Estos puntos son los que les otorgan méritos, una suerte de dinero virtual que les permite acceder a un grupo de opciones de consumo acotado. Juegos, películas o ropa para vestir al avatar de cada uno de ellos. Otro punto interesante de la ficción se asocia a que el pedalear constante alimenta el correcto funcionamiento de esta sociedad futurista, en la cual, cada individuo vive aislado en habitaciones cerradas, equipadas con pantallas de grandes dimensiones que bombardean sus pupilas con publicidades. Uno de los aspectos inquietantes es que se trata de una permanente exposición a imágenes, ya que los individuos no poseen la capacidad para apagar las pantallas por su propia voluntad. Lo que emerge en este episodio, es una crítica ácida a un mundo regido por la omnipresencia de las imágenes, la sugerencia de que en el futuro no habrá vida fuera de las pantallas. Asimismo, pone en escena los mecanismos disponibles para alcanzar el

éxito o reconocimiento social. En *Fifteen million credits*, la esperanza de una vida fuera de la sala de pedaleo cobra forma de *talent show*, un formato que alienta a los individuos a alcanzar la meta de quince millones de méritos y así, convertirse en estrellas. El éxito, dentro de la lógica que propone el episodio, se alcanza al acceder a un espectáculo de competencias entre talentos y que promete como recompensa alejarse de la alienación de la sala de pedaleo. Es posible destacar, que el *talent show* aparece como la única instancia trascendente de una sociedad banalizada, atrapada en las pantallas y sobre todo, alejada de la realidad.

El tema de la mortalidad e inmortalidad es el eje que estructura *San Junípero*, uno de los episodios más sólidos de la serie. El guión devela a lo largo de la duración del capítulo, la compleja historia que tiene en el centro a dos mujeres jóvenes que se enamoran dentro de una realidad virtual. En la realidad física, los espectadores descubren que se trata de dos mujeres ancianas, donde una de ellas atraviesa una enfermedad terminal, mientras que la otra se encuentra atravesando la última fase de su vida pero que, gracias a su lucidez, ha optado por acceder a una inmortalidad virtual. Es esta idea de inmortalidad virtual la que emerge como un tema que inaugura un debate que en la actualidad, no se presenta como opción factible pero que, sin embargo, constituye un área de interés para el campo de la medicina y la biología.

La inmortalidad virtual supone, en el contexto ficcional del capítulo, continuar con la vida luego de la muerte, en una suerte de paraíso artificial sostenido gracias a la simulación de computadoras. Así, mientras las personas reales se encuentran padeciendo alguna enfermedad que las mantiene postradas acceden, incluso después de la muerte y gracias a un dispositivo que se implanta en la sien, a gozar de una vida virtual gracias a una realidad simulada proyectada por un software. La idea de la eternidad y la alteración artificial de las categorías del tiempo y el espacio se encuentran en el núcleo de *San Junípero*. En este sentido, Ierardo (2018) sugiere que, como próxima etapa evolutiva de

las tecnologías emergentes como la biónica o la ingeniería genética, la humanidad estará en condiciones de concretar la inmortalidad digital, agrega en este sentido que:

Primero, las tecnologías mejoraran el cuerpo, lo harán longevo, libre de enfermedades. Pero luego, en una etapa de mayor optimismo, tocara el cielo de la inmortalidad mediante la acumulación de la información cerebral en soportes informáticos libres del envejecimiento o la muerte (...) Todo esto implicaría una nueva subjetividad: ya no la de la conciencia mortal sino la de una conciencia digitalizada e inmortal (2018, p. 78).

A partir de lo señalado hasta aquí, se puede mencionar que el tema de la inmortalidad constituye un tópico que se encuentra problematizado a lo largo de la historia de la humanidad. *Black Mirror*, como producto cultural, recoge parte de estas inquietudes y sitúa el debate en un contexto futurista que, no obstante, despierta inquietudes en el tiempo presente.

A modo de conclusiones preliminares y en estrecha relación a la reflexión realizada a partir de *Black Mirror*, resulta oportuno señalar que la serie exhibe como cualidad general, el atravesar un conjunto de problemáticas actuales con relatos originales, que convoca a sus espectadores a repensar su propia relación con las tecnologías digitales. En esta misma línea, el fenómeno cultural actual de las series de ficción que, gracias a las mismas tecnologías digitales, se consumen desde una multiplicidad de dispositivos electrónicos, forma parte de una realidad social que se encuentra atravesando nuevos modos de socialización. En el próximo capítulo, se propone reflexionar en torno a otro tema que se encuentra estrechamente vinculado a los efectos o consecuencias no deseadas de la llamada sociedad pantalla. *CSI: Cyber* emerge así, como otro producto audiovisual que tematiza los delitos cometidos desde las vulnerabilidades del ciberespacio.

Capítulo 4. La seguridad colectiva bajo amenaza.

El presente capítulo persigue reflexionar en torno a una serie de temáticas que encuentran relación con ciertos tópicos abordados en *Black Mirror*, aunque desde una perspectiva diferente. El objetivo se circunscribe, de igual modo que en el capítulo precedente, a repensar y discutir cómo la industria audiovisual problematiza temas que se encuentran en la agenda de discusión actual, a escala global. En este sentido, *CSI: Cyber* habilita, por su trama y los diversos temas que desarrolla, indagar detenidamente en los modos bajo los cuales ciertas derivaciones nocivas e ilícitas se desprenden de los avances en la tecnología digital. Acaso, uno de los aspectos que hacen de *CSI: Cyber* una serie interesante para el presente Ensayo, se circunscribe a su especificidad, desde el lenguaje audiovisual, en el tratamiento de aquellos delitos que se cometen dentro de la esfera del ciberespacio. A partir de estos señalamientos, el ejercicio de reflexión que se propone en el presente capítulo retoma parte de la perspectiva de análisis de Han (2013) quien en su texto *En el enjambre* analiza de qué modo la revolución digital ha transformado a la sociedad.

4.1. *CSI: Cyber*, los peligros ocultos y la vulnerabilidad de la red.

El acoso cibernético, los límites difusos entre la esfera privada y la pública de las personas, los delitos que se cometen y se planean desde la red, se han transformado en nuevas modalidades de delitos que, lejos de ser excepcionales, forman parte de la contracara de los avances en tecnología digital que impactan positivamente en la sociedad actual.

Asimismo, la figura del hacker cobra un protagonismo relevante en esta serie y, como se ha señalado en el Capítulo 3 en relación al episodio *Shut up and dance* de la serie *Black Mirror*, su presencia ubicua, anónima y amenazante, por lo que se desprende de las tramas de ambos casos, convoca a reflexionar si acaso, existen alternativas para concientizar a la sociedad de los dobleces que supone la hiperconexión continua. La tecnología entendida como herramienta, no logra ni tiene como objetivo superar las

contradicciones ni tampoco las desigualdades sociales. La soledad o el aislamiento son algunos de los problemas que trae aparejado el ciberespacio como contexto virtual de conexión entre pares. “La tecnología es ambivalente porque en el momento que se desarrolla como innovación también reproduce su potencial de efecto catastrófico” (Del Fresno, 2011, p. 94).

En la misma línea que la narrativa de los episodios de *Black Mirror*, los capítulos de *CSI: Cyber* admiten ser abordados como ejercicios de literatura de ciencia ficción. Estos, al ser trasladados al lenguaje audiovisual no solo narran historias imaginarias sino que, sobre todo, dan cuenta de ciertos procesos sociales, culturales o de contenidos simbólicos de la actualidad. En el caso de *CSI: Cyber* una de las claves de lectura y que se encuentra asociado a lo recién señalado, se encuentra en el comienzo de cada episodio de la temporada. Como recurso para presentar al personaje central, la líder del equipo del FBI especializado en ciberdelitos, la voz en off de la actriz que la interpreta recita:

Me llamo Avery Ryan. Fui víctima de un cibercrimen. Como tú, yo publicaba en redes sociales, comprobaba el saldo de mi cuenta online, e incluso mantenía los archivos confidenciales de mi consulta de psicología en mi ordenador. Entonces me hackearon y, como resultado, uno de mis pacientes fue asesinado. Mi investigación de su muerte me llevó hasta el FBI, donde me uní a un grupo de ciber expertos para una guerra contra una nueva generación de criminales que se esconden en la Deep Web... Infiltrándose en nuestras vidas como nunca nos imaginaríamos... Sin cara... Sin nombre... Fisgando en nuestros dispositivos, a tan sólo una pulsación de teclado (Csi: Cyber, 2015).

Si bien el objetivo del presente Ensayo se centra en reflexionar acerca de las estrategias que desde la perspectiva audiovisual se despliegan en las series de ficción para concientizar sobre la dependencia tecnológica digital, resulta interesante observar cómo se presenta el escenario del ciberdelito. La enumeración de situaciones cotidianas que, acaso inesperadamente, devienen riesgosas por la vulnerabilidad del sistema. Incluso, si se retoma la aproximación que hace Bauman (2013) se encuentra otra clave de análisis y reflexión en torno a las formas contemporáneas de control y vigilancia. En este sentido, la seguridad se ha convertido en una preocupación que impacta a escala global.

