

## Imaginarios desde la distopía: Política, tecnología y públicos en *Black Mirror*

*Imaginaires from Dystopia:  
Politics, Technology and Audiences in Black Mirror*

Recepción: 20/12/2021, revisión: 01/01/2022,  
aceptación: 18/01/2022, publicación: 07/2022

<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru>

 Byron Andino-Veloz  
Universidad UTE (Quito, Ecuador)  
[byron.andinov@ute.edu.ec](mailto:byron.andinov@ute.edu.ec)

 Eduardo Andino-Espinoza  
Universidad Internacional del Ecuador (Quito, Ecuador)  
[edandinoes@uide.edu.ec](mailto:edandinoes@uide.edu.ec)

<https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.2>

### Resumen

*Black Mirror* (2011) es una serie con gran capacidad de distribución y circulación. El objetivo de esta investigación es analizar los imaginarios sobre la relación entre política, tecnología y públicos en tres capítulos de la serie. El estudio tiene un enfoque cualitativo y hermenéutico sobre esos capítulos. Parte desde una base conceptual que difiere de las miradas deterministas, a la vez que intenta ir más allá de la tecnofobia o tecnofilia para un estudio crítico de los instrumentalismos. Además, trata de evidenciar los usos y apropiaciones de las tecnologías en relación con la política, con base en autores como Raymond Williams, Roger Silverstone, Eric Hirsch, David Morley y Manuel Castells. También es relevante analizar los imaginarios sobre los públicos, a quienes en su mayoría se dibuja como espectadores y consumidores pasivos en épocas de la digitalización y la multiplicidad de las pantallas, pero que también se muestran como públicos red y masas red, con la posibilidad, a veces limitada, de lucha y acción espontánea.

### Abstract

*Black Mirror* (2011) is a series with great distribution and circulation capacity. The objective is to analyze the imaginaries about the relationship between politics, technology and the public in three chapters of the series that have relevant content. The study has a qualitative and hermeneutical approach, interpretive on these chapters. This article is born from a conceptual base that differs from deterministic tendencies, while trying to go beyond technophobia or philophobia for a critical study of instrumentalisms, it shows the uses and appropriations of technologies in relation to politics, based on authors such as Raymond Williams, Roger Silverstone, Eric Hirsch, David Morley and Manuel Castells. It is also relevant to analyze the imaginaries about the public, who are mostly drawn as spectators and passive consumers in times of digitization and the multiplicity of screens, they are also shown as public-network and mass-network, with possibility, sometimes limited, of struggle and spontaneous action.

### Palabras clave • Keywords

Usos, apropiaciones, instrumentalismo, política, redes sociales, comunicación  
*Uses, appropriations, instrumentalism, politics, social networks, communication*

## Introducción

La sociedad atraviesa lo que Walter Benjamin denomina “modificaciones en el *sensorium* contemporáneo”, o formas de percepción sensorial. Gracias a las nuevas tecnologías digitales para intercambio de información y datos a mayor velocidad (Cuadra 2019), se han presentado cambios en la economía cultural y los modos de significación: el tiempo es cada vez más inmediato; el espacio es cada vez más cercano.

En esto se involucran la cultura de la imagen y las nuevas pantallas (Murolo 2012); hablamos de la imagen como unidad mínima de la pantalla, con dispositivos múltiples, convergentes y naturalizados en la cotidianidad. Esto ocurre por un mayor acceso a la tecnología, que a la vez habilita más usos. Sin embargo, aún hay brechas de cobertura debidas a la permanencia de desigualdades sociales estructurales.

La serie británica de ciencia ficción *Black Mirror* (2011) es parte de estas nuevas pantallas y además narra o genera imaginarios acerca de ellas. Esta producción ha motivado varias investigaciones por su amplio alcance y conexión con los públicos en épocas de la plataformización de las producciones audiovisuales, con modos renovados de distribución de contenidos.

La serie está subida a Netflix, uno de los gigantes a quienes Natalia Suazo (2018) llama “los dueños de internet”, y que en épocas de pandemia cobró incluso mayor expansión debido a la necesidad de consumo de contenidos por los confinamientos en el mundo, hecho que empujó a una mayor digitalización de las actividades y a un refuerzo del capitalismo cognitivo. Así, la red desconcentrada queda atrás, es dominada por lógicas del neoliberalismo que, indica Suazo, tratan de manejar toda la vida humana como si se tratara de un negocio. Por ello, aunque son compañías que no necesitan explotar materialmente a los sujetos, sí controlan sus datos, códigos, dispositivos electrónicos y algoritmos para engancharlos.

