

ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN NARRATIVA: UNA APROXIMACIÓN
AL ANÁLISIS DE LA TERCERA TEMPORADA DE *BLACK MIRROR*

MARÍA CAMILA MORENO PERLAZA
CÓDIGO 201125831

TRABAJO DE GRADO

DIRECTOR
ÓSCAR ÁGREDO PIEDRAHÍTA

UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LITERATURA
PROGRAMA ACADÉMICO LICENCIATURA EN LITERATURA

SANTIAGO DE CALI
JULIO 2025

RESUMEN

En la actualidad, la tecnología y el entorno digital no solo redefinen nuestras formas de interacción social, sino que también transforman profundamente las maneras en que contamos historias. Los métodos y herramientas narrativas evolucionan al ritmo de estos cambios, dando lugar a nuevas formas de expresión y construcción de sentido.

Este trabajo propone una exploración de la serie *Black Mirror*, específicamente en su tercera temporada, como una posible evolución del viaje del héroe desde la teoría narrativa. Se analiza cómo la serie innova en la creación de mundos posibles, se configura como un espejo crítico de la sociedad contemporánea y plantea estructuras narrativas emergentes que permiten el desarrollo de competencias narrativas digitales.

A través del análisis audiovisual, se identifican recursos como la exageración, el miedo y la ironía, que invitan al espectador a experimentar diversas capas del relato, confrontarse con la intensidad emocional de los personajes y cuestionar sus propios hábitos, creencias y actitudes frente a la tecnología y la vida cotidiana. Paralelamente, se reflexiona sobre el papel de las series ontológicas en la transformación de los modelos narrativos contemporáneos.

PALABRAS CLAVE: *Black Mirror*, estudios de serialidad, espejo negro, innovación narrativa, pantalla global.

ABSTRACT

Today, technology and the digital landscape not only redefine how we interact as a society but also profoundly transform the ways in which we tell stories. Narrative methods and tools are evolving alongside these changes, giving rise to new forms of expression and meaning-making.

This study explores the third season of *Black Mirror* as a possible evolution of the Hero's Journey from a narrative theory perspective. It examines how the series innovates in the creation of possible worlds, serves as a critical mirror of contemporary society, and introduces emerging narrative structures that foster the development of digital storytelling skills.

Through audiovisual analysis, the research identifies how elements such as exaggeration, fear, and irony allow viewers to engage with multiple layers of the story, confront the emotional intensity of the characters, and reflect on their own behaviors, beliefs, and habits in relation to technology and everyday life. In parallel, it considers how ontological series have reshaped the narrative models of contemporary storytelling.

KEYWORDS: *Black Mirror*, seriality studies, black mirror, narrative innovation, global screen.

“En menos de medio siglo se ha pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla comunicación, de la pantalla única al todo pantalla. La pantalla en todo lugar y en todo momento; la pantalla de todas las medidas; la pantalla siempre encima, consigo a todas partes; la pantalla para hacerlo todo y verlo todo: el siglo que empieza es el de la pantalla omnipresente y multiforme, planetaria y multimediática.”

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*

Agradecimientos

“Tener acceso a la literatura, a la literatura del mundo, era escapar de la prisión de la vanidad nacional, del filisteísmo, del provincianismo obligatorio. La literatura era el pasaporte para entrar a una vida más amplia, es decir, a la zona de la libertad.”

Susan Sontag, discurso “*La literatura es libertad*”, incluido en *At the Same Time: Essays and Speeches*

A José Vicente Moreno Oróstegui, mi abuelo, cuya presencia sigue tejida en los días, como una voz antigua que no se extingue nunca. Con sus palabras templadas y su andar sereno, me enseñó que el conocimiento se comparte y se honra. A él le debo la intuición de que las historias son el territorio donde habita la memoria y florece la posibilidad de futuro.

A mis padres, por acompañarme en mi búsqueda de sentido, gracias por su fe inquebrantable.

A Leslie Pamela Moreno, quien durante todo mi camino me ha sostenido con amor, bondad y cuidado. Y al profesor Óscar Agredo Piedrahíta, quien desde su cátedra ha sabido encender en sus estudiantes la curiosidad y el pensamiento crítico para cruzar fronteras entre disciplinas. Su enseñanza me invitó a reconocer que la literatura y la imagen no son formas separadas del saber. Gracias a su guía, este trabajo encontró dirección y profundidad.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
<i>Agradecimientos</i>	<i>5</i>
1. INTRODUCCIÓN	7
1.1 Frente al espejo negro: <i>Black Mirror</i> para ver(se) en lo oscuro	17
2. OBJETIVOS	20
3. METODOLOGÍA.....	21
3.1 Procesos narrativos y comunicativos en la era digital.....	23
4. ABORDAJE CONCEPTUAL Y ANTECEDENTES.....	28
4.1 Entre pantallas: cambios narrativos en la sociedad actual.....	28
4.2 Marco conceptual	31
4.3 Glosario: terminología televisiva contemporánea	37
5. ANÁLISIS DE LOS CAPÍTULOOS: FICCIONES DIGITALES Y EMOCIONES EN LA ERA DEL ALGORITMO.....	39
6. CONCLUSIONES	90
7. ANEXOS.....	94
7.1 TABLA 1	95
7.2 TABLA 2	96
7.3 TABLA 3	97
7.4 TABLA 4	98
7.5 TABLA 5	99
7.6 TABLA 6	100
FUENTES CONSULTADAS.....	101

1. INTRODUCCIÓN

En la historia universal, el espejo como símbolo ha representado la capacidad de reflejar y distorsionar la realidad de manera simultánea. Ya sea a través de la yuxtaposición de elementos o la exploración de numerosos planos, el espejo se ha convertido en un recurso poderoso que explora las dualidades —en muchas ocasiones inherentes— de los seres humanos. Es un elemento visual que dibuja la delgada línea entre lo real y lo imaginario, lo visible y lo invisible, y lo presente y lo ausente. Esta duplicidad o reiteración, se manifiesta en *Black Mirror* donde la pantalla se transforma en un espejo contemporáneo que además de proyectar mundos distópicos de la serie, le devuelve al espectador imágenes y realidades con las que puede identificarse y que, a pesar de ser distorsionadas, exageradas o temerosas, son reconocibles para quien las observa, permitiendo así que el espectador pueda reflejar comportamientos, pensamientos o hábitos en ellas, y cuestionar profundamente la percepción que tiene de la realidad en la que vive día a día. Los estudios tradicionales sobre medios audiovisuales suelen privilegiar el análisis técnico, sociológico o comunicativo, dejando de lado la riqueza narrativa, los recursos poéticos, la construcción simbólica del lenguaje o la figura de autor expandido que dirige el relato. A su vez, desde el campo literario, existe aún una brecha en el reconocimiento académico de las series como formas legítimas de narración compleja, capaces de ser analizadas con las herramientas propias del estudio literario. Es por eso que este trabajo parte de dos premisas: ¿Qué herramientas analíticas resultan pertinentes para explorar series que se construyen desde lógicas colaborativas, con múltiples capas de sentido y espectadores que son lectores activos? ¿Cómo puede una licenciada en literatura

abordar críticamente una serie de televisión desde una perspectiva narrativa, estética y simbólica?

La serie *Black Mirror* a través del símbolo de espejo, actúa como un catalizador de reflexión donde cuya diversidad narrativa entrelaza la ficción y la realidad, lo posible y lo imposible, para generar inquietantes preguntas sobre el entorno tecnológico y social del mundo contemporáneo. Esta representación del espejo se puede analizar —entre otras posibilidades— en los puntos narrativos de cada capítulo donde se devuelve la imagen invertida generando un revés de la historia.

Surge así una serie que revela las fracturas de una sociedad de consumo tecnológico que mientras que anhela escapar de la realidad a través de la tecnología, busca una especie de refugio en el complejo mundo virtual. Por esta razón, la investigación del presente trabajo se basa en encontrar aspectos que exploran la realidad a través del espejo como recurso narrativo, ofreciendo una visión crítica que sobrepasa los clásicos recursos del storytelling. Esta aproximación teórica propone que es posible y necesario establecer puentes entre la crítica literaria y la narrativa televisiva, siendo éstos una vía para enriquecer la comprensión de los relatos contemporáneos que emergen de las pantallas. Herramientas como la construcción de los personajes, el análisis de la estructura narrativa, la interpretación de los escenarios desde la estética y paleta de colores, la construcción del tiempo narrativo y la caracterización de cada elemento dentro de la historia, permiten desentrañar las capas simbólicas de productos como *Black Mirror*, cuya propuesta responde a una nueva realidad cultural en la que la televisión ha dejado de ser un medio de entretenimiento masivo para convertirse en un espacio de experimentación estética y reflexión crítica sobre el presente.

Ser estudiante del departamento de Estudios Literarios, más allá de aprender y construir un criterio propio ante diversos formatos narrativos o comunicativos, es aprender a leer el mundo. En una era en la que las historias ya no se escriben únicamente con tinta sobre papel, donde hemos aprendido también a escribir con imágenes en movimiento, con estructuras serializadas, con atmósferas sonoras y estéticas cuidadosamente construidas, el análisis literario se convierte en una herramienta de lectura expandida. Así como en su momento la literatura se abrió a la crónica, al ensayo o a la autobiografía, hoy resulta de vital importancia que se permite abrir ventanas al estudio crítico de la narrativa audiovisual como una forma legítima, compleja y profundamente humana de contar. Por esta razón, mi formación como estudiante y profesional, implica abrazar la multiplicidad de soportes en los que las historias habitan. Significa comprender que el lenguaje literario no solo vive en las palabras, sino también en los silencios de un plano, en la construcción simbólica de una paleta de color, en las estructuras fractales de una serie o en el montaje que disloca el tiempo para construir una emoción. Implica reconocer que el relato visual también es texto, y que el análisis literario es capaz de desentrañar los hilos invisibles de la trama más allá del papel.

En este contexto, series como *Black Mirror* rompen con la idea de ser únicamente productos de entretenimiento y se convierten en discursos narrativos que dialogan con el pensamiento crítico, filosófico, ético y social. La serie exige del espectador una lectura atenta, una disposición interpretativa y una conciencia simbólica que le permita captar la densidad de sus metáforas. El trabajo de una literata frente a una obra como esta no es muy distinto al que realiza ante una novela moderna o un poema de vanguardia, el cual consiste en observar, interrogar, conectar capas de sentido, descubrir rupturas, leer lo no dicho. Ampliar el campo de análisis literario hacia la narrativa televisiva también es una forma de reivindicar la

relevancia cultural de las humanidades en un entorno dominado por la tecnología. No se trata de renunciar al canon, sino de ampliarlo con rigor, sensibilidad y pensamiento crítico. Es, en últimas, una forma de resistir al consumo pasivo, de devolverle al espectador su rol activo como lector y de enriquecer el diálogo entre la academia y la cultura contemporánea.

Al analizar *Black Mirror* desde el pensamiento literario, se busca tender un puente entre dos territorios: el de la literatura y el de los medios audiovisuales. Porque, tal como se ha propuesto antes, este cruce además de ser posible, es profundamente necesario. En un mundo donde las pantallas median nuestras relaciones, nuestros afectos, nuestros recuerdos y nuestras versiones del futuro, pensar literariamente las imágenes es también un acto de responsabilidad crítica. Es leer lo que hay detrás de lo que se ve. Es interpretar lo que no se dice pero se sugiere. Es, finalmente, ejercer una lectura del presente con múltiples herramientas para imaginar nuevas formas de narrar el futuro.

En algún momento del siglo XX, las historias dejaron de habitar únicamente los libros y las salas de cine. Empezaron a multiplicarse en fragmentos, a colarse por las pantallas, a acompañarnos en el bolsillo, en la sala, en la cama. Las historias dejaron de tener un inicio y un final predecibles. Cambiaron de forma, se hicieron rizomáticas, simultáneas, multiformes. En el capítulo “Todas las pantallas del mundo” de *La pantalla global*, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy nombran esta transformación con precisión quirúrgica: vivimos bajo el reinado de la “pantalla comunicación”, en la era del todo pantalla. Culturalmente hemos avanzado de una sola forma de mirar y de una sola forma de contar. La narrativa, en este contexto hipermoderno, se ha convertido en una experiencia expansiva donde cada interfaz y cada código visual aportan un nuevo nivel de lectura. El relato contemporáneo es multisensorial, se desdobra en pantallas de todos los tamaños, se desliza entre géneros, se reactualiza en

memes, y se completa —o se contradice— en los comentarios de los foros y las redes sociales. Como advierten Lipovetsky y Serroy, el lugar de la película tradicional dentro del ecosistema audiovisual ha cambiado drásticamente: “Hasta los años ochenta, las películas de cine, precisamente por no abundar en la pequeña pantalla, despertaban el máximo interés entre el público. Esto está cambiando: la película de cine, en la actualidad, no produce necesariamente un máximo de audiencia, ya no es la preferida de la programación. Está disminuyendo la media de audiencia que se emiten en las cadenas no codificadas. (...) Ha llegado el momento en que la película es reemplazada por otros programas, en particular por los telefilmes y las series” (Lipovetsky & Serroy, 2009, p. 47).

Las estrategias narrativas de la serie trascienden de las tradicionales del storytelling y del viaje del héroe, al momento de establecer la posibilidad de que el espectador pueda ser parte de la historia, ya sea de manera directa al elegir los puntos de elixir de la diégesis, o involucrando al espectador en una reflexión crítica donde puede concluir por sí mismo el final de la narración. Este modo innovador de contar historias, además de ampliar el rol del espectador, construye y exige una estructura narrativa que va más allá del guion convencional. Aquí, la figura del *showrunner*¹ cobra relevancia como autor contemporáneo, siendo un creador que articula y coordina múltiples voces y miradas para construir un universo narrativo coherente. ¿Esto qué quiere decir? En la escritura de series de televisión, la figura del *showrunner* es entendida como la máxima autoridad creativa en la producción de la serie, porque sus funciones trascienden de la dirección de la sala de escritores o

¹ El *showrunner* es la persona que dirige el curso del proyecto desde su concepción (por eso debe de ser sobre todo escritor/a) hasta la posproducción (por eso también debe ser productor/a), asegurándose de mantener la integridad de la visión del proyecto durante cada parte del proceso. (Wikipedia, julio, 2025). <https://es.wikipedia.org/wiki/Showrunner>

guionistas, y abarca una gestión integral en la producción creativa: supervisa, toma decisiones sobre todos los aspectos narrativos, realiza cambios estéticos o de vestuario, tiene la última palabra en el desarrollo y la evolución de los personajes, la arquitectura narrativa, la edición final y todos los detalles que influyen en la experiencia y coherencia del producto visual. La responsabilidad del *showrunner* es total, lidera a los escritores y define la visión artística y el rumbo general de la serie. Los autores —escritores de sala— están en constante interacción con el *showrunner* para conversar y decidir sobre los temas de la serie, sus líneas argumentativas, generar discusiones creativas y determinar el arco o giro narrativo que tendrá cada temporada. Durante el rodaje, el *showrunner* es el filtro definitivo: ninguna escena puede avanzar ni ser modificada sin su aprobación, por lo tanto, este nivel de control lo convierte en un autor colectivo, una figura que, aunque no escribe cada palabra, sí moldea, filtra y unifica la voz narrativa y las contribuciones de los diferentes guionistas para crear una obra que sea sólida y coherente.

La relevancia que tiene el *showrunner* como autor contemporáneo, a diferencia de un escritor tradicional, es que éste funciona como el núcleo creativo que supervisa el desarrollo de una historia en constante expansión, en la que participan los guionistas a modo de *ghostwriter*², creando una dinámica colectiva y multifacética que refleja una evaluación en la autoría; aunque se aleja del modo clásico del autor único, mantienen intacto el espíritu literario. Es decir, la construcción de mundos, de personajes y de temas que invitan a la reflexión y al diálogo crítico, permiten comprender cómo la narrativa contemporánea se reinventa, conversa con su audiencia y se convierte en una forma de literatura en serie transformadora.

² A ghostwriter is a person hired to write literary or journalistic works, speeches, or other texts that are credited to another person as the author. Celebrities, executives, participants in timely news stories, and political leaders often hire ghostwriters to draft or edit autobiographies, memoirs, magazine articles, or other written material. (Wikipedia, julio, 2025). <https://es.wikipedia.org/wiki/Ghostwriter>

Al igual que un *ghostwriter*, que escribe textos que luego firma otra persona —cediendo la autoría visible para que otro sea la cara pública de la obra—, el *showrunner* trabaja en equipo y en colaboración constante, integrando voces diversas bajo una única visión. Aunque el éste sí es reconocido públicamente, ambos comparten la tarea de garantizar tras bambalinas la calidad y dirección narrativa del proyecto, aún en diferentes niveles y distinto reconocimiento.

En las narrativas audiovisuales contemporáneas, la autoría se configura bajo la figura del *autor literario ampliado*, un concepto que reconoce la colaboración colectiva sin perder la centralidad de una voz creativa que organiza y da unidad al proyecto. Este autor no es único escritor, sino un coordinador que supervisa, guía y garantiza la coherencia de la obra final, integrando diversas contribuciones en un texto completo y con varias dimensiones. Como señala Henry Jenkins, un académico y teórico estadounidense que se especializa en estudios de medios, cultura digital y narrativas transmedia, es uno de los referentes más importantes en estudios sobre la convergencia mediática y su cultura participativa, en el libro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) Jenkins sostiene que la noción tradicional del autor como creador único se diluye en un entorno colaborativo, en lugar de ser un solo creador, las narrativas actuales son el resultado de redes complejas de creadores, productores, audiencias y tecnologías que interactúan para dar forma al texto o experiencia mediática. “(...) el autor ya no es un creador solitario, sino parte de una red de colaboradores que contribuyen a la creación de un texto o de una experiencia mediática”.

Kristin Thompson, en su libro *Storytelling in Film and Television* (2003) comparte una serie de análisis sobre cómo en la televisión contemporánea, la autoría se distribuye entre múltiples creativos y escritores, pero la figura particular del *showrunner* termina

convirtiéndose en la figura que actúa como autor principal de la serie, transformando la idea preconcebida por la crítica literaria desde el siglo XIX de que el autor es “un escritor solitario” que comparte su arte en un texto cerrado. Kristin afirma que la autoría en la televisión contemporánea se construye bajo un paradigma absolutamente distinto: es colectiva, modular y evolutiva. Si bien la figura del *showrunner* asume la autoría, su rol consiste en ser el líder de una estructura colaborativa que incluye todo un cuerpo creativo: escritores, guionistas, directores, productores y editores. Y aunque sí tiene la última palabra en decisiones narrativas y estéticas, como se ha explicado anteriormente, su función es coordinar estas múltiples voces para lograr una visión coherente a lo largo de una serie episódica.

Esta diferencia significa un tipo de narrativa abierta, donde el texto (el guion y la serie) está en constante evolución y reformulación, indiscutiblemente, sujeta a cambios de temporada, comentarios o análisis de los espectadores, o decisiones de producción. Así, el concepto de autor se amplía para dar cuenta de una lógica de creación que va más allá de un escritor tradicional. Kristin argumenta que este cambio exige nuevas herramientas de análisis, más cercanas al estudio de procesos colaborativos y flujos creativos distribuidos. Estas nuevas herramientas son las que se abordarán a lo largo del presente análisis, las cuales proponen un cambio de enfoque que tiene en cuenta el carácter colaborativo, creativo y argumentativo de cada episodio de la serie.