Bauman (2013) sostiene que considerar la expansión de la vigilancia como una consecuencia ligada a los avances de la tecnología es sólo considerar una parte del fenómeno. Propone, a cambio, examinar la expansión de la vigilancia desde el punto de vista de quién o qué la motoriza y sobre todo, revisar qué circunstancias hacen posible la vigilancia y el rol que juegan los individuos que aceptan ser vigilados. Señala al respecto, que las bases de datos electrónicas pueden considerarse la versión ciberespacial y actualizada del panóptico de Foucault y agrega que los cuerpos se encuentran conectados a las redes y las autopistas informáticas. Agrega que:

Esos sitios de almacenamiento de información donde nuestros cuerpos están, por así decirlo, sujetos informáticamente, ya no sirven como un refugio donde uno no pueda ser observado ni un bastión en torno del cual se pueda erigir una línea de resistencia (...) el almacenamiento de enormes cantidades de datos, que aumentan con cada uso de una tarjeta de crédito (...) conducen a un super panóptico (Bauman, 2015, p. 68).

La idea de sujetos hiperconectados los cuales se convierten en una pieza crucial de la vigilancia, constituye uno de las aproximaciones más interesantes para dar cuenta de la sociedad que presenta *CSI: Cyber* y la que proyecta hacia un futuro distópico *Black Mirror*. La certeza, o en ocasiones, la sospecha de estar vigilados permanentemente, cobra fuerza frente a la contracara positiva de los avances de la tecnología digital. En *CSI: Cyber* la ubicuidad de las pantallas coloca a los usuarios como víctimas de delitos que se perpetran a través de la red.

4.1.1. Una serie procedimental, aproximaciones al guión.

CSI: Cyber es una spin-off de la franquicia inaugurada con *CSI: Crime Scene Investigation*, serie estrenada en el año 2000 y que contó con quince temporadas al aire emitidas por la cadena CBS de Estados Unidos. Debido al éxito de la serie original, su creador y productor Anthony Zuiker, se realizaron las versiones *CSI: NY*, *CSI: Miami* y el film *CSI: Immortality*. Dentro de este esquema, *CSI: Cyber* estuvo al aire dos temporadas entre los años 2015 y 2016 cosechando una repercusión relativa. La serie sigue el formato procedimental, ya que aspira reflejar el mundo oculto de la red, poniendo énfasis

en las consecuencias no deseadas e inesperadas que se relacionan con actividades cotidianas de la sociedad actual como la publicación en redes sociales o el chequeo online habitual de las cuentas bancarias. La referencia al término procedimental alude, específicamente en el ámbito audiovisual, a aquellas series de ficción televisiva cuyos capítulos se caracterizan por ser autoconclusivos e independientes entre sí. En este sentido, cada episodio plantea en su inicio un determinado caso, el detonante, que se desarrolla y finalmente se resuelve a lo largo del capítulo. Usualmente, subyace una historia común que atraviesa la temporada que se relaciona con los personajes, que en este caso son los integrantes del equipo del FBI. Otro rasgo que se asocia al formato procedimental y que se encuentra en *CSI: Cyber* es la estructura del relato. Cada episodio devela un crimen que permite ser encuadrado como cibercrimen, el equipo del FBI toma conocimiento y se traslada al lugar de los hechos, se inicia la investigación y finalmente, se resuelve satisfactoriamente. En el caso de *CSI: Cyber*, el guión es cerrado y cada crimen presentado en la ficción ocupa un sitio protagonista dentro de la trama. Una de las ventajas que se asocian a este tipo de formato y que se cumple en el caso de *CSI: Cyber* es que admite espectadores casuales precisamente por tratarse de episodios que presentan un solo caso en su inicio y se resuelve en la misma entrega. Asimismo, “suelen funcionar mejor a la hora de ser emitidos como reposiciones, puesto que no es necesario llevar un orden determinado” (González, 2009, p. 1), para que cada espectador comprenda el sentido de la historia planteada.

Desde una perspectiva estrictamente audiovisual, resulta posible señalar que el uso de formas de transición en la narración, posibilitan romper con la secuencialidad temporal lógica, con el empleo de la elipsis; así, ya sea por medio de un corte o fundido, la trama avanza dejando expuesto al espectador a una serie de transiciones que no se perciben como disruptivas sino que, colaboran en generar valor dramático a cada episodio y a la economía de la narración en sí misma (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999). Como se ha mencionado en el capítulo anterior, la correcta implementación de dichos recursos

posibilita ahorrar tiempo entre distintas escenas y secuencias y ayudan en la composición de la imagen móvil que resulta trascendental para la información transmitida.

4.2. Perfil de los personajes

Un posible abordaje para reflexionar en torno a la construcción de los personajes en las series de ficción audiovisual es la que aporta Siragusa (2013) quien contrapone dos modelos que sirven para dar cuenta operativamente de ciertas diferencias posibles. Por un lado, el modelo del personaje estereotipado plano, y por otra parte, el modelo de personaje multifacético redondo. A pesar de que la propia autora reconoce la drástica polarización de ambos modelos, resulta oportuno retomar sus señalamientos para la reflexión que se propone en el marco del presente Ensayo.

El primer modelo, también asociado a la idea de la preeminencia de la máscara, apela al concepto de máscara precisamente, para dar cuenta de un tipo de objeto que representa un rostro humano que, a partir de la adopción de un aspecto en su carácter simplificador, acentúa sólo algunos rasgos. Acaso, una cuestión interesante para destacar de este modelo se vincula con que busca la economía en el sistema de reconocimiento, propiciando la tipificación extrema. La unicidad del modelo de personaje estereotipado plano asume el riesgo de generar un debilitamiento de la fuerza dramática del personaje ya que la repetición previsible de sus actos provoca que el espectador se anticipe a sus acciones. No obstante, lejos de ser un modelo inválido, puede entenderse que su utilidad radica en que:

Para las series televisivas canónicas la estrategia del estereotipo resultaría efectiva en términos de activar una operación de identificación y empatía con el destinatario, motivando la proyección de un vínculo afectivo que en ocasiones funciona bajo la lógica de la aprobación/amor y de la desaprobación/odio (Siragusa, 2013, p. 56).

El segundo modelo corresponde al personaje multifacético redondo, en el cual emerge una intención realista, opuesta a la idea de máscara, en la cual el personaje exhibe

rasgos más complejos. Se opera la ruptura de la lógica del estereotipo que se traduce en un reto mayor en lo que refiere al proceso del diseño y caracterización de un personaje.

A partir de la aproximación conceptual respecto a la construcción de personajes de series de ficción audiovisual, pueden señalarse algunas cuestiones respecto a *CSI: Cyber*. La protagonista de la serie, a cargo de la actriz Patricia Arquette, es la Agente Avery Ryan, una psicóloga del comportamiento quien ha sido víctima de delitos informáticos antes de liderar la Unidad del FBI dedicada a investigar esta clase de crímenes. El equipo que la acompaña en la resolución de los ciberdelitos se articula alrededor de personajes estereotipados, que van revelando aspectos de su personalidad o parte de su historia personal que los han llevado a formar parte del FBI. Tal como se ha mencionado en párrafos anteriores, el proceso de estereotipación propicia una extrema simplificación que tiende a cristalizar algunos rasgos psicológicos, sociales o morales de los personajes (Siragusa, 2013).

A diferencia de *Black Mirror*, que cuenta con actores diferentes para cada episodio, *CSI: Cyber* propone un perfil definido de cada uno de los protagonistas. Aún más, los integrantes de la unidad de cibercrimen cubren, en cierto sentido, los arquetipos de los personajes de las series policiales y se encuentran en sintonía con el pacto de lectura entre espectadores y la serie, entendida como producto de consumo cultural masivo.

En esta misma línea, resulta interesante lo señalado por Nicolás-Gavilán y López (2016) quienes sostienen que:

El binomio serie-público no ha dejado de evolucionar. Los personajes y las situaciones se adaptan a las épocas: cambian las modas, las formas de pensar, las temáticas. La confluencia de diversas estructuras discursivas audiovisuales y escritas, como el cine, la literatura, el teatro, el periodismo, van conformando las posibilidades narrativas y estéticas de las series que, en este momento, viven una suerte de “boom” favorecido por las facilidades de visionado en distintos soportes (2016, p. 24).

Retomando lo expresado en la cita, en el caso de *CSI: Cyber*, y del mismo modo en *Black Mirror*, se puede afirmar que las temáticas abordadas en ambos casos responden a problemáticas que se encuentran en discusión en la actualidad. El visionado en diversos

soportes, como se ha mencionado en capítulos anteriores del presente Ensayo, aporta más espectadores pero acaso un punto más importante, coopera en la ampliación, a modo de caja de resonancia, de la discusión y reflexión en torno a los efectos de la dependencia tecnológica digital.

Se ha mencionado que son cinco personajes los que secundan a Patricia Arquette en su papel de la Agente Avery Ryan, los cuales conforman el equipo de investigación de la Unidad de Ciberdelitos del FBI. La construcción y la tipología de los personajes posibilita entender, posterior y progresivamente, las acciones y toma de decisiones que cooperan en construir el arco dramático que da cuenta de la complejidad de los ciberdelitos y el sitio que cada personaje ocupa frente al drama ficcional. Se puede añadir que, desde una perspectiva que pretende hacer foco en la propuesta ética de la serie, resulta válido cuestionar qué tipo de sociedad propone *CSI: Cyber* y qué marco moral propone el comportamiento de los personajes, atendiendo que el tema principal gira en torno a los ciberdelitos (Nicolás-Gavilán y López, 2016). Es así que, los personajes de la ficción son portadores de ciertos valores sociales que dan cuenta de un estado de época determinada.

