



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Al otro lado del espejo negro: análisis del
discurso verbal en la serie de televisión
Black Mirror

Autor

Juan José Benedí Esteban

Director

Daniel Horacio Cabrera Altieri

Facultad de Filosofía y Letras / Grado en Periodismo
2012-2013

Resumen

En este trabajo se realiza un análisis del discurso verbal de la primera temporada de la serie de televisión británica *Black Mirror*, perteneciente al género de las distopías. El objetivo principal es desvelar las ideas y críticas al statu quo que subyacen en la trama de la obra y las situaciones representadas. Desde una perspectiva sociológica y política, se describirán las sociedades ficticias presentadas, las relaciones de poder entre los diferentes actores sociales que tienen lugar en ellas y el tratamiento que reciben las nuevas tecnologías en el argumento de cada uno de los episodios.

Abstract

This paper offers a verbal discourse analysis of the first season of the British television series *Black Mirror*, belonging to the genre of dystopias. The main objective is to reveal the ideas and criticisms of the status quo underlying the plot of the show and the situations depicted. The fictional societies portrayed in the series will be described from a sociological and political point of view, as well as the power relationships between the different social actors that take place in them and how the emerging technologies are represented in the argument of each of the episodes.

Palabras clave: Black Mirror, distopía, utopía, nuevas tecnologías, tecnologías de la información y la comunicación, series de televisión.

Keywords: Black Mirror, dystopia, utopia, emerging technologies, information and communication technologies, television series.

Índice

1. Introducción, objetivos y metodología	5
2. Análisis del discurso	9
2.1. <i>The National Anthem</i>	9
2.1.1. Sinopsis	9
2.1.2. El mundo de <i>The National Anthem</i>	9
2.1.3. Las nuevas tecnologías y la redistribución del poder.....	10
2.1.4. Las nuevas tecnologías y los diferentes actores sociales	13
2.1.5. ¿Utopía o distopía?.....	17
2.2. <i>15 Million Merits</i>	19
2.2.1. Sinopsis	19
2.2.2. El mundo de <i>15 Million Merits</i>	19
2.2.3. Sociedad y valores en la cárcel de espejos negros	20
2.2.4. Escapando de la cárcel de espejos negros	22
2.2.5. ¿Utopía o distopía?.....	24
2.3. <i>The Entire History of You</i>	27
2.3.1. Sinopsis	27
2.3.2. El mundo de <i>The Entire History of You</i>	27
2.3.3. La sociedad del “grano”	28
2.3.4. La psicología del “grano”	30
2.3.5. ¿Utopía o distopía?.....	31
3. Conclusiones.....	33
4. Anexos	36
4.1. Ficha técnica de <i>The National Anthem</i>	36
4.2. Ficha técnica de <i>15 Million Merits</i>	37
4.3. Ficha técnica de <i>The Entire History of You</i>	38

5. Bibliografía.....	39
6. Webgrafía	40

1. Introducción, objetivos y metodología

Black Mirror es una mini-serie de televisión británica creada y guionizada por Charlton “Charlie” Brooker, guionista y productor inglés que alcanzó reconocimiento internacional con *Dead Set*, su creación anterior –una mini-serie de 5 capítulos en la que se parodia a *Gran Hermano*; en ella, los concursantes se ven atacados por una plaga de zombis–. La primera temporada de *Black Mirror* –aquí analizada– se compone de tres episodios dirigidos por tres directores diferentes: *The National Anthem*, dirigido por Otto Bathurst; *15 Million Merits*, dirigido por Euros Lyn; y *The Entire History of You*, dirigido por Brian Welsh. El reparto de actores que interpreta cada uno de los episodios también es diferente en cada caso, lo que contribuye a reforzar su carácter de historias independientes, no relacionadas entre sí. Fue emitida en el Reino Unido por Channel 4; de su emisión en España se encargó Cuatro, cuyos programadores cambiaron el orden de emisión de los episodios por razones desconocidas –el segundo se emitió el tercero, y el tercero el segundo–. Con una narrativa que sigue la tradición de la novela utópica/distópica europea –especialmente la de aquella publicada a lo largo del siglo XX–, en los tres episodios tienen un papel protagonista las nuevas tecnologías, su desarrollo y su implantación masiva. Su nombre –“espejos negros”– hace referencia a las pantallas apagadas de las televisiones, monitores de ordenador o pantallas de móvil, que reflejan a quienes se miran en ellas.

Conviene aclarar desde un primer momento que el análisis presentado en este trabajo se centra única y exclusivamente en el discurso verbal –la historia relatada, el mundo descrito, las ideas subyacentes y explícitas y las conversaciones de los personajes–. De esta manera, cuestiones como la banda sonora, el tratamiento de la imagen o la estructura de la narración no han sido abordadas. El objetivo de este trabajo es el de revelar las ideas que subyacen en un discurso centrado en las nuevas tecnologías –como lo es el de *Black Mirror*–, desde una óptica sociológica y política en la que se describen las relaciones de poder y los modos de organización social presentados –explícita o implícitamente–. El enfoque de análisis escogido parte de dos premisas fundamentales: la primera, que *Black Mirror* es una obra perteneciente al género de la utopía/distopía y, por ello, resulta adecuado analizarla como tal; la segunda, que el nivel de evolución tecnológica de una sociedad influye de manera determinante en su organización política y económica, por lo que el análisis de las

sociedades descritas en la serie debe hacerse partiendo del estudio de esta variable. Se ha intentado alcanzar el universal por medio de la inducción –a través del análisis empírico del discurso–; de hallarse, este quedaría descrito en las conclusiones del trabajo.

En lo que se refiere a la metodología propiamente dicha, no se han establecido previamente unas categorías aplicables a los tres episodios, ya que estos abordan historias diferentes e independientes entre sí –no se aprecian relaciones espaciales, temporales o de personajes entre tramas–. Si bien es cierto que el haber dispuesto a priori una clasificación de elementos para su análisis durante el visionado de la serie habría simplificado el proceso de observación, esta decisión podría haber provocado que ciertas ideas o críticas que subyacen en elementos menores del argumento quedaran eclipsadas por la potencia de las premisas principales y más obvias. En cuanto a estas últimas, cabe hacer una breve digresión para adelantar cuál define a cada episodio, a fin de que pueda observarse desde un primer momento el carácter independiente de los temas abordados y la alegada fortaleza de su idea principal: en *The National Anthem*, se exploran los límites del poder frente a las nuevas tecnologías; en *15 Million Merits*, se describe cómo la implantación masiva de las nuevas tecnologías puede devenir en una sociedad del espectáculo total; en *The Entire History of You*, la trama representa el conflicto entre nuestra capacidad memorística natural y la memoria artificial potenciada por las nuevas tecnologías. Volviendo al método de análisis, este podría esquematizarse en las siguientes fases:

1. Visionado de la serie completa en tres tandas:
 - a. Primera toma de contacto: visionado como espectador, a fin de poder experimentar el proceso de inmersión en las historias.
 - b. Análisis general: visionado con libreta en mano, apuntando la estructura de la historia y aquellos elementos más destacables.
 - c. Análisis pormenorizado: visionado que ha acompañado a la propia elaboración de este trabajo, con numerosas pausas, transcripciones, consultas...
2. Análisis del discurso verbal de los episodios:
 - a. Descripción del mundo representado en cada episodio y comparación con el nuestro, bajo los epígrafes *El mundo de [título del episodio]*.

- b. Análisis de las ideas y críticas subyacentes en elementos principales y menores de la trama –en los dos epígrafes centrales, cuyo título y extensión varía en el análisis de cada episodio–, con la inclusión de mapas conceptuales de refuerzo para la mejor comprensión de párrafos argumentativos especialmente densos.
 - c. Reflexión acerca de la intención del autor en su expresión de determinadas ideas y conceptos en cada uno de los episodios, bajo el epígrafe *¿Utopía o distopía?*
 3. Conclusiones finales en las que se aportan las ideas comunes a los tres episodios y los posibles mensajes que, con la elaboración de esta serie, haya querido hacer llegar a la audiencia el autor.

Es necesario apuntar que las transcripciones que se encuentran a lo largo del presente texto son traducciones al español a partir de los diálogos originales en inglés, los cuales pueden escucharse en la propia serie en versión original y leerse en los numerosos archivos de subtítulos para sordomudos que circulan por la red –creados por fans y que mantienen la literalidad de lo expresado por los personajes; algo que no ocurre con los subtítulos oficiales de los DVD o Blu-Ray que se ponen a la venta, dicho sea de paso–. Estas transcripciones cumplen con la función de reforzar la argumentación expuesta en el trabajo, a fin de evitar que el lector tenga que acudir a la fuente original –la serie– para comprenderla en su totalidad. Además, han sido tratadas de dos maneras diferentes: cuando se ha querido poner especial énfasis en el contexto en el que el diálogo se producía, se ha recurrido a una “transcripción novelizada” –en referencia a cómo aparecerían estos diálogos en una novela impresa– de los acontecimientos; cuando se ha preferido destacar los diálogos en sí mismos, se ha preferido el uso de una “transcripción guionizada” –en alusión a cómo aparecerían estos diálogos en un guión de película–. En ambos casos se han respetado al máximo las palabras dichas por los personajes, y en este sentido resulta de especial importancia aclarar que se ha evitado el recurrir a la versión doblada al español para realizar las transcripciones: los doblajes comerciales suelen presentar una cierta tendencia a adaptar los contenidos de la obra original a la cultura del mercado de destino, y el de *Black Mirror* no es una excepción; dado que este trabajo analiza detalladamente el discurso verbal presente en la serie, el riesgo de que este esté contaminado por la influencia del traductor resulta inadmisibles.