En este marco, resulta siempre interesante explorar cómo *Black Mirror* cobra relevancia al evocar representaciones de lo social. En la obra “La matriz imaginaria de las nuevas tecnologías”, Daniel Cabrera (2004, 13) plantea que el género de la ciencia ficción “tendrá un papel muy importante en la construcción de significaciones que enlazan específicamente tecnología y futuro y [...] en la estimulación de la imaginación colectiva”. Toda tecnología influye en la construcción de sentidos y en las formas de entender a los otros. Las pantallas no son ingenuas, son mediadoras culturales que resultan en prácticas sociales. No son ni efectos sociales ni poseedoras o generadoras de libertades totales.

En esta coyuntura, y citando a Martin Heidegger (1997, 91), es importante analizar el desarrollo de la técnica y sus consecuencias sociales desde una visión que no esté basada en una “concepción instrumental y antropológica”, sino en la que se conciba a la “determinación correcta de la técnica” como un medio para un fin y como un hacer del hombre. Caso contrario, en palabras de Heidegger, se estaría —por ejemplo— estudiando lo “inesencial” de una plataforma como Netflix o una serie como *Black Mirror*. A su criterio, el análisis debe ser holístico, involucrando a la técnica, el ser humano y la naturaleza. En sintonía con esta postura, Jacques Ellul (2004, 132) consideraba que se debe “desacralizar” y “desteologizar” la técnica. Además, sugiere invitar a un diálogo reflexivo a los tecnólogos e incluso mantener una distancia y un sentido del humor respecto de la técnica.

De igual manera, se busca salir de lo que Langdon Winner (2008, 11) cataloga como “sonambulismo tecnológico”. Es decir, no hacer un análisis simplista sobre el uso y los efectos de la tecnología y pensar que se trata de una relación “obvia”, que enmarca como únicos intereses el “hacer” y el “usar”. Winner asegura que no basta con saber cómo funciona una máquina, sino entender asimismo cómo se transforman nuestras vidas con su llegada. Por ello, propone un ejercicio de retrospectiva con la finalidad de entender cómo el arribo de las nuevas herramientas tecnológicas generó nuevas actividades y expectativas que a su vez estructuraron lo que denomina “una segunda naturaleza” (17).

La serie *Black Mirror* parte de una mirada distópica, lo cual se vuelve otro elemento llamativo para analizarla y generar una antítesis desde lo filosófico, lo social, lo cultural e incluso con miradas a lo político. Este artículo busca poner en discusión las concepciones sobre la tecnología en relación con la gestión de la política, sus usos instrumentalistas y también otros usos sociales por parte de los públicos, con base en contenidos audiovisuales de la serie, sus relatos y personajes.

## Metodología

Este trabajo se basa en una indagación cualitativa con un enfoque hermenéutico y analítico del material audiovisual escogido, como contenido que incluye significaciones de la sociedad. El objetivo fue analizar los imaginarios sobre la relación entre política, tecnología y públicos. El corpus de estudio se centra en tres capítulos de la serie *Black Mirror* que enfatizan el problema de investigación: “El himno nacional” (“*The National Anthem*”), “El momento Waldo” (“*The Waldo Moment*”) y “Odio nacional” (“*Hated in the Nation*”).

Para esta investigación se eligió bibliografía referente a la serie y dedicada a la tecnología y los usos sociales de las pantallas; de esta forma se obtuvieron categorías relevantes para el análisis. Desde una mirada general se pusieron en confrontación visiones teóricas del determinismo tecnológico —entre ellas la de Marshall McLuhan (1996)— y teorías sobre los usos de la tecnología —como la de Raymond Williams (1992)—, y se las colocó en relación y debate con la política y los instrumentalismos, pues las tecnologías y los medios tienen un carácter social, han atravesado la política, las organizaciones y los ciudadanos.

Además, se incluyen las categorías de Roger Silverstone, Eric Hirsch y David Morley (1996) sobre apropiaciones (valores morales y funciones atribuidos a tecnología), objetivaciones (organización espacial y geográfica entre sujetos y tecnologías), incorporaciones (ritualidades) y conversiones (intercambio simbólico y de sentidos), para centrarnos también en las prácticas de las audiencias.

Para una antítesis a la concepción pesimista de la tecnología y la sociedad, se incluyeron las ideas de Manuel Castells (2012, 210) sobre la sociedad red y sus posibilidades de intervención para el cambio social, como “resultado de la acción comunicativa” mediante una “conexión entre redes de redes neuronales de los cerebros estimulados por señales de un entorno de comunicación a través de las redes de comunicación”.