La líder del equipo, en este caso femenina, lidera un grupo heterogéneo que refleja la diversidad y las diversas especialidades que se pueden hallar en el universo de la tecnología digital. La secunda un personaje interpretado por el actor James Van Der Beek quien protagoniza al agente Elijah Mundo, su perfil es el menos asociado a la tecnología digital aunque su especialidad es un conocimiento profundo de la medicina de campo forense y encarna al clásico agente del FBI. El actor Charlie Koontz es Daniel Kroomitz un experto en tecnologías de información, un *white hat hacker*, esto es, un especialista en informática que utiliza sus conocimientos con el objetivo de detectar cualquier tipo de vulnerabilidad o fallos en la seguridad, para poder solucionarlos y sobre todo, evitar posibles ataques. Por otra parte, el equipo cuenta con un ex *black hat hacker* en el personaje de Brody Nelson, un especialista que a partir de sus conocimientos en

informática, pretende obtener algún beneficio por medios ilegales. Nelson, se suma al equipo del FBI, aportando su amplio saber, a cambio de evitar una sentencia con prisión efectiva por cometer delitos digitales. La segunda figura femenina del equipo del FBI se encuentra a cargo de la actriz Hayley Kiyoko quien interpreta a una especialista en redes sociales y tendencias en Internet. Finalmente, a cargo del actor Peter MacNicol, el personaje de Simon Sifter quien, como supervisor del equipo, funciona como nexo entre la generación que comprende a la Agente Ryan y al agente Mundo y los jóvenes del equipo, estos son, Kroomitz, el ex hacker Brody Nelson y Raven Ramirez.

A partir de la estructura del relato, entendiendo por este concepto a las constantes que se repiten, esto es el planteamiento, el nudo o desarrollo y el desenlace, también resulta posible desmontar críticamente un producto audiovisual como *CSI: Cyber*. Sin embargo, hay que resaltar que no siempre el orden de colocación de estas tres partes se da de modo lineal. En la trama de esta serie en particular, el tiempo del relato va hacia adelante y retrocede sin perjudicar qué hacía el final de cada episodio las tres partes señaladas puedan ser reconstruidas por el espectador en su orden lógico (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999).

4.3. La nueva realidad vista a través de la ficción audiovisual

CSI: Cyber ofrece a lo largo de su primera temporada historias que tienen como punto de contacto argumental los ciberdelitos que se gestan y organizan desde el anonimato virtual que propicia el ciberespacio pero que, repercuten y tienen consecuencias en la vida real de las personas. A diferencia de *Black Mirror*, en el caso de *CSI* las tramas ficcionales serán objeto de reflexión desde una mirada global, entendiendo que los temas que subyacen a cada episodio guardan una estrecha relación. La búsqueda de un tema es un punto crucial en muchas de las producciones de ficción audiovisual. Este tema o concepto general, es objeto de reflexión en la totalidad de los capítulos, “es la línea argumental que nos facilita la unidad dramática del producto” (Guillot, 2013, p.10). Así, surgen en cada uno de sus capítulos de esta serie cuestiones que alertan y dejan en

evidencia los efectos y acontecimientos que dañan a la sociedad y vulneran derechos y minan la confianza entre los individuos. Han (2013) señala en este sentido que:

El respeto va unido al nombre. Anonimato y respeto se excluyen entre sí. La comunicación anónima, que es fomentada por el medio digital, destruye masivamente el respeto. Nombre y respeto están ligados entre sí. El nombre es la base del reconocimiento, que siempre se produce nominalmente. Al carácter nominal van unidas prácticas como la responsabilidad, la confianza o la promesa. La confianza puede definirse como una fe en el nombre. Responsabilidad y promesa son también un acto nominal. El medio digital, que separa el mensaje del mensajero, la noticia del emisor, destruye el nombre (2013, p.7).

La mención que hace Han acerca de la importancia del nombre, permite ser trasladada a lo que se percibe como uno de los puntos más conflictivos que trae aparejada la hiperconectividad. En el mismo sentido, a modo de contracara de lo que implica el concepto del nombre y de la identidad, emerge el anonimato virtual que posibilita, entre otras cosas, cometer delitos. Sobre esta premisa, la serie plantea la resolución de diferentes delitos cuyo detonante se inscribe en modalidades gestadas en la web. Se trata en muchos casos de nuevos delitos que reclaman nueva terminología para identificarlos y tipificarlos para su posible sanción penal.

Otro aspecto que merece ser destacado y que encuentra repercusión en las problemáticas expuestas en la serie, se relaciona con los conceptos de vigilancia y control. Ambos pueden ser considerados como una parte inherente de las comunicaciones e interacciones digitales. En el ecosistema digital, cada internauta observa e incluso vigila a otro (Han, 2013). Así, en el primer capítulo de *CSI: Cyber* llamado *Kidnapping 2.0*, el equipo especializado en ciberdelitos del FBI debe resolver un caso del secuestro de un bebé ocurrido mientras sus padres dormían en la habitación contigua. Una vez presentado el caso, el espectador comprende que la cámara colocada en la habitación del menor, que utilizan los padres para monitorear a sus hijos, ha sido hackeada. El giro inesperado de la narración, y que se encuentra del mismo modo en los capítulos restantes, se vincula con la sospecha de que los dispositivos electrónicos que

forman parte de la cotidianeidad pueden convertirse en vehículos para la concreción de delitos. Ver figura 13, pag 11, cuerpo C.

Como se mencionado en el Capítulo 3, el efecto de adiaforización, vuelve a resonar en la propuesta narrativa de *CSI: Cyber*, aunque en este caso no se encuentra ligado específicamente al terreno de la tecnología militar. Una tecla es una tecla, señala Bauman (2013), manifestando en esta idea que, no existe una diferencia sustancial en el acto de tipear algo en una computadora a pesar de los diversos objetivos que se encuentren detrás de esta acción. Puede tratarse de un individuo comprando un artículo en una tienda online o bien, puede tratarse de un hacker que infecta una red y vigila, desde el anonimato, a usuarios desprevenidos. Y es en esta misma línea que vuelve a emerger la pregunta que envuelve la trama argumental de ambas series de ficción, aquella que cuestiona hacia dónde avanza el mundo de la tecnoddependencia creciente e inclusive, interroga cómo proteger a aquellos que son víctimas de delitos informáticos. Se ha indicado en capítulos anteriores que la disponibilidad de aplicaciones como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram* entre otras, conforma la amplia trama de aplicaciones que ponen en tensión el sentido de lo público y lo privado a una escala global. Asimismo, la existencia de otras aplicaciones como *Uber*, cuyo servicio ofrece traslado a pasajeros, pueden ser hackeadas para cometer delitos. Es así que, la facilidad y rapidez que detenta la red al brindar la oportunidad a los usuarios de compartir información y conocimiento, contratar servicios o adquirir productos, inaugura otra vertiente asociada al delito. Un ejemplo que da cuenta de este tipo de situación se encuentra en el tercer episodio, *Killer en route*, donde el equipo liderado por la agente Avery Ryan investiga el caso de hackeo al software de una compañía de servicios de automóviles, una compañía que podría ser similar a *Uber*, que ha sido utilizada para seleccionar a ciertos pasajeros y atacarlos. Ver imagen 14, pag 11, cuerpo C.

Crowdsourced, el quinto episodio de la temporada plantea, acaso, uno de los temas más interesantes vinculado a la creciente dependencia tecnológica digital. La trama gira en

torno a las investigaciones que el equipo del FBI debe realizar para rastrear a un individuo que, gracias a sus conocimientos en informática, ha diseñado un programa que conecta dispositivos electrónicos, tanto *IPads* como celulares, con el fin de hacerlos estallar. En este caso, la trama del episodio revela que el autor material del crimen pretende alertar a la sociedad acerca de los riesgos de confiar en los dispositivos electrónicos. Asimismo, el guión revela cómo, mediante la reconstrucción y rastreo de las huellas que deja el hacker en su accionar, los investigadores logran detener al autor de estos atentados.

En otro de los episodios, llamado *CMND:\Crash*, el equipo del FBI debe resolver un caso en el cual una montaña rusa en un parque de diversiones ha fallado en su mecanismo, ocasionando un choque con el resultado de varias víctimas fatales. Nuevamente, la figura del hacker emerge como el peligro que acecha detrás de sistemas tecnológicos que permiten el funcionamiento normal de una variedad de máquinas y artefactos. En este capítulo, el hacker logra acceder a la computadora interna que monitorea la montaña rusa falseando su identidad digital para acceder a ella. Ver imagen 15, pag 12, cuerpo C.