Por último, la inclusión de mapas conceptuales en determinadas partes del trabajo tienen la misma función que las transcripciones: reforzar la argumentación. Por su propia naturaleza, el texto contenido en algunos de los epígrafes puede tornarse demasiado denso cuando describe relaciones entre elementos que aparecen en los episodios. El objetivo de estos mapas es contribuir a la comprensión de las relaciones descritas.

2. Análisis del discurso

2.1. *The National Anthem*

2.1.1. Sinopsis

La princesa Susannah del Reino Unido ha sido secuestrada. Como rescate, el secuestrador pide a Michael Callow –el primer ministro– que tenga sexo con un cerdo delante de las cámaras de la televisión pública británica. Si se niega, la princesa morirá. Callow se enfrentará a una difícil decisión: ¿qué afectará más a su vida personal y a su carrera política: dejar morir a la popular princesa, o humillarse públicamente practicando el bestialismo?

2.1.2. El mundo de *The National Anthem*

La trama de *The National Anthem* tiene lugar bien en el Reino Unido de un futuro no muy lejano, bien en el Reino Unido de un universo paralelo. La forma de gobierno es la misma que en el Reino Unido que conocemos: una monarquía parlamentaria en la que el primer ministro cuenta en la práctica con todas las atribuciones del poder ejecutivo, mientras que la familia real desempeña un papel esencialmente simbólico. En el Reino Unido de *Black Mirror*, la princesa –una joven llamada Susannah– es muy querida por el pueblo británico (“La princesa del maldito Facebook, ecologista y una dulzura nacional”, según la define Jane Callow, esposa del primer ministro); su imagen pública contrasta con la de Michael Callow, un primer ministro en horas bajas (Alex Cairn, su asistente, le define como “un hombre de popularidad cuestionable”).

Tecnológicamente hablando, el mundo de *The National Anthem* se encuentra a la par con el nuestro. Ordenadores portátiles, televisores planos y smartphones cumplen importantes funciones en la vida diaria de sus ciudadanos. La mayor parte de la sociedad se encuentra sumergida en el mundo virtual de las redes sociales y las plataformas de contenido, las cuales aparecen en el capítulo con el mismo nombre que tienen en la realidad (Facebook, Twitter, Youtube...). El canal de televisión pública –el único que aparece representado– se llama en este universo UKN, y UKN News es su principal programa informativo –en clara alusión a la BBC y al programa BBC News–.

Los actores sociales representados son, en primer lugar, el Gobierno del país – conformado por el primer ministro Michael Callow, su equipo de asistentes y las fuerzas de seguridad; en adelante, grupo G–; en segundo lugar, los medios de comunicación de masas –compuesto por periodistas y demás trabajadores de estas entidades; en adelante, grupo P–; en tercer lugar, el grueso de los ciudadanos – representado en la serie por los habituales de un pub, los trabajadores de un hospital, una pareja que sigue los acontecimientos desde el televisor de su casa y el propio secuestrador; en adelante, grupo C–. En el capítulo se describe cómo las nuevas tecnologías influyen en la relación que estos tres grupos mantienen con una cuestión de Estado –el secuestro de la princesa y el humillante rescate; en adelante, caso H–.

2.1.3. Las nuevas tecnologías y la redistribución del poder

Imaginemos qué habría pasado si la historia hubiera tenido lugar antes de la llegada de las nuevas tecnologías –en concreto, el acceso a Internet por parte de la mayoría de la población–. En primer lugar, el acceso a la información relativa al caso H habría estado determinado según la jerarquía de los actores sociales descritos. Si el secuestrador únicamente hubiera enviado su amenaza al grupo G –la élite–, este habría tenido acceso a esta información antes que los otros dos grupos y habría gestionado el conflicto según sus intereses. Puede que, por ejemplo, empezara el proceso de busca y captura del secuestrador y, una vez planificado y asegurado, se diera parte al grupo P de la situación; este grupo difundiría posteriormente dicha información –pasada primero por el filtro de sus propios intereses– al grupo C. También hubiera podido ser que no se diera noticia alguna al grupo P hasta que estuviera resuelto el conflicto de una vez por todas, con resultados similares al caso anterior. Por último, otro resultado posible es que el grupo G no diera noticia al grupo P en absoluto sobre este asunto y quedara clasificado como secreto de Estado. Pero incluso si el secuestrador hubiera informado a los dos primeros actores sociales según la jerarquía tradicional –esto es, los grupos G y P–, el primero podría haber impedido al segundo que diera a conocer ningún detalle sobre el asunto al grupo C, bajo amenaza de algún tipo de pena; bien es cierto que, dado este segundo caso, el grupo G lo habría tenido más difícil para controlar la difusión del secuestro –asumiendo, por supuesto, que su capacidad coercitiva tiene un límite–, pues tendría que contar con un cierto apoyo por parte del grupo P.

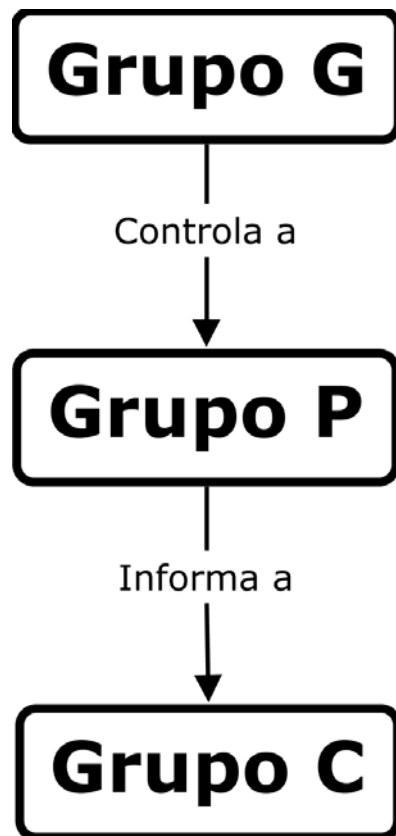


Figura 1: Esquema tradicional de distribución del poder

Pero tanto en el mundo de *The National Anthem* como en el nuestro existen las nuevas tecnologías. Junto a ellas aparecen nuevos canales y flujos informativos. En estos mundos, el secuestrador tiene la posibilidad de difundir su mensaje no únicamente a los grupos G y P –algo que ya podía hacer en el esquema tradicional–, sino también al grupo C. Y es en este hecho donde pone el foco la historia relatada: el secuestrador publica un vídeo en Youtube en el que aparece la princesa Susannah atada a una silla, leyendo un texto escrito en el que se detallan las condiciones de su rescate. De esta manera, consigue llegar de manera inmediata a toda la población: aquellos que encuentran el vídeo en primer lugar (“Calculamos que lo han visto 50.000 usuarios”, afirma la asistente Alex Cairn, al principio de la trama) lo van difundiendo por las diferentes redes sociales –principalmente, Facebook y Twitter–, e incluso vuelven a subirlo a Youtube cuando el gobierno lo bloquea (“por cada vídeo que tiramos, suben seis copias más”, explica Alex Cairn). Si aceptamos como cierto el lugar común que considera equivalentes la información y el poder, el mensaje implícito en el episodio es

claro: las nuevas tecnologías distribuyen el poder equitativamente entre todos aquellos que tienen acceso a ellas.

Como consecuencia de esta redistribución del poder, el esquema tradicional de acceso a la información –en concreto, a aquella contenida en el caso H– se invierte. Los grupos G y P se enteran más tarde de la noticia que el grupo C, y por ello pierden el control de la información de manera absoluta. Además, el grupo G sufre una pérdida añadida: la capacidad de intervenir y resolver el conflicto de la manera que le resulte más ventajosa. De esta manera, este grupo queda a la merced de la opinión pública y las reacciones del grupo C ante el desarrollo del conflicto: en *The National Anthem*, el grupo G está pendiente de los sondeos de opinión y las encuestas para decidir qué hacer en cada momento, lo que determina sus acciones; esto provoca que la ética quede apartada del debate que tiene lugar en el seno de este grupo –si bien está presente, en mayor o menor medida, en los debates que acontecen dentro del grupo C y que marcan las pautas de actuación del grupo G–, por lo que el bienestar de la princesa –cuya vida peligra– o del primer ministro –cuya salud psicológica está en juego– son las cuestiones que menos importan a la hora de establecer un plan a seguir. El objetivo último del grupo G es no perder el apoyo del grupo C –que ahora acumula el poder–, ya que es lo único que puede asegurar su pervivencia.