En el contexto de la televisión contemporánea, los estudios de serialidad, permiten abordar series como *Black Mirror* desde una perspectiva más dinámica y profunda. A diferencia de las narrativas lineales o unitarias, la serialidad moderna no depende únicamente de la continuidad de personajes o tramas, también tiene en cuenta la persistencia de una visión narrativa coherente a través de episodios autónomos. La tercera temporada de *Black Mirror*,

aunque no presenta personajes conocidos ni una historia lineal, mantiene una cohesión temática y estética que permite considerarla como una unidad serial. Cada episodio actúa como una pieza modular que explora una distorsión tecnológica diferente, pero todas bajo una misma premisa: la tecnología como espejo de la condición y del relacionamiento humano. Esta modularidad, más allá de fragmentar la narrativa, le permite al espectador trazar arcos simbólicos y éticos entre episodios como *Caída en picado*, *San Junípero* o *Cállate y baila*. A través del estudio de la serialidad, se puede observar cómo decisiones autorales —como el tono, la atmósfera, los códigos visuales y la construcción del elixir narrativo— se distribuyen y se transforman en el transcurso de los seis episodios para sostener una identidad narrativa sólida. La serialidad de *Black Mirror* está anclada a un proyecto autoral que modula la experiencia episodio a episodio, sin perder profundidad ni coherencia temática, creando un laboratorio narrativo donde experimenta con las posibilidades de la ficción, las dimensiones éticas, los mundos posibles, las emociones y los descubrimientos tecnológicos.

En coherencia con la naturaleza interpretativa de este trabajo, se establece un objetivo general que guiará la lectura profunda de los episodios seleccionados, así como tres objetivos específicos que permitirán desentrañar las capas simbólicas, estéticas y narrativas que configuran el universo especular de *Black Mirror*. Estos objetivos orientan la ruta metodológica del estudio y buscan ampliar el campo de análisis literario hacia formatos audiovisuales complejos, legitimando nuevas formas de leer el mundo desde la ficción contemporánea. Y para la organización del análisis, se adoptará una metodología de enfoque cualitativo, centrada en la interpretación detallada de los seis capítulos que conforman la tercera temporada de *Black Mirror*, permitiendo explorar con profundidad las estructuras

narrativas, los elementos simbólicos y las tensiones culturales presentes en cada episodio, desde una lectura crítica que prioriza el sentido antes que la medición.

El enfoque elegido busca generalizar e interpretar sentidos desde una lógica hermenéutica, por lo tanto, los episodios se abordarán como textos audiovisuales. Para el universo narrativo de la serie, que ya abarca siete temporadas, treinta y tres capítulos, un especial y una película interactiva, la tercera temporada representa una bisagra narrativa en su evolución, donde perfecciona su capacidad para presentar los excesos tecnológicos, los mecanismos de control y las distorsiones sociales, como elementos integrados en la vida cotidiana, logrando que el espectador se reconozca —con ojos fascinados y temerosos— en su propio reflejo. Así, el análisis cualitativo permitirá desentrañar cómo se construye ese reflejo y qué mecanismos narrativos lo sostienen, qué emociones convoca y qué preguntas deja abiertas una vez la pantalla se apaga. *Black Mirror* articula una inquietud tan contemporánea como atemporal: la de indagar en los pliegues —a veces sutiles, a veces devastadores— de la relación entre el ser humano y la tecnología que ha creado. En el ejercicio de observar el impacto de las máquinas sobre la vida cotidiana, hay una realidad innegable: las invenciones tecnológicas transforman afectos, decisiones, vínculos, deseos y formas de existencia. Es por esto que, desde la perspectiva del presente análisis, se plantea la reflexión ¿hasta qué punto seguimos siendo humanos cuando todo a nuestro alrededor, e incluso dentro de nosotros, ha sido mediado por lo digital?

1.1 Frente al espejo negro: *Black Mirror* para ver(se) en lo oscuro

Hasta el año 2018, *Black Mirror* se consolidó como una serie capaz de imaginar mundos posibles donde las relaciones humanas están profundamente condicionadas, y en muchos casos definidas, por la tecnología. En los seis capítulos que conforman la tercera temporada, la serie no solo plantea escenarios futuristas inquietantes, sino que propone una distorsión y redefinición de los lenguajes sociales contemporáneos. Cada episodio actúa como una ventana hacia nuevas perspectivas éticas y emocionales, evidenciando cómo las dinámicas humanas se transforman al estar mediadas, de principio a fin, por interfaces digitales que moldean comportamientos, identidades y valores.

En este universo serial, donde cada episodio se despliega como una fábula tecnológica con rasgos profundamente humanos, parten de una imagen aparentemente simple: una pantalla negra. Para Charlie Brooker, creador de la serie, el espejo negro³ es la superficie oscura y brillante que nos devuelve una versión velada de nosotros mismos cuando el dispositivo se apaga⁴. Teléfonos, televisores, tablets, computadores: todos esos objetos que dominan nuestra vida cotidiana se convierten, en su silencio luminoso, en un espejo oscuro que refleja no solo nuestros rostros, sino nuestras obsesiones, dependencias y contradicciones.

“Black Mirror”, como concepto, surge entonces del gesto cotidiano de mirar una pantalla, y se transforma en símbolo cuando nos preguntamos qué es lo que esa pantalla refleja realmente. ¿Es realmente un espejo negro? No, no lo es. Es un espejo que distorsiona, que

³ “El ‘espejo negro’ del título es el que encuentras en cada pared, en cada escritorio, en la palma de cada mano: la pantalla fría y brillante de un televisor, un monitor, un smartphone.” De la entrevista *What Even Is Black Mirror Anymore?*, <https://time.com/6287513/black-mirror-season-6-review/>

incomoda, que revela lo que no siempre queremos ver. Brooker lo utiliza para encapsular la propuesta estética y crítica de la serie. Así, cada historia muestra una posibilidad futura y expone, como un reflejo negro, los dilemas éticos, emocionales y sociales del presente, amplificadas, exagerados y públicamente reconocidos por el lente de la tecnología. De esta manera, la serie no se centra en una conversación sobre el futuro, más bien crea su propio lenguaje (simbólico y literal) para hablar de cómo los miedos, los anhelos y las fragilidades actuales, proyectados sobre un horizonte digital, ya no son imaginarios sino inminentes a nuestra propia existencia.

La decisión de usar el espejo como símbolo —y no cualquier espejo, sino uno negro— convierte a *Black Mirror* en una experiencia reflexiva en el sentido más literal. En el libro *Por favor, cierra los ojos. A la búsqueda de otro tiempo diferente*, el autor Byung Chul-Han reflexiona sobre la incapacidad contemporánea de concluir, de habitar un tiempo con ritmo, cadencia y sentido. Para él, las imágenes digitales —rápidas y sucesivas— han perdido el silencio, el aroma y la música de la narración. Ya no nos permiten demorarnos ni contemplar, solo nos arrastran. “Las imágenes están construidas hoy de tal manera que no es posible cerrar los ojos. Entre ellas y el ojo se produce un contacto inmediato, que no admite ninguna distancia contemplativa. La coacción a la permanente vigilia y visibilidad dificulta cerrar los ojos. La transparencia es la expresión de la hipervigilia e hipervisibilidad” (Han, 2016, p.6). Esta afirmación resuena profundamente con la experiencia estética que propone *Black Mirror*, porque cada capítulo es una excepción dentro del ruido de la hiperconectividad. En lugar de sumarse los contenidos efímeros sin interrupción, la serie propone una narrativa con peso, con principio y fin, que invita a detenerse, a incomodarse, incluso a sufrir.

En este sentido, el “espejo negro” propone una *conclusión*, un cierre narrativo en medio del vértigo. Cada episodio de la tercera temporada puede leerse como un acto de resistencia frente a la lógica de lo inacabado y lo superficial, “La subjetividad absoluta es la subjetividad en forma de conclusión. Sin silencio se dispersa y no puede volver a sí misma. Y sin retorno no puede cerrarse. Se hace depresiva” (Han, 2016, p.5). Y es este, entonces, un intento de devolver al espectador la capacidad de reflexión, de ese “cierre de ojos” del que habla Han, que la cultura digital parece habernos arrebatado.

Esta narrativa que nos obliga a mirarnos, a ver(nos) en lo oscuro para pensar desde dónde nos miramos y qué clase de humanidad está emergiendo en medio de las interfaces. Es por esto que la serie se inscribe en una crítica que va de lo literario a lo filosófico, y que encuentra en el acto de mirar una herramienta de revelación, pero también de confrontación. Así, cada episodio, de manera paralela a ser una historia, es también un reflejo invertido que desestabiliza, cuestiona y devuelve preguntas que ningún algoritmo puede responder por nosotros.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

Identificar y analizar cómo la innovación narrativa en la tercera temporada de *Black Mirror* se propone ir más allá de la clásica estructura narrativa audiovisual y se convierte en un espejo social de la vida contemporánea, considerando la fragmentación propia del formato televisivo.

2.2 Objetivos específicos

Identificar cómo se construye una nueva perspectiva de realidad mediante las posibilidades tecnológicas y el uso de elementos futuristas en el contexto de las historias de los seis capítulos.

Analizar el uso de la exageración, la ironía y la creación de mundos posibles en la narrativa de los seis capítulos de la tercera temporada.

Examinar cómo *Black Mirror* se convierte en un referente audiovisual contemporáneo en el debate sobre la tecnología y las relaciones humanas, modelando discusiones acerca de la interacción entre el mundo digital y el mundo real.

3. METODOLOGÍA

El presente análisis surge del cuestionamiento central sobre el papel que juegan las pantallas en la configuración del mundo contemporáneo. Desde los avances tecnológicos hasta la transformación de nuestras prácticas culturales, cognitivas y expresivas, las pantallas ocupan un lugar predominante en la construcción del sentido y en el desarrollo de las emociones humanas. En este contexto, se plantea una mirada crítica a los modos en que las narrativas audiovisuales, especialmente en entornos digitales, moldean la percepción, la identidad y la experiencia del espectador. Para guiarlo, se adoptaron los siguientes principios metodológicos que permiten comprender cómo se articula la innovación narrativa en un ecosistema mediado por tecnologías inmersivas.

- *Pantallas como medio de construcción digital:*

La narrativa audiovisual contemporánea entretiene y configura la manera en que los individuos construyen su identidad. El análisis se orienta en comprender cómo *Black Mirror* refleja y problematiza esta construcción en contextos mediados por pantallas y algoritmos.

- *Hiperestimulación sensorial y ritmo narrativo fragmentado:*

Se aplica un enfoque técnico-narrativo que permita identificar cómo la edición, el sonido y la fragmentación narrativa construyen experiencias de sobreestimulación que impactan cognitivamente al espectador.

- *Transformación de la emocionalidad en el ecosistema digital:*

Se interpreta cómo las emociones se ven transformadas en representaciones digitales que afectan la autenticidad del sentir, tanto en los personajes como en el espectador.

- *Desmaterialización de las relaciones y el yo en mundos virtuales:*

Se adopta el principio de que las tecnologías digitales provocan una “des-cosificación” del mundo, que fractura la relación del individuo consigo mismo, con el otro y con el entorno.

- *Fragmentación identitaria y tiempo suspendido:*

Se analiza cómo la narrativa audiovisual digital explora identidades maleables, suspendidas en una temporalidad fragmentada, desanclada del cuerpo y de la experiencia histórica personal.

- *Narrativas inmersivas y co-creación del espectador:*

Surge a partir del principio de que las narrativas inmersivas invitan al espectador a ser co-creador emocional e interpretativo. Se interpreta las formas de identificación con los personajes y las estructuras que favorecen la implicación afectiva.

3.1 Procesos narrativos y comunicativos en la era digital

“Nos encontramos aquí en el punto más extremo: ahora es lo real lo que entra en lo virtual. Con lo virtual-real, el juego en línea hipermoderno ha inventado *la pantalla del oximoron*, que por unir los opuestos, lo falso y lo verdadero, lo ficticio y lo auténtico, da origen a una a una forma de experiencia nueva”.

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*

En el contexto de la sociedad digital, donde la información fluye y se transmite con tanta naturalidad y de una forma tan imposible de detener, las pantallas se han convertido en el medio que predomina la construcción de sentido e identidad de los seres humanos, Joan Ferrés i Prats, aborda en libro *Pantallas y emociones en la cultura de la convergencia*, un profundo análisis sobre la influencia de los medios audiovisuales contemporáneos en las emociones humanas.

Es innegable que la omnipresencia de la tecnología digital ha transformado el medio de interacción con el mundo. Las diversas interfaces están presentes en todas las esferas de la vida humana: en el desarrollo de la profesión y el quehacer diario, en la selección de los estudios y la educación continua, en el entretenimiento y la comunicación interpersonal. La sociedad ha vivido una reconfiguración de su propio entorno a partir de las pantallas, y a su vez, se ha democratizado el acceso a la información y a las experiencias; es decir, se ha transformado la percepción de lo real y se ha generado una globalización de los contenidos. Anteriormente, la información y el entretenimiento tenían unos medios de consumo en distintos formatos físicos, horarios puntuales o presentaciones. Hoy en día, los medios de comunicación convergen en un mismo ecosistema digital y bajo un mismo soporte, lo que

facilita no solo el acceso instantáneo, sino también la diversidad de discursos y narrativas que moldean la vida y la visión del mundo de la sociedad en general. Esta globalización de los contenidos, impacta directamente en la percepción y en el procesamiento de la realidad, construyendo nuevos significados y nuevas emociones sobre lo textual, lo racional, lo emocional y lo fragmentado. La forma en la que se presentan las imágenes y las nuevas narrativas tienen una carga sensorial que afecta directamente la manera de procesar y de jerarquizar la información. Ferrés (2014) las emociones no son un elemento accesorio en la comunicación mediática, sino que son el núcleo sobre el cual se articulan los discursos de persuasión, la semiótica y los estudios sobre medios. ¿Cuáles son los mecanismos a través de los cuales las pantallas generan impacto emocional? A continuación, se presentan los dos principales y sus efectos.

En primer lugar, Ferrés (2014) identifica que la *hiperestimulación sensorial* es uno de los mecanismos más efectivos para captar la atención del espectador, el cual, sin lugar a dudas, genera emociones intensas y profundas. Esta hiperestimulación consiste en combinar imágenes dinámicamente, sonidos envolventes, contrastes de color y cambios de ritmos, los cuales son diseñados para mantener al espectador, literalmente, expectante de la experiencia mediática. Uno de sus componentes son los cambios constantes de plano y la rapidez con la que se presentan las imágenes: las alteraciones en la edición y los cortes rápidos. Al igual que la música, los efectos de sonido y el uso del silencio, juegan un papel clave en la ampliación de las emociones del espectador, los cuales se conjugan a su vez con el uso de planos subjetivos y movimientos rápidos para elevar la adrenalina y la conexión con la escena.

Este recurso, es utilizado para aumentar la sensación de dinamismo y emoción, generando una reducción en la capacidad de atención por parte del espectador. Resulta contradictorio,

pero no lo es. La exposición constante a estímulos intensos generados en la manera rápida en la que vemos la pantalla y procesamos la información, vuelve más difícil la concentración en contenidos largos. La inmediatez de los estímulos visuales y auditivos condiciona a las personas a preferir experiencias de recompensa rápida, afectando la paciencia y la tolerancia a la frustración (Ferrés, 2014).

En segundo lugar, Ferrés menciona que las *narrativas inmersivas y personalizadas* son aquellas que logran enganchar al espectador en la historia a través de la identificación con el producto mediático, es decir, el uso de estructuras narrativas que generan sensación de pertenencia a la trama o al personaje. Estas han transformado la forma en la que se consume y experimenta el contenido audiovisual. En comparación con los relatos tradicionales presentados de manera lineal y controlando al emisor sobre la misma historia, las nuevas formas narrativas buscan involucrar activamente al espectador, apelando a su participación, su identificación con los personajes y la interacción con la trama. En este sentido, los avances tecnológicos han permitido que el contenido no solo sea más atractivo y envolvente, sino también que se adapte a las emociones, necesidades, preferencias y reacciones de los espectadores.

Según Joan Ferrés (2014), en la era digital, los relatos han dejado de ser vehículos de transmisión de información y se han convertido en instrumentos de inmersión emocional (p.89). La capacidad de una historia para captar atención y generar una respuesta emocional intensa depende en gran medida de la manera en que se construye el relato. Ahora bien, estas narrativas inmersivas cuentan con personajes realistas y contruidos para que el espectador pueda identificarse emocionalmente. Ferrés (2014) explica que “la eficacia de la narración audiovisual se basa en la empatía con los personajes, en la capacidad del espectador para proyectarse en ellos y vivir sus experiencias como propias” (p.94). La identificación con un

personaje genera un vínculo emocional que mantiene, como se menciona anteriormente, atento y lo hace partícipe de la narración; al igual que los conflictos internos y la profundidad psicológica de los personajes, refuerzan la sensación de realismo y favorecen la inmersión. En las narrativas inmersivas, el espectador no es únicamente un receptor pasivo, sino que “(...)se convierte en un co-creador de la historia, tomando decisiones que afectan el desarrollo del relato” (Ferrés, 2014, p.98). Más allá del contenido de la historia, la manera en la que se estructura es crucial para generar impacto emocional. Ferrés (2014) sostiene que la narración se sustenta en un equilibrio entre la previsibilidad y la sorpresa, manteniendo al espectador en una constante tensión emocional, y para lograrlo, se utilizan algunas estrategias narrativas; los giros inesperados desafían las expectativas del espectador, el ritmo narrativo dinámico permite momentos de tensión y relajación en un mismo episodio, y el uso de flashbacks o múltiples líneas temporales, enriquece la trama. Y es así como el uso de las tecnologías inmersivas adquiere protagonismo dentro de esta estrategia narrativa.

La incorporación de la realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR) y las experiencias en 360° ha elevado la capacidad de las narrativas audiovisuales para generar inmersión. Según Ferrés (2014) “las nuevas tecnologías amplían el horizonte de la narración, permitiendo una inmersión sensorial completa y una interacción directa con el entorno narrativo” (p.102). Este avance ayuda a que las narrativas audiovisuales evolucionen de los relatos lineales y unidireccionales, a experiencias que no solo se cuentan sino que se viven difuminando las fronteras entre el espectador y la historia.

La sensación presencial, Ferrés (2014) la explica como una provocación de lo sensorial y lo emocional que simula la presencia física en un entorno ficticio, aumentando la implicación emocional del usuario. Y cuando la inmersión es total, “(...)el espectador no solo percibe la historia, sino que la siente y la vive como si formara parte de ella” (p.112). Las historias que

generan más recordación en los espectadores, van más allá del entretenimiento porque logran transformar la percepción del espectador al sumergirlo en la psicología de sus personajes. Según Salas, una narración efectiva no se limita a contar hechos, más bien explora la manera en que los personajes interiorizan y se ven afectados por la historia que están viviendo.

En la era digital existe una fractura en las relaciones con los demás individuos que debilitan el lazo social y erosiona la posibilidad de una vida plena compartida. En la ausencia de vínculos duraderos, sin la experiencia común que los caracteriza a través del cuerpo y del tiempo, la convivencia se transforma en un consumo de estímulos y el otro se convierte en un objeto de uso breve. Como concluye Han, (2022) estamos rodeados de presencias digitales, pero paradójicamente, más solos que nunca.

4. ABORDAJE CONCEPTUAL Y ANTECEDENTES

“Estímulos en tiempo real, baño de sensaciones corporales en un “nuevo mundo”, modificación y desestabilización de las percepciones, sensación de extrema realidad: en la ilusión perfecta producida por la realidad virtual lo que se despliega es el vértigo hipermoderno, una especie de *trip* sensorial”.

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*

4.1 Entre pantallas: cambios narrativos en la sociedad actual

En la era dorada del cine clásico, la narrativa se desplegaba como un hilo continuo donde el espectador llegaba a la sala, veía la historia de principio a fin y salía con la sensación de haber recorrido un camino completo. Esa experiencia lineal, como un único relato, un único soporte, un único tiempo, es la que Lipovetsky y Serroy sitúan en el territorio de la “pantalla-espectáculo”. Pero, con la irrupción de la televisión y más tarde de los dispositivos personales, la pantalla dejó de ser un acontecimiento excepcional para convertirse en un *entorno* permanente. “Ha llegado el momento en que la película es reemplazada por otros programas, en particular por los telefilmes y las series” (Lipovetsky & Serroy, 2009, p. 47). Y es aquí donde la linealidad comienza a resquebrajarse; según los autores, la multiplicación de pantallas inaugura la lógica del “pantalla-comunicación”, esto ¿qué quiere decir? Representa la aparición del zapping, de la multicámara, de las ventanas emergentes, las notificaciones y la reproducción asincrónica. Cada una de estas prácticas fractura la unidad narrativa tradicional y propone una nueva narrativa. El relato deja de imponerse como un

camino único y se transforma en una especie de territorio de trayectorias posibles que el espectador explore saltos, pausas y repeticiones. Pasamos de una historia a un mosaico visual de micro historias que el espectador reordena a medida que navega entre plataformas y formatos. Para Lipovetsky y Serroy, este tránsito de la continuidad al “hiperespectáculo fragmentario” provoca una nueva economía de la atención, donde el sentido se construye por acumulación, por contraste y por la brecha que dejan los fragmentos cuando no llegan a cerrarse (pp. 64-66).