Otro ejemplo que sitúa a la figura del hacker como la contracara no deseada de los avances en materia de tecnología digital, se encuentra en el capítulo llamado *Fire code*, en el cual una versión digitalizada de un pirómano ataca a sus víctimas iniciando, de forma remota, incendios en diversos dispositivos y en electrodomésticos. Lo que merece ser destacado en este punto, y que puede aplicarse a todos los temas que atraviesan *CSI: Cyber* es que, más allá de las fortalezas y debilidades que pueden sugerirse respecto de los guiones, plantea la emergencia de una nueva corriente dentro de los delitos tradicionales que acechan a la sociedad donde el hacker emerge como protagonista. Como se ha señalado anteriormente, el surgimiento de una nueva terminología delictiva abona dicha afirmación. El *phishing*, por ejemplo, se trata de un fraude que se comete a través de Internet que persigue conseguir datos confidenciales de usuarios como claves de acceso a cuentas bancarias o contraseñas. Para acceder a esta información sensible,

se realizan envíos masivos de correos electrónicos que simulan proceder de sitios confiables. Dichos mensajes solicitan, aludiendo motivos de seguridad, que los usuarios verifiquen datos. Este ejemplo, es uno de los que atraviesan la trama ficcional de la serie, alertando a los espectadores acerca de ciertas prácticas delictivas que se ocultan en el ciberespacio (Computer Forensic, 2018). Lo que debe ser remarcado una vez más y en sintonía con los objetivos planteados en el presente Ensayo, es el poder de interpelación que los productos audiovisuales portan al transmitir mensajes y valores pero así también, abrir debates acerca de temas de actualidad. Ver imagen 16, pag 12, cuerpo C.

Capítulo 5. La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual

El presente capítulo tiene por objetivo retomar las variables que han estructurado el presente Ensayo con el fin de poner en diálogo la narrativa audiovisual de ambas series de ficción para así, reflexionar en torno a la dependencia tecnológica digital y el rol, potente acaso, del medio audiovisual como una herramienta para concientizar a sus espectadores acerca de sus efectos nocivos. Así, *Black Mirror* y *CSI: Cyber* cooperan, a partir de los guiones y el tratamiento de los temas, en plantear ciertas preguntas y abrir novedosos espacios de reflexión y debate sobre la ubicuidad de las pantallas.

5.1. La estructura del relato en *Black Mirror* y *CSI: Cyber*

Se ha señalado en capítulos precedentes que las partes que conforman la estructura del relato, en este caso referido a las series de ficción, se refieren al planteamiento, al nudo o desarrollo y finalmente, el desenlace. Respecto al planteamiento, que alude a la instancia en la cual se presenta al personaje o personajes, situándolo en un contexto o situación determinada, una situación puede ser percibida como un detonante que pone en marcha el relato. En el caso de *CSI: Cyber* y teniendo en cuenta lo que se ha mencionado anteriormente, es posible señalar que cada episodio se inicia con un detonante que marca la línea de acción del relato. Un delito que permite ser encuadrado dentro de la categoría de ciberdelitos.

El desarrollo, por su parte, se desprende del detonante y sitúa al personaje o personajes frente a un suceso que lo impulsa a resolver un conflicto hasta un punto de máxima tensión que pone en duda la consecución de la meta. Finalmente, el clímax que encuentra su punto máxima de tensión en la trama encuentra resolución en la historia (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999).

Este breve señalamiento respecto a la estructura del relato puede encontrarse en muchas ficciones audiovisuales que, como *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, dan lugar a la trama que, en este caso se encuentra orientada en poner en escena una variedad de historias que plantean sociedades atravesadas por tecnologías digitales que modelan a los individuos en su accionar cotidiano. La trama principal, dada por la forma narrativa de las series, en

este caso gira en torno a este tipo de problemáticas desde perspectivas diferentes. Si *Black Mirror* apela a historias independientes, sin relación las unas con las restantes, en *CSI: Cyber*, una serie procedimental, se mantienen los personajes y es posible detectar una trama principal y una subtrama que se vincula con la historia personal de cada uno de sus protagonistas. Estas cuestiones habilitan revisar detalladamente cómo, y a través de qué medios, estas producciones de ficción cooperan en la concientización de los efectos nocivos de la tecnodependencia.

5.1.1. Los personajes y la presencia

En todas las ficciones audiovisuales, en todos los relatos, la historia gira alrededor de alguien o de algo. Es por esto que los personajes de las ficciones, su construcción sobre todo, son determinantes para cristalizar la acción, aún si se trata de personajes que son protagonistas, si son principales o secundarios. Esta clasificación posibilita dirigir una mirada crítica sobre las dos series seleccionadas para reflexionar acerca de la tecnodependencia.

En *CSI: Cyber*, como se mencionó en el capítulo anterior, el equipo que conforma la Unidad de Ciberdelitos dependiente del FBI, emerge como un grupo que impulsa la acción cumpliendo alguna función específica de la trama, contribuyendo al desarrollo de la historia narrada. Y acaso, lo que merece ser destacado, se relaciona con los rasgos que individualmente cada personaje porta y que vehiculiza lo que, en el marco del presente Proyecto de Graduación, se ha denominado como concientización acerca de la tecnodependencia digital. Así:

La caracterización de los personajes es el elemento decisivo que permite la universalidad del lenguaje del cine. Contribuye a la comprensión generalizada del mensaje. La caracterización de los personajes exige talento por parte del guionista (...) y la posesión perfecta de la técnica, así como perspicacia y conocimiento de la psicología. Los personajes encarnados por actores transmiten información y expresión a través de su presencia, situación, acción y diálogo (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999, p.232).

Si la mirada se desplaza a *Black Mirror*, y a partir de los rasgos específicos de esta serie, se puede observar que en cada episodio conviven personajes que asumen el rol de protagonistas o antagonistas, otros que son principales y otros, secundarios. En todos los casos, la caracterización coopera en hacer progresar la trama, poniendo de relieve una serie de situaciones en las cuales el nudo o desarrollo plantea ciertos interrogantes respecto al lugar de la tecnología digital, interpelando a los espectadores sobre las consecuencias de su ubicuidad progresiva en un futuro cercano. Así, cada relato cuestiona la pertinencia del sentimiento de temor o zozobra en escenarios donde la sociedad altamente digitalizada, gracias a dispositivos, aplicaciones, y el recorte y vulneración de la privacidad, es atravesada por el encierro, la desorientación y la confusión (Ierardo, 2018). Se ha señalado anteriormente, el carácter distópico que atraviesa la totalidad de los capítulos. En este sentido, la pregunta que surge del visionado de las series cuestiona qué tipo de relación es la que se está construyendo con los medios tecnológicos. Se vislumbra que la progresiva e irrefrenable absorción del sujeto contemporáneo en el mundo ubicuo de las pantallas entra en tensión con la idea del sujeto que, por el contrario, utiliza las tecnologías para expandirse hacia el mundo .

5.2. La narración mediática

La narración puede ser entendida como una forma de plantear y pensar el mundo, de comprenderlo a través de estructuras dramáticas. Acaso, aventurar que las personas y la sociedad en su conjunto, sean el relato que da cuenta de sí mismos, pueda ser pensado como un modo de adentrarse en la potencia de las narraciones y específicamente, reflexionar alrededor de las variables que se discuten en el presente Ensayo. En la misma línea, se puede añadir que:

Somos los relatos que producimos de nosotros mismos como sujetos y como culturas. Habitamos la cultura de la narración como estrategia para sobrevivir, resistir e imaginar la vida. En el mundo de la vida, aunque no tengamos nada, tenemos relatos para explicarnos e imaginarnos (Rincón, 2006, p. 87).

Entonces, y a propósito de la cita textual precedente, es oportuno sostener que la narración articula y confiere sentido a la experiencia humana. Y es aquí donde el acto de narrar cumple una serie de funciones variadas como, por ejemplo, impactar, poner en debate lo que cuesta comprender e inclusive, coopera en comprender aspectos paradójicos de la naturaleza humana. La dependencia tecnológica digital, como uno de los posibles temas, encuentra en la narración audiovisual un terreno fértil para alertar y concientizar a los espectadores respecto de los efectos y consecuencias no deseadas, aquellas que llevan al quiebre de las relaciones interpersonales directas hasta el extremo de la comisión de actos delictivos.

Por otra parte, la tradición tomada como un acto intrínseco a la naturaleza humana, encuentra en la contemporaneidad un espacio novedoso de crecimiento. Siguiendo la perspectiva de Rincón (2006) se observa una tendencia por relatar, propia de la comunicación contemporánea que se reconoce en el éxito del cine y la televisión, y en este punto es posible añadir en el marco de reflexión que se propone en el presente Proyecto de Graduación, el fenómeno de las series de ficción.

Seguidamente, el potencial de los medios de comunicación se inscribe en la posibilidad concreta de producir vínculo y conexión entre sus espectadores gracias a la capacidad que poseen de imaginar relatos en los cuales sea posible reflexionar temáticas que atraviesan las discusiones de una época determinada. *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, abordadas como producciones de ficción audiovisual, han sido seleccionadas como pretexto para reflexionar el estatuto de las ficciones respecto al poder que poseen para generar conciencia acerca de la creciente dependencia tecnodigital, un fenómeno que ha sido tratado desde diversas perspectivas a lo largo del presente Ensayo.

Para poder generar un espacio de reflexión, que tiene como eje de discusión el sitio de las producciones audiovisuales en la concientización de los efectos de la tecnoddependencia digital, resulta necesario realizar ciertos señalamientos respecto a las competencias narrativas que deben compartir espectadores y creadores de las series.

Ahora bien, son este tipo de competencias una de las ventajas competitivas que han permitido, según Scolari (2013), la supervivencia de los humanos por el alto grado de ficcionalización que poseen. Así, los individuos han podido a lo largo de su historia, imaginar escenarios futuros, construir hipótesis e incluso prepararse con anticipación a situaciones que se vislumbran como certeras. No obstante, y en consonancia con los avances propios de la tecnología, se han sumado a los relatos de forma oral y a los relatos que circulan en soporte de papel, los que en la actualidad circulan y se consumen a través de las pantallas.