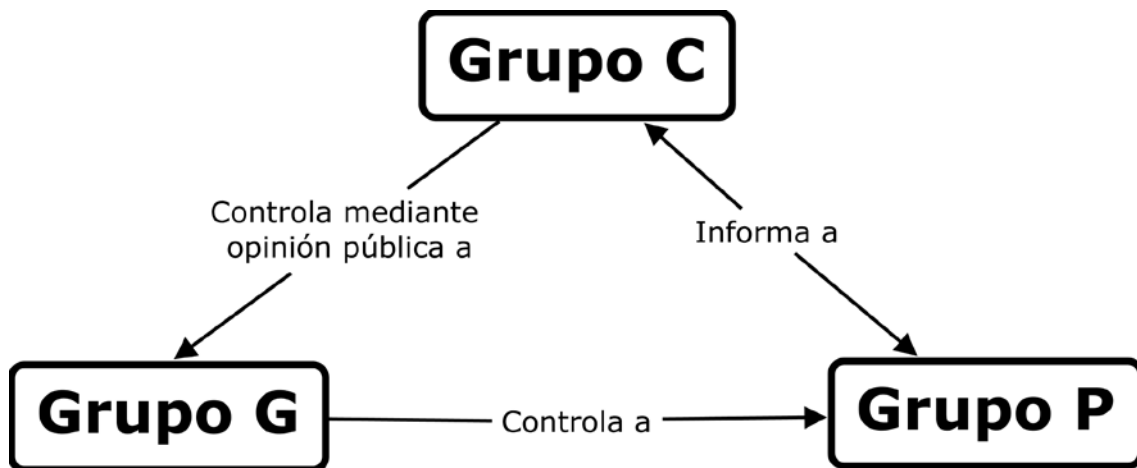


Figura 2. Esquema de distribución del poder en *The National Anthem*

2.1.4. Las nuevas tecnologías y los diferentes actores sociales

2.1.4.1. Grupo G

La crítica a la incapacidad del grupo G –que tradicionalmente ha acumulado la información sensible y por ello el poder, según el esquema anterior a la llegada de las nuevas tecnologías– para trabajar en escenarios donde las nuevas tecnologías desempeñan un papel fundamental está presente en todo el episodio. Un buen ejemplo es la escena relatada a continuación:

“Mantened este asunto tan alejado de la prensa como si estuviera en la otra cara de Júpiter”, ordena Michael Callow, después de ver el vídeo que el secuestrador ha grabado y en el que se especifica el rescate, “esto solo existe en esta habitación”. Tom Blice, uno de sus asistentes, le comunica que el vídeo ha estado a disposición del grupo C desde el principio, puesto que fue en Youtube donde se publicó por primera vez –y de hecho, es por medio de esta plataforma como lo encontró el grupo G–. Asimismo, le informa de que el grupo P también ha tenido acceso a este material, aunque ha sido clasificado como D-Notice –un tipo de informaciones cuya publicación está prohibida y perseguida por la ley, por comprometer la seguridad del Estado–, por lo que los medios no lo están publicando; sin embargo, las redes sociales no hacen caso a esta clasificación, y en ellas se sigue compartiendo esta información de manera anónima y a un ritmo frenético (“es trending topic en Twitter”, afirma Blice). Cuando Callow finalmente pregunta qué es lo que se hace en esta clase de situaciones, Julian Hereford, otro de sus asistentes, le responde que se encuentran “en territorio virgen”.

Aunque este es el ejemplo más representativo de la crítica al grupo G en lo que al desconocimiento del funcionamiento de las redes sociales se refiere, también encontramos críticas respecto a su ignorancia sobre temas informáticos en general. Un ejemplo de ellas es la reacción del primer ministro cuando la experta en informática le explica el proceso que ha seguido para intentar localizar al secuestrador: Callow se encoge de hombros y le pide que simplifique su discurso, porque no está entendiendo nada de lo que dice. Puede observarse otro ejemplo de esto cuando el grupo G trata de

contratar a una empresa especializada en efectos especiales para que superponga el rostro del primer ministro sobre el de un actor que realmente esté teniendo sexo con el cerdo: el especialista en efectos especiales se carcajea ante la imposibilidad de llevar a cabo en el tiempo estipulado esta compleja tarea de edición de vídeo.

2.1.4.2. Grupo P

El grupo P va un paso por detrás respecto al grupo C en lo que se refiere al uso de las nuevas tecnologías. Para cuando tiene lugar la reunión en la redacción de UKN sobre cómo tratar el asunto, el grupo C ya está al tanto de lo sucedido (“Todo el mundo ha visto el vídeo. Conocen los detalles. [...] El *timeline* de mi Twitter está lleno de espectadores preguntando por qué no cubrimos la noticia”, afirma Malaika, reportera de UKN). La acción del grupo P se ve retrasada por la acción del grupo G, que ha clasificado la noticia como *D-Notice*. En la reunión de la redacción se observan dos posturas: por un lado, la del jefe de redacción, que insiste en seguir las indicaciones del grupo G y no publicar todavía nada al respecto, argumentando que el resto de cadenas nacionales no han roto todavía el silencio; por otro, la de Malaika y otros reporteros, que insisten en que dada la gravedad del asunto deberían saltarse la *D-Notice* y publicar la noticia, justificando su postura en que es un tema que si bien no ha sido publicado por otros medios, sí que se está cubriendo en las redes sociales. El enfrentamiento termina cuando se informa a los reunidos de que los medios extranjeros les están tomando la delantera (“Lo está cubriendo la CNN y la Fox... y también la MSNBC, Al Jazeera, NHK...”, les dice un trabajador del medio). Una vez que el grupo P decide difundir los hechos, decide darle un tratamiento diferente al que puede encontrarse en las redes sociales, menos de última hora y más de profundización:

El jefe de redacción reparte las tareas, una vez decidido que van a dar cuenta del hecho noticioso: “Sarah, cubre el secuestro; Damon, la reacción del público; Meera, enfócalo desde el lado de la realeza, el futuro casamiento, etc.; Simon, encárgate de ajustar el tratamiento de acuerdo a los estándares establecidos, tenemos que cubrir esto sin poner enferma a la gente; Ken, te encargas de Internet, el nuevo paradigma, Twitter, todo eso; Dan, pásame todas las imágenes que se vayan a publicar; Malaika, actualiza el obituario de la princesa”.

En *The National Anthem* no se aporta una visión homogénea sobre el nivel de instrucción en el uso de las nuevas tecnologías que poseen los trabajadores de los medios de comunicación. Algunos de los periodistas –como Malaika, por ejemplo– están al día en lo que se refiere a su manejo y potencial. Estos periodistas son representados como aquellos más agresivos, sensacionalistas y competitivos, preocupados por dar al público lo que quiere independientemente de su conveniencia – Malaika llega a infiltrarse en el edificio donde supuestamente estaba captiva la princesa con el objetivo de lograr la exclusiva, arriesgando su vida–. Los periodistas más alejados de la realidad configurada por las nuevas tecnologías –como el jefe de redacción de UKN News– encajan en el perfil de periodista clásico, moderado, preocupado tanto por las consecuencias de sus actos (“¡La vida de una mujer está en juego!”, protesta este personaje cuando sus subordinados le reclaman luz verde para la publicación del hecho) como por seguir las directrices del grupo G (“Debemos respetar la *D-Notice*”, explica a sus subordinados). Otro ejemplo –más sutil– de la existencia de esta clase de periodistas se observa cuando el encargado de la sala de control de los estudios de UKN recibe un pendrive enviado por el secuestrador y se muestra incapaz de usarlo (“¿Sabes cómo enchufar esto?”, pregunta a una compañera).

2.1.4.3. Grupo C

En este grupo, el nivel de instrucción en lo que al uso de las nuevas tecnologías se refiere es, al igual que en el grupo P, heterogéneo. Sin embargo, las reuniones en torno al televisor que tienen lugar en los diferentes ámbitos de socialización –el hogar, representado por el dormitorio de una pareja; el lugar de ocio, representado por el pub en el que se reúne y charla la clientela; y el lugar de trabajo, representado por un hospital y sus trabajadores– dan pie a que los que en ellas se encuentran compartan la información que han oído, leído o visto en las redes sociales. Rápidamente, todos los miembros del grupo C conocen lo mismo acerca del caso H; la información de la que disponen llega a superar a aquella ofrecida por el grupo P, para su propia sorpresa:

“¿Todavía no lo han dicho en la tele?”, pregunta una trabajadora del hospital, que había oído hablar del tema en Internet. “No”, responde un compañero, “puede que sea un bulo”. Otro compañero replica a esto: “Puede que sea un apagón informativo”.

Insistiendo en esta idea y en referencia a la brecha digital entre generaciones diferentes, la siguiente escena:

La dueña del pub se está informando del caso H a través del informativo del grupo P. La información aportada por este grupo no revela detalles acerca del rescate que pide el secuestrador, por lo que ella, pensando en voz alta, afirma: “Seguro que piden un millón de libras o algo así”. Un preadolescente que se encuentra junto a ella jugando a una videoconsola portátil le responde: “Le están pidiendo que tenga sexo con un cerdo”. Ella se muestra sorprendida de que el joven tenga más información sobre el asunto que la que han dado desde el grupo P.

Por último, es importante destacar que el propio secuestrador pertenece a este grupo. Es por esto que siempre va un paso por delante de los grupos G y P, lo que le permite conseguir sus propósitos. El ejemplo más claro de esta ventaja se observa en la siguiente escena:

El grupo G decide contratar a Rod Senseless –un actor porno– para que tenga sexo con el cerdo, con el plan de superponer digitalmente el rostro de Callow sobre el suyo. Pero en la puerta del estudio de grabación, un ciudadano con un smartphone le saca una foto y la difunde por Twitter. Unos minutos más tarde, el plan del grupo G se difunde entre los miembros del grupo C –lo que incluye al propio secuestrador–, desbaratándose. El secuestrador aprovecha esta información para aumentar la intensidad de sus amenazas y enviar al grupo P lo que parece ser el dedo cortado de la princesa.