En este contexto, series como *Black Mirror* tienen tanta potencia y resonancia a nivel cultural porque se centra, precisamente, en una tensión entre fragmentación y cierre. Cada episodio es autónomo, satisface el hábito contemporáneo de la unidad corta de atención y mantiene un hilo temático que activa el imaginario de cada espectador porque lo relaciona, directa o indirectamente, con la realidad tecnológica que compartimos hoy en día.

Black Mirror se mueve con astucia entre una lógica dual, cada capítulo puede verse de forma independiente, lo que responde a ese modelo de consumo por unidades sueltas. Pero al mismo tiempo, al estar unidos por un tono, una estética, una preocupación ética en común, forman un rizoma temático. El espectador puede iniciar su recorrido desde cualquier episodio, armar su propio orden y construir relaciones entre historias que no están explícitamente conectadas. Este modo de narración rizomática se convierte en un acto activo de interpretación.

Este tipo de consumo lo que busca es la acumulación, entre más imágenes, más datos, más episodios, ¿qué tendremos? ¡Más estímulos! Por esta razón se le añade el concepto de *rizoma*⁵ propuesto por Deleuze, para describir estructuras no lineales que se expanden en múltiples direcciones, como raíces subterráneas que se conectan de manera impredecible. Aplicado a las narrativas contemporáneas, esto implica que los relatos ya no tengan un punto o un centro fijo, no respondan cien por ciento a un orden único y tampoco se inicien con entradas predeterminadas. Así, el espectador podrá saltar, explorar y elegir dónde detenerse y dónde empezar. Esta lógica rizomática está presente en cómo hoy se consumen series, videos de corta duración, historias interactivas o hilos narrativos en redes, pues no existe una sola forma de lectura y no existe un único orden, cambiando así por completo la relación del espectador (o también usuario) con el contenido. El relato se puede navegar, es moldeable y personalizable.

Además, la serie no solo responde a este tipo de consumo, también lo critica desde adentro. En muchos episodios, los personajes están atrapados, viven en simulaciones, en realidades construidas a través de interacciones digitales se acumulan entre sí, generando una distancia crítica en medio del flujo caótico de información al que estamos expuestos. Esta premisa resulta fundamental porque permite tender la mutación del relato de lo lineal a lo rizomático, de lo narrado a lo explorado, del inicio a puntos de partida intermedios o, incluso, finales. En lugar de aferrar al espectador a una narrativa tradicional como una forma única y legítima de construir universos, de narrar situaciones o de crear personajes, lo invita a explorar nuevos

⁵ El concepto de *rizoma* fue propuesto por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su obra *Mil mesetas* (1977), como una metáfora para describir estructuras de pensamiento y conocimiento no jerárquicas, no lineales y en constante expansión. A diferencia del modelo arborescente (con raíz, tronco y ramas que siguen una dirección), el rizoma se extiende en múltiples direcciones, sin principio ni fin, permitiendo conexiones abiertas, transversales y múltiples. Esta noción ha sido ampliamente adoptada para analizar fenómenos culturales contemporáneos, como la narrativa digital y el consumo de medios en red.

modos de lectura desde el fragmento y la adaptación, convirtiendo así a *Black Mirror*, como objeto de análisis, en una de las pocas series que logra dialogar con esa nueva arquitectura narrativa sin perder su profundidad simbólica.

4.2 Marco conceptual

Esta aproximación al análisis está fundamentado en dos partes. La primera parte corresponde a la intersección entre la narrativa audiovisual y la cultura contemporánea; y la segunda parte, analizará la influencia de las producciones mediáticas de la última década como espejos sociales. Para abordar la investigación, se partirá desde un panorama general apoyado en los planteamientos de Joan Ferrés y Byung-Chul Han, cuyas atribuciones desde el campo de la reflexión crítica y el ensayo, permiten ampliar la comprensión sobre el impacto del mundo tecnológico en la construcción de subjetividades y emociones humanas. Ferrés, desde su obra *Educación en una cultura del espectáculo*, advierte sobre el poder persuasivo de las pantallas y su capacidad para moldear nuestras emociones, deseos y percepciones a través de una narrativa audiovisual inmersiva. Por otro lado, Han, en *La sociedad de la transparencia*, denuncia cómo las nuevas formas de control se ejercen de manera sutil, ya no a través de la represión, sino mediante decisiones voluntarias. Ambos marcos teóricos permiten problematizar, desde distintos ángulos, cómo la tecnología no solo informa o entretiene, sino que transforma profundamente nuestras formas de ver, sentir y habitar el mundo.

En ese sentido, los episodios de *Black Mirror* se convierten en espejos distorsionados, pero certeros, de un presente hipertecnologizado en el que las emociones y la identidad están cada vez más mediadas por algoritmos, pantallas y narrativas digitales. Se introducirá el análisis

a partir de los aportes de Carlos A. Scolari, autor que estudia los procesos narrativos y comunicativos en la era digital, particularmente en su obra *Narrativas Transmedia*. Este enfoque resulta pertinente para el presente trabajo, ya que permite observar cómo las historias contemporáneas —especialmente aquellas desarrolladas en contextos tecnológicos— ya no se construyen de forma lineal ni estable, sino a través de múltiples plataformas, lenguajes y códigos que configuran un nuevo ecosistema narrativo. En este escenario, la identidad, la percepción de la realidad y las emociones se ven constantemente reconfiguradas por dispositivos, pantallas y lógicas algorítmicas. Scolari plantea que vivimos una transformación profunda del acto de narrar, donde la experiencia del sujeto se fragmenta y distribuye, generando nuevas formas de construcción simbólica y emocional. Esta perspectiva será clave para comprender cómo, en relatos como los de *Black Mirror*, la narrativa digital se convierte no solo en un recurso estético, sino en una estructura de poder que moldea la subjetividad en tiempos de hiperconectividad e incertidumbre.

Si bien el concepto de espejo ha sido históricamente una herramienta simbólica para reflexionar sobre la construcción de la identidad y la percepción de la realidad, en *Black Mirror*, este símbolo se transforma en un dispositivo narrativo que refleja y distorsiona la imagen del sujeto contemporáneo. En la tercera temporada, esta distorsión se intensifica mediante el uso de la tecnología, no como una simple herramienta funcional, sino como un artefacto simbólico que expone con crudeza la fragilidad de la experiencia humana. Cada uno de los seis capítulos despliega un escenario donde el espejo ya no devuelve una imagen nítida, sino una visión fragmentada o manipulada de los miedos, los deseos y las contradicciones de una sociedad atravesada por el mundo digital. Aquí, la serie opera como un ensayo audiovisual sobre las formas actuales de visibilidad y control.

La transformación narrativa y comunicativa en la era digital ha sido abordada por Carlos Salas (2018), quien propone que las nuevas formas de relato surgen en un ecosistema donde las fronteras entre lo real y lo virtual se diluyen, y donde el espectador además de interpretar los contenidos, participa en su circulación. Según Salas, “las narrativas contemporáneas están atravesadas por una lógica reticular que dispersa la autoridad del autor y multiplica los puntos de entrada a la historia”. Este planteamiento resulta clave para entender cómo *Black Mirror* narra historias de mundos y futuros posibles, y despliega capas simbólicas que el espectador debe complementar o interpretar y, en cierto modo, reescribir. Desde este lugar, la serie se convierte en un artefacto cultural que refleja la condición inestable del sujeto digital y la fragmentación del relato único, convirtiendo la experiencia de ver en una práctica de participación narrativa inmersa en conexiones o hipertextos.

Estas propuestas televisivas redefinen el rol del espectador al desplazar del lugar tradicional como lector o receptor pasivo, hacia una posición de lector activo e incluso coautor simbólico. En este modelo, el espectador ya no se limita a seguir linealmente los hechos narrados, pues participa activamente en la construcción de sentido. Mediante el planteamiento de Umberto Eco, explicado en *La obra abierta* (1962) se analiza un nuevo tipo de relación entre obra y público, la cual exige herramientas analíticas entre el estudio literario y el análisis televisivo desde sus capas narrativas, estéticas y filosóficas. En este nuevo modelo televisivo, donde el espectador se convierte también en un lector activo que construye el sentido de la historia a partir de pistas, vacíos o dudas dispuestas por el relato, emergen también relatos que no ofrecen un cierre definitivo. Para Umberto Eco, el significado no está fijado, sino que queda suspendido, siempre disponible para ser interpretado las veces que el espectador (aquí lector) desee volver al capítulo para fortalecer su mirada crítica y participativa. Así, el acto de ver se convierte también en un acto de

desciframiento donde el sentido no está dado de manera explícita. La experiencia narrativa se vuelve así una experiencia hermenéutica en la que el espectador completa el relato desde su propio bagaje cultural, emocional y simbólico.

El análisis literario aplicado a las series, en términos de Umberto Eco, se trata de leer *obras abiertas* que demandan un lector modelo activo, capaz de interpretar capas múltiples de significado. En esta intersección, se abren vías para la formación de lectores-espectadores críticos, capaces de leer textos escritos, imágenes, tramas, silencios y atmósferas. Veamos cuáles son:

- *Profundización en la estructura narrativa*

El análisis literario permite descomponer una serie en sus elementos fundamentales: planteamiento, nudo, desenlace, puntos de giro, voces narrativas, ritmo, tiempo, conflicto. Estas herramientas, propias del estudio de textos escritos, revelan cómo las series construyen tensiones, sorpresas y emociones. Gracias a esto, se puede apreciar que una buena serie no solo “cuenta algo”, sino que lo hace con intención, con estilo, con una arquitectura interna que merece ser leída.

- *Lectura simbólica y de subtexto*

El ojo literario está entrenado para leer más allá de lo evidente. Aplicado a las series, este enfoque permite descubrir los símbolos visuales, los arquetipos narrativos y los subtextos ideológicos que habitan detrás de la trama. ¿Qué representa un objeto? ¿Qué comunica el color de una escena o la repetición de una frase? ¿Qué silencios cargan con más peso que los diálogos? Estas son preguntas que el análisis literario ayuda a formular y desentrañar.

- *Comprensión de personajes*

Los personajes son construcciones narrativas. El análisis literario ayuda a observar cómo se desarrollan y cómo se contradicen. Esta perspectiva permite entender a los personajes como metáforas vivientes o como protagonistas de dilemas universales o íntimos.

- *Estética del lenguaje y del discurso*

A pesar de que la imagen predomina, muchas series están construidas con un nivel de sofisticación verbal notable: diálogos que cargan densidad poética, monólogos interiores, juegos de lenguaje, metáforas visuales que funcionan como figuras literarias. El análisis literario potencia la capacidad de captar esa belleza del lenguaje, incluso cuando es audiovisual.

- *Ampliación del concepto de lectura*

Finalmente, el aporte más amplio y transformador para el análisis literario aplicado a las series expande el concepto de *lectura*. El cual enseña que leer es involucrarse con un libro y no detenerse frente a una pantalla con una mirada atenta, sensible, crítica y reflexiva.

Aunque *Black Mirror* no puede abordarse desde una única teoría cerrada, es posible construir un marco de análisis a partir de conceptos clave que permiten interpretar su complejidad narrativa, estética y simbólica. En este sentido, se toma como punto de partida el concepto de *obra abierta* propuesto por Umberto Eco, que reconoce al lector (o espectador) como un agente activo en la construcción de sentido, frente a los relatos que se permiten múltiples

interpretaciones. También se incluyen términos provenientes de estudios culturales, la crítica audiovisual y la narrativa digital, que, más que imponer una lectura única, sirven para trazar rutas de análisis a lo largo de los capítulos. Por esta razón, el glosario incluido más adelante cumple una doble función; por un lado, aclara y contextualiza el lenguaje técnico utilizado en esta monografía, y por otro, se aproxima a los temas centrales de la serie, favoreciendo una lectura crítica de su propuesta discursiva y de sus implicaciones sociales. Como apoyo para desplegar esta aproximación analítica, se propone adoptar un enfoque cualitativo a través de métodos de lectura crítica y conceptual. Se detallarán descripciones sobre los seis capítulos, teniendo como punto de referencia la estructura narrativa y la crítica hacia las dinámicas sociales contemporáneas. El enfoque cualitativo apoya la exploración de elementos narrativos, símbolos y representaciones recurrentes en la serie. Como parte del proceso se elaboraron fichas de análisis audiovisual que permitieron descomponer cada capítulo en sus componentes esenciales: estructura dramática, construcción de personajes, estética visual, uso del sonido e impacto emocional. Estas fichas funcionaron como herramientas de observación sistemática, facilitando la comparación entre episodios y la identificación de patrones temáticos. Asimismo, se consideraron elementos fuera del texto como la recepción del público, los discursos en redes sociales y el contexto de producción de la serie, con el fin de ampliar la mirada crítica desde una perspectiva sociocultural.

4.3 Glosario: terminología televisiva contemporánea

A continuación, se presentan términos y conceptos que guiarán el presente análisis. Todos son relevantes para comprender las dinámicas narrativas, estéticas y culturales que atraviesan la serie *Black Mirror* y, en general, la ficción audiovisual de nuestra época:

◆ Algoritmo narrativo

Lógica de recomendación que organiza la experiencia de la plataforma de streaming⁶, influyendo en la percepción y el consumo.

◆ Espejo negro

Superficie oscura de la pantalla apagada que, al reflejarnos, simboliza la distorsión de la identidad y la crítica a la tecnocultura.

◆ Bandersnatch

Episodio interactivo de *Black Mirror* (2018) que ejemplifica la narrativa ramificada y la agencia del espectador dentro del texto.

◆ Hiperpantalla

Fase de saturación total de pantallas (móviles, urbanas, domésticas) que coloniza el tiempo y el espacio cotidiano.

◆ Hipervisibilidad / Hipervigilia

Estado de exposición y atención constante derivado de la transparencia digital y la vigilancia recíproca.

◆ Interactividad narrativa

Participación directa del usuario en la progresión de la historia (elección de finales, rutas, ritmos).

◆ Interfaz

Capa visual-funcional que media la interacción entre usuario y dispositivo; también elemento diegético dentro de la historia (pantallas dentro de la pantalla).

⁶ El streaming es la distribución digital de contenidos multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga. Consiste de una corriente continua de audio o video que fluye sin interrupción. (Wikipedia, julio, 2025) <https://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>

◆ Narrativa rizomática

Modelo (Deleuze & Guattari) donde el relato se expande en múltiples direcciones, sin centro ni jerarquía, y el espectador elige su recorrido.

◆ Narrativas inmersivas

Relatos que, mediante su estructura audiovisual, ritmo y manejo de la emoción, sumergen al espectador hasta borrar la distancia entre ficción y realidad. En *Black Mirror* se logra con primeros planos, paletas cromáticas específicas y guiones envolventes.

◆ Realismo especulativo

Enfoque narrativo que imagina escenarios tecnológicos futuros, pero verosímiles, para reflexionar sobre dilemas éticos, sociales y existenciales.

◆ Sensación presencial

Es la capacidad que tienen los medios audiovisuales para generar en el espectador la ilusión de estar presente en la escena proyectada (Ferrés).

◆ Shock lúcido

Momento de sobresalto crítico: la obra fascina con su forma y, de inmediato, revela la dimensión inquietante de la tecnología mostrada.

◆ Showrunner

Figura que combina la creación, la escritura y la supervisión de la producción de una serie, garantizando coherencia autoral.

◆ Streaming

Modelo de distribución bajo demanda que disocia el consumo del horario fijo y habilita la maratón de episodios.

◆ Transmedia

Estrategia que distribuye la historia en múltiples plataformas (juego, red social, cómic) añadiendo capas de sentido autónomas.

◆ Zapping digital

Salto veloz entre ventanas, apps o clips, que refuerza la fragmentación y dificulta la conclusión narrativa.

5. ANÁLISIS DE LOS CAPÍTULOS: FICCIONES DIGITALES Y EMOCIONES EN LA ERA DEL ALGORITMO

“Nos encontramos aquí en el punto más extremo: ahora es lo real lo que entra en lo virtual. Con lo virtual-real, el juego en línea hipermoderno ha inventado *la pantalla del oxímoron*, que por unir los opuestos, lo falso y lo verdadero, lo ficticio y lo auténtico, da origen a una a una forma de experiencia nueva”.

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*

Para desarrollar este capítulo se tomarán como objeto de análisis los seis episodios que componen la tercera temporada de *Black Mirror*. Cada uno de ellos será examinado desde la premisa de que el espectador no solo es un receptor pasivo de contenido, sino un agente activo que interpreta, descifra y reconfigura las múltiples capas de sentido que habitan en la narrativa. A través de estructuras fragmentadas, finales abiertos, simbolismos visuales y ambigüedades morales, la serie exige una participación crítica constante.

Episodios seleccionados:

Episodio I: *Caída en picado*

Episodio II: *Partida*

Episodio III: *Cállate y baila*

Episodio IV: *San Junípero*

Episodio V: *La ciencia de matar*

Episodio VI: *Odio Nacional*

Episodio I *Caída en picado*



Imagen 1. Fotograma del episodio *Caída en picado*, dirigido por Joe Wright, 2016. Serie *Black Mirror*. Netflix.

El primer capítulo de la tercera temporada de *Black Mirror*, *Caída en picado*, presenta una sociedad donde cada interacción social es evaluada con calificaciones digitales. Estas puntuaciones le permiten escalar socialmente y determinan la posición de las personas, limitando su acceso a privilegios materiales, como alquileres de apartamentos en sectores exclusivos, invitaciones a fiestas privadas o tiquetes de avión de primera clase. En este contexto, Lacie Pound, la protagonista, representa la obsesión por la validación externa, embarcándose en un viaje que la lleva a transgredir sus límites físicos, emocionales y morales.

En el primer episodio de la tercera temporada de *Black Mirror*, la narrativa no solo se sostiene a través del guion y la trama, sino que encuentra en la dirección de fotografía y en el

tratamiento del color una herramienta fundamental para maximizar su mensaje crítico sobre las redes sociales y la búsqueda obsesiva de validación. El episodio presenta una sociedad donde la estética y las apariencias son casi tan importantes como el sistema de puntuación digital. Lacie Pound, la protagonista, es evaluada y evalúa constantemente a las personas de su entorno, incluso en momentos cotidianos como comprar un café o compartir un almuerzo con su hermano en su apartamento. La puntuación digital refuerza su importancia también a través de elementos narrativos como una paleta de colores pasteles, una iluminación suave y filtros visuales recuerdan directamente a la estética de Instagram, construyendo un mundo en el que cada aspecto visual está cuidadosamente curado, resaltando su estado artificial y estilizado. Estos elementos narrativos refuerzan la idea de que la tecnología ha arrasado con lo auténtico y tradicional, creando un “estándar” de comportamiento, imagen y estilo de vida. Desde el principio, *Caída en picado* establece que la vida social de los personajes está absolutamente medida por la app de puntuaciones. Cada interacción, desde hacer un mercado para el hogar, pedir un café, alquilar una casa o verse con amigos, se convierte en una oportunidad de aumentar o disminuir la percepción pública. Este mecanismo de puntuación determina el comportamiento de los personajes y configura la forma en la que se narran a sí mismos dentro de este universo.