Se desprende aquí un concepto, el de género, que por su operatividad brinda un marco estable que traza un conjunto de reglas y estructuras que garantizan la efectividad de la comunicación entre ambas partes, espectador y el producto audiovisual o, en una referencia más amplia, entre el espectador y la industria. Los géneros, en buena medida, determinan el tono y las modalidades de resolución del nudo del relato. Asimismo, es una manera de ordenar las ideas y los recursos expresivos que, a su vez, crean criterios comunes entre los productos audiovisuales y sus audiencias. Al ser considerados formas ritualizadas, se puede añadir que los géneros organizan las narrativas, de modo que desde una mirada industrial posibilitan la estandarización y la producción en serie, tal es el caso de la saga de *CSI*, en la cual *CSI: Cyber* forma parte como spin-off. Si en cambio, la mirada se desplaza a lo que se entiende como economía narrativa, se puede señalar que cada género sigue ciertas leyes compartidas por sus audiencias, limitando y controlando la polisemia que todo relato porta. En el caso de *Black Mirror*, el género distópico traza un horizonte estable y del mismo modo en *CSI: Cyber*, el género policial procedimental, aspectos que se han marcado en capítulos precedentes.

5.2.1. El poder del desenlace

El desenlace puede entenderse como la instancia, dentro de la estructura del relato, de la resolución del nudo. Sin embargo, también se pueden señalar desenlaces no solo en las historias planteadas en cada episodio de *Black Mirror* o *CSI: Cyber*, sino en instancias

intermedias, en determinadas secuencias de cada capítulo. Ahora bien, lo que se quiere destacar en este Ensayo y respecto al poder de los desenlaces de las series que se analizan es la capacidad de generar una serie de interrogantes. Muchos de ellos se han discutido en capítulos anteriores. Como por ejemplo, la frontera difusa entre vida privada y vida pública puesta en discusión en tres ejemplos revisados como son *The entire story of you*, *Be right back* y *Shut up and dance*, de *Black Mirror* o en numerosos episodios de *CSI: Cyber* en los cuales las víctimas del ciberdelito son vulneradas en su privacidad. En estos casos, el tratamiento del tema y su potencial de credibilidad, gracias al pacto de lectura entre la serie y sus espectadores que reposa en el conocimiento de estar frente a una propuesta de ficción distópica o frente a un policial procedimental, cooperan en cuestionar de modo lateral hacia dónde se encamina la relación entre los individuos y las tecnologías digitales.

Ambas series desarrollan, y a partir de las decisiones de los guionistas, partiendo de determinadas ideas y de unos personajes específicos, un tipo de tratamiento que potencia el mensaje de las historias. Asimismo, se puede remarcar la condición verista, es decir, el rasgo lógico y convincente que produce un todo homogéneo que lleva al “espectador a aceptar lo que sucede en la pantalla de forma que lo considere posible” (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999, p. 230).

Así, las acciones y los diálogos de los personajes que se expresan mediante la actuación física, y también a partir de su gestualidad y sus movimientos corporales, abonan a la capacidad de vehicular ciertos sentidos. Ahora bien, las acciones pueden ser clasificadas para un abordaje detenido en internas, externas, laterales y latentes. Respecto a las acciones internas, son los pensamientos y sentimientos de los personajes los que se encuentran cargados de acción dramática. En el caso de *CSI: Cyber*, su personaje principal, la Agente Avery Ryan, puede ser tomado como un ejemplo de este tipo de acciones, no excluyentes con otras, que marcan el ritmo de la narración. Se ha mencionado en el capítulo 4, que cada episodio de la serie se inaugura con un breve

relato con la voz en off de la protagonista, contando su experiencia personal como víctima del ciberdelito. En la misma línea, se pueden detectar diferentes capas de sentido a partir de esta información compartida con los espectadores, en el accionar de su personaje.

Por otra parte, las acciones externas, aquellas asociadas a los movimientos y la gestualidad, son otros recursos específicos de la narración que se combina con los diálogos para subrayar e individualizar el perfil de los personajes. Las protagonistas femeninas de *Be right back* y *Nosedive*, de *Black Mirror*, pueden ser leídas a partir de estos señalamientos. En ambos casos, los cuerpos, las palabras y la gestualidad confluyen, otorgando profundidad a la trama (Fernández Díez y Martínez Abadía, 1999).

Se pueden arribar en este punto, a ciertas conclusiones preliminares, retomando los temas que atraviesan este Ensayo. Acordando con los autores citados en referencia a la especificidad de la disciplina audiovisual, las series que se han seleccionado como pretexto para la reflexión, permiten señalar que al ser comprendidas como tales desbordan su estatuto de productos destinados al entretenimiento para plantear interrogantes acerca de la creciente dependencia tecnológica digital, en las variantes que se problematizan en ambos productos. Los desenlaces, en muchas oportunidades, dejan un espacio para especular y cuestionar ciertas situaciones que encuentran similitudes con las vivencias cotidianas de los espectadores o, en el caso de *Black Mirror*, proponen una proyección hacia un futuro que, del mismo modo, exige una revisión crítica por parte de su audiencia. Desenlaces que apelan a espectadores activos.

5.3. Implicancias sociales del paso del modelo de pantalla clásica al modelo de la pantalla del ordenador

Si se acuerda en la idea de que la sociedad en la actualidad se encuentra liberada de las máquinas de la era industrial que esclavizaban y explotaban a los individuos, tal como lo señala Han (2013), también resulta pertinente señalar que a cambio, la sociedad encuentra en los dispositivos digitales una nueva coacción, un nuevo tipo de esclavitud.

Es este punto, uno de los que articulan las ideas vertidas y discutidas en el presente Ensayo, a partir de la reflexión en torno a dos casos de producciones de ficción audiovisual. Una novedosa relación en la cual puede vislumbrarse, que los sujetos se encuentran frente a una dependencia inusitada hacia la tecnología digital. “De los teléfonos inteligentes, que prometen más libertad, sale una coacción fatal, a saber, la coacción de la comunicación” (Han, 2013, p. 38).

No obstante lo mencionado hasta aquí, resulta oportuno establecer un diálogo entre los dos ejes que se han trabajado en el presente trabajo. Por una parte, aquel que pretende reflexionar acerca de la omnipresencia y ubicuidad de los dispositivos digitales, que como se ha referido, no se limita a una cuestión de cantidad de dispositivos y tecnologías digitales sino, por el contrario, a su progresiva injerencia en la cotidianeidad que lleva a una reconfiguración de diversos aspectos de la vida pública y privada. Dice Lipovetsky (2009), que la red de pantallas ha cambiado la relación de los individuos con la información, con el consumo y con las categorías de espacio y tiempo. Por otra parte, respecto al sitio que pueden ocupar ciertas producciones de ficción audiovisual, y en este sentido *Black Mirror* y *CSI: Cyber* como ejemplos posibles, para inaugurar un espacio de reflexión respecto a esta problemática. Al mismo tiempo, y acaso como emergencia de una zona fructífera para continuar repensando el tópico de la tecnoddependencia digital, en el centro se encuentran las series de ficción, abordadas como productos de consumo cultural. Este cambio sustancial, aquel que se opera entre el modelo de pantalla clásica hacia el modelo de la pantalla del ordenador, da cuenta de un giro drástico en los modos de producir, como en el caso de las series de ficción, de circulación de contenidos, como puede ser el caso de *Netflix*, y de consumo, a partir de la multiplicidad de dispositivos para acceder a ellos. El surgimiento de blogs o espacios donde los seguidores de determinadas series discuten acerca de las tramas, al mismo tiempo que destacan su calidad como textos audiovisuales, revela el sitio destacado que desencadena el visionado de series (Cascajosa Virino, 2015).

5.3.1. La interpelación narrativa

Finalmente, merece ser destacado, el poder de interpelación que muchos textos audiovisuales portan por sí mismos. En el caso específico de las series que han servido de pretexto para revisar si estas pueden colaborar en la concientización acerca de la tecnodependencia digital, resulta oportuno señalar que contribuyen a repensar esta problemática. Es en este sentido, que la interpelación narrativa se encuentra vinculada a la proposición de una relación emocional y comprensible que se inscribe en el hecho de que cuentan historias.

La narrativa es una forma de pensar desde el contar, su fuerza se encuentra en que es un dispositivo de fabulación, de encantamiento, una estrategia de buscar la forma de la experiencia de la vida (...) La narración es un proceso por el que la obra audiovisual sugiere a un espectador los pasos que lo conducen a completar una historia, a comprender lo contado (Rincón, 2006, p. 98).

Tanto *Black Mirror* como *CSI: Cyber*, funcionan como un espejo donde los espectadores, en su condición doble de público y ciudadanos, pueden sugerir y propiciar un espacio de reflexión que pone en discusión los efectos no deseados o más inquietantes de la dependencia a la tecnología digital.