2.1.5. ¿Utopía o distopía?

No está nada claro si el autor muestra un mundo mejor o peor al real, debido en gran parte a su enorme similitud con el que actualmente vivimos. La redistribución del poder favorecida por las nuevas tecnologías –además de no ser tan exagerada en nuestro mundo– no parece beneficiar a nadie en la historia narrada. ¿De qué sirve que sea el grupo C el que acabe gestionando el conflicto y que tenga a su merced al grupo G? Tal y como se muestra en el episodio, la totalidad de los miembros del grupo C no fundamenta sus opiniones –que se traducen en decisiones reales una vez que el grupo G tiene conocimiento de ellas– en una ética razonada, sino en función de intereses ajenos a ella –morbo, sensacionalismo, una difusa moralidad...–. Exactamente igual que los miembros de los grupos G y P. Y, finalmente, el secuestrador se sale con la suya: consigue completar su “obra de arte” y humillar al primer ministro. ¿Qué ventaja tiene la inversión del esquema de acumulación del poder, si no tenemos a un grupo C lo suficientemente educado como para utilizarlo convenientemente?

A la hora de responder esta pregunta, resulta especialmente significativo el desenlace: a las 15:30, el secuestrador libera a la princesa Susannah en pleno centro de Londres. El acto de humillación pública al que se somete Callow tiene lugar a las 16:00. ¿Por qué nadie avisó de que había sido liberada, evitando así este acto? Porque los tres grupos estaban inmersos en la realidad paralela de la pantalla. Nadie se enteró. La pregunta definitiva –que queda sin respuesta clara– se hace obvia: ¿son las nuevas tecnologías una buena forma de redistribuir el poder entre la ciudadanía?

Por último, es destacable la representación del tópico enfrentamiento entre *ser* y *deber ser* en las corrientes de pensamiento contrapuestas de los periodistas de UKN News: aquellos profesionales alineados con una modernización de los usos y costumbres del periodismo –liderados por Malaika– fijan el ideal en lo que el *ser* demanda o, en otras palabras, lo que demanda el mercado/audiencia, recurriendo a la falaz equivalencia entre el *ser* y el *deber ser* característica del pragmatismo más recalcitrante –creando una curiosa paradoja: los periodistas idealistas son también los más conformistas–; por su parte, los periodistas que adoptan una postura más conservadora en lo que a pautas profesionales se refiere –con el mantenimiento de las relaciones de poder entre los grupos G y P y el sometimiento a un código de honor que no permite traspasar ciertas líneas, encabezado por el jefe de redacción de UKN News–, se encuentran defendiendo un *ser* que ya no existe –o en otras palabras, un *deber ser*, lo

que genera otra paradoja similar a la anterior: los periodistas más reacios al cambio son los que se encuentran peleando por un ideal-. Este conflicto plantea nuevas cuestiones sobre qué periodismo es mejor, si el nuevo –controlado por la lógica de un mercado morbosos conformado por el grupo C, y predominante en la realidad de *The National Anthem*– o el viejo –sometido al poder coercitivo del grupo G y a la autocensura que el propio grupo P se aplica, derivada de la costumbre y predominante en nuestra realidad-. Sea como sea, lo que queda claro es que para el autor las nuevas tecnologías no contribuyen, por su propia naturaleza, a mejorar el periodismo: tienen la capacidad de liberar a la industria periodística de la tiranía de las tradicionales estructuras de poder, pero a la vez la pueden condenar a actuar bajo un pragmatismo mercantilista que deje cualquier cuestión ética o moral fuera del debate.

2.2. 15 Million Merits

2.2.1. Sinopsis

Bingham “Bing” Madsen es un ciudadano que vive en una sociedad futurista en la que la existencia de los de su clase se limita al trabajo físico diario –el pedaleo en unas bicicletas estáticas– en un entorno totalmente controlado y artificial. Un día conoce a Abi Garner, una chica de cuya voz se enamora. Con el ánimo de experimentar “algo real”, Bingham decide regalarle a Abi la oportunidad de presentarse al concurso de talentos del momento: *Hot Shots*.

2.2.2. El mundo de 15 Million Merits

La historia de *15 Million Merits* se desarrolla en un escenario clásicamente utópico/distópico, del estilo del *1984* de George Orwell o *Un mundo feliz* de Aldous Huxley. Los ciudadanos viven en pequeños cubículos que disponen únicamente de una cama y cuyas paredes se componen en su totalidad de pantallas de televisión en las que se emiten anuncios pornográficos y *talent shows* de manera ininterrumpida a largo de todo el día; durante las horas de sueño, estas emisiones son sustituidas por un entorno virtual interactivo que el ciudadano puede modificar según sus preferencias y a cambio de *merits* –“méritos”, la divisa de este mundo–. Estos *merits* se obtienen pedaleando en una bicicleta estática durante horas, y son canjeables por aplicaciones para el entorno virtual, comida –artificial, comprada en una máquina expendedora– o la posibilidad de saltarse los anuncios que se emiten en las pantallas de la habitación. El objeto disponible más caro es un ticket de oro –cuyo precio da título al episodio– que garantiza el acceso al concurso *Hot Shots*, el *talent show* más popular del momento: en el mundo de *15 Million Merits*, las oportunidades que ofrece participar en este programa son la única alternativa a una existencia en la que la única actividad disponible consiste en pedalear en una bicicleta estática mientras se consume telebasura, música comercial o se juega a videojuegos *casual*.

En lo que se refiere al desarrollo tecnológico, en este capítulo se nos presenta una sociedad tecnológicamente más avanzada que la nuestra, aunque no tanto como pudiera parecer en un principio. La mayor parte de la tecnología mostrada está ya a nuestro alcance: la principal diferencia con nuestro mundo es la implantación, mucho mayor en el mundo de *15 Million Merits*. La pantalla interactiva capaz de reconocer

diferentes movimientos humanos ya existe en la realidad dentro del mundo de los videojuegos, siendo los casos más famosos el Kinect de la videoconsola Xbox 360 de Microsoft, las consolas Wii y Wii-U de Nintendo o incluso el ya antiguo Eye Toy de la Playstation 2 de Sony. Lo que sí que es cierto es que esta tecnología no ha sido implantada de forma masiva para su uso en la vida cotidiana de los individuos de nuestra realidad, y es esta la principal diferencia entre ambos mundos.

2.2.3. Sociedad y valores en la cárcel de espejos negros

La sociedad representada en este mundo se divide en tres clases, las cuales pueden ser descritas –de forma genérica– como baja, media y alta. La vida de las clases de los extremos aparece representada tangencialmente; el protagonista y la co-protagonista pertenecen a la clase media, y es por esto que sus condiciones de vida aparecen retratadas con mayor detalle –curiosamente, en el *1984* de Orwell sucede exactamente lo mismo–:

- **Clase baja:** compuesta por aquellos ciudadanos de clase media que se han vuelto obesos. Visten un uniforme amarillo y son denominados *lemons* –“limones”– de manera despectiva por esta razón. Principalmente, desempeñan labores de limpieza mientras los miembros de la clase media pedalean. También aparecen en determinados programas de televisión en los que se les insulta y agrede, mientras el público de la clase media jalea a los que les atacan. Esta humillación televisiva se refleja en el mundo real: su maltrato en la vida cotidiana por parte de la clase media está socialmente aceptado.
- **Clase media:** compuesta por aquellos ciudadanos que se dedican a pedalear día y noche a fin de ganarse su sustento y evitar ser degradados a *lemon*. La energía que generan pedaleando es la que, teóricamente, hace funcionar a toda la sociedad (“¿Quién te crees que está alimentando ese foco?”, dice Judge Hope, presentador de *Hot Shots*, a Abi Carner, quien concursaba). Hombres y mujeres visten un chándal gris y zapatillas de deporte. Tienen acceso a la compra de diferentes productos empleando sus méritos, pero todos estos productos son virtuales –no pueden alterar su vestimenta, ni comprarse nada material–.
- **Clase alta o dominante:** compuesta por aquellos ciudadanos que presentan los programas de televisión y marcan las directrices a seguir en la sociedad. Se

hacen cargo de la organización social y de inculcar un sistema de valores determinado al resto de la ciudadanía. A su servicio tienen funcionarios – cuerpos de seguridad, personal que trabaja en los programas televisivos– que cumplen funciones de reordenación social –bajar de clase social a un ciudadano, gestionar su ingreso en los concursos televisivos...–.