Carlos Salas (2018) explica que las personas construyen su identidad a través de las historias que cuentan sobre sí mismas, pero cuando esta historia es impuesta por factores externos, el individuo pierde control sobre quién es realmente. En el caso de Lacie, su identidad está totalmente determinada por la búsqueda de una puntuación perfecta, lo que la lleva a moldear cada aspecto de su personalidad: su relación con el trabajo, su relación con su hermano, su relación con los vecinos, y finalmente, su necesidad de tener buena relación con sus “amigos”.

A continuación, se detallan elementos narrativos y se sustentan con diálogos de la protagonista y personajes secundarios, señalando el minuto correspondiente para ubicarlos en el relato audiovisual:

- *La paleta de colores pastel: la estética de la perfección*

Desde el inicio del episodio, la paleta de colores se compone de tonos suaves y pasteles como el rosa, el azul celeste, el verde menta y el beige. Estos colores transmiten calma, limpieza y armonía, pero al mismo tiempo reflejan la superficialidad que es el eje central de las vidas de los personajes. Cada individuo parece “formar parte del paisaje”, lo que refuerza la idea de una vida uniforme, artificial y estándar.

Escena y diálogo. Minuto 07:23

Lacie practica frente al espejo un discurso para la boda de su amiga, el cual es el evento más importante de su vida que le dará la puntuación necesaria para alquilar la vivienda de sus sueños.

Lacie: “Un toque más dulce... sonreír más natural. Natural, Lacie. Todo perfecto, todo bonito.”

Este diálogo revela cómo Lacie se somete a las reglas de ese mundo, donde lo visual es clave para obtener aceptación. Los colores pastel se ven en el entorno, en su atuendo y maquillaje, y parecen cuidadosamente seleccionados para ajustarse a un estándar visual impuesto.

- *El maquillaje como filtro de Instagram: cultura homogénea*

Los personajes del episodio parecen usar maquillaje todo el tiempo como una máscara digital. Sus rostros son muy limpios generando la sensación de vida impecable y dando la impresión

de que están aplicando un filtro de Instagram que elimina imperfecciones y eleva la estética perfecta de su apariencia. Este es el segundo elemento narrativo que refleja cómo, en el universo de Lacie Pound, la belleza no se asocia con lo natural sino con todo artificial.

Escena y diálogo. Minuto 12:45

Lacie observa a una compañera de trabajo con un rostro perfecto y radiante mientras tienen una conversación de un día normal.

Lacie: “¡Oh, te ves genial hoy! Tan... fresca!”

Compañera: “Gracias, es el nuevo Glow Filter. Apenas te lo pones, te ves feliz.”

Este diálogo hace que el espectador tenga claro que la apariencia es un requisito para lograr el éxito en esta sociedad. El maquillaje no es un cosmético sino una herramienta que da felicidad, aceptación y estatus social, donde existe la presión constante de ajustarse al estándar impuesto. Nadie elige cómo sentirse ni qué ponerse, todo está bajo la premisa de tener puntuación y agradarle a los demás. Dado que la interacción cotidiana está mediada por este sistema de puntuación social, lo que parece al inicio una exageración caricaturesca, se convierte al final en una metáfora precisa de las dinámicas emocionales del mundo digital actual.

Desde la perspectiva de Joan Ferrés, este tipo de narrativa audiovisual no solo informa o entretiene, sino que también educa emocionalmente. En su libro *Educación en una cultura del espectáculo*, el autor plantea que “las emociones no son simples acompañantes del aprendizaje, son su motor” (Ferrés, 2003, p.37) Y en *Caída en picado* la emoción dominante es la angustia por agradar. Lacie vive atrapada en una sonrisa falsa, en una puesta en escena permanente, buscando desesperadamente subir la puntuación de su perfil en la aplicación social. Y como se mencionó anteriormente, esa constante presión social le genera,

progresivamente, un agotamiento psicológico y una disociación entre el yo auténtico y el yo performático.

Por otro lado, el escritor Byung-Chul Han, complementa desde su crítica al imperativo de la transparencia y la positividad. En el libro *La sociedad de la transparencia*, el autor afirma que “la transparencia crea conformismo, no confianza” (Han, 2013, p.28). En este episodio los personajes no confían realmente unos en los otros; lo que más predomina es el estado de alerta y vigilancia constante, el miedo a descender socialmente y la necesidad de estar siempre en un estado positivo cueste lo que cueste. Esta lógica deriva en una sociedad hiperconectada e hipervisual, donde el filtro sustituye a la emoción genuina y el “like” sustituye al vínculo. Ferrés analiza cómo el riesgo más grande de esta cultura del espectáculo, es la anestesia emocional, es decir, el adormecimiento de las emociones auténticas, las cuales son reemplazadas por una “emocionalidad superficial, efímera, diseñada para el consumo rápido” (Ferrés, 2003, p.15).

Uno de los contrastes más relevantes en el episodio es la diferencia entre Lacie y su hermano. Mientras que ella está completamente inmersa en la lógica del puntaje y se esfuerza obsesivamente por mantener una buena calificación, su hermano se presenta como una persona indiferente ante la app y rechaza su influencia en la vida cotidiana. Para Salas (2018), en toda historia bien construida, los personajes funcionan como espejos que muestran distintas respuestas ante una misma realidad. En este caso, Lacie representa la sumisión total al sistema, dado que interioriza la lógica de la app como una verdad absoluta. Para ella, cada interacción es una estrategia para mejorar su puntaje y contar la historia de sí misma que anhela y desea a toda costa proyectar. Y su hermano, simboliza la resistencia a la narrativa impuesta, demostrando que es posible existir fuera de aquel sistema. Para él, la vida no necesita ser contada ni evaluada en función de un puntaje ficticio.

Por otro lado, la descomposición psicológica de Lacie demuestra cómo, en palabras de Salas (2018) las crisis narrativas son esenciales para mostrar el verdadero carácter de un personaje. En el mundo digital, las emociones dejan de ser experiencias internas para convertirse en contenido que debe ser exhibido y evaluado por otros. Y esto es precisamente lo que ocurre con Lacie: al inicio del episodio, todas sus emociones están configuradas y moldeadas por la lógica del puntaje, nada es auténtico en ella, no tiene relaciones interpersonales genuinas, su entusiasmo no es espontáneo, e incluso su sonrisa no es auténtica sino que se convierte en una estrategia para generar reacciones positivas en los demás. Sin embargo, Lacie comienza a experimentar emociones reales, como por ejemplo la desesperación genuina cuando sus intentos de subir de puntaje fallan; la frustración que le resulta incontrolable, la ira y la desesperación que antes reprimía, emergen de una manera más abrupta y natural. El descontrol absoluto de Lacie al perderlo todo, permite que el espectador pueda ser testigo de una transformación emocional donde la vergüenza y el miedo se disuelven, y lo único que queda es la liberación de quien ya no tienen nada que perder. Salas aclara que “las narrativas digitales han cambiado la forma en la que las personas sienten y expresan sus emociones, priorizando principalmente la representación sobre la experiencia auténtica” (Salas, 2018, p.125). Este episodio plantea una reflexión sobre el autocontrol y sobre qué ocurre cuando una persona basa su identidad en la validación digital y transforma sus emociones en una proyección constante hacia los demás. La felicidad de Lacie medida por puntajes y la ansiedad que sufre por la aprobación externa, además de ser elementos de un mundo ficticio, son también parte de una realidad que los seres humanos experimentan diariamente al interactuar con el universo digital.

Carlos Salas señala que “el espectador de la era digital no solo consume narrativas, sino que las vive, porque su propio mundo emocional está modelado por los mismos mecanismos de

aprobación y reconocimiento” (Salas, 2018. p.132). Sin embargo, ante los espectadores, este episodio también puede despertar una emoción contradictoria: la satisfacción y el alivio. Lacie descubre, de la peor manera posible, que a través del caos y la pérdida de control puede recuperar su autenticidad emocional, lo cual es un mensaje que resuena mucho en esta era de hiperconectividad. En el momento en que Lacie se libera de la enfermiza obsesión por su puntaje y deja de fingir, el espectador también experimenta una especie de alivio y respiro. *Caída en picado* permite que el espectador se identifique con la protagonista y se dé la oportunidad de cuestionarse cuántas emociones son realmente propias y cuántas están condicionadas por la mirada y el ojo juzgador ajeno de quien ve todo mediante una pantalla. La conexión entre la narrativa del episodio y la experiencia emocional del espectador, yace en la interpelación directa que convierte la ficción en un espejo incómodo pero necesario. En el libro *No cosas: quiebras del mundo de hoy*, del autor Byung-Chul Han (2022), advierte que el paso del mundo de las *cosas* a un mundo de *no-cosas*, inevitablemente, fractura tres relaciones fundamentales. La relación de cada individuo con el mundo; la relación de cada individuo con los demás seres humanos; y la relación de cada individuo con sí mismo.

En *Caída en picado*, los espectadores somos testigos de cómo Lacie pierde la capacidad de conexión real: no puede llorar, gritar o enojarse sin poner en pérdida su puntuación. Su vida está condicionada por una emocionalidad artificial, diseñada para agradar. La ruptura emocional, o sea el colapso narrativo de Lacie, ocurre cuando ya no puede sostener esa máscara. Su caída no es únicamente de puntuación o numérica, es totalmente simbólica. Es una caída de su identidad que ha sido forjada desde el ojo ajeno. En palabras de Han, “la compulsión de exhibirse destruye toda interioridad” (Han, 2013, p.46), y eso es justamente

el espejo que refleja el episodio en su totalidad, cómo el deseo de ser visto y aprobado termina por borrar la identidad genuina.

De esta forma, el episodio nos plantea varias reflexiones: ¿hasta qué punto nuestras emociones están condicionadas por el deseo de agradar?, ¿cuál es el costo emocional de vivir bajo evaluación constante? Ferrés y Han, cada autor desde su disciplina, convergen en la idea de que en la era del espectáculo, la emoción se transforma en estrategia, en recurso visual y en producto. Y esta transformación, tiene un precio: la carencia de lo auténtico.

5.1 Episodio II *Partida*



Imagen 2. Fotograma del episodio *Partida*, dirigido por Dan Trachtenberg, 2016. Serie Black Mirror. Netflix.

En *Partida*, el segundo episodio de la tercera temporada de *Black Mirror*, la trama explora de manera directa e impactante la fragilidad de la percepción humana y cuestiona los límites entre lo real y lo imaginario. Este episodio utiliza el terror psicológico como herramienta narrativa y también como crítica al poder invasivo de la tecnología y su capacidad de manipular nuestra mente y emociones. El protagonista, Cooper, se convierte en un símbolo de cómo la relación de los humanos con la tecnología puede terminar en la alienación y la pérdida del control sobre la propia realidad.

Cooper ingresa en el edificio y en una sala privada de una empresa de tecnología, donde le explican su participación en la prueba de un videojuego de terror de realidad aumentada diseñado para crear experiencias personalizadas y adaptadas a los miedos de cada jugador. Le colocan un pequeño *chip* en la parte posterior de su cabeza que se conecta a su cerebro, permitiéndole tener sus sentidos activos en el juego, dando la percepción de que todo aquello que ve, escucha y siente, es real.

Al principio, la experiencia parece inofensiva: Cooper se encuentra en una mansión donde aparecen sustos que él mismo afirma poder controlar, como una araña y figuras que se mueven en la oscuridad. Sin embargo, a medida que avanza el juego, las alucinaciones se vuelven más intensas, realistas y perturbadoras, desdibujando los límites entre el juego y la realidad. El espectador, al finalizar el capítulo, puede cuestionarse fuertemente ¿cuánto de real y cuánto de virtual es el mundo en el que vive? El episodio juega con la mente del protagonista y la del espectador, difuminando los límites entre la verdad y la simulación. Para analizarlo posteriormente, a continuación se detallan los puntos más relevantes del episodio:

- *La paleta de colores cálida y terrorífica: refuerzan el terror psicológico y la fragilidad del protagonista*

La experiencia visual diseñada para confundir al espectador, se logra sentir desde los primeros minutos de la narración. Los colores tierra, beige y azul, son los que más marcan la vestimenta de Cooper. Pero al momento de adentrarse en la simulación, el cambio de tonos es absolutamente drástico. Los colores desde ese momento están dominados por el gris, el blanco y el azul “tecnológico” que evocan, en su totalidad, la ausencia de vida natural y humana que experimenta Cooper al aceptar la simulación. Posteriormente, los cambios en la paleta de colores suceden a medida que Cooper avanza en el juego: aparecen colores rojos que se apagan y prenden intermitentemente, hay una ausencia de luz que juega con la aparición y desaparición de sombras desde diferentes planos de las escenas, y se hace un uso estratégico del color negro, lo cual genera que el terror se intensifique y se extienda la sensación de miedo y desesperación de Cooper.

Por otro lado, la vulnerabilidad y fragilidad del protagonista también se representa en las texturas de su ropa. Su vestuario es sencillo y muy común: jeans, camisa básica y chaqueta. Sin embargo, a medida que avanza el juego y el terror aumenta, su ropa se transforma en un reflejo de su estado mental. Las prendas cogen un estado deteriorado, sucio, roto y desordenado, lo cual simboliza su pérdida de control. El contraste más evidente es cuando aparecen otros personajes fuera del juego, en modo “vigilancia” de Cooper, quienes están vestidos con prendas pulcras, impecables y corporativas.

En este capítulo el terror no sólo aparece a través de las figuras que aterran al protagonista, sino también de los colores y escenarios que sirven para potenciar el impacto emocional que tiene la simulación en Cooper, donde una atmósfera estratégicamente construida, juega con lo familiar para confundir al espectador entre lo real y lo virtual.

- *La evasión de Cooper y el miedo a enfrentar su realidad*

Desde el inicio del episodio, Cooper se muestra como un personaje que huye de sus problemas personales. La muerte de su padre por una enfermedad mental y su propia incapacidad para enfrentar el dolor lo han llevado a desconectarse de su realidad cotidiana. El terror está en lo que experimenta dentro del juego y en lo que deja sin resolver en su vida personal.

Escena y diálogo. Minuto 05:12

Cooper ignora una llamada de su madre mientras se encuentra viajando por el mundo.

Cooper: “No quiero escucharla ahora. No es tan difícil, mamá. Solo... vive tu vida.”

Este diálogo refleja su resistencia a enfrentar problemas familiares. Cooper evade sus emociones y, paradójicamente, esta desconexión es lo que lo lleva a buscar emociones extremas en un juego al cual es invitado a participar sin saber lo que va a suceder. Los creadores del juego, le aseguran a Cooper que podrá salirse al hacer cierta señal de “stop”, sin embargo, la realidad virtual termina superando cualquier posibilidad de control de Cooper ante lo que vive en el juego, lo siente dentro del juego y lo que es real y no. A los pocos minutos de empezar el juego, el espectador se puede dar cuenta de que el miedo más profundo de Cooper está ligado a lo cotidiano: la conexión emocional con su madre y la posibilidad de heredar la enfermedad mental de su padre. Esta paradoja es clave, porque mientras Cooper busca escapar a través de experiencias virtuales extremas, lo que realmente lo aterroriza es algo tan “simple y real” como responder una llamada telefónica.

- *La confusión entre lo real y lo virtual*

Uno de los elementos más destacados de *Partida* es la forma en la que el protagonista y el espectador se sumergen en una atmósfera de incertidumbre. A medida que avanza el capítulo, o sea el juego en el que Cooper acepta participar, los límites entre lo real y lo virtual desaparecerán totalmente, dejando a Cooper sin la capacidad de lograr distinguir qué está ocurriendo realmente.

Escena y diálogo. Minuto 30:45

Cooper comienza a experimentar visiones cada vez más perturbadoras, como la aparición de un animal que tiene el cuerpo de una araña pero la cara de un compañero de su infancia.

Cooper: “¡Esto no es real! ¡Me lo dijeron! ¡Nada puede lastimarme... ¿verdad? ¡Katie!”

Este diálogo es crucial porque, aunque le han asegurado que todo es una simulación, el terror se vuelve tan abrumador que Cooper pierde la capacidad de racionalizar y de recordar que está dentro de un juego virtual y que nada es aparentemente real. La narrativa cuestiona aquí la confianza que se deposita en la tecnología y que puede convertirse en una fuerza destructiva toma el control de la mente de los humanos. El creador del juego afirma que el objetivo es generar terror extremo, sin embargo, ¿qué tan dispuesto está Cooper a vivir dentro de la casa para demostrar que puede tener el control de sus propios miedos sin alterar la realidad de la virtualidad? El episodio cuestiona por qué asociamos el miedo con la diversión y hasta dónde estamos motivados a llegar por una experiencia intensa.

El episodio de *Partida* explora la sensación presencial de la narrativa inmersiva, como un concepto clave en la evolución audiovisual y se logra a partir de estímulos sensoriales que incluyen la manipulación de la memoria y la percepción, la interactividad y la hiperestimulación visual y auditiva. Cooper, el protagonista, además de observar el horror,

debe enfrentarlo, potenciando la sensación de agencia dentro de la historia; también su percepción es manipulada a tal grado que se cuestiona su propia identidad y su propia realidad; y a través de imágenes y sonidos que activan mecanismos de miedo y alerta en el cerebro, la experiencia de Cooper se potencia y se extiende, jugando también con el tiempo que cree vivir Cooper y el tiempo que cree ver el espectador. El gran giro narrativo radica en el tiempo real de la simulación que es apenas una fracción de segundo, pero para Cooper y para el espectador, la experiencia se extendió durante más de una hora. Esta distorsión temporal refuerza la idea de que una narrativa inmersiva puede modificar la experiencia subjetiva de la realidad, lo que Carlos Salas analiza en su libro *Storytelling: la escritura mágica*.

Carlos Salas sostiene que una historia que impacte “no es solo la que se cuenta, sino la que se logra ser vivida por el espectador” (Salas, 2018, p.75). En *Partida*, la narración está diseñada para que el espectador logre experimentar la misma confusión y el mismo terror que vive Cooper, el protagonista. Esto se logra mediante un detonante narrativo en el momento cuando Cooper entra a la simulación confiado del espacio y de sí mismo, y rápidamente se ve sumergido en un entorno que reacciona a sus peores miedos. Como señala Salas, “la historia necesita que el protagonista tenga algo en juego, algo que perder” (p.82), y en este caso, Cooper pone en riesgo su propia cordura y capacidad de razonar.

La narración de *Partida* tiene una estructura ascendente donde cada evento se intensifica. Ferrés (2014) menciona que el espectador debe sentirse atrapado en el ritmo de la historia, sin poder escapar, y es justamente esto lo que este episodio logra sin una salida falsa, haciéndole creer al espectador que la experiencia terminó, hasta que se revela lo contrario. El giro final es devastador, Cooper nunca salió de la simulación y su mente colapsó en un segundo. La sorpresa final y el clímax, refuerzan la idea de que en las narrativas inmersivas,

el impacto emocional es tan fuerte que puede superar las fronteras de la realidad, porque como lo explica Salas, “una historia verdaderamente impactante no solo sorprende, sino que deja una marca en la memoria” (p.95).

Para nosotros los espectadores, quienes vivimos en una cultura en auge de las narrativas digitales, la emoción se convierte en el umbral perfecto de enganche. Desde una perspectiva cinematográfica, considero que, en primer lugar, la manipulación emocional se refuerza con la curada y detallada dirección de arte del episodio, incluyendo el diseño sonoro que da la sensación de que el protagonista está asfixiado todo el tiempo por la ansiedad y miedo que le genera el lugar donde está. Como espectadores, al igual que Cooper, no sabemos cuándo termina la simulación y comienza la realidad. Lo cual se podría traducir a una estrategia metanarrativa donde nos sitúan en el mismo estado de vulnerabilidad emocional que al protagonista, generando empatía y temor por él al mismo tiempo.

Desde una perspectiva cultural, el episodio pone en crisis la relación que la sociedad contemporánea establece con el entretenimiento y el excesivo uso de la tecnología. La constante necesidad que tenemos de vivir experiencias desafiantes con emociones tan extremas, que incluso muchas veces no logramos controlar. En este contexto, la emoción ya no es sólo una respuesta natural de la condición humana, sino una forma de control y autosabotaje.