Conclusiones

A modo de conclusiones del presente trabajo titulado *La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual, Las nuevas series como reflejo de las problemáticas contemporáneas*, resulta oportuno señalar que las ideas y conceptos trabajados a lo largo de los cinco capítulos, han colaborado en responder lo que ha sido planteado en la Introducción como la pregunta problema que estructura el Ensayo. Se destaca haber escogido reflexionar sobre un tema de actualidad desde una perspectiva audiovisual. Frente al interrogante ¿de qué manera pueden las series de ficción contribuir al debate acerca de los efectos asociados a la dependencia tecnológica digital?, se pueden extraer las siguientes conclusiones.

En primer lugar, se puede señalar que el fenómeno de la ubicuidad de las pantallas y la progresiva dependencia a las tecnologías digitales, encarna uno de los tópicos que se encuentran en la agenda de discusión académica en las últimas décadas. Esta afirmación se puede sostener a partir de la revisión y lectura detenida de la serie de autores que abordan, desde diferentes líneas de pensamiento, los cambios operados en la sociedad en relación con la conexión ininterrumpida. Es así que, la posibilidad de abordar un tema que, en primera instancia emerge como general, desde una perspectiva específicamente audiovisual, ha contribuido a alcanzar los objetivos planteados. Ha resultado válido escoger dicha entrada de reflexión desde la especificidad audiovisual por el poder de interpelación que portan las series de ficción televisivas, esto es, la capacidad de abrir espacios de debate transversales, que cruzan diversos grupos etarios y que promueven reflexionar acerca de una serie de problemáticas que se desprenden del fenómeno de la hiperconexión y la alta tecnificación de la vida cotidiana. Por otra parte, es a raíz del cambio en la percepción del público, como uno de los puntos a destacar, que las series de ficción televisiva posibilitan ser abordadas como espacio de reflexión. Ya no se consideran productos vulgares y a cambio, como lo ha referido Cascajosa Virino (2015), detentan un sitio prestigioso dentro del seno social, se consumen como productos

legitimados. Se entiende y se señala a modo de conclusión que la selección de las dos series dentro del marco propuesto resulta así pertinente, y se pueden enfatizar dos cosas. La primera de ellas, respecto al reconocimiento desde la disciplina audiovisual del valor de dichas producciones. En segundo lugar, en relación a las narrativas que, tanto en *Black Mirror* como en *CSI: Cyber*, se han podido desmontar para revisar el fenómeno de la hiperconexión y dependencia tecnológica digital.

En lo referido a los efectos no deseados y nocivos de la ubicuidad de las pantallas, se puede añadir a partir del doble anclaje propuesto, esto es la lectura detenida del marco teórico y el visionado de las series que se han trabajado en el presente Ensayo que existen una variedad de consecuencias que deben ser atendidas por el conjunto de la sociedad. El fenómeno de la hiperconexión impacta, en primer lugar, en la construcción de identidades que, en ciertas instancias, desborda la sujeción a ciertos códigos compartidos en el ecosistema digital por sus usuarios. Así, la alteración y reconfiguración de las prácticas de comunicación en el mundo virtual, generan otras alteraciones que impactan en la vida real, en distintas formas como ser, ciberdelitos, violaciones a la intimidad y privacidad de las personas o cyberbullying. Situaciones de esta índole han sido revisadas y discutidas a partir de las historias propuestas en las dos series que han servido para reflexionar. En este contexto, acaso resulta interesante mencionar la historia desarrollada en *Nosedive*, episodio que inaugura la tercera temporada de *Black Mirror*. La caracterización de los personajes en este episodio, sobre todo el de la protagonista, resulta crucial para garantizar la progresión de la trama que deja expuesta el doblez menos deseado. La promesa de pertenecer a determinado grupo social supone una serie de sacrificios que atentan contra la felicidad individual. Se cuestiona de este modo si acaso, la tecnología digital no sólo conecta individuos sino vulnera la privacidad de estos exigiendo ceder espacios antes consagrados a la interacción física a ecosistemas digitales que aún, en el presente, se encuentran atravesados por la desorientación, zozobra y confusión.

En este caso, y este señalamiento puede extenderse a otros episodios tanto de *Black Mirror* como de *CSI: Cyber*, el énfasis narrativo se encuentra cuestionando éticamente los usos sociales y gestión de las tecnologías. Se concluye, entonces, que el poder de interpelación ejercido desde la narrativa audiovisual puede ser útil y constructivo en propiciar concientización acerca de los riesgos o efectos no deseados que implica la progresiva inmersión en una sociedad altamente tecnificada, donde lo digital detenta un sitio predominante. Se ha mencionado en reiteradas oportunidades a lo largo del presente Ensayo que muchas acciones que un individuo gestiona en el espacio virtual tiene impacto y consecuencias en la vida real. Esta apreciación incluye lo que sucede tanto cuando se comete un delito como en las interacciones sociales que desencadenan alteraciones en las prácticas de comunicación social.

Se puede verificar en esta misma línea, que lo que ha sido advertido por autores citados en el Ensayo, da cuenta del surgimiento de una sociabilidad virtual (Cáceres Zapatero, Brande Senán y Ruiz San Román, 2017 y Van Dijck, 2016), definida por nuevas formas de ser y desenvolverse en el ámbito de la vida cotidiana sin la necesidad de interacción física con otras personas o entidades que requiere ser discutida y revisada desde ámbitos académicos diversos.

Si bien la idea de una sociabilidad virtual puede ser entendida en términos del creciente intercambio de información y contenidos entre individuos a través de las redes sociales, como *Facebook*, *Twitter* o *Instagram*, precisa ser completada con una serie de operaciones y gestiones que desbordan la mera instancia de compartir fotografías personales o valoraciones de tipo personal. Y es aquí, donde se puede extraer una de las conclusiones a las que se ha arribado. El tema de cómo se construyen las identidades en el ecosistema digital, siendo este tópico uno de los más trabajados en *Black Mirror* y *CSI: Cyber*. El anonimato y en algunos casos la emergencia de nombres falsos en los perfiles de los usuarios y en las cuentas que se utilizan en el espacio virtual, dan lugar a situaciones que llevan a repensar una de las facetas no deseadas de este tipo de

interrelación en espacios virtuales. Los delitos informáticos y el ciberbullying pueden ser señalados como estos efectos dañinos que, desde la perspectiva planteada en el presente Proyecto de Graduación, se han puntualizado al revisar las tramas en ambas series.

Otra conclusión que se puede destacar se asocia a lo mencionado por Levis (2012) en cuanto al doblez que trae asociada la idea de transparencia en la conectividad. En este punto, se concluye que esta supuesta transparencia se derrumba al constatar lo que se sugiere en las series de ficción y encuentra sustento teórico en los autores mencionados. La idea de una sociedad vigilada, la intuición de que detrás de cada pantalla se encuentra una empresa recogiendo y almacenando los datos y huellas que cada individuo deja en su navegación e interconexión con otros usuarios. La creación de un equipo del FBI especializado en la resolución de ciberdelitos, leit motiv de *CSI: Cyber*, recoge y propone una indagación detenida asociada a las derivaciones ilícitas que se desprenden del alto impacto que las tecnologías portan en la sociedad actual. Lo que resulta interesante observar y a propósito de los objetivos planteados en el Ensayo, tiene que ver con el poder cuestionar, desde los recursos del medio audiovisual, el sitio y los usos de la tecnología y cómo y por qué, la emergencia de nuevos actores sociales, como los hackers.

Por otro lado, se puede mencionar otra conclusión a la que se ha arribado y que se estima de suma importancia en relación con los temas trabajados y que se encuentra asociado al poder de interpelación que tienen las narrativas y en este caso específico, las audiovisuales. Se sostiene así, que las series de ficción que han sido revisadas, se inscriben en estas formas de plantear y proponer un modo de comprender el mundo a través de estructuras dramáticas. Se acuerda, en este punto, con la mirada ofrecida por Rincón (2006), al proveer las herramientas conceptuales que posibilitan afirmar que es posible generar un debate y una instancia de concientización acerca de los efectos

nocivos de la tecnoddependencia digital, a partir del visionado de este tipo de productos culturales.

La puesta en diálogo de diferentes perspectivas de análisis que, como se ha señalado, proponen diversas herramientas conceptuales para dar cuenta de nuevos fenómenos sociales, se ha enriquecido con el doble estatuto desde el que se han abordado a las series de ficción. Por una parte, como emergentes de una nueva etapa cultural en la cual, su consumo se halla ampliamente extendido entre las personas y, reconocido desde el ámbito académico, habida cuenta de los textos que se han editado a propósito de su consolidación y que han sido consultados en el marco del presente Ensayo (Lipovetsky y Serroy, 2009 y Carlón, 2012). En segundo lugar, las series que se han revisado, *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, permiten ser analizadas a la luz de los ejes que se han escogido para reflexionar en este trabajo. Los motivos se vinculan con que, a propósito de las narrativas que cada una propone, posibilitan concluir que son plausibles de ser abordadas para verificar si cooperan en el debate que tiene como centro las problemáticas ligadas a las tecnologías digitales.