La división entre clases es muy rígida –hasta el punto de que quizá sería más conveniente denominarlas “estamentos”– y la posibilidad de pasar de una a otra no es más que un mero espejismo alimentado por los medios de comunicación de masas, a cuyo lavado de cerebro se somete la población de manera obligada –aunque con mayor o menor complacencia según el individuo–. Este espejismo consiste en la participación en un programa de selección camuflado de *talent show* –*Hot Shots*– en el que los ciudadanos que concursan aspiran a disfrutar de una vida mejor. Cuando por fin se les da la oportunidad de demostrar sus habilidades, se les suministra una droga que los confunde y anula su voluntad. Los jueces –clases altas–, tras evaluar sus capacidades y humillarles en público, acaban proporcionándoles un destino que quizá no era el que habían deseado en un primer momento, pero que aceptan de buen grado por suponer una mejora cualitativa respecto a su actual estilo de vida. De esta manera, la clase alta encuentra en *Hot Shots* una herramienta perfecta para detectar potencialidades ocultas de los ciudadanos de la clase media, las cuales pueden explotar en su beneficio.

Los ciudadanos de las clases media y baja viven en una cárcel material y simbólica: por un lado, el acceso al mundo exterior les está vetado, y como mucho pueden llegar a observarlo a través de sus ventanas si consiguen medrar de alguna manera; por otro lado, no existe más conocimiento, cultura o ideología que aquel que se puede ver en las pantallas de la televisión. Si bien se tiene acceso a productos audiovisuales –música, programas de televisión, videojuegos–, todos ellos están cortados por el mismo patrón y sirven de propaganda de la ideología del régimen, fundamentada en el culto al cuerpo: no en vano, los *lemons* aparecen como enemigos en los videojuegos –se recompensa al jugador por torturarlos y acabar con sus vidas–, y son humillados públicamente en los concursos televisivos.

Es importante destacar que no se observa una organización social fundamentada en la familia nuclear. Los únicos ciudadanos que aparecen en *15 Million Merits* son, en su totalidad, jóvenes adultos. No aparecen ancianos, niños, o familias. Una posible

explicación a esto es que los niños sean educados por el Estado hasta alcanzar la edad adulta –puede que incluso sean engendrados *in vitro*, al estilo de *Un mundo feliz*–. Los ancianos probablemente sean apartados de la sociedad por su incapacidad para realizar un esfuerzo físico intenso –de la misma manera que se aparta a los *lemons*, si bien estos pasan a desempeñar labores que suponen un menor esfuerzo físico–, aunque es imposible adivinar cómo.

2.2.4. Escapando de la cárcel de espejos negros

Hacia la mitad del episodio, se produce un punto de inflexión que altera por completo la historia. Este momento tiene lugar cuando Abi consigue participar en *Hot Shots* –después de que Bing diera a Abi los *merits* necesarios para ello–. Tras su actuación –canta una versión de *Anyone Who Knows What Love Is*, de Irma Thomas–, los jueces le ofrecen una fulgurante carrera en el mundo de la pornografía, depreciando sus cualidades como cantante y centrándose en el potencial de su físico. Abi, debido a los efectos de una droga –denominada *Compliance*, “conformidad”– que le habían obligado a tomar momentos antes de subir al escenario, acepta la oferta. Es entonces cuando Bing sufre un tremendo desengaño: el brillante futuro que aparece en los anuncios de *Hot Shots* no es más que una mentira. Ya en su habitación, entra en estado de cólera tras ver a su amiga –de la que se intuye que estaba enamorado– protagonizando el anuncio de una película pornográfica –el cual además no se puede saltar por haberse quedado sin *merits* al comprar la invitación para Abi–; arremete contra las pantallas de las paredes de su habitación, consiguiendo romper una de ellas y hacerse con un pedazo de cristal.

Armado con este trozo de cristal, Bing decide que la mejor manera de intentar destruir un sistema sustentado en mentiras y falsas aspiraciones es integrarse en él, derrumbarlo desde dentro. Para ello, pedalea durante meses, se prepara un pequeño espectáculo de danza e intenta gastar lo mínimo posible para alcanzar la ansiada cifra de los 15 millones de *merits* necesarios para ingresar en *Hot Shots*. Una vez logra ser participante en el *talent show*, consigue salir al escenario sin tomar la *Compliance* y con el pedazo de cristal oculto en el elástico de su pantalón. A los pocos minutos de comenzar a bailar, se detiene y amenaza con suicidarse si no le dejan expresar lo que quiere decir. El Juez Hope –el juez más popular de los tres que compone el jurado– le da su beneplácito, y Bing improvisa un emotivo discurso en el critica lo artificial del

sistema, las aspiraciones imposibles y las necesidades creadas por concursos como *Hot Shots*. Finalmente y tras un atronador aplauso del público, los jueces le ofrecen una carrera profesional consistente en salir por televisión dos veces a la semana, realizando discursos similares al que acaba de improvisar.

Es evidente que este concurso es una parodia hiperbólica de concursos como *The X Factor* –*Factor X* en España–, tanto en el formato como en su funcionamiento, sus jueces y su función social. De hecho, el Juez Hope emplea un estilo retórico muy similar al de Simon Cowell –innecesariamente ácido, irónico y cruel; además, se le presenta como un intelectual–, juez de *The X Factor* y creador del programa; los otros dos jueces –Wraith y Charity– también encajan perfectamente en los estereotipos de juez “negrata” –malhablado, mujeriego, agresivo, viste como un proxeneta, trabaja en el mundo de la pornografía y es tremendamente popular– y de jueza “rubia tonta” –elegante, delgada, populista, de comentarios estereotipados y más amables que los de sus compañeros masculinos; de hecho, su nombre se traduce como “caridad”–, habituales en esta clase de programas. No en vano, este episodio fue emitido en la televisión británica justo después de que acabara la final de este concurso.

El mundo presentado en *15 Million Merits* funciona bajo un sistema que incorpora a todo aquél que haya nacido en él, sin darle la opción de decidir si participa o no. Formalmente, podría definirse como un fascismo: hay una entidad superior –supongamos que el Estado– que niega toda clase de libertades al individuo y le impone un puesto de trabajo, un uniforme y un modo de vida determinado; además, desde sus aparatos de propaganda –cuyas emisiones los ciudadanos no pueden negarse a recibir a menos que paguen– fomenta la desigualdad entre los ciudadanos y se les hace pelear entre ellos, en una competición brutal donde solo sobrevive el más fuerte. Existe, además, un culto a la personalidad de los grandes líderes que aparecen por televisión –el Judge Hope y toda su consorte–, en la cual no existe la más mínima pluralidad y hace las veces de aparato propagandístico del régimen.

El mensaje principal transmitido por el autor es que no hay manera de vencer al sistema; no al menos integrándose en él. Cuando Bing logra hacerse oír, no consigue remover conciencias: es percibido por sus semejantes como un espectáculo más, como un producto. La calmada reacción del Juez Hope contribuye a alimentar esta impresión:

HOPE: *¡Esta es la actuación con más sentimiento que he visto nunca desde que Hot Shots empezó! [aplauso del público] Has expresado algo con lo que todos en esta sala estamos de acuerdo. Incluso aunque no comprendamos todo, creo que estoy en lo cierto cuando afirmo que todos nos sentimos igual. Incluso yo. Sé de dónde vienes, y me gusta tu producto.*

BING: *No es un producto. Es la verdad, ¿no?*

HOPE: *Tu verdad, desde luego; pero verdad al fin y al cabo.*

Es importante resaltar el relativismo protagórico –“el hombre es la medida de todas las cosas”: cada individuo, con su percepción de la realidad, dispone de una verdad propia, diferente de la del resto e igualmente válida– del Juez Hope: según afirma, no hay una verdad única. Pero si no hay una sola verdad, hay varias verdades. Y esto implica aceptar que pueden ser verdad tanto una cosa como su contraria. Como esto no es posible, o bien hay una sola verdad, o la verdad no existe –que es la consecuencia necesaria de asumir que hay varias verdades–. Y frente al debate de cuál es la verdad – presente en el discurso de Bing acerca de lo que *debe ser* y que, según el Juez Hope, no existe– se sitúa la realidad –lo que *es*–. No hay verdad, así que solo hay realidad. El *ser* acaba por ser equivalente al *deber ser*. Por eso, el sistema es perfecto, no mejorable y debe perpetuarse tal y como nos ha venido dado. Esta es una falacia clásica que justifica el *statu quo* y su aparición en *15 Million Merits* no es sino una crítica a esta clase de razonamientos, defendidos por aquellos que ansían la perpetuación del sistema impuesto; esto quizá se deba a que el azar les ha deparado un buen puesto dentro de este –como es el caso del Juez Hope–.

2.2.5. ¿Utopía o distopía?

El mundo representado aborda los lugares comunes de las distopías noveladas en la primera mitad del siglo XX. Claramente, el autor presenta una realidad hacia la que nos podríamos estar dirigiendo, que –a pesar de estar situada en un futuro más o menos lejano– todavía contiene elementos reconocibles como propios por parte del espectador –el *talent show*, los videojuegos, la telebasura...–. Pero si bien las diferencias estéticas entre el mundo de *15 Million Merits* y el nuestro son grandes y evidentes, las diferencias de fondo no lo son tanto. El discurso relativista del Juez Hope es de plena

actualidad. El afán consumista como única motivación para seguir adelante con la rutina diaria también lo es. La dificultad que encuentran los ciudadanos de esta distopía a la hora de moverse de una clase social a otra –sobre todo en sentido ascendente– encuentra reflejo en nuestras sociedades. La indolencia con la que observan la injusticia los miembros de la clase media – especialmente cuando se hace sufrir a aquellos de la clase baja– no está muy alejada de la desensibilización de nuestras clases medias ante el sufrimiento y la falta de oportunidades de los integrantes de la clase trabajadora. Por último, cabe destacar que, históricamente hablando, todos aquellos intentos de cambiar el sistema integrándose en su estructura –desde dentro– han fracasado, y lo mismo sucede con la intentona de Bing. Está claro que el mundo de *15 Million Merits* es una versión hiperbólica del nuestro, pero cabe preguntarse hasta qué punto.