El episodio culmina con la revelación de que Cooper muere debido a una interferencia con la señal de su teléfono móvil y donde solo han transcurrido segundos desde que Cooper entró al juego. Además de cuestionar el tiempo vivido en un plano real con el tiempo transcurrido en el mundo virtual, es una conclusión que refuerza la idea de que la tecnología, aunque parece ni tener intenciones de “dañar” a los seres humanos, puede convertirse en un enemigo mortal cuando se introduce en la vida social de manera desmedida.

5.2 Episodio III *Cállate y baila*



Imagen 3. Fotograma del episodio *Cállate y baila*, dirigido por James Watkins, 2016. Serie Black Mirror. Netflix

En *Cállate y baila*, el tercer episodio de la tercera temporada de *Black Mirror*, la trama explora cómo la tecnología ha disminuido las barreras entre lo público, lo privado y lo íntimo. La narrativa evidencia a través de dispositivos digitales una vulnerabilidad absoluta: todo lo que hacemos queda registrado, y cualquier acto íntimo puede ser convertido en un valor monetario que se debe pagar a un tercero anónimo que conoce la intimidad de las personas sin permiso. El episodio plantea una paradoja inquietante: aunque existen leyes de protección de datos, los seres humanos voluntariamente ceden el control de su propia información al navegar en el mundo digital y tecnológico.

El protagonista, Kenny, representa la alienación, la manipulación y la pérdida de autonomía a medida que es manipulado y fuertemente chantajeado para cumplir con órdenes cada vez más extremas. Lo que comienza como una situación aparentemente manejable (llevar cosas punto de entrega específico), se va volviendo cada vez más confusa tanto para el espectador, como para Kenn, quien se ve forzado a obedecer las órdenes para evitar que su secreto salga a la luz. En el camino, se encuentra con otros personajes que están en una situación similar, como Héctor, un hombre adulto que también está siendo chantajeado por razones personales. El episodio estructura su narrativa como una secuencia de pruebas, cada una más extrema y violenta que la anterior. Los hackers no solo se contentan con controlar a Kenny, sino que comparten el disfrute del sufrimiento y la humillación que infligen.

La frase “*Cállate y baila*” es irónica, mandataria y sintetiza la pérdida de autonomía. Los personajes se ven reducidos a convertirse en marionetas, obligados a obedecer por miedo a perderlo todo o a que sus acciones sean reveladas públicamente. Este episodio plantea una premisa que reflexiona sobre si en la era digital la verdadera amenaza es la tecnología en sí misma, o es lo que los seres humanos permiten que haga con sus vidas. En el presente trabajo, se plantean tres puntos relevantes para analizar la vulnerabilidad y el abuso al derecho de la intimidad:

- *La exposición de la intimidad y la pérdida de control*

Desde el comienzo del episodio, se plantea cómo Kenny, al realizar una acción que socialmente es concebida como privada (masturbarse frente a su computador), queda expuesto ante un hacker anónimo que ha invadido su espacio íntimo. Este suceso inicial, que él considera personal e inofensivo, se convierte en el detonante de la pesadilla que lo acompañará durante todo el capítulo. Es interesante porque a medida que Kenny debe

cumplir con las órdenes que el hacker anónimo le dice, se van revelando otras personas a las que les ha sucedido lo mismo que a Kenny; han entrado en sus computadores o celulares y han amenazado con exponerlos ante sus conocidos y familiares. No todas las personas con los mismos actos, pero sí bajo una misma sombrilla de “vergüenza” de lo que han hecho.

- *Paleta de colores: tonos oscuros y fríos como peso de la desesperación*

La paleta de colores, los escenarios y los objetos de este capítulo, se emplean cuidadosamente para reforzar la sensación de paranoia y desesperación que vive el protagonista. En comparación con los otros capítulos de la tercera temporada, aquí todo se conjuga de una forma más perturbadora porque todo se mantiene dentro del realismo y la vida común.

Desde el inicio, el episodio presenta una paleta de colores dominada por tonos neutros, colores grises y marrones, lo cual le da al espectador la sensación de estar alejado de un mundo ficticio o irreconocible, y también hay una ausencia de brillo o colores saturados que exploran mundos futuristas. Esta falta de colores vibrantes y predominados por luces artificiales, crean una sensación de vigilancia constante, que es lo que el protagonista experimenta durante todo el episodio. Aunque el computador de Kenny es un objeto que comienza siendo cotidiano y necesario para la vida de cualquier persona, se termina convirtiendo en un símbolo de terror. Lo mismo sucede con la cámara web, un objeto que adquiere una representación de violación a la privacidad y manipulación total hacia el protagonista; ambos objetos cuentan con una tonalidad fría y con una paleta de colores apagada.

Por otro lado, el vestuario también refleja la sensación de desesperación que siente Kenny por cada “reto” que le imponen. Se muestra a Kenny como un personaje de la vida común pero indefenso y nada preparado para todo aquello que está viviendo: una serie de sucesos

que le recuerdan al espectador que el miedo y la paranoia no necesariamente corresponden a un mundo extraordinario o surrealista.

Escena y diálogo. Minuto 08:20

Kenny recibe el primer correo del hacker con un enlace que lo lleva al video grabado del momento donde se masturba frente al computador.

Mensaje anónimo (texto): “Te vi. Si no quieres que esto salga a la luz, sigue las instrucciones.”

Kenny: “¡Qué demonios! ¡No, no, no... no puede ser real.”

Después de este primer momento, Kenny accede a ser monitoreado día y noche para evitar que su “secreto” salga a la luz, lo cual, paradójicamente, le da más control al hacker y le cede su capacidad de decir “no” ante las condiciones y las cosas que debe hacer donde también están involucrados otros personajes.

- *El chantaje y la transformación del espacio privado en público*

En este episodio se pone en evidencia la delgada línea que divide el espacio privado y el espacio público en la interacción con el mundo digital. La habitación de Kenny, que en un principio es un espacio privado, personal y seguro para él, se convierte en el escenario de manipulación y violación a su derecho de espacio personal. Lo mismo ocurre con los otros personajes que también resultan siendo víctimas del chantaje debido a sus actos privados.

Escena y diálogo. Minuto 36:10

Kenny recibe la orden de robar un banco, acompañado por Héctor, otro personaje víctima de chantaje por cometer una infidelidad en su matrimonio, donde ninguno de los dos actúa por voluntad propia, sino por miedo y manipulación. El título del capítulo “Cállate y baila” es la representación literal de la situación: no tienen opción, solo deben obedecer.

Kenny: “¡No puedo hacerlo! ¡No soy un ladrón!”

Héctor: “¡Nos tienen” Ya no importa lo que seamos o no! ¡Solo quieren que sigamos el juego!”

En este momento, el espectador logra interiorizar la idea central del episodio. Con la irrupción de la tecnología, lo privado se vuelve público, y se plantea la reflexión de si los seres humanos pueden continuar con la capacidad de controlar su propia narrativa de vida, o están sujetos a que voces externas, en este caso representadas por un hacker, manipulen y conduzcan a los seres humanos a cruzar límites éticos, dejando a un lado la voluntad de responder por sí solos y convirtiéndolos en tal solo una acción o un movimiento dentro de un juego.

- *El juicio y la crítica social*

El desenlace del episodio revela que el secreto de Kenny era aún más oscuro de lo que parecía. Esta revelación puede resultar incómoda para el espectador. ¿Por qué? Porque inicialmente el espectador empatiza con Kenny siendo la víctima del chantaje, sin embargo, a medida que transcurre el episodio y Kenny se relaciona con otros personajes y sigue las órdenes del hacker, el espectador puede llegar a cuestionarse si realmente Kenny merecía su compasión. La crítica social termina siendo la hipocresía o doble moral con la que una sociedad juzga y condena a los individuos, donde incluso se clasifican los actos moralmente

en una especie de escala de mayor a menor afectación, olvidando que todos los seres humanos tienen verdades que necesitan o desean ocultar.

Escena y diálogo. Minuto 56:12

Kenny recibe una llamada del hacker, quien le confirma que su secreto ha sido expuesto al conocimiento público.

Hacker (voz telefónica): “Cumpliste, pero igual lo mandamos todo. Nadie se salva.”

Kenny: “¿Por qué me hiciste esto?! ¡Yo hice todo lo que me pediste!”

Este final refuerza la crítica al uso de la tecnología como herramienta de control y humillación pública. Kenny, pese a que obedeció las órdenes recibidas, se ve en la penosa situación donde su secreto es finalmente revelado, evidenciando la crueldad del hacker y también la exposición al juicio social en un mundo sin privacidad. El punto más impactante del episodio, Kenny es obligado a luchar a muerte contra otro personaje que también es víctima del chantaje. La pelea es desesperada y refleja hasta dónde puede llegar una persona cuando se encuentra bajo amenazas sin límites. Y en ese preciso momento, se descubre la gran verdad: el video por el cual Kenny estaba siendo chantajeado implicaba contenido condenable. Esta revelación transgrede la percepción del espectador y lo obliga a reevaluar sus juicios sobre Kenny y el resto de los personajes.

Esta situación distópica del episodio, expone una cruda realidad: la transformación del espectáculo como entretenimiento a una herramienta de control emocional y social. En esta línea, Joan Ferrés plantea que la “cultura del espectáculo no sólo deforma la realidad que transmite, sino también la mirada del espectador que la contempla” (Ferrés, 2003, p.27). Esta afirmación permite entender cómo *Black Mirror*, además de narrar una historia de chantaje

emocional en la época digital, expone cómo y de qué manera las emociones del espectador son modeladas por los mecanismos de espectacularización propios de los medios actuales.

A lo largo del episodio, las emociones, especialmente el miedo a la vergüenza y la empatía, son proyectadas como instrumentos para manipular a los personajes y los espectadores. ¿Esto qué quiere decir? Tal como lo señala Ferrés, los medios no solo comunican contenidos, sino que también “gestionan emociones” (Ferrés, 2003, p.39). Desde el primer momento, nos presentan a Kenny como el joven tímido e inseguro, quien al ser víctima del chantaje emocional, su sufrimiento y tragedia activa en el espectador una emoción básica: la empatía. Pero el giro final rompe con esa identificación y confronta al espectador sobre su propia percepción. Como señala Ferrés, “la emoción se ha convertido en la vía más eficaz de persuasión y manipulación” (2003, p.63), y eso es exactamente lo que hace que el carácter diferenciador narrativo del episodio: manipula.

Ahora bien, desde la perspectiva de la educación mediática, este episodio funciona como un espejo bastante incómodo. Ferrés afirma que “la cultura del espectáculo impone un ritmo acelerado que impide la reflexión y fomenta la reacción emocional inmediata” (2003, p.52). En *Cállate y baila*, cada nueva instrucción que recibe el protagonista se impone con urgencia, sin dar espacio al análisis ético o emocional. El ritmo narrativo imita al tipo de consumo al que estamos acostumbrados: fragmentado, impulsivo y condicionado por el impacto emocional. En este entorno, la manipulación no necesita ser sofisticada, pues tan solo basta con despertar las emociones “ideales” en el momento adecuado.

La perspectiva de Ferrés también invita a cuestionar la moralidad de la audiencia en un entorno dominado por las pantallas. En el episodio, quienes manipulan a Kenny no representan exactamente una figura de poder establecida o clara, sino aquella “multitud anónima” que se conecta y se conoce única y exclusivamente a través de dispositivos. Este

anonimato moral se convierte en un recurso narrativo que refleja la lógica ya conocida del internet, donde el juicio social puede ejercerse sin identificaciones ni consecuencias. Como lo plantea Ferrés, “en la cultura del espectáculo se diluye la frontera entre el emisor y el receptor; todos somos espectadores y actores del show” (2003, p.81). Así, el episodio funciona también como una crítica a la complicidad del espectador y pone en tela de juicio su propio consumo, en este castigo, el morbo y el castigo como entretenimiento.

Como espectadores, el episodio nos siembra una alerta sobre cómo las emociones humanas, específicamente el miedo, la culpa, el juicio y la necesidad de aprobación, hoy son parte del ecosistema digital. Estas emociones, que probablemente en otros contextos podrían tramitarse desde lo íntimo y lo privado, han sido ampliamente externalizadas y digitalizadas, en el episodio son llevadas al extremo. Esta transformación de gestión de las emociones, es intencional. Hoy en día, los algoritmos aprenden nuestras respuestas emocionales, e incluso se crean “tendencias” a partir de lo mismo, en donde aplicaciones de la IA responden a nuestras solicitudes o pensamientos más íntimos, y “nos conocen” incluso más que nosotros mismos. La tendencia del “roast me” o “hazme un roast” con Chat GPT, la cual consiste en que partir de la compilación de datos que la IA tiene almacenados de cada ser humano, le es solicitado ridiculizar y describir a cada persona desde sus mayores miedos, fracasos y frustraciones. Como señala Joan Ferrés, “la emoción es el motor del espectáculo, y el espectáculo es la estructura dominante del relato en la cultura digital” (2003, p.63). Así, la necesidad de pertenecer a las tendencias para ser expuesto en público de manera voluntaria y aprobada, el miedo al rechazo y la adicción a la aceptación, se convierten en los códigos que más dominan la experiencia digital.

Como espectadores, además de identificarnos con Kenny, también reconocemos, quizá con incomodidad, cómo las emociones que él siente, también modelan nuestro propio comportamiento frente a la pantalla, cómo modelamos nuestras publicaciones, borramos un comentario que no nos gusta y cómo filtramos nuestras emociones para encajar y tener un lugar visible en el relato colectivo. En definitiva, lo que antes era personal y privado, hoy es totalmente observable. Y esa es, quizá, la advertencia más poderosa del episodio: el verdadero poder no reside en la tecnología, sino en su capacidad de usar nuestras propias emociones en nuestra contra.

5.3 Episodio IV *San Junípero*



Imagen 4. Fotograma del episodio *San Junípero*, dirigido por Owen Harris, 2016. Serie Black Mirror. Netflix.

San Junípero es el cuarto episodio de la tercera temporada y si el espectador decide ver los episodios en orden consecutivo, se sorprenderá bastante con el final de este capítulo que rompe con el relato habitual de la serie al ofrecer un panorama más esperanzador. La estética de *San Junípero* es fundamental para la atmósfera de su mundo posible; está ambientado en una simulación virtual y va más allá de la muerte, de manera literal. Este episodio explora las posibilidades de trascender a nuevos universos cuando un ser humano en el plano real llega al fin de la vida.

Aquí, las dos protagonistas al habitar en un mundo digital simulado, viven en una especie de paraíso virtual, es decir, en un mundo que se traduce en *no-cosa* dado que no tiene peso real, no está sometido al tiempo ni está en condición de deterioro. En este capítulo, la relación con el mundo real se rompe por completo, no existe la naturaleza, no se concibe la muerte como una realidad natural, ni existen límites físicos reales porque todo es una ilusión interactiva. Este mundo *no-cosa*, según el pensamiento del autor, no se experimenta sino que se consume como si fuera un flujo de estímulos personalizables. Advierte, Byung-Chul Han, que el otro al perder su peso ya no es cuerpo, se convierte una presencia o una alteridad que se interpela, apenas es una aparición efímera en la superficie de la pantalla. Según Han, las relaciones humanas también han sido alcanzadas por el fenómeno de la desmaterialización, “Ya no tienen duración, no se forjan en el tiempo, sino que se consumen en la inmediatez” (Han, 2022, p.45). En este contexto, el encuentro auténtico, ese que requiere presencia, espera y confrontación real, se reemplaza por intercambios fugaces, impulsados por un algoritmo que refuerza la gratificación instantánea. Y así es como se conocen Kelly y Yorkie. Esta relación entre ambas es concebida en un entorno efímero, sin memoria completa y sin la presión de la finitud. Ellas se enfrentan al dilema de si su amor en este mundo no real, mundo *no-cosa*,

tendría la misma valía e importancia en el mundo real. En *San Junípero*, el otro también es una *no-cosa* que se convierte en un avatar o en una construcción digitalizada de la conciencia y el deseo. Lo cual, como se evidencia durante el episodio, altera el compromiso con el otro y debilita la credibilidad del vínculo. No existe la idea de habitar el cuerpo y tener una biografía propia que se ancle en el tiempo. Las identidades de las protagonistas se vuelven fragmentadas y adaptables a sus deseos, y es por esto que este episodio evidencia una profunda crisis de identidad: ¿Quiénes son en realidad Kelly y Yorkie, su “yo” físico que envejece y muere, o su “yo” digital que es eterno? En términos de Han, al perder la cosa —el cuerpo, el tiempo, la muerte— también se pierde el yo. Los humanos en *San Junípero*, ya no son seres que enfrentan límites o vulnerabilidades, sino que son datos o algoritmos que habitan una realidad ficticia.

Para el autor, el otro ya no es una alteridad sino que se ha transformado en una funcionalidad. ¿Esto qué quiere decir? Que el otro se ha convertido en un perfil intercambiable y descartable con un simple gesto. Desde su perspectiva, las plataformas digitales no permiten encuentros genuinos sino que fomentan la circulación de presencias “fantasmales” que conforman nuestra propia imagen y refuerzan nuestras burbujas narcisistas (Han, 2022). Al eliminar la alteridad, se destruye el eros “El narcisismo digital destruye el eros, que necesita alteridad, distancia y duración” (Han, 2022, p.58). Sin la alteridad del otro, sin su resistencia o su diferencia, el amor, la amistad o la capacidad de construir comunidad, se desvanece y se reduce a una conexión funcional y consumible.

En el mundo posible del episodio, Kelly y Yorkie no tienen experiencia previa, una duración o una historia compartida, por lo que su vínculo se convierte en un consumo de estímulos. Su relación amorosa no cuenta con vínculos sólidos, por lo tanto, emergen conexiones líquidas, lo que Han define como una relación de predominancia inmediata. La satisfacción

instantánea está por encima de la paciencia, la inmediatez por encima de la construcción y la autocomplacencia por encima del verdadero encuentro. Así, en el mundo de la *no-cosa*, el otro no es un motivo de transformación, no desafía y no confronta.

- *Paleta de colores: una evocación a la nostalgia del pasado y a la añoranza del futuro*

Este episodio es de los que más generan recordación en los espectadores. Se caracteriza por una particular estética vibrante y nostálgica que genera un contraste interesante en la narrativa de todo el episodio. Primero, cuenta con una atmósfera que, además de evocar los años 80 y 90, representa también la construcción de un universo simulado donde conjugan tres elementos importantes para todo ser humano: la libertad, la identidad y la memoria. De manera que la dirección de arte de *San Junípero* está marcada por colores que resaltan la importancia de estos tres elementos. Y algo interesante que ocurre también es que la paleta de colores va cambiando a medida que aumenta la intensidad emocional de los personajes. ¿Esto qué quiere decir? Por ejemplo, en las escenas de fiesta y descubrimiento, los tonos que más predominan son los cálidos como el rosado, el azul claro o el naranja, que representan la suavidad y la sensación de plenitud que da la libertad. Mientras que en las escenas de conflicto emocional entre las dos protagonistas, momentos en los que deben tomar decisiones y se intensifica más el deseo por amar libremente, la paleta de colores trasciende a una iluminación fría, con tonos más verdes o azules oscuros que reflejan la indecisión y la incertidumbre. Para el clímax de la historia, el espectador puede percibir una paleta de colores más real porque los escenarios están fuera del mundo de *San Junípero* y todo se torna absolutamente común, lo cual marca directamente la diferencia entre el mundo simulado y el mundo real. Y por último, para el final del episodio, la paleta de colores es vibrante y

divertida, con colores vivos y un contraste que evoca la satisfacción del placer y de las decisiones que dan felicidad.