Como otra de las conclusiones que merecen ser destacadas, se señala la constatación del giro que se ha operado en la sociedad y que se intuye transversal. Esto es, y a modo de ejemplo se encuentran los núcleos temáticos propuestos en el tercer capítulo referidos a *Black Mirror*, las diversas esferas que han acusado la ubicuidad de las pantallas en términos inusitados y la progresiva e invasiva presencia de dispositivos tecnológicos. Así, desde el detonante, pasando por el nudo y cerrando cada episodio con un desenlace, emergen situaciones que generan incomodidad, cuestionan valores aparentemente establecidos y abren un espacio válido y eficaz para proyectarse a futuro, acaso, sorteando la visión distópica que Brooker diseña para la serie. La esfera política y de acción ciudadana, como en el episodio *The Waldo moment*, alertan acerca de la despersonalización y el consecuente rol protagónico de las tecnologías en tiempos de campaña electoral. En la misma línea, esta serie ha dejado abierto el debate acerca de

otros temas trascendentes a escala social, como es el caso de la inmortalidad digital, atendiendo que se trata de un tópico que se encuentra problematizado a lo largo de la historia de la humanidad.

Otro punto que debe ser marcado como una conclusión se relaciona con haber podido confirmar, a partir de la lectura detenida de textos legitimados, que el desarrollo tecnológico concede mejoras en muchas áreas, como en el ámbito de la medicina, aunque no garantiza la elevación de la condición humana per se. *CSI: Cyber* y *Black Mirror*, dejan al descubierto la cara menos deseada y el derrumbe de las utopías. Así, nuevamente, puede señalarse que las series de ficción pueden contribuir a generar un pensamiento crítico respecto a estos temas. De modo tal que, a partir de la realización del presente Proyecto de Graduación titulado *La dependencia tecnológica desde una perspectiva audiovisual, Las nuevas series como reflejo de las problemáticas contemporáneas*, se ha perseguido revalidar el sitio de las producciones audiovisuales como plataformas que, desde su especificidad, contribuyen a repensar y reflexionar sobre la condición humana.

Finalmente, el presente Ensayo pretende ser abordado como un trabajo que traza una línea reflexiva en torno a los cambios que se gestionan socialmente a partir de la emergencia masiva de tecnologías digitales, operando un cambio drástico en la sociabilidad tradicional, desde una perspectiva audiovisual. Se entiende como un aporte a la disciplina audiovisual el recorte y los casos seleccionados, *Black Mirror* y *CSI: Cyber*, que han permitido inaugurar la indagación y plantea algunas ideas que contribuyen a la necesaria puesta en discusión del sitio que ostentan las producciones seriadas de ficción dentro de la coyuntura social. La puesta en diálogo de dos esferas, la audiovisual propiamente dicha y la bibliografía seleccionada, ha enriquecido el Ensayo. La mirada desde lo audiovisual, con su propio lenguaje cobra otra dimensión cuando se establecen conexiones y puentes conceptuales que dan cuenta de un estado de la cuestión. La ubicuidad de las pantallas, la hiperconexión, los efectos positivos pero sobre todo los no

deseados, cobran nueva luz cuando la reflexión se encuentra atravesada por diversos saberes y perspectivas. Se espera que, el presente trabajo pueda inspirar a futuros estudiantes o personas interesadas en esta problemática, pero sobre todo, a aquellos estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual a que encuentren en el presente Ensayo una propuesta de indagación académica que habilita ser continuada y profundizada. Los temas abordados, lejos de encontrarse clausurados, propician la continuación del debate y la reflexión.

Listado de Referencias Bibliográficas

- Barrio, M., Borges Rey, E. y Garcia Garcia, F. (2017). Vidas registradas. Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica. *Telos 107. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 62-70.
- Bauman, Z. (2015). *La globalización: consecuencias humanas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2013). *Vigilancia líquida*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Baumann, S. (2007). *Hollywood highbrow: from entertainment to art*. New Jersey: Princeton University Press.
- Cáceres Zapatero, M., Brändle Señán, G. y Ruiz San Román, J. (2017). *Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/55910/50675>
- Carlón, M. (2012). Una reflexión sobre los debates anglosajón y latinoamericano sobre el fin de la televisión. Citado en: Orozco, G. (2012). *TVMorfosis: La televisión abierta hacia la sociedad en redes*. D.F.: Universidad de Guadalajara.
- Carlón, M. y Scolari, C. (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Carlón, M. (2009) ¿Autopsia a la televisión? Dispositivo y lenguaje en el fin de una era. Citado en Carlón, M. y Scolari, C. (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Caro Castaño, L. (2012). Identidad mosaico. La encarnación del yo en las redes sociales digitales. *Telos 91. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 59-68
- Carrion, J. (2011). *Teleshakespeare*. Disponible en: <https://analisiscriticademediosunlp.files.wordpress.com/2015/04/teleshakespeare-jorge-carrion.pdf>
- Cascajosa Virino, C. (2015). *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Paris: Buchet-Chastel.
- Del Pino, C. y Olivares, F. (2006). *Brand placement: integración de marcas en la ficción audiovisual*. Barcelona: Gedisa
- Dominguez, R. (2017). *Apuntes tecno-estéticos desde Black Mirror*. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/apuntes-tecno-esteticos-desde-black-mirror/827>
- Eco, U. (1983). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- Fernandez Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- González, A. (2013). La importancia del envase. Citado en Guillot, L. (2013). *Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: Eduvim.

- González, M. (2009). *Diccionario telefilo: Procedimental*. Disponible en: <https://www.espinof.com/diccionario-cine-television/diccionario-telefilo-procedimental>
- González Requena, J. (1989). *Las series televisivas: una tipología*. Disponible en: <http://www.gonzalezrequena.com/resources/1989%20Las%20series%20televisivas%20-%20una%20tipolog%C3%ADa.pdf>
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Loja: Quipus.
- Han, B. (2013). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- Ierardo, E. (2018). *Sociedad pantalla. Black Mirror y la tecnoddependencia*. Buenos Aires: Continente.
- Levis, D. (2015). *Televisión ampliada. Comunicación y entretenimiento en la Sociedad de la Pantalla*. Recuperado el 15/9/2017. Disponible en: https://lapantallaubicua.files.wordpress.com/2017/03/articulo3defebrero15_v03.pdf
- Levis, D. (2012). *La pantalla ubicua y el espejo de la bruja de Blancanieves*. Recuperado el 14/10/2017. Disponible en: <http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/pantallablancanieves.pdf>
- Levis, D. (2010). *El mundo en sus pantallas*. Recuperado el 24/9/2017. Disponible en: <http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/EI%20mundo%20en%20sus%20pantallas%20Diego%20Levis.pdf>
- Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas. (2ª ed.)* Buenos Aires: La Crujía.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura mundo: respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós
- Molina Pos, J. (2016). *Black Mirror y "Ahora mismo vuelvo"; los peligros de la tecnología del futuro en la negociación de la pérdida*. Disponible en: <http://www.rirca.es/black-mirror-y-ahora-mismo-vuelvo-los-peligros-de-la-tecnologia-del-futuro-en-la-negociacion-de-la-perdida/>
- Monzoncillo, J. (2011). *La televisión etiquetada. Nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Munoz Fernandez, H. (2016) *¿Son arte las series de televisión?* Recuperado el 22/10/2017. Disponible en: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/230/22>
- Nicolas-Gavilan, M y López, L. (2016). *Entornos audiovisuales. El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*. Disponible en:

https://www.researchgate.net/publication/313633175_Entornos_Audiovisuales_El_analisis_de_series_de_television_El_analisis_de_series_de_television_construccion_de_un_modelo_interdisciplinario_Construction_of_an_analytical_model_for_TV_series

- Orozco, G. (2012). *TVMorfosis: La televisión abierta hacia la sociedad en redes*. D.F.: Universidad de Guadalajara.
- Palao Errando, J. (2013). *El goce en directo, la interpretación en diferido: el modelo difusión en tiempos reticulares a través de Black Mirror*. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/055_Palao.pdf
- Perez Subias, M. (2012). Identidad digital. *Telos 91. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 55-58.
- Piscitelli, A. (2005). *Internet: la imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Reig, D. (2013). *Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado*. Reig, D. y Vilchez, L. (2013) Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. Madrid: Fundación Telefónica.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta
- Serrano Puche, J. (2017). Metaanálisis del consumo digital en el ecosistema mediático contemporáneo: factores distintivos e implicaciones emocionales. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8 (1), 75-85.
- Serrano Puche, J. (2013). *Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad*. Revista Historia y Comunicación Social Vol.18, 353-364.
- Trejo Delarbre, R. (2017). La manipulación de las redes sociodigitales. *Telos 107. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 8-10.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Verón, E. (1996). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. D.F.: Siglo Veintiuno Editores.

Bibliografía

- Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. Madrid: Catedra.
- Barrio, M., Borges Rey, E. y Garcia Garcia, F. (2017). Vidas registradas. Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica. *Telos 107. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 62-70.
- Bauman, Z. (2015). *La globalización: consecuencias humanas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2013). *Vigilancia líquida*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Baumann, S. (2007). *Hollywood highbrow: from entertainment to art*. New Jersey: Princeton University Press.
- Cáceres Zapatero, M., Brändle Señán, G. y Ruiz San Román, J. (2017). *Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/55910/50675>
- Carbel, J. (2015). *Actualidad Futura: Black Mirror, imágenes distópicas de crítica social*. Disponible en: https://www.academia.edu/34538663/Actualidad_Futura_Black_Mirror_im%C3%A1genes_dist%C3%B3picas_de_cr%C3%ADtica_social
- Carlón, M. (2012). Una reflexión sobre los debates anglosajón y latinoamericano sobre el fin de la televisión. Citado en: Orozco, G. (2012). *TVMorfosis: La televisión abierta hacia la sociedad en redes*. D.F.: Universidad de Guadalajara.
- Carlón, M. y Scolari, C. (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Carlón, M. (2009) ¿Autopsia a la televisión? Dispositivo y lenguaje en el fin de una era. Citado en Carlón, M. y Scolari, C. (2009). *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La Crujía.
- Caro Castaño, L. (2012). Identidad mosaico. La encarnación del yo en las redes sociales digitales. *Telos 91. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 59-68
- Carrasco Campos, A. (2010). *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones*. Recuperado el 10/03/2018 Disponible en: https://mhcommunicationsjournal.files.wordpress.com/2010/07/09_2010_angel_carrasco1.pdf
- Carrion, J. (2011). *Teleshakespeare*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <https:// analisisycriticademediosunlp.files.wordpress.com/2015/04/teleshakespeare-jorge-carrion.pdf>
- Cascajosa Virino, C. (2015). *La cultura de las series*. Barcelona: Laertes.
- Cascajosa Virino, C. (2007). *La caja lista. Televisión norteamericana de culto*. Barcelona: Laertes.