Por otro lado, resulta llamativo observar que el autor es fiel al discurso hegemónico de nuestro mundo en lo que al sistema de clases se refiere: la clase media es la que hace funcionar la sociedad a través de su trabajo y su consumo, mientras que la dominante es parasitaria y la baja cumple funciones simples que bien podría llevar a cabo una máquina y tan apenas consume nada. Por si esto fuera poco, la historia es protagonizada por individuos pertenecientes a la clase media del mundo representado, convirtiéndoles en las principales víctimas de un sistema claramente injusto –cuando en realidad los *lemons* sufren en mucha mayor medida las deficiencias del sistema–; en este sentido, se aprecia un cierto paralelismo con el *1984* de Orwell, obra en la que los protagonistas también pertenecen a la clase media –funcionarios del Partido Exterior– de la distopía descrita. Lo cierto es que en ambos casos resulta difícil justificar por qué el autor ha decidido dar más importancia a los problemas de la clase media que a los de la clase baja de sus respectivos mundos ficticios. Pero centrándonos en el caso de *15 Million Merits*, esta decisión puede interpretarse de, al menos, dos maneras distintas: puede que el autor quiera resaltar que en un mundo que es consecuencia necesaria de la implantación masiva de las nuevas tecnologías a todos los niveles de la vida cotidiana del individuo, las clases desfavorecidas que no tengan acceso a dicha tecnología prácticamente dejan de existir en un sentido social –dejan de tener relevancia–, y por ello no se las representa en el episodio; o puede que, simplemente, haya elegido victimizar a la clase media para que la mayor parte del público objetivo de esta producción –perteneciente a la clase media de nuestro mundo– pueda sentirse identificado con el sufrimiento de los protagonistas.

En último lugar, es significativo que el nombre elegido para la divisa del mundo representado sea el de *merit* –“mérito”–. Esta denominación establece una conexión directa entre la acumulación de recursos y el mérito, lo que la legitima moralmente: aquel que dispone de grandes cantidades de dinero es, simple y llanamente, porque “se lo ha ganado”, y no hay nada de perverso en ello. Este es un enfoque propio de la cosmovisión protestante respecto a la propiedad privada que –como ya apuntó Max Weber– acabó posibilitando el surgimiento del capitalismo. Sin embargo, el autor no parece alabar este modelo, sino más bien criticar su ineficacia; todo mérito alcanzable en el mundo de *15 Million Merits* permite al individuo mejorar su posición en el sistema, pero no escapar de él o llegar a sustituir a aquellos que lo controlan a fin de cambiarlo. Por tanto, el mensaje que intenta transmitir el autor parece claro: toda sociedad que incluya en su moral popular el concepto de mérito estará pecando de ingenuidad si lo concibe como una herramienta de cambio o mejora de la propia sociedad. El mérito únicamente concede al individuo cierto control a la hora de medrar en una estructura determinada, pero de ningún modo le permite alterar las bases de su funcionamiento. En este sentido, la crítica del autor al que es uno de los pilares de la moral de las clases medias de nuestro mundo arroja algo de esperanza a la hora de valorar por qué –como se apuntaba en el párrafo anterior– la historia narrada se centra en las penurias por las que pasa la clase media en lugar de hablar del sufrimiento de los *lemons*.

2.3. The Entire History of You

2.3.1. Sinopsis

En el mundo de Liam Foxwell –un joven abogado con problemas para encontrar trabajo–, a las personas se les implanta un chip que les permite repasar de manera fidedigna todas sus memorias. Foxwell se verá atrapado en una continua revisión de lo vivido a la hora de afrontar los problemas de su vida diaria, tales como una entrevista de trabajo, una reunión con sus amigos o incluso sus problemas de pareja.

2.3.2. El mundo de *The Entire History of You*

El argumento de *The Entire History of You* tiene lugar en un mundo similar al nuestro, situado en un futuro no muy lejano. En la realidad representada, a los ciudadanos se les implanta desde que nacen un chip denominado *grain* –“grano”–. Este chip permite a sus usuarios almacenar todas sus memorias y repasarlas tal y como las percibieron en su momento, a través de un proceso conocido como *redo* –“rehacer” o “repetir”–. Los *redos* pueden llevarse a cabo en la mente del propio usuario –cuando esto sucede, las pupilas le cambian de color, siendo posible para un observador externo conocer cuándo aquel está revisando sus memorias–, pero también pueden proyectarse a fin de compartir sus experiencias con otras personas. Para gestionar el menú de sus recuerdos, emplean un pequeño mando que han de llevar siempre consigo. Con él, pueden incluso eliminar –de manera permanente– los recuerdos que quieran.

Existen otros detalles, más sutiles, que ayudan a situar la historia en el tiempo. Así, observamos como los coches de Liam y de Jonas –el personaje con el que Ffion, la mujer de Liam, le es infiel– son coches antiguos: probablemente este hecho encuentre su explicación en una moda *retro*, vigente en el tiempo de la historia relatada. En la reunión de trabajo a la que asiste Liam al principio del episodio, es entrevistado por tres ejecutivos: un hombre blanco, una mujer asiática y un hombre negro. Esta diversidad –no demasiado común en nuestro mundo– podría deberse a un avance de las sociedades, que en este cercano futuro repartirían con mayor equidad las oportunidades sin discriminar por raza o sexo. Por último, los televisores que aparecen no son más que enormes pantallas de cristal transparente, en la que un usuario de *grain* puede proyectar sus *redos*.

2.3.3. La sociedad del “grano”

En este mundo, llevar un *grain* implantado parece ser prácticamente obligatorio para poder disfrutar de los derechos y cumplir con las obligaciones que se tienen como ciudadano. De esta manera, se observa cómo a la hora de pasar un control aeroportuario, se le exige al pasajero que proyecte su actividad reciente en una pantalla; para pagar por determinados servicios –tales como coger un taxi–, la única forma de pago aceptada se realiza por medio del mando que disponen los usuarios del *grain* para controlar sus recuerdos; también se exige tener este chip implantado para poder solicitar la asistencia de los cuerpos de seguridad del Estado, los cuales exigen a la persona que llama que proyecte el crimen que ha visto y que pretende denunciar.

Las personas que deciden no llevar un chip implantado –además de sufrir todas estas inconveniencias en su vida diaria– son objeto de una fuerte condena social. Así, observamos cómo Helen –quien perdió su *grain* por robo y decidió no implantarse otro nuevo– tiene que soportar las miradas y comentarios sentenciosos de sus amigos cuando revela que prefiere vivir sin el chip:

LUCY: *Helen no lleva grain.*

[Silencio incómodo e interjecciones de sorpresa entre los asistentes]

JONAS: *¡No jodas!*

PAUL: *¿Es un acto político?*

HELEN: *No, no... me lo robaron hace doce meses.*

[...]

HELEN: *Después de que me lo robaran, estuve sin el chip durante unos días y no sé... me gustó.*

[Silencio incómodo y miradas fijas]

JONAS: *¡Eso es guay! Ahora hay cada vez más personas que... bueno, que van sin chip, es como una moda ahora, ¿no?*

COLLEEN: *Creo que eso está siendo muy popular entre las prostitutas... [silencio incómodo] ¡Sin ofender, eh!*

[Risas incómodas]

[...]

LUCY: *Creo que es una elección interesante, vivir sin chip.*

PAUL: *Es una decisión valiente.*

COLLEEN: *Lo siento, pero... yo no podría hacerlo.*

HELEN: *Ajá.*

[...]

COLLEEN: *¿Acaso no sabes que tus memorias orgánicas son una basura, que no puedes confiar en ellas?*

LUCY: *Colleen trabaja desarrollando el grain.*

COLLEEN: *Puedes manipular las memorias orgánicas de la mayor parte de la gente, haciendo preguntas capciosas en una terapia. Puedes hacer que la gente recuerde haberse perdido en centros comerciales que jamás han visitado, o que tengan el recuerdo del abuso de una niñera pedófila que nunca tuvieron.*

[Silencio tenso]

HELEN: *Ahora, simplemente... soy más feliz.*

En el mundo de *The Entire History of You*, llevar implantado el *grain* es mucho más que tener acceso a una serie de derechos, servicios y utilidades. Es una convención social fuertemente arraigada, que modifica lo modos de relacionarse entre los seres humanos y que –hasta cierto punto– margina a aquellos que no participan de ella, al no poder tomar parte en determinadas actividades sociales o conversaciones. Colleen, acérrima defensora de esta convención, es incapaz de comprender las razones que llevan a Helen a no participar de ella; ante esta postura, experimenta una poco disimulada ira y reproduce lo que parecen ser las palabras literales de un anuncio publicitario del chip. Helen simplemente aguanta el golpe y no se enzarza en una discusión, puesto que probablemente esté acostumbrada ya a esa clase de reacciones.