También los escenarios creados en este episodio tienen una representación que es casi imposible no detenerse a observar. Primero, la discoteca Tuckers que es donde ocurre toda la primera parte y se desenvuelve la historia de amor entre las protagonistas, representa cómo eran los lugares más icónicos de la época, con espejos, brillos, luces de neón, máquinas de juegos y una libertad incomparable para los asistentes, quienes finalmente pueden hacer todo lo que quieran dentro del mundo posible de *San Junípero*. Segundo, la casa en la playa donde Yorkie y Kelly se encuentran y reconocen por primera vez, marca un hito en la narrativa del episodio porque es donde se genera la cercanía emocional entre ellas dos; sus colores son suaves y de un tono pastel, la iluminación es más tenue y es un espacio más íntimo y privado, que está relacionado con el enamoramiento y el deseo. Y en tercer lugar, el hospital del mundo real, aquel espacio que genera un contraste directo y abrupto con todo lo que se vive en *San Junípero*, cuenta con un diseño sobrio y carente de personalidad que demuestra cuán frágil es la vida ante la promesa de eternidad.

A medida que la trama del episodio avanza, la ambientación vibrante, colorida y retro, se desvanece para darle a conocer al espectador otra realidad: la posibilidad de vivir para siempre en una simulación virtual donde el dolor físico, la hospitalización, el estado de coma o muerte cerebral no existe, pero donde los conflictos personales y dilemas existenciales sí permanecen vívidos y latentes. La reflexión que el presente trabajo pretende abordar es ¿realmente es deseable vivir una eternidad libre de sufrimiento y a qué se debe renunciar para acceder a ella? A continuación, se desarrollan tres puntos relevantes del episodio que permitirán profundizar en el análisis.

- *La nostalgia convertida en perfección*

Desde el inicio del episodio, la atmósfera transporta al espectador a los años 80, una década fuertemente diferenciada por su música, moda y su alto nivel de hedonismo. Esta ambientación no es solo estética, sino que funciona como un atrape emocional para el espectador, despertando una nostalgia que termina contrastando con el trasfondo tecnológico de la trama. San Junípero es una especie de ciudad o lugar presentado como un refugio perfecto donde todo es fiesta y felicidad. Es un paraíso que, poco a poco, revelará sus grietas y sus vacíos al ser construido como un universo “perfecto y hermoso”.

Escena y diálogo. Minuto 04:50

Yorkie, aparentemente tímida y sin conocer a nadie, entra en la discoteca que es el primer escenario donde se transita del mundo real al mundo simulado. Al fondo suena la canción “Heaven is a place on earth” la cual se convierte en una canción que también detona un significado importante en el transcurso de la historia. Yorkie se encuentra con Kelly, observándola con asombro al verla tan extrovertida y confiada.

Kelly: “¿Es tu primera vez aquí? Pareces perdida.”

Yorkie: “No estoy acostumbrada a... esto. Es como demasiado perfecto.”

Este primer diálogo del episodio simboliza cómo San Junípero puede ser dos cosas a la vez: un lugar de perfección y de exaltación a la epifanía de lo bello, y un lugar que abrume y es irreal. Dentro de la atmósfera que se construye, los colores del vestuario de los personajes, los letreros, los carros que se ven estacionados afuera, la arquitectura de la discoteca, la música, interactúan al mismo tiempo para convertirse en un espectáculo y un escape, pero también en un recordatorio de que están en un mundo artificial, en un paraíso ficticio.

- *Las segundas oportunidades y la verdad innegable*

La relación entre Kelly y Yorkie es el centro y el motor emocional del episodio. San Junípero les ofrece una segunda oportunidad para experimentar la vida y el amor de una manera que el mundo real no les permitió. Yorkie, una mujer que pasó la mayor parte de su vida en estado vegetativo, y Kelly, que perdió a su familia, se encuentran en este espacio virtual con la posibilidad de reconectar para sentir el amor y lo que significa para ellas estar vivas, siendo esta una segunda oportunidad para las dos. Sin embargo, la revelación ocurre cuando se proyecta que San Junípero es una simulación virtual donde las personas pueden transferir su conciencia, sus pensamientos y su imaginación después de morir. Aparece la verdad innegable sobre este universo construido.

Escena y diálogo. Minuto 30:45

Kelly le explica a Yorkie la verdad sobre San Junípero, quien todavía no entiende las dinámicas de este mundo ni cómo funciona el lugar. Se da cuenta de que Kelly puede “desaparecer” espontáneamente dado que en mundo real, está próxima a su muerte y al desconectarla, se desaparece de San Junípero. Kelly, al morir, puede elegir hacia dónde ir: quedarse en San Junípero con Yorkie, o ser sepultada al lado de su esposo, acompañando la muerte por toda la eternidad.

Kelly: “Esto no es real. Es solo bits de código. Cuando mueres, puedes quedarte aquí para siempre. Pero no es el cielo. Es solo... un sistema.”

Yorkie: “¿Pero qué tiene de malo? Si se siente real, si somos felices, ¿no es eso lo que importa?”

El fragmento anterior es la introducción al dilema central del episodio. Aquella idea de que lo real y lo virtual pueden carecer de distinción si la experiencia emocional es mayor y genuina.

- *La eternidad como una elección*

A diferencia de Yorkie, quien anhela quedarse en San Junípero, Kelly se resiste a la idea de una eternidad digital. Esto se debe a que siente un profundo dolor causado por la pérdida de su esposo e hija en el mundo real, quienes no quisieron “subir” a la simulación. Para ella, la eternidad sin ellos no tiene sentido. En el desenlace del episodio, Kelly finalmente elige “subir” a San Junípero para estar con Yorkie. Finalmente, acompañadas nuevamente por la canción que conecta al espectador con el inicio del episodio “*Heaven is a place on earth*”, se simboliza la culminación de una historia de amor en un espacio donde el tiempo y la muerte no existen.

Escena y diálogo. Minuto 40:10

Kelly y Yorkie tienen una discusión sobre los argumentos y motivos de cada una para quedarse por toda la eternidad en San Junípero.

Kelly: “Mi esposo decidió morir de verdad. No subir aquí. Porque si esto no es real, entonces ¿qué sentido tiene? ¿Cómo abandono lo que fue mi vida?”

Yorkie: “¿Pero aquí puedes ser feliz, Kelly. Puedes empezar de nuevo. ¿Por qué no te das esa oportunidad?”

Dicho conflicto refleja la división filosófica entre quienes ven la tecnología como una salvación y quienes la perciben como un engaño que niega el valor de lo que se vive de

manera auténtica. Finalmente, Kelly elige y acepta la vida eterna como una nueva forma de existir absolutamente lejana a lo que se concibe como normal y se conoce hasta el momento en el plano terrenal.

Existe un eje diferenciador con este capítulo y es que cuenta con una narrativa centrada en la ilusión y la esperanza. Sin dejar de lado la propuesta reflexiva sobre el impacto de la tecnología en la vida humana, nos presenta a los espectadores un mundo donde las personas pueden transferir su conciencia a una realidad virtual post mortem como una promesa diseñada para evocar la esperanza y olvidar el dolor o la tristeza. Desde la mirada de Ferrés, esta narrativa se inscribe dentro de una cultura audiovisual que “se apoya en la emoción como su principal estrategia de persuasión” (Ferrés, 2003, p. 37). *San Junípero* seduce con una estética que nos envuelve como espectadores y la atmósfera de nostalgia que funciona como anzuelo emocional, nos lleva a preguntarnos si verdaderamente puede sobrevivir el amor a la virtualización de la experiencia humana. Ferrés menciona que la cultura del espectáculo “no se limita a emocionar, sino que enseña a sentir, a valorar y a imaginar el mundo de una determinada manera” (Ferrés, 2003, p. 49). Y este episodio sugiere que la felicidad puede ser programada y que la inmortalidad digital puede ser un camino que los humanos desearíamos con el fin de borrar nuestro dolor, no importa cuál. El amor que representa Kelly y Yorkie, introduce a la tensión entre lo emocionalmente auténtico y lo emocionalmente producido. Desde el pensamiento de Byung-Chul Han, esta tensión se relaciona con la pérdida de profundidad en la experiencia. En *La sociedad de la transparencia*, Han sostiene que “la digitalización conduce a la desaparición del otro como alteridad” (Han, 2013, 0. 42). En este episodio, el “otro” está filtrado por un sistema de diseño que puede suprimir la diferencia, la contradicción e incluso la muerte.

San Junípero es un mundo sin misterio, en el sentido de que todo es visible, todo es editable y todo es seleccionable. No es un universo con posibilidad para la incertidumbre del futuro porque la inmortalidad es el centro del mismo, y tampoco con posibilidad para el conflicto. Esto puede entenderse como una crítica a la promesa tecnológica de felicidad absoluta, que, como planeta también Ferrés, reduce la emoción a “un simulacro espectacular sin densidad ética” (Ferrés, 2003, p.53). El episodio plantea una especie de paradoja entre la promesa de la vida emocional plena, y el encierro o el bucle sin fin, sin cuerpo y sin muerte. Así, la cultura digital deja de ser una herramienta de expresión para convertirse en un nuevo regulador emocional, una estructura que condiciona cómo, cuándo y qué sentimos.

5.4 Episodio V *La ciencia de matar*



Imagen 5. Fotograma del episodio *Hombres contra el fuego*, dirigido por Jakob Verbruggen, 2016. Serie Black Mirror. Netflix.

El quinto episodio de la tercera temporada, profundiza en cómo las ideologías y tecnologías pueden llegar al punto de deshumanizar a la otredad con la intención de justificar la violencia y el control social. La narrativa gira en torno a la construcción de un ejército inmunitario, donde los enemigos son cucarachas representadas como seres monstruosos que ponen en peligro la salud de las personas de la comunidad. Por lo tanto, a través de la defensa (y ataque) del ejército inmunitario, estos insectos se deben mantener alejados del perímetro y deben ser asesinados una vez estén en contacto con los seres humanos. Este universo nos sitúa en un futuro distópico donde una guerra aparentemente necesaria se libra contra unos seres conocidos como “roaches” (cucarachas). La narración está centrada en las vivencias de Stripe, el protagonista quien es un soldado recién entrenado que forma parte de una operación militar diseñada para eliminar a estos enemigos.

La misión de Stripe y su unidad es "limpiar" aldeas comunitarias y asegurar que las cucarachas no sigan propagándose. Sin embargo, en este mundo, la percepción de la realidad de los soldados está mediada por un implante tecnológico llamado MASS, que eleva notoriamente sus capacidades físicas y mentales, pero también manipula sus sentidos. MASS actúa como una herramienta que modifica y libera la conciencia de los soldados al deshumanizar a sus enemigos de la culpa y la carga al asesinar a las cucarachas (quienes son humanos pero se contagiaron). Durante este episodio, se permite que el espectador genere sus propias conclusiones sobre el “deber ser” y la construcción de una falsa conciencia ideológica desarrollada en un contexto de guerra con un enemigo directo: los insectos.

- *La paleta de colores: su ausencia como deshumanización y adoctrinamiento*

En este episodio, los elementos visuales construyen una atmósfera fría y de opresión que refuerza el eje central de la narración: controlar a los humanos y deshumanizar a quienes no

merecen “ser vistos como humanos”. La prevalencia de colores fríos y sin brillo, simbolizan la manipulación ejercida hacia los soldados que están en el campo de batalla, y la constante separación de escenarios, representa la división que hay entre los soldados y la realidad. Los tonos azules fríos en los espacios tecnológicos, como las instalaciones de los MASS, refuerzan la vigilancia que tienen los soldados, no solo hacia el exterior y hacia lo que ellos hacen, sino también la manipulación hacia su identidad y sus memorias.

En cuanto a los escenarios, la construcción de los refugios donde viven las “cucarachas” en comparación con las aldeas de soldados, son oscuros y están escondidos, presentados inicialmente como las guaridas de los monstruos. Sin embargo, esa ilusión se rompe más adelante cuando el protagonista logra ver con claridad y observa que son hogares destrozados por la guerra de personas en situación de desamparo y pobreza. Aquí también es clave el vestuario de los personajes, pues las “cucarachas” se identifican por sus tonos color tierra y ropa desgastada y vieja, mientras que los soldados se destacan por la pulcritud de sus uniformes y la formalidad que representa la burocracia y el poder.

Todos los elementos visuales que se conjugan en este episodio, están puestos en escena para sumergir al espectador en una realidad distorsionada, donde la percepción que tienen los soldados, ha sido manipulada para normalizar el exterminio y convertirlo en una especie de “deber ser”.

- *La presión ideológica que se genera a través de tecnología*

El episodio introduce a los insectos como figuras monstruosas que representan un peligro existencial para la comunidad. Los soldados, a través del implante tecnológico MASS, perciben a estos individuos no como humanos, sino como criaturas deformes y amenazantes. Esta construcción ideológica anula cualquier empatía y justifica su exterminio. Existe una

noción de “ficción” que funciona a partir de una ideología extrema que se implanta en cada militar y distorsiona la realidad para proteger la estructura social.

El implante MASS no solo mejora las habilidades de combate, sino que también manipula la percepción sensorial de los soldados, en especial de Stripe, el protagonista. A través de esta tecnología, se crea la ilusión de que los enemigos no son humanos, lo desaparece por completo las reacciones emocionales y éticas de quien aprieta el gatillo para exterminar a los insectos.

Escena y diálogo. Minuto 09:30

Stripe, el protagonista, es quien participa en su primera misión para limpiar una zona infestada de insectos. Y al momento de entrar a una casa que aparentemente estaba deshabitada, Stripe y sus compañeros soldados se encuentran con varios insectos a quienes perciben como seres monstruosos.

Compañera soldado: “¡Mira cómo corren! ¡Corren como ratas! ¡Aterrorizados!”.

Stripe: “Ni siquiera parecen humanos.”

Esta escena al iniciar entre ambos soldados, el protagonista y una compañera de él, establece la idea central de que los insectos son producto de una percepción manipulada. El diálogo refuerza cómo los soldados han internalizado la narrativa deshumanizadora en el campamento militar y la fijación de matar al enemigo a toda costa. Al igual que el uso de la tecnología para suspender la moral, donde mediante la tecnología del implante de MASS se suprime la empatía y reduce al enemigo a una amenaza bastante que resulta abstracta. Sin embargo, existe una diferencia con el protagonista y es que él intenta analizar cómo la percepción de los insectos, finalmente afecta su moral, sus recuerdos y su sentido de la vida.

- *La revelación de los insectos siendo verdaderos humanos*

El capitán de los soldados es una representación del poder y del discurso construido que sostiene que la tecnología MASS es creada bajo la premisa de elevar la protección social. Por lo tanto, la eliminación de los insectos y el matarlos sin dejar rastro de ellos, es un acto sumamente necesario para conservar y purificar la especie humana venidera.

Escena y diálogo. Minuto 42:00

El comandante Arquette, quien le revela la verdad detrás del MASS, explica que el implante no solo mejora las habilidades de los soldados, sino que suprime las emociones y manipula la percepción para facilitar la misión. La tecnología permite que los soldados vean a los enemigos como monstruos, eliminando cualquier empatía o conflicto moral que podría impedirles matar.

Arquette: “La gente quiere pensar que el mundo es limpio y ordenado. MASS les da eso.

Les quita el peso de la conciencia, el dolor de la duda. ¿Quieres saber cómo era antes? Soldados que vomitaban después de disparar. Que se volvían locos. ¿Por qué? porque veían la verdad.”

Stripe: “Entonces todo esto es una mentira...”

Arquette: “No, soldado. Es un sacrificio necesario. Estamos inmunizando a la sociedad contra su propiedad.”

Una vez Stripe se entera de la verdad y de cómo la percepción de la realidad puede ser manipulada, Arquette le presenta la oportunidad de elegir entre la verdad dolorosa y la ignorancia liberadora. Stripe, sin estabilidad emocional y conmovido por la verdad, acepta

reinstalar su implante. El episodio cierra con una escena profundamente simbólica: Stripe, con su MASS restaurado, está frente a una imagen falsa de una vida feliz en una casa acogedora, cuando en realidad está solo y devastado en el campo comunitario junto a los demás soldados.

En nuestra época contemporánea, la “desactivación emocional” también es una forma sutil de manipulación. No se trata de sentir más sino de sentir todo aquello que es controlado y está programado. *La ciencia de matar* nos introduce como espectadores a un escenario en el que los soldados han sido modificados tecnológicamente para deshumanizar al enemigo, y MASS es el perfecto ejemplo de esa fuerza superior que filtra, además de la percepción de la realidad, el sentir culpa, trauma o emociones relacionadas a la violencia.

Desde la propuesta teórica de Ferrés, este planteamiento se conecta con su crítica a una cultura que “trivializa sus emociones y tiende a desconectarlas de su dimensión ética” (Ferrés, 2003, p. 45). En este episodio, el poder no se sostiene en provocar miedo o empatía, sino en silenciarlos. El soldado Stripe no mata por odio, ni siquiera por convicción, mata porque su percepción ha sido intervenida para no sentir. El autor plantea que el mayor peligro de la espectacularización no es que nos emocione, sino que nos habitúe al impacto sin reflexión: “la emoción se convierte en una excusa para impedir el pensamiento” (Ferrés, 2003, p. 58). Y en este punto de la discusión, se halla un punto clave de conexión con Byung-Chul Han, quien afirma que la sociedad contemporánea promueve la transparencia como forma de control: “La vigilancia hoy no necesita represión, se ejerce a través de la autoexposición y la autooptimización” (Han, 2013, p. 65). Ahora bien, ¿esto qué nos quiere decir? En la actualidad no hace falta que alguien nos vigile desde afuera para que sigamos las reglas o nos comportemos de cierta manera, dado que nosotros mismos nos mostramos todo el tiempo ante los demás: publicamos lo que hacemos, en dónde estamos, qué pensamos;

es esto es lo que Byung-Chul Han llama “autoexposición”. Y la visibilidad que viene acompañada de una presión silenciosa por ser una “mejor versión” de nosotros mismos, es decir, de autooptimizarnos para mejorar nuestro cuerpo, nuestras habilidades, nuestras emociones, como si fuéramos un producto que siempre debe permanecer en una especie de versión premium. Ya no necesitamos el castigo externo para el autocontrol, lo hacemos nosotros mismos, creyendo que es por elección, cuando en realidad es una forma más sofisticada de control.

Aquí es donde ambos conceptos mencionados anteriormente entran en juego. Aunque los soldados no publican fotos ni se muestran interactuando en redes, están completamente expuestos al sistema: sus pensamientos, decisiones y emociones están monitoreadas y controladas. La tecnología MASS no solo vigila, sino que ajusta lo que deben sentir y cómo deben actuar. Se convierte en una herramienta de autooptimización militar: el soldado “en su mejor versión” es aquel que no entra en duda, que no se siente culpable por la violencia generada y que ve cucarachas en lugar de ver humanos. Ya no hace falta enseñar a odiar, es tan solo necesario manipular la percepción.

Desde una perspectiva cultural y social, este episodio nos plantea una hipótesis controversial: en un futuro donde lo emocional y lo sensorial pueden ser programados, la obediencia es una ilusión. Una ilusión de seguir con el “deber ser”, de estar haciendo “lo correcto” y de ver al enemigo como una amenaza objetiva, cuando en realidad es solo víctima de una narrativa cuidadosamente construida. En palabras de Chan, la autooptimización no es solo cumplir o exaltar las actividades cotidianas, es borrar la empatía para ser un mejor instrumento de guerra.

5.5 Episodio VI *Himno Nacional*



Imagen 6. Fotograma del episodio *Himno Nacional*, dirigido por Otto Bathurst 2011. Serie Black Mirror. Netflix.

El sexto y último episodio de la tercera temporada, es el *Himno Nacional*. Un episodio que demuestra una crítica muy fuerte y cruda a la sociedad moderna, enfocado en la relación entre los medios de comunicación, la política y la opinión pública. Tres pilares que atraviesan toda la narrativa del episodio. A través de una trama de lo absurdo, se expone la facilidad con la que la tecnología y las redes sociales pueden manipular la percepción de lo que es verdaderamente importante, y cómo la viralización de un evento puede convertir lo trágico, absurdo y desalmado, en un espectáculo colectivo.