- Castells, M. (2000). *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Caviaro, J. (2016). *Black Mirror y sus fascinantes distopías*. Recuperado el 18/10/2017. Disponible en: <https://www.espinof.com/criticas/black-mirror-y-sus-fascinantes-distopias>
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Paris: Buchet-Chastel.
- Del Fresno, M. (2011). *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*. Barcelona: Editorial UOC.
- Del Pino, C. y Olivares, F. (2006). *Brand placement: integración de marcas en la ficción audiovisual*. Barcelona: Gedisa.
- Dominguez, R. (2017). *Apuntes tecno-estéticos desde Black Mirror*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <http://www.lafuga.cl/apuntes-tecno-esteticos-desde-black-mirror/827>
- Eco, U. (1983). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.
- Echauri Soto, G. (2016). *Black Mirror, McLuhan y la era digital*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/1995/199547464052.pdf>
- Fernandez Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Gallego Delgado, B. (2014). *De las series tradicionales a las series web*. Trabajo final de grado. Universidad de Extremadura. Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación. Grado en Comunicación Audiovisual. Recuperado el 22/9/2017. Disponible en: http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/2151/TFGUEx_2014_Gallego_Delgado.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García Guerrero, M. (2016). *Black Mirror: al otro lado del espejo distópico*. Recuperado el 13/04/2018. Disponible en: <http://lasoga.org/black-mirror-al-lado-del-espejo-distopico/>
- González, A. (2013). La importancia del envase. Citado en Guillot, L. (2013). *Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: Eduvim.
- González, M. (2009). *Diccionario telefilo: Procedimental*. Recuperado el 20/03/2018. Disponible en: <https://www.espinof.com/diccionario-cine-televisión/diccionario-telefilo-procedimental>
- González Requena, J. (1989). *Las series televisivas: una tipología*. Recuperado el 22/5/2018. Disponible en: <http://www.gonzalezrequena.com/resources/1989%20Las%20series%20televisivas%20-%20una%20tipolog%C3%ADa.pdf>
- Gordillo, I. (2009). *La hipertelevisión: géneros y formatos*. Loja: Quipus.
- Guillot, L. (2013). *Dramas en la televisión norteamericana contemporánea*. Villa María: Eduvim.
- Han, B. (2013). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- Heredia Moya, L. (2013). *Desarrollo de un formato de serie sitcom para televisión e Internet*. Trabajo final de grado. Universidad Politécnica de Valencia. Grado en Comunicación

Audiovisual. Recuperado el 22/9/2017. Disponible en:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34527/memoria.pdf.pdf?sequence=1>

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

Levis, D. (2007). *Pantallas tecnómades*. Recuperado el 07/9/2017. Disponible en:
http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Pantallas_tecnomades.pdf

Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*. (2ª ed.) Buenos Aires: La Crujía.

Levis, D. (2010). *El mundo en sus pantallas*. Recuperado el 24/9/2017. Disponible en:
<http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores2010/El%20mundo%20en%20sus%20pantallas%20Diego%20Levis.pdf>

Levis, D. (2012). *La pantalla ubicua y el espejo de la bruja de Blancanieves*. Recuperado el 14/10/2017. Disponible en:
<http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/pantallablancanieves.pdf>

Levis, D. (2013). *La imagen en su pantalla. Hibridaciones y convergencias*. Recuperado el 06/9/2017. Disponible en:
<http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/laimagenensupantalla.pdf>

Levis, D. (2015). *Televisión ampliada. Comunicación y entretenimiento en la Sociedad de la Pantalla*. Recuperado el 15/9/2017. Disponible en:
https://lapantallaubicua.files.wordpress.com/2017/03/articulo3defebrero15_v03.pdf

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura mundo: respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G. y Charles, S. (2004). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.

Lopez Garcia, M. (2011). Internet. ¿Medio de comunicación audiovisual? *Telos 89. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 34-43

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Martínez Lucena, J. y Cigüela Sosa, J. (2014). Pensamiento pop en Black Mirror: El monstruo y su linchamiento. *Revista Doxa Comunicación*, número 19, 85-107.

McLuhan, M. (1993). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. 12ª Impresión- D.F.: Editorial Diana.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

McLuhan, M. y Powers, B.R. (1996). *La Aldea Global*. Barcelona: Gedisa

Molina Pos, J. (2016). *Black Mirror y “Ahora mismo vuelvo”; los peligros de la tecnología del futuro en la negociación de la pérdida*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en:

<http://www.rirca.es/black-mirror-y-ahora-mismo-vuelvo-los-peligros-de-la-tecnologia-del-futuro-en-la-negociacion-de-la-perdida/>

- Montagu, A., Pimentel, D. y Groisman, M. (2004). *Cultura digital. Comunicación y sociedad*. Buenos Aires: Paidós.
- Monzoncillo, J. (2011). *La televisión etiquetada. Nuevas audiencias, nuevos negocios*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Morales Morante, F. y Hernández, P. (2012). *La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/34320/Pages%20from%201-12.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Munoz Fernandez, H. (2016) *¿Son arte las series de televisión?* Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/230/202>
- Navaza Liebana, A. (2017). *¿Qué hay de distinto en Trapped?* Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: <http://www.hacerselacritica.com/que-hay-de-distinto-en-trapped-por-andres-navaza-liebana/>
- Nicolas-Gavilan, M y López, L. (2016). *Entornos audiovisuales. El análisis de series de televisión: construcción de un modelo interdisciplinario*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/313633175_Entornos_Audiovisuales_El_analisis_de_series_de_television_El_analisis_de_series_de_television_construccion_de_un_modelo_interdisciplinario_Construction_of_an_analytical_model_for_TV_series
- Orellana, J. (2016). *Las interesantes implicaciones filosóficas de Black Mirror (3ra Temporada)*. Recuperado el 17/03/2018. Disponible en: <https://hipertextual.com/2016/11/implicaciones-filosoficas-black-mirror>
- Orozco, G. (2012). *TVMorfosis: La televisión abierta hacia la sociedad en redes*. D.F.: Universidad de Guadalajara.
- Palao Errando, J. (2013). *El goce en directo, la interpretación en diferido: el modelo difusión en tiempos reticulares a través de Black Mirror*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/055_Palao.pdf
- Pedranti, G. (2015). *Black Mirror o la pesadilla de Funes*. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en: https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/25727/Pedranti_2015.pdf?sequence=1
- Perez Subias, M. (2012). Identidad digital. *Telos 91. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 55-58.
- Piscitelli, A. (2005). *Internet: la imprenta del siglo XXI*. Barcelona: Gedisa.
- Pousa, L. (2014). *El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en Black Mirror*. Disponible en: https://www.academia.edu/10546882/El_espejo_televisivo_de_Claude._Est%C3%A9tica_ciencia_y_ficci%C3%B3n_en_Black_Mirror

- Quintanilla Montenegro, E. (2011). *Webseries y narrativa audiovisual: análisis de "Malviviendo"*. Trabajo final de Máster. Master en sociedad de la Información y Conocimiento, Especialidad Cultura Comunicación y Sociedad. Recuperado el 10/03/2018. Disponible en:
http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8629/1/equintanillam_TFM_0611.pdf
- Reig, D. (2013). *Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado*. Reig, D. y Vilchez, L. (2013) Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. Madrid: Fundación Telefónica.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Roiz, L. (2016). *La distopía mediática de Black Mirror*. Recuperado el 23/010/2017. Disponible en: <http://ibero909.fm/la-distopia-mediatica-de-black-mirror/>
- Sannazzaro, J. (2014). Black Mirror: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología. *Revista Artefactos Vol. 5, Número 1*, 219-227.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Serrano Puche, J. (2013). Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. *Revista Historia y Comunicación Social Vol.18*, 353-364.
- Serrano Puche, J. (2017). Metaanálisis del consumo digital en el ecosistema mediático contemporáneo: factores distintivos e implicaciones emocionales. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8 (1), 75-85.
- Trejo Delarbre, R. (2017). La manipulación de las redes sociodigitales. *Telos 107. Revista de Pensamiento, Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 8-10.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Verón, E. (1996). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.
- Vilches, L. (2014). *Los tres tiempos de la narrativa audiovisual*. Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2014. Recuperado el 22/9/2017. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/14SLCS/2014_actas/083_Vilches.pdf
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: la conexión como espacio de control de la incertidumbre*. D.F.: Siglo Veintiuno Editores.