Debido a que la historia se centra especialmente en la experiencia de Liam con el *grain*, la sociedad representada no aparece descrita con tanto detalle como en los dos capítulos anteriores. No se muestran a diferentes grupos o clases sociales; todos los personajes que aparecen son jóvenes adultos que pertenecerían a nuestra clase media: tienen estudios superiores, viajan por el mundo, viven en espaciosas casas, visten atuendo formal y elegante y conducen coches –*retro*– a la moda.

2.3.4. La psicología del “grano”

La trama se centra en la manera en la que Liam Foxwell gestiona situaciones de conflicto, en un escenario en el que tiene acceso a la revisión de sus recuerdos por medio del *grain*. Pero el *grain* tiene una consecuencia para el usuario que no mencionada de manera explícita en el capítulo: le priva de la capacidad de olvidar recuerdos de manera involuntaria. Es cierto que puede eliminarlos si así decide hacerlo, pero para ello debe poner a trabajar su voluntad. Esto puede suponer una ventaja en algunas ocasiones –cuando el usuario realmente quiere olvidar algo; pongamos por caso, una experiencia traumática como la muerte de un ser querido o un accidente–, pero una seria desventaja en otras. Puede hacer que el individuo llegue a obsesionarse con las experiencias vividas, sobreanálizándolas y contaminándolas con el sesgo de su ansiedad. Esto es, de hecho, lo que le sucede a Liam, y lo que le lleva –al final del episodio– a despojarse del *grain*.

Si Liam hubiera vivido sin un chip implantado, probablemente se habría ahorrado todo el sufrimiento que le produjo conocer la verdad sobre determinados asuntos –especialmente, la infidelidad de su pareja–. Pero, ¿sería más feliz? ¿Acaso se puede ser más feliz sin conocer que conociendo? Esta pregunta, que nos lleva a un par de lugares comunes presentes en la sabiduría popular –“la ignorancia da la felicidad” y “ojos que no ven, corazón que no siente”– no se puede responder a la ligera. Está claro que el ser humano, animal racional cuya especie ha sobrevivido gracias a la generación de conocimiento por medio de la facultad que le diferencia del resto de especies –la razón–, tiende por naturaleza al conocimiento. Negarse el conocimiento a uno mismo es, por esto, una decisión contranatural y patológica, y se interpone en nuestro camino hacia la felicidad –aspiración última del ser humano en cuanto tal según Aristóteles, o proyecto de autorrealización en términos de Maslow–. Pero es aquí donde debemos ser cuidadosos: ¿saber si tu pareja fue infiel puede llamarse *conocimiento*? ¿O acaso no es más que *información*? *Conocimiento* serían aquellas verdades relativas a la naturaleza de los sujetos y de los objetos –y que han sido tradicionalmente halladas por medio del método deductivo y la filosofía en el primer caso, y el método científico y la inducción en el segundo–, mientras que en el cajón de sastre de la *información* quedarían todos aquellos datos que recabamos por medio de los sentidos y que no siempre resultan útiles para hallar dichas verdades. ¿Necesitamos “información” –entendida como aquí ha sido definida– para ser felices? A menos que de su estudio podamos generar *conocimiento* –a

través de un proceso de inducción–, no. ¿Contribuye, por tanto, el *grain* –entendido como dispositivo almacenador de *información* que priva al usuario de la capacidad de olvidar involuntariamente– a hacer más feliz al individuo? A menos que se le dé un uso específico que contribuya a la búsqueda del *conocimiento*, no.

2.3.5. ¿Utopía o distopía?

Al igual que en el primer episodio, resulta difícil establecer si en la intención del autor estaba describir un futuro cercano –si bien más alejado de nuestro tiempo que el de *The National Anthem*– mejor o peor que nuestro, o si simplemente cuenta una historia que acontece en el Reino Unido de un universo paralelo. Si bien el *grain* es presentado como una herramienta imposible con nuestra tecnología actual, comparte muchas características con nuestras redes sociales, especialmente Facebook. Al igual que en la red social de Zuckerberg, sus usuarios emplean el potencial del *grain* en banalidades: alardear de viajes u objetos delante de sus amigos, comentar la juerga de la noche anterior o recordar antiguas relaciones de pareja. Ambas tecnologías tienen en común que dificultan el olvido y lastran al individuo a la hora de seguir adelante con su vida tras una experiencia dolorosa: en el *grain*, no te queda más remedio que hacer un esfuerzo y eliminar aquellos recuerdos asociados a esta clase de traumas, estando consciente durante todo el proceso; en Facebook, el usuario tiene que quitar de su lista de contactos a aquellas personas asociadas a estos acontecimientos, cambiar la configuración de su perfil o incluso llegar a cerrar su cuenta.

Por otro lado, en este episodio el autor se hace eco de un debate que tiene lugar en nuestro mundo y que cada vez va adquiriendo mayor presencia en la sociedad: el enfrentamiento entre posturas científicas –como la de Coleen, que desdeña lo orgánico o natural en pro de lo científico, tecnológico o artificial– y naturistas –la postura contraria, defendida por Helen–. En *The Entire History of You*, ambos personajes defienden su postura empleando para ello los lugares comunes que podemos oír en nuestro propio mundo: Coleen se limita a repetir las conclusiones de las investigaciones científicas sin necesariamente comprender el proceso que ha llevado a ellas; a Helen, por su parte, simplemente le “sienta bien” el disponer de su capacidad natural de memorización, al verse liberada del *grain*. En este caso se puede afirmar que el autor se ha limitado a calcar un debate que tiene plena vigencia en nuestra realidad, parodiándolo hasta cierto punto; sin embargo, es cierto que de su presencia en el mundo

que describe se infiere que, según el autor, incluso en un mundo como el que plantea – en el que la tecnología es omnipresente y casi imprescindible para gozar de relaciones sociales– siempre quedarán defensores de la causa naturista como reacción ante la imposición del cientificismo; causa que no tiene por qué ser más válida que la dominante, aun cuando la hegemonía de la dominante no pueda ser calificada de justa – ni los postulados que predica puedan ser considerados verdaderos–.

Volviendo al *grain* como tema principal del episodio, lo cierto es que en *The Entire History of You* se nos presenta una herramienta con muchísimo potencial y cuyo buen uso podría beneficiar al conjunto de la sociedad. Pero la popularización de su mal uso –o uso inútil– y el hecho de que no se deje claro si su implantación y configuración la lleva a cabo una empresa privada o el Estado hace difícil que el mundo representado en el episodio pueda calificarse como utópico: en el caso de que esta tecnología la gestionara una empresa privada, dejar tal cantidad de información a merced de los intereses particulares de un individuo concreto podría tener consecuencias terroríficas; si la gestionara el Estado, habría de tratarse de un Estado virtuoso y plenamente identificado con la sociedad en su conjunto para que no deviniera totalitario.

3. Conclusiones

Black Mirror se enmarca dentro del género de las utopías/distopías, según la definición aportada por Trousson en su *Historia de la literatura utópica*: “proponemos que se hable de utopía cuando, en el marco de un relato, figure descrita una comunidad, organizada según ciertos principios políticos, económicos, morales, que restituyan la complejidad de la vida social, ya se presente como ideal que realizar o como previsión de un infierno y se sitúe en un espacio real o imaginario”. Definir a esta obra como perteneciente al género de la ucronía sería inexacto: como se ha destacado a lo largo de todo el trabajo, no hay indicios claros de que el autor esté describiendo a nuestra sociedad en un futuro más o menos cercano cuando crea los mundos de *Black Mirror*. Es cierto que, los tres episodios, aunque diferentes, lanzan un mismo mensaje principal: de seguir el camino por el que avanza actualmente, nuestra sociedad podría llegar a convertirse en alguna de las realidades aquí representadas; esto no implica que estas realidades sean la misma que la nuestra, unos años adelante.

Lo que sí que está fuera de toda duda es que esta obra explora las consecuencias que el progreso tecnológico puede tener para nuestras sociedades. Es por esto que se aproxima más a *Un mundo feliz* de Aldous Huxley que a *1984* de Orwell: en su novela, Orwell describió el escenario de pesadilla que podríamos llegar a experimentar si no se detenía la deriva totalitaria de los gobiernos de las potencias mundiales de su época; Huxley, sin embargo, representó la sociedad que alcanzaríamos a desarrollar dada la deriva del progreso tecnológico de su tiempo. *Black Mirror* corresponde a este último género de distopías, al intentar describir las posibles consecuencias que el desarrollo extremo –o la implantación en todos los ámbitos de la vida cotidiana del individuo– de nuestras “nuevas tecnologías” podrían llegar a tener en nuestras sociedades; en esta obra, como en la de Huxley, el desarrollo tecnológico condiciona las estructuras políticas de la sociedad que lo lleva a cabo, y no al revés. ¿Puede afirmarse, por tanto, que *Black Mirror* es un alegato en contra del desarrollo tecnológico? No parece haber suficientes elementos que confirmen esta idea, por lo que posiblemente sea más preciso determinar que la crítica del autor se dirige hacia los objetivos y las necesidades que trata de cubrir o crear este desarrollo, y no tanto hacia el progreso tecnológico en sí mismo. Esta es una observación que Trousson realiza respecto a *Un mundo feliz*, y que resulta aplicable en este caso: “el tema de la distopía de Huxley no es el progreso de la

ciencia en cuanto tal y no ha escrito un apología del regreso a la naturaleza; es el progreso de la ciencia en cuanto que afecta a los individuos humanos”.