La inmediatez de la información en la era digital, está representada desde el inicio del *Himno Nacional*. Al iniciar el episodio, el espectador es testigo de una llamada que recibe el Primer Ministro, Michael Callow. Esta llamada es emitida con el fin de comunicar que la princesa de la familia real de Inglaterra, ha sido secuestrada. E inmediatamente, se conoce el “valor a

pagar” por parte del Primer Ministro para liberar a la princesa del cautiverio: tener relaciones sexuales con un cerdo en una transmisión en vivo por televisión.

Michael Callow, quien siempre está acompañado de su equipo de primera mano, entiende esta llamada como una broma de mal gusto y no le dan la importancia que lo amerita. Sin embargo, el video se filtra en redes sociales y ahí es cuando el Primer Ministro siente por primera vez la presión del público y los medios por hacer hasta lo imposible para conservar a la princesa con vida. Una vez el video es de conocimiento público, el episodio plantea la crítica de cómo la sociedad actual es consumidora del espectáculo sin importar nada y sin pensar en las implicaciones humanas y éticas que convierten este evento trágico en una fiesta colectiva. En el presente trabajo, se analizará dos puntos clave que permitan la reflexión sobre la viralización y divulgación en la sociedad digital.

- *Paleta de colores: el reflejo de la humillación pública*

Los objetos del episodio *Himno Nacional*, funcionan como herramientas narrativas que enfatizan el sentido de “espectáculo” del evento. La dirección de arte está enfocada en utilizar los tonos neutros y fríos para resaltar el ambiente político y la tensión que se vive desde el primer momento de los hechos. Los espacios gubernamentales, generalmente, se deben mostrar como lugares de suma discreción y control, por eso, los grises y azulados están presentes en los vestuarios, en el mobiliario de la oficina presidencial y en general, en los objetos que acompañan a las personas del gabinete del primer ministro. Mientras que en los momentos donde se resalta un ambiente más doméstico y común, aparecen los tonos claros y cálidos, lo cual genera un contraste entre la vida política y la vida cotidiana.

Dado que el episodio tiene una connotación que humilla y desmorona al protagonista desde el primer momento, poco a poco se va mostrando cómo también su oficina, su familia, su

apariciencia y su cargo, avanzan y marcan un quiebre de crisis emocional, social y política. El escritorio del primer ministro, al inicio del episodio, está en perfecto orden y pulcritud, sin embargo, al pasar los minutos, se va viendo como un espacio más caótico, con papeles desordenados e iluminación sombría.

Los estudios de televisión y sets de grabaciones periodísticas, tienen una iluminación más dinámica que refleja la rapidez con la que se transmiten los comunicados de prensa y contenidos por redes sociales y televisión. El escándalo, en definitiva, está acompañado por la inmediatez de lo viral, por eso el espectador puede ver cómo las casas y los bares de ciudadanos comunes se convierten en parte del evento y del entretenimiento ajeno: el consumo del espectáculo es también reforzado por la presencia en todo lugar de la tecnología, televisores, celulares y medios de comunicación.

- *La inmediatez de la información*

El episodio resalta cómo la información en Internet se vuelve incontrolable una vez que se difunde. A pesar de los intentos del gobierno por contener la filtración, el video de la princesa en cautiverio se viraliza. Es cuestión de minutos para que toda Inglaterra esté hablando del tema, algunos lo comentan con preocupación, y otros con burla y gracia. De igual forma, se muestra la rapidez y alcance de las redes sociales, donde la información se difunde de manera orgánica e incontrolable. Los medios tradicionales, que inicialmente respetan el bloqueo informativo, ceden a la presión del interés público cuando ven que el tema es “tendencia” en Internet.

Escena y diálogo. Minuto 08:00

Los asesores de primera mano del presidente, están en el claustro privado buscando soluciones a dicha situación, con la intención de conservar la privacidad tanto del Primer Ministro, como de la princesa de la familia real británica. Sin embargo, ocurre lo que todos temían.

Asesora de primera mano: “Ha aparecido en YouTube. Fue eliminado, pero ya tiene 50.000 visitas. ¡En nueve minutos!”

Michael Callow: “¿Cincuenta mil? ¿Cómo es eso posible?”

A pesar de los esfuerzos del Primer Ministro y su gobierno por contener la crisis, el video con la amenaza del secuestrador se filtra en cuestión de minutos, volviéndose viral de forma imparable. Este fenómeno demuestra que las redes sociales y las plataformas digitales han desplazado el poder de los medios tradicionales, transformando a cualquier usuario en un difusor de noticias. El episodio retrata cómo la información, una vez liberada, deja de pertenecer a quienes la generaron y se convierte en un espectáculo público que crece de manera orgánica por la participación colectiva. La velocidad con la que el video alcanza a millones de personas subraya que en un mundo hiperconectado, lo privado se vuelve público instantáneamente, sin filtros ni consideraciones éticas, exponiendo las vulnerabilidades de individuos y sistemas ante la omnipresencia de la tecnología.

- *El cuestionamiento del “deber ser”*

La manipulación mediática es tan fuerte y predominante, que además de humillar la condición del secuestrador, aumenta la presión social donde todas las personas opinan libre y constantemente que el Primer Ministro debe hacerlo “todo” para salvar a la princesa, sin

importar las implicaciones que esto genere en su vida privada ni familiar. El poder de la televisión es también una representación del sacrificio, pues constantemente está generando encuestas y ponderados de las opiniones de los demás ciudadanos, quienes concluyen que 86% de los británicos creen que Michael Callow está en obligación de tener sexo con un cerdo para salvar a la princesa de Inglaterra.

Con toda la presión mediática y diferentes alternativas sobre la mesa agotadas, el Primer Ministro accede a realizar el acto, el cual se convierte en un magno evento global. Las personas están reunidas en diferentes espacios como si fuese un concierto o un partido de fútbol, todos expectantes y emocionados por lo que está a punto de ocurrir. Aquí se juntan dos aspectos importantes: la resignación y repudio de los habitantes al presenciar un acto sexual no natural entre humanos y animales, y el giro narrativo final donde se revela que la princesa ha sido liberada antes de iniciar la transmisión en vivo. Lo que significa que el sacrificio del primer ministro ha sido en vano.

Escena y diálogo. Minuto 39:00

Los ciudadanos están en diferentes lugares concentrados siendo espectadores del evento que está por iniciar y será lo más impactante que hayan visto antes.

Hombre en un bar: “No puedo ver esto, apaga la televisión.” “Es demasiado tarde, ya está sucediendo”

Escena y diálogo. Minuto 42:00: Se revela que el secuestrador es un artista, no un verdadero “enemigo” y la princesa es encontrada caminando sola por un puente, sin rasgos de violencia o maltrato por parte de quien había sido secuestrada.

El episodio finaliza con una gran ironía: la princesa es liberada antes de que se cumpla la amenaza, y el secuestrador, un artista obsesionado con probar su punto, se quita la vida. El espectador logra tener una idea sobre cómo el poder no reside en el acto en sí, sino en la obsesión de los seres humanos por verlo. El final del episodio muestra a Michael Callow, retomando su vida política, mientras la población continúa con su rutina, ignorando por completo las consecuencias emocionales del protagonista y lo inútil que resultó su sacrificio.

En el contexto del nuevo paradigma narrativo que proponen las series contemporáneas como *Black Mirror*, el espectador, como se detalla anteriormente, ya no es un receptor pasivo de información. Esta transformación en la experiencia de consumo narrativo puede explicarse a través del concepto de “obra abierta” desarrollado por Umberto Eco en 1962. Según Eco, las obras artísticas —y por extensión, las narrativas audiovisuales— pueden estar estructuradas de tal manera que permiten múltiples interpretaciones, dejando zonas deliberadamente indeterminadas para que el lector o espectador complete el significado desde su propia perspectiva cultural, emocional y crítica.

Desde esta mirada, el espectador se enfrenta a una experiencia que no se agota en una primera visualización. Cada episodio de la tercera temporada está compuesto por capas narrativas, estéticas y filosóficas. El episodio de *La ciencia de matar* se puede analizar como una obra que no entrega un mensaje cerrado, permitiendo así que el espectador pueda apelar a su propio criterio o desciframiento. Eco señala que las obras abiertas “no se consumen pasivamente, sino que requieren una cooperación activa del intérprete para que él mismo complete los huecos de sentido” (Eco, 1962). En este tipo de relatos, el significado permanece en suspensión a lo largo del tiempo y según la experiencia de cada lector, encontrando así un marco de análisis interesante en la propuesta de Umberto Eco. En palabras del autor: “Una

obra de arte es, por definición, una forma abierta, inacabada, que no puede reducirse a una sola interpretación legítima” (Eco, 1962, p.31).

El universo narrativo de la serie encarna esta postura: cada episodio funciona como un texto que propone estructuras múltiples, capas simbólicas y dilemas filosóficos que no se resuelven, sino que por el contrario se despliegan ante el espectador. La construcción del sentido se convierte así en una co-creación constante. Tal como sostiene Eco, la obra abierta “implica un movimiento de cooperación interpretativa por parte del destinatario, quien debe organizar el sentido dentro de un sistema de posibilidades” (Eco, 1962). En este sentido, el papel del *showrunner* figura autoral por excelencia en la era del relato seriado, cobra la relevancia que se mencionaba al inicio del presente análisis. El *showrunner* asume este rol de destinatario integral: idea, escribe, produce y diseña los ecosistemas narrativos y mundos posibles que proponen estos dilemas abiertos los cuales exigen la lectura activa del espectador. El *showrunner* aquí no entrega verdades cerradas, más bien compone estructuras abiertas narrativas que funcionan como marcos de interpretación para pensar la realidad contemporánea.

Así, la obra abierta no es un gesto espontáneo, sino una decisión estética y narrativa profundamente curada desde la visión del *showrunner*. Como autor expandido, este no busca clausurar el sentido, se propone provocar preguntas, incomodidades y ambigüedades; en palabras de Eco, “el texto artístico no sólo tolera, sino que exige la libertad interpretativa del lector” (Eco, 1962), y es precisamente ese principio que guía las decisiones del *showrunner* en este tipo de relatos. El espectador termina recibiendo un entramado narrativo que le exige posicionarse, involucrarse e interpretar. Este nuevo pacto comunicativo permite que el espectador active el significado de la obra. Una vez se ha compartido el universo narrativo dentro del contexto de cada capítulo, el espectador confronta su propio sistema de valores

frente a lo que ve. Esto se acentúa en una época atravesada por la inestabilidad emocional, la sobreexposición digital y la saturación de relatos sobre el futuro.

De ahí que Eco afirme que “la ambigüedad del texto refleja la ambigüedad del mundo moderno”. En *Black Mirror*, la obra abierta no es un estilo sino una necesidad discursiva; es la forma más honesta de representar un presente fragmentado, incierto, plagado de tensiones éticas que no pueden resolverse con una sola lectura. En esta narrativa expandida, el significado se reconstruye tantas veces como el espectador, el lector del mundo posible, decida volver a mirar. Asimismo, esta ambigüedad narrativa, estética y filosófica no sólo habilita distintas lecturas, también exige herramientas de análisis propias tanto de la crítica literaria como del estudio audiovisual. El relato serial contemporáneo, como propone esta aproximación teórica, requiere de puentes metodológicos que lo reconozcan como un fenómeno complejo, en donde el texto televisivo se vuelve tan interpretable como una novela, y tal filosóficamente evocador como un ensayo.

Desde esta perspectiva, la ambigüedad narrativa, estética y filosófica que caracteriza a la serie *Black Mirror*, además de permitir múltiples lecturas, también exige herramientas críticas más allá del análisis clásico de trama y personajes. Requiere, como diría Eco, “una cooperación interpretativa” (Eco, 1962, p.54), donde el espectador se transforma en un agente activo que reconstruye el sentido a partir de capas de significado visual, sonoro y simbólico. Aquí los enfoques clásicos del análisis literario deben dialogar con otras metodologías interdisciplinarias. Vivimos en una era de imágenes hipersaturadas, donde los relatos fragmentados y el consumo acelerado, hacen que el espectador ya sea considerado un sujeto pasivo. Como advierte Joan Ferrés, estamos inmersos en una *cultura del espectáculo* donde los medios “no se limitan a representar la realidad, sino que la construyen, la reinventan, la ficcionalizan” (Ferrés, 2003, p.29). Esta afirmación resuena con la noción de *Obra abierta*

de Eco, en tanto que ambas proponen que el texto —audiovisual o literario— no ofrece una lectura cerrada, sino que provoca, desafía e interpela al lector y espectador para que complete, cuestione o incluso contradiga el sentido propuesto. Si para Eco “el texto es un campo de posibilidades”, para Ferrés la narrativa mediática es también un territorio donde se negocia constantemente el poder del significado y donde “el espectáculo es capaz de fabricar emociones, sentidos y realidades afectivas” (p.73). En este escenario, los enfoques clásicos del análisis literario deben dialogar con otras metodologías interdisciplinarias. Kristin Thompson (2003) en su libro *La Cultura de la Convergencia*, sugiere que para comprender la complejidad de la narrativa televisiva contemporánea es necesario estudiar no solo la progresión dramática, sino también “el ritmo interno de la serie, los arcos narrativos distribuidos y la gestión del suspenso a lo largo del tiempo serial” (p.19). Estas herramientas permiten analizar cómo se construyen estructuras modulares y arcos de transformación emocional que desafían la linealidad del relato tradicional.

A su vez, Henry Jenkins (2006) propone el concepto de “narrativas transmedia”, donde el sentido de una historia se construye y se expande a través de múltiples plataformas, exigiendo un tipo de alfabetización narrativa que combine habilidades de lectura crítica, análisis de medios y comprensión de flujos culturales colaborativos.

Esta perspectiva es fundamental para entender cómo episodios como *San Junipero* operan a distintos niveles —emocional, simbólico, ético— y se prestan a ser explorados con herramientas que provienen tanto de la semiótica como de los estudios culturales y de medios. Con la evolución de los lenguajes audiovisuales en la era digital, la televisión ha trascendido su rol de medio pasivo para convertirse en un espacio de construcción narrativa, emocional y sensorial que interpela activamente al espectador. Tal como señala Ferrés (1995), en el artículo de revista *Televisión, espectáculo y educación*, su fuerza no radica solo en los

avances técnicos o en el dinamismo de sus formatos, sino en su capacidad para ofrecer una experiencia integral que estimula la percepción a través del color, el sonido, el ritmo, el montaje y, sobre todo, la narración emocional: “la televisión ofrece una gratificación inmediata proveniente de los signos. Casi sin esfuerzo. (...) Todo son historias en la televisión. No sólo las películas y las series. También los concursos o los reality shows. Son historias los partidos de fútbol o de baloncesto. Lo son casi todos los spots publicitarios. Y lo son, en fin, las noticias” (Ferrés i Prats, 1995, p. 39).

En cada capítulo de la tercera temporada, *Black Mirror* pone en escena un conflicto contemporáneo mediado por la tecnología, pero lo hace a través de recursos que refuerzan su espectacularidad: montajes vertiginosos, juegos de cámara que cambian la perspectiva narrativa, paletas de color que refuerzan la atmósfera emocional, música envolvente y actuaciones contenidas que permiten al espectador proyectarse en los personajes. El “espectáculo”, en este contexto, no es distracción: es provocación. Además, la serie se nutre del poder de la televisión como “fábrica de sueños” y transforma sus relatos en campos de tensión ética. Aquí, cada decisión o giro dramático obliga al espectador a tomar postura, activando mecanismos de identificación, proyección y catarsis, no para apaciguar, sino para incomodar. Por lo tanto, mirar se convierte en un acto de lectura activa, en una forma de interpretación simbólica de nuestro presente. Como bien concluye Ferrés (1995), “la televisión transmite ideas y valores desde lo sensorial más que desde lo conceptual, desde las emociones más que desde la racionalidad, desde el subconsciente más que desde la conciencia” (p. 40). Justamente ahí, en esa conexión silenciosa entre la forma y el fondo, es donde *Black Mirror* actúa: una pantalla negra que devuelve nuestra imagen, pero con sombras ampliadas, multiplicadas, inquietantes. Así, el análisis cualitativo de esta temporada revela y

exige nuevas formas de leer. Leer las imágenes, los silencios, las estructuras fragmentadas, las decisiones del showrunner como figura autoral y la arquitectura simbólica de los mundos posibles. Estas herramientas son híbridas y móviles, como el propio espectador contemporáneo, que ya no se limita a interpretar pasivamente un texto, pues éste navega, interpreta y reconstruye constantemente su sentido.

Asistir a la experiencia visual de *Black Mirror* es habitar una narrativa especulativa que no ofrece respuestas, sino preguntas abiertas. Su espectacularidad, más que un recurso estético, es una estrategia crítica que se transforma en una vía de acceso a las emociones colectivas, a las ideologías del presente y a los miedos que, sin importar si son individuales o compartidos, proyectamos hacia el futuro. Y en gran medida, esa potencia se maximiza gracias a la plataforma que la aloja: ¡Netflix!⁷ Un actor que distribuye contenidos y que se ha encargado de redefinir la manera en que entendemos la televisión. Desde que irrumpió con la apuesta de lanzar temporadas completas en un solo día (y no episodio a episodio como imponía el contenido serial tradicional), Netflix inauguró el modelo de estreno simultáneo y global. Hoy podemos presenciar un debut de gran escala sin salir de casa, disfrutando del mismo capítulo que ve alguien al otro lado del mundo y comentándolo en tiempo real. Esa sincronía ha tejido comunidades de espectadores que viven anticipando fechas de lanzamiento, intercambian teorías en foros y redes, y organizan maratones colectivas que convierten el consumo en un acontecimiento social. Netflix también ha revolucionado la relación entre texto y público a través de campañas que trascienden la pantalla. Las vallas interactivas, las activaciones urbanas y los teasers en redes funcionan como nodos de conversación que mantienen viva la

⁷ Netflix, Inc. es una empresa de entretenimiento y una plataforma de *streaming* estadounidense. Actualmente, Netflix participa en la producción de obras audiovisuales, desde la creación o adquisición del producto hasta su difusión mundial. (Wikipedia, julio, 2025)

expectativa meses antes del estreno. Cuando *Stranger Things* ilumina un edificio con luces parpadeantes o *Black Mirror* “rompe” anuncios digitales para simular un fallo de sistema, la plataforma convierte la ciudad en extensiones de su ecosistema narrativo. Así, finalmente, el espectador se vuelve partícipe de un juego de pistas y guiños que prolonga la serie más allá de cada episodio.

Desde esta perspectiva, esa capacidad de Netflix para fusionar distribución, marketing experiencial y comunitaria, explica por qué hablamos de una revolución televisiva. Ya no se trata sólo de ver un programa, ahora se vive el programa en red, se comentarlo, se coleccionar referencias, y se siente el espectador parte de un movimiento cultural compartido. *Black Mirror* se sirve de este entorno para amplificar su efecto especular; la tecnología que la serie critica es la misma que Netflix habilita para que hablemos sin descanso de ella, incluyendo otros capítulos de otras temporadas con su mismo sonido de inicio de streaming, colores y pantalla. Esa paradoja, lejos de restarle fuerza, subraya la pregunta central: ¿cómo habitamos un futuro que ya está entre nosotros, mediado por pantallas que, como la de Netflix, nos unen, nos exponen y, al mismo tiempo, nos transforman?

6. CONCLUSIONES

“Vivimos en el capitalismo. Su poder parece inevitable. Igual que parecía el derecho divino de los reyes. Cualquier poder humano puede ser resistido y cambiado por los seres humanos. La resistencia y el cambio a menudo comienzan en el arte, y muy a menudo en nuestro arte: el arte de las palabras.”

Ursula K. Le Guin, en el discurso al recibir la Medalla Nacional del Libro
(National Books Awards, 2014)

Analizar la tercera temporada de *Black Mirror* ha sido una forma de explorar, desde la mirada de una licenciada en Literatura, cómo las narraciones contemporáneas se han desplazado de los libros a las pantallas, sin perder por ello su capacidad de generar sentidos, conmociones y pensamiento. Cada uno de los seis episodios que la componen funciona como una parábola visual del mundo moderno, un artefacto estético que constantemente está recargándose de símbolos que va más allá de entretener. También nos inquietan, nos revelan, nos desmontan y sobre todo, nos interpelan.