Por la temática escogida, esta serie tiene un cierto componente crítico poco habitual en las producciones para televisión; sin embargo, en ella se hace uso de fórmulas comerciales para atraer al espectador tanto narrativa como estéticamente –el profuso uso de colores complementarios, especialmente azul y naranja, es un buen ejemplo de ello–. Narrativamente hablando, los tres capítulos respetan las convenciones de la industria televisiva británica en lo que a la producción de series de televisión no cómicas se refiere: la serie se compone de tres episodios cuya duración se encuentra entre los 50 y los 60 minutos; la trama de cada uno de ellos se presenta de forma lineal, y en los tres casos se produce un punto de inflexión alrededor del minuto 25 –aproximadamente, el ecuador del episodio–: en *The National Anthem*, la llegada al estudio de UKN del supuesto dedo amputado de la princesa Susannah, con el consiguiente cambio en la tendencia de las encuestas –de apoyo a una negativa del primer ministro a ceder al chantaje, a forzarle a que cumpla las condiciones del rescate–; en *15 Million Merits*, Bing pierde la mayor parte de sus *merits* al regalárselos a Abi, lo que será su primer paso hacia el desengaño y su cruzada por la destrucción del sistema; en *The Entire History of You*, Liam comienza a beber mientras revisa *redos* pasados, lo que supondrá el inicio de la pérdida del control de sí mismo y propiciará las situaciones que culminarán en el desenlace. Por todo esto, puede afirmarse que en *Black Mirror* se observa un fuerte contraste entre lo innovador y rompedor del contenido, y lo convencional y no rupturista de la forma: en este último aspecto, esta obra no aporta nada que no se haya visto antes en el mundo de las series de la televisión británicas.

Un aspecto común a los tres episodios se refiere al tratamiento de los personajes. Así, en todos ellos el protagonista principal es un hombre –Michael Cowell, Bingham Madsen y Liam Foxwell–; además, en los tres casos el protagonista cuenta con una compañera femenina que desempeña un papel menos importante en la trama que él –Jane Callow, Abi Garner y Ffion Foxwell–. Las explicaciones que se pueden dar a estos hechos son múltiples: por un lado, podrían argüirse aquellas basadas en argumentos comerciales y estudios de mercado –“lo que vende”, “que el espectador se sienta identificado”–; por otro, aquellas que encuentran justificación en los manuales de narrativa; por último, quizá las razones sean más peregrinas y estén relacionadas con el propio sexo de los guionistas. Sea como sea y sin profundizar en la cuestión de género,

este es otro aspecto de la obra que, al igual que el tratamiento de la estética y la estructura narrativa, contribuye a reforzar el carácter convencional de su forma.

Por todo esto, puede afirmarse que *Black Mirror* es, estilísticamente hablando, una producción comercial; que, a pesar de ello, consigue provocar al espectador y hacerle pensar –si este está predispuesto a ello–, pero que también puede simplemente entretenerle. Si bien en ninguno de los tres capítulos se ponen en cuestión algunas de las grandes convenciones aceptadas en nuestra realidad, no parece que esto se deba a una cuestión de conformismo o autocensura; sencillamente, esta obra se centra en las consecuencias que el progreso tecnológico –sobre todo, el desarrollo de las ahora conocidas como “nuevas tecnologías”– puede llegar a tener en el progreso de nuestras sociedades.

4. Anexos

4.1. Ficha técnica de *The National Anthem*

- **Título:** The National Anthem
- **Año:** 2011
- **Duración:** 45 minutos
- **País:** Reino Unido
- **Director:** Otto Bathurst
- **Guión:** Charlie Brooker
- **Música:** Stephen McKeon
- **Fotografía:** Jake Polonksy
- **Reparto** [actor: personaje], en el orden de aparición en los títulos de crédito:
 - Rory Kinnear: Michael Callow
 - Lindsay Duncan: Alex Cairns
 - Tom Goodman-Hill: Tom Blice
 - Donald Sumpter: Julian Hereford
 - Anna Wilson-Jones: Jane Callow
 - Patrick Kennedy: Redactor jefe
 - Alastair Mackenzie: Martin
 - Chetna Pandya: Malaika
 - Alex Macqueen: Agente Especial Callet
 - Jay Simpson: Rod Senseless
 - Helen Fospero: Lucinda Towne
 - Lydia Wilson: Princesa Susannah
 - Sophie Kennedy Clark: Lauren
 - Andrew Knott: Brian
 - Allen Leech: Pike
 - Johann Myers: Noel
 - Sophie Wu: Jamie
 - Rakie Ayola: Shelly
 - Amit Shah: Jack
 - Nick Hendrix: Andrew

- Justin Edwards: Jon
- Jeany Spark: Camilla
- Aymen Hamdouchi: Kieran
- Julian Rivett: Damon Brown
- Jonathan Forbes: Browne
- Madeleine Bowyer: Sonia
- Jeffrey Wickham: Sir Harold Mount
- Shazad Latif: Mehdi Raboud
- Eleanor Wyld: Actriz joven
- Wolf Wasserman: Spark
- McKell David: Hijo
- Dominic Le Moignan: Príncipe

4.2. Ficha técnica de *15 Million Merits*

- **Título:** 15 Million Merits
- **Año:** 2011
- **Duración:** 62 minutos
- **País:** Reino Unido
- **Director:** Euros Lyn
- **Guión:** Charlie Brooker
- **Música:** Stephen McKeon
- **Fotografía:** Damian Bromley
- **Reparto** [actor: personaje], en el orden de aparición en los títulos de crédito:
 - Daniel Kaluuya: Bing
 - Jessica Brown Findlay: Abi
 - Paul Popplewell: Dustin
 - Rupert Everett: Juez Hope
 - Julia Davis: Juez Charity
 - Ashley Thomas: Juez Wraith
 - Isabella Laughland: Swift
 - David Fynn: Oliver
 - Colin Michael Carmichael: Kai

- Hannah John-Kamen: Selma Telse
- Kerrie Hayes: Glee
- Eugene O'Hare: Hammond
- Jaimi Barbakoff: Anna
- Merce Ribot: Seleccionadora de Hot Shots
- Matthew Burgess: Presentador de Botherguts
- Laura Power: Entrevistadora
- Matt Stokoe: Guardia

4.3. Ficha técnica de *The Entire History of You*

- **Título:** The Entire History of You
- **Año:** 2011
- **Duración:** 48 minutos
- **País:** Reino Unido
- **Director:** Brian Welsh
- **Guión:** Jesse Armstrong
- **Música:** Stuart Earl
- **Fotografía:** Zac Nicholson
- **Reparto** [actor: personaje], en el orden de aparición en los títulos de crédito:
 - Toby Kebbell: Liam
 - Tom Cullen: Jonas
 - Jodie Whittaker: Ffion
 - Amy Beth Hayes: Lucy
 - Rebekah Staton: Colleen
 - Rhashan Stone: Jeff
 - Phoebe Fox: Hallam
 - Jimi Mistry: Paul
 - Daniel Lapaine: Max
 - Karl Collins: Robbie
 - Elizabeth Chan: Leah
 - Mona Goodwin: Gina
 - Kemal Sylvester: Guardia de seguridad aeroportuario

5. Bibliografía

ARISTÓTELES (imp. 1985): *Ética Nicomaquea; Ética Eudemia*. Madrid: Gredos. ISBN: 978-84-249-1007-5.

BRADBURY, Ray (1953): *Fahrenheit 451*. Barcelona: Debolsillo. ISBN 978-84-9793-005-5.

BURGESS, Anthony (1962): *La Naranja Mecánica*. Barcelona: Minotauro. ISBN 978-84-450-7723-8.

CASTELLS, Manuel (2009): *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza. ISBN: 978-84-206-8499-4.

HORKHEIMER, Max y ADORNO, Theodor W. (1947): *Dialéctica de la Ilustración: fragmentos filosóficos*. Madrid: Trotta. ISBN: 978-84-87699-97-9.

HUXLEY, Aldous (1932): *Un Mundo Feliz*. Barcelona: Debolsillo. ISBN 978-84-9759-425-7.

ORWELL, George (1949): *1984*. Barcelona: Destino. ISBN 978-84-233-3922-8.

PLATÓN (imp. 1998): *República*. Madrid: Gredos. ISBN: 978-84-249-1027-3.

TROUSSON, Raymond (1975): *Historia de la literatura utópica: viajes a países inexistentes*. Barcelona: Península. ISBN: 978-84-297-3940-4.

WEBER, Max (1905): *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Barcelona: Brontes. ISBN: 978-84-15171-63-8.

6. Webgrafía

CUEVAS, Diego (2012): *Imprescindibles: Black Mirror* [Magazine online: Jot Down]:

<http://www.jotdown.es/2012/06/imprescindibles-black-mirror/>

IMDb – *Black Mirror*: <http://www.imdb.com/title/tt2085059/>

IMDb – *Fifteen Million Merits*: <http://www.imdb.com/title/tt2089049/>

IMDb – *The Entire History of You*: <http://www.imdb.com/title/tt2089050/>

IMDb – *The National Anthem*: <http://www.imdb.com/title/tt2089051/>

TVTropes – *Black Mirror*: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Series/BlackMirror>