Esta serie, más allá de un producto audiovisual, es una obra especulativa que exige del espectador una lectura activa, casi hermenéutica. La tecnología no es retratada como un simple decorado futurista, sino como una fuerza transformadora de las relaciones humanas, del lenguaje, de la memoria y del deseo. Desde sus estéticas cuidadas —colores pasteles, luces neón, planos cerrados o montajes vertiginosos— hasta su profundidad ética, *Black*

Mirror despliega un campo abierto de múltiples análisis narrativos y visuales. El espejo negro de su título, ese reflejo oscuro de las pantallas que habitamos, se convierte en un símbolo de la condición contemporánea. ¿Por qué ocurre esto? Como espectadores nos miramos en ellas y, a su vez, nos desdibujamos. Ahí donde creemos tener el control, la serie nos recuerda nuestra fragilidad y nuestra fascinación casi ritual por el espectáculo de lo visible.

Este análisis, por su parte, también permite comprobar que el ejercicio crítico frente una serie audiovisual desarrolla competencias interpretativas similares a las que se adquieren al analizar una novela literaria. La lectura atenta de los episodios, entendidos como textos complejos, cargados de simbolismos, con una estructura narrativa diferente y con múltiples capas de sentido, exige del espectador un nivel de análisis, interpretación y reflexión que trasciende de la observación pasiva o del entretenimiento.

Resulta interesante cómo este proceso se enriquece aún más al observar el rol del *showrunner* como una figura autoral, cuyas decisiones creativas implican una comprensión a profundidad de la estructura dramática, la evolución de personajes y la construcción de mundos posibles. Tal como un novelista crea y construye la voz narrativa, el ritmo, los arcos temáticos y simbólicos, el *showrunner* se involucra en la serie con una mirada que combina la visión estética, la estrategia argumentativa y la carga emocional. Comprender esta figura permite aproximarse a la televisión contemporánea como una forma de arte narrativa y completa, que da un paso más en el entretenimiento de consumo masivo.

A partir de esta reflexión, se amplían también las posibilidades didácticas del análisis de series, entendidas como formas de lectura audiovisual. Así como enseñamos a leer literatura a los estudiantes de secundaria para desarrollar pensamiento crítico y sensibilidad, la guía

para el análisis de series puede convertirse en una herramienta pedagógica de gran alcance que ayuda a formar lecturas de imágenes, de relatos mediáticos y de discursos sociales. Esta práctica puede ser especialmente útil en contextos escolares, donde conectar con los códigos culturales de los estudiantes es clave para fomentar aprendizajes significativos y colaborativos.

Por otro lado, el estudio de narrativas audiovisuales contemporáneas, especialmente aquellas con estructuras rizomáticas como *Black Mirror*, fomenta la alfabetización transmedia, la cual es una competencia esencial en el mundo digital que implica leer, interpretar y producir mensajes en diversos formatos y plataformas. Este tipo de análisis forma lectores críticos, sujetos capaces de habitar el ecosistema mediático con mayor conciencia y autonomía interpretativa; esta autonomía interpretativa implica desentrañar intenciones narrativas, cuestionar discursos implícitos y tomar distancia frente a los efectos persuasivos que produce la imagen en movimiento. En nuestro contexto actual saturado de pantallas, algoritmos y relatos digitales, formar espectadores autónomos es formar ciudadanos críticos, capaces de reconocer cuándo una narrativa promueve estereotipos, legitima formas de poder o invisibiliza realidades. Implica, a su vez, resistir al consumo pasivo promoviendo una relación activa y consciente con los contenidos culturales. Observar, entonces, deja de ser un acto pasivo y se convierte en un ejercicio de lectura, análisis, selección y posicionamiento.

Esta autonomía se traduce en habilidades transversales que trascienden el campo de lo audiovisual porque fortalece la argumentación, la capacidad de comparar discursos, el pensamiento ético y el discernimiento frente a fenómenos como la desinformación, la manipulación emocional y el espectáculo mediático. En otras palabras, leer una serie con

herramientas narrativas, es aprender a habitar el mundo con una mirada más alerta, sensible y propia.

Finalmente, esta monografía permite reconocer que las series de televisión contemporáneas, cuando son leídas desde una perspectiva crítica y narrativa, pueden cumplir un papel mucho más profundo. Su potencial reside en su capacidad para invitarnos a observarla desde nuevos ángulos, ampliando nuestra comprensión sobre lo que somos, lo que valoramos y hacia donde nos dirigimos.

Black Mirror es un ejemplo emblemático de este tipo de narrativa. Cada episodio, aunque situado en un futuro próximo o una realidad paralela, funciona como metáfora amplificada de tensiones y comportamientos actuales. Al llevar al extremo ciertas prácticas cotidianas relacionadas con la tecnología, el reconocimiento social o la gestión emocional, la serie consigue exponer dimensiones ocultas de la vida contemporánea. Así, se convierte en una herramienta que representa el presente, lo interroga y lo desnuda. Estas narrativas audiovisuales tienen un enorme potencial para convertirse en espacios de formación, reflexión y cuestionamiento. Para aprender a leer lo que vemos, y en ese acto de lectura, construir una mirada más lúcida, ética y sensible sobre el presente que compartimos.

7. ANEXOS

Este apartado incluye una herramienta de análisis diseñada para profundizar en la tercera temporada de *Black Mirror* a través de un doble lente. Por un lado, los planteamientos de Joan Ferrés i Prats sobre la necesidad de educar para y desde el espectáculo en una sociedad hipermediática; por otro, los aportes de la Dr. Ana Pérez Escoda, investigadora y docente en la Facultad de Comunicación de la Universidad Francisco de Vitoria, quien escribe el libro *Alfabetización mediática, TIC y competencias digitales*, donde desarrolla varios análisis con respecto a la alfabetización mediática y las competencias digitales como ejes fundamentales de la formación contemporánea.

Cada tabla propone una lectura que articula elementos audiovisuales (duración, estructura narrativa, estética, crítica al espectáculo) con dimensiones temáticas que exploran cómo cada episodio convierte la experiencia televisiva en un campo fértil para la crítica social, la reflexión ética y la participación activa del espectador. A partir de la idea de que las series como *Black Mirror*, lejos de ser solo entretenimiento, ofrecen un entorno narrativo complejo que permite leer los códigos culturales, afectivos y tecnológicos que moldean la sociedad digital actual.

Al incorporar premisas como el espectáculo como mecanismo de seducción, el impacto de las imágenes como puerta de entrada al pensamiento crítico, y la necesidad de formar espectadores activos capaces de desentrañar narrativas visuales, cada tabla busca también abrir posibles rutas para la enseñanza interdisciplinaria entre la literatura, los medios digitales y la comunicación.

7.1 TABLA 1

<i>Caída en picado</i>	
Duración	63 minutos.
Elementos del espectáculo (Ferrés)	Paleta cromática en tonos pastel, dominada por colores suaves como el rosa, el azul claro, el blanco y el durazno, que construyen un entorno visualmente pulcro, artificial y emocionalmente contenido. Se refleja la superficialidad, la obsesión por la perfección social y el ideal de una felicidad performativa propia de la sociedad que se retrata. Tiene primerísimos planos y encuadres cerrados que capturan con minuciosidad las expresiones del rostro de la protagonista, intensificándolas. El ritmo narrativo es pausado, lo que permite habitar el malestar progresivo de la protagonista y enfatizar la escalada de ansiedad a medida que sus calificaciones sociales comienzan a descender.
Propuesta emocional	Hay expresividad emocional deliberadamente exagerada en los gestos, las sonrisas forzadas y los tonos de voz, lo cual parodia los códigos de comportamiento propios de las redes sociales y los sistemas de validación digital. Todo el diseño estético y actoral contribuye a satirizar una sociedad donde la apariencia lo es todo y la autenticidad ha sido olvidada.
Influencia de entornos digitales (Pérez Escoda)	Identidad digital, reputación online, redes sociales.
Estructura narrativa	Lineal (ascenso–crisis–catarsis). El clímax funciona como anti-final feliz que invierte la promesa de la comedia romántica.
Crítica al espectáculo	Cuestiona el deseo de agradar; invita a reflexionar sobre el yo mediatizado y la presión de la validación social. Crítica al culto de la imagen y la validación superficial.

7.2 TABLA 2

<i>Partida</i>	
Duración	58 minutos.
Elementos del espectáculo (Ferrés)	Paleta de colores más apagada, terrosa y con claroscuros que se van intensificando a medida que avanza la historia. El diseño visual refuerza así el paso de lo cotidiano hacia lo perturbador, del mundo real al mental, del afuera al adentro. Tiene encuadres inestables y el uso frecuente de cámara en mano lo que genera una sensación de vulnerabilidad y paranoia. Las luces frías y los contrastes oscuros, son utilizadas para representar los ambientes virtuales del videojuego. Los efectos visuales de distorsión y superposición digital se integran como interferencias sensoriales. La música abandona toda ligereza y se convierte en un recurso sensorial con silencios abrupto y, zumbidos graves.
Propuesta emocional	Hay experiencia emocional intensa a través de cortes bruscos de imagen, diseños sonoros envolventes y elementos visuales que perturban. No es un terror basado en monstruos visibles, sino en la vulnerabilidad interna, la pérdida de control sobre la mente y el cuerpo, y el miedo a no distinguir entre realidad y simulación. El protagonista pasa de la aventura a vivir una experiencia de pánico existencial directamente relacionado con el trauma materno.
Influencia de entornos digitales (Pérez Escoda)	Realidad aumentada, percepción, interfaz humano-máquina.
Estructura narrativa	Lineal con giro final (loop de simulaciones).
Crítica al espectáculo	El espectáculo del miedo como entretenimiento a través de la manifestación de los miedos, simulando la realidad.

7.3 TABLA 3

<i>Cállate y baila</i>	
Duración	52 minutos.
Elementos del espectáculo (Ferrés)	Paleta de colores fríos y apagados, dominada por grises, verdes sucios y azules desaturados. Esta elección cromática elimina cualquier rastro de calidez o esperanza, reforzando la sensación de aislamiento del protagonista. Tiene cortes abruptos y cambios de plano rápidos, incrementa el vértigo narrativo, especialmente en las escenas de persecución o cuando el protagonista recibe nuevos mensajes. Su ritmo es acelerado. La cámara en mano, con movimientos temblorosos y cercanos, crea una atmósfera de inestabilidad constante que imita el estado mental del protagonista, haciéndonos sentir su miedo y desconcierto.
Propuesta emocional	La tensión, la vergüenza y la culpa son las fuerzas dominantes del episodio, sumergiendo al espectador en un estado de incomodidad persistente. El miedo proviene de la mirada social como arma y la privacidad como ilusión. El morbo, inherente a esta lógica, se convierte en parte activa del relato. La humillación pública se transforma en un nuevo tipo de entretenimiento perverso, en una especie de "justicia" que castiga sin rostro.
Influencia de entornos digitales (Pérez Escoda)	Ciberseguridad, privacidad digital, extorsión.
Estructura narrativa	Lineal con un ritmo de thriller psicológico.
Crítica al espectáculo	El morbo y la humillación pública como show.

7.4 TABLA 4

<i>San Junípero</i>	
Duración	61 minutos.
Elementos del espectáculo (Ferrés)	La paleta de colores es retro-neón dominado por púrpuras, azules eléctricos y rosas intensos que evocan la iconografía pop de finales de los 80. Con brillos luminosos, cabinas de videojuegos y anuncios de neón. En las escenas diurnas hay colores con filtros cálidos, arena dorada y un cielo casi pastel, recreando postcards que contrastan con la saturación nocturna. El cambio de tono refuerza la dualidad día y la noche. La imagen parece sacada de un VHS, lo que ayuda a la idea de que el lugar existe en un recuerdo y no en la realidad. Hay objetos como Walkmans, cassettes, vinilos que crean un anclaje emocional inmediato. Y las mezclas sonoras tienen canciones de The Smiths que actúan como máquinas del tiempo auditivas.
Propuesta emocional	La experiencia representa la nostalgia, el deseo de conexión a través del amor y la angustia existencial. Es una nostalgia de lo que no se vivió y de lo que no se atrevió a ser. Se intensifica la juventud, la libertad y el amor como un territorio posible e infinito. El vínculo de las protagonistas está cargado de ternura, reflejando la ilusión del encuentro como un acto milagroso. Se reconoce la vida no vivida a través de un paraíso idílico que actúa como una simulación sin origen y sin final.
Influencia de entornos digitales (Pérez Escoda)	Inmortalidad digital, almacenamiento en la nube, realidad virtual, paraíso digital.
Estructura narrativa	Mixta, saltos temporales entre décadas.
Crítica al espectáculo	La ilusión del paraíso donde lo que no fue, sí puede ser.

7.5 TABLA 5

<i>La ciencia de matar</i>	
Duración	60 minutos.
Elementos del espectáculo (Ferrés)	Tiene colores sin saturación, casi monocromáticos, algunos con tonalidades verdes y ocre que apoyan el entorno militar. La propuesta del video juego y el uso de las cámaras refuerza la sensación de estar dentro de la simulación. Hay ruidos metálicos, frecuencias de sonidos muy agudos y distorsionados. Las cucarachas revelan la realidad distorsionada y se muestran con filtros de infrarrojo. Propone la tecnología militar a través de un sistema de control y opresión.
Propuesta emocional	Propone la tecnología militar a través de un sistema de control y opresión. Al principio la se apoya en el rechazo hacia los enemigos, luego cambia y se subvierte esa percepción al revelar la manipulación mental de los soldados. La culpa y la ambigüedad moral, surgen a partir de la confrontación y del interrogatorio. La vida idealizada del protagonista es proyectada de forma artificial, generando un contraste con la cruda realidad. El enfrentamiento simbólico entre la humanidad y la tecnología, son la evidencia de la alteración social y la crisis de identidad.
Influencia de entornos digitales (Pérez Escoda)	Desinformación, filtros, distorsión de la realidad, opresión emocional.
Estructura narrativa	Lineal con retrospectiva. Uso constante de flashbacks.
Crítica al espectáculo	Propaganda bélica como espectáculo que acude a lo sensorial.

7.6 TABLA 6

<i>Himno nacional</i>	
Duración	44 minutos.
Elementos del espectáculo (Ferrés)	Paleta de colores con tonos fríos, azules y grises. Espacios de gobierno, oficinas en crisis, agentes del estado que apoyan la estética de poder y control. Tiene interfaces digitales, noticieros en vivo, cámaras de vigilancia, hashtags flotantes que enmarcan al espectador en una red visual de constante exposición. La cámara sigue el ritmo del protagonista y sus concejales, y a veces se detiene en planos estáticos. Proyecta, además de un crimen tecnológico, la viralización colectiva del odio hacia el protagonista. El conflicto se presenta como un juego de naipes, la violación a la privacidad conlleva la vigilancia excesiva, la opinión pública genera el castigo colectivo, y la justicia es deseada a través de la venganza. Las dinámicas del castigo moral en redes son ampliadas y se vuelven formas de violencia estructural.
Propuesta emocional	Moviliza emociones como la vergüenza, la ansiedad y la tensión pública. Es un espectáculo basado en su totalidad en la humillación. La angustia, la tristeza y el desespero ajeno, se vuelven el centro del show. Además, todo es masivo. La figura del protagonista es la representación de la vulnerabilidad y expone el precio simbólico de ser una figura pública que se convierte en burla mediática.
Influencia de entornos digitales (Pérez Escoda)	Presión colectiva, conectividad, acoso, violación de lo público y lo privado.
Estructura narrativa	Lineal y progresiva.
Crítica al espectáculo	Cultura del odio y carencia de responsabilidad afectiva en redes.

FUENTES CONSULTADAS

Bibliografía

Alvares-Cuevas, E. (2009). *La narratología audiovisual como método de análisis*. Recuperado de <http://www.portalcomunicacion.com/lecciones.asp?Aut=62>

Cascajosa, C., & Vega, E. (2017). Black Mirror de Charlie Brooker: El contexto televisivo para una obra de autor. En J. Martínez-Lucena & D. Barraycoa (Eds.), *Black Mirror: Tecnología y porvenir* (pp. 20–33). Barcelona: Editorial UOC.

Deleuze, G., Guattari, F. (1977). “Rizoma”. En *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

Eco, U. (1962). *Obra abierta: Forma e indeterminación en las poéticas contemporáneas*. Barcelona: Editorial Ariel.

Eco, U. (2002). *Sobre la literatura*. Debolsillo.

Ferrés i Prats, J. (1995). Televisión, espectáculo y educación. *Comunicar*, (4), 65–71.

Ferrés, J. (2003). *Educar en una cultura del espectáculo*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Ferrés, J. (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional: Aprender a mirar*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Grieco, G. (2017). Paula Sibilia: “Las redes sociales son el emblema de la transformación de la intimidad en extimidad”. *Noticias UNSAM*. Recuperado de <http://noticias.unsam.edu.ar/2017/08/07/paula-sibilia-las-redes-sociales-son-elembema-de-la-transformacion-de-la-intimidad-en-extimidad/>

Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Editorial Herder.

Han, B.-C. (2022). *No-cosas: Quiebras del mundo de hoy*. Madrid: Taurus.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. Nueva York: NYU Press.

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

Nicholson, R. (2023, junio 15). *Black Mirror season 6 review: The show's creator Charlie Brooker is back to his old tricks*. TIME. <https://time.com/6287513/black-mirror-season-6-review/>

OpenAI. (2025). Definición de conceptos clave para el análisis de series televisivas [GPT-4]. <https://chatgpt.com/share/686fea04-1bcc-800d-b4b0-4d164826c138>

Pérez-Escoda, A. (2017). *Alfabetización mediática, TIC y competencias digitales*. Barcelona: Editorial UOC.

Pérez-Lanzac, C. (2009). Tu “extimidad” contra mi intimidad. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2009/03/24/sociedad/1237849201_850215.html

Salas, C. (2017). *Storytelling: La escritura mágica. Técnicas para ordenar ideas, escribir con facilidad y lograr que te lean*. Mirada Mágica. Versión Kindle (2017)

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Editorial Deusto.

Thompson, K. (2003). *Storytelling in film and television* (El arte de contar historias en el cine y la televisión). Cambridge: Harvard University Press.

Fotografía

Brooker, C. (Escritor), & Wright, J. (Director). (2016). *Nosedive* [episodio 1, temporada 3]. En C. Brooker & A. Jones (Productores ejecutivos), *Black Mirror*. House of Tomorrow; Zeppotron. <https://www.netflix.com>

Brooker, C. (Escritor y director). (2016). *Playtest* [episodio 2, temporada 3]. En C. Brooker & A. Jones (Productores ejecutivos), *Black Mirror*. House of Tomorrow; Zeppotron. <https://www.netflix.com>

Brooker, C. (Escritor), & Lyn, J. (Director). (2016). *Shut Up and Dance* [episodio 3, temporada 3]. En C. Brooker & A. Jones (Productores ejecutivos), *Black Mirror*. House of Tomorrow; Zeppotron. <https://www.netflix.com>

Brooker, C. (Escritor y director). (2016). *San Junipero* [episodio 4, temporada 3]. En C. Brooker & A. Jones (Productores ejecutivos), *Black Mirror*. House of Tomorrow; Zeppotron. <https://www.netflix.com>

Brooker, C. (Escritor), & Foster, J. (Director). (2016). *Men Against Fire* [episodio 5, temporada 3]. En C. Brooker & A. Jones (Productores ejecutivos), *Black Mirror*. House of Tomorrow; Zeppotron. <https://www.netflix.com>

Brooker, C. (Escritor), & Bathurst, O. (Director). (2016). *Hated in the Nation* [episodio 1, temporada 3]. En C. Brooker & A. Jones (Productores ejecutivos), *Black Mirror*. House of Tomorrow; Zeppotron. <https://www.netflix.com>

Streaminggrafía

Brooker, C. (Creador). (2016). *Black Mirror* (Temporada 3) [Serie de televisión]. House of Tomorrow; Zeppotron. Netflix. <https://www.netflix.com/title/70264888>