Se seleccionaron los capítulos centrales a investigar mediante observación previa. Después hubo nuevos visionados y un análisis con la matriz de conceptos escogidos para proceder a anotar frases, episodios, personajes e imágenes relevantes para los propósitos del documento. Finalmente se redactaron los subcapítulos armados según los apuntes y categorías previstas.

## “Maldito internet”: Determinismos y miradas distópicas

A esta etapa de la historia se la pensaría como un estar-en-el-mundo de un modo también técnico; el peligro es que nuestra relación y convivencia con el mundo solo se dispongan tecnológicamente (Tutivén, Bujanda y Zerega 2017). La mirada de *Black Mirror* otorga un gran peso al efecto social causado por las tecnologías. Difiere asimismo de las creencias utópicas y tecnofílicas que esperaban un progreso social automático mediante la aplicación de la tecnología tras los fracasos de la modernidad. Por el contrario, esta serie impulsa una mirada fatalista, sin dejar inexistentes también las posibilidades de resistencia y otros modos de subjetividad, aunque con mayor dificultad de constituirse.

Los planteamientos de McLuhan otorgan la concepción determinista de que ahora los efectos sociales son producidos por el medio y ya no solo por el mensaje, como si la tecnología —de forma automática— cambiara escalas, ritmos y patrones en los asuntos humanos y sociales, en toda forma de asociación y trabajo: “Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales, o pautas de percepción, regularmente y sin encontrar resistencia” (1996, 39). Entonces, hay una creencia de poder absoluto de la tecnología que incluso podría causar modificaciones a gran escala en la cultura y los sistemas políticos: por ejemplo, “la imprenta creó el individualismo y el nacionalismo en el siglo XVI”, decía McLuhan (40).

En “El himno nacional”, una persona secuestra a la princesa Susana, del Reino Unido. La condición para liberarla es que “a las cuatro en punto de la tarde, el primer ministro Michael Callow debe aparecer en la televisión británica en vivo, en todos los canales terrestres y satelitales [...], y tener relaciones sexuales completas y no fingidas con un cerdo”. Este mensaje es difundido a través de un video en YouTube. De entrada, las pantallas se

colocan como modo de canalizar demandas por fuera de los mecanismos legales, de los canales políticos y de las facultades democráticas; es un delito amplificado para forzar a que se cumpla su pedido. El primer ministro fustigaba: “Maldito internet”, anticipándose y culpando de la propagación y amplificación instantáneas de la demanda del secuestrador a las plataformas digitales, que se sumaron a pantallas tradicionales como la televisión.

La distopía se nutre de la degradación humana, de la animalización, naturalización y sexualización de la clase política, reutilizando los medios en los que suele legitimarse, para desplegar un espectáculo mediático sentido como una venganza (un rechazo a la monarquía y la herencia del poder) que termina siendo efímera. Finalmente, quien quería perturbar el orden termina suicidándose, mientras que el político, con más legitimidad que antes. Es una representación de la imposibilidad de cambiar la política, que reproduce el estatus y las condiciones de poder vigentes.

En “Odio nacional”, la mirada fatalista se presenta por el mal uso de la tecnología. Como afirma Ellul (2004, 117), se divisa cómo el ser humano no es dueño de la técnica sino más bien objeto de ella, pues ha sido “espiritualmente raptado”. Además, como menciona Heidegger (1997), esta sociedad tecnológica se caracteriza por buscar un “desocultar” de la naturaleza constante: se mira a los recursos a la mano como una gran “estación de servicio” cargada de energía, que puede ser explotada sin medir las consecuencias.

— 26 — En el capítulo se produce una serie de asesinatos; el primero de ellos, contra una periodista que había recibido amenazas a través de redes sociales. Las detectives descubren que las muertes son provocadas por artefactos mecánicos con forma de abeja, creados en el Proyecto Granular por una empresa privada (con autorización y acuerdo con el Gobierno, pero sin transparencia para la gente) con la finalidad de enfrentar la extinción de colmenas.

El sistema había sido hackeado por un hombre, quien además robó una lista de datos personales de miles de ciudadanos que estaba en poder del Gobierno y la citada empresa. La investigación determinó que las víctimas habían sido incluidas en una campaña de odio promulgada en redes sociales. Esta consistía en elegir diariamente al usuario que hubiera tenido más mensajes con el hashtag #DeathTo (#MuerteA), para ser asesinado por una de las abejas mecánicas.

Se pasa de la utopía de “mantenernos a salvo” mediante estos drones con forma de insecto, a una distopía de la “vigilancia nacional absoluta [...] espionando a todo el pueblo”. Las abejas robot operan como metáfora de un renovado panóptico, una tecnología política para la coerción de los individuos, pues tienen sensores de reconocimiento de personas y objetos. Esto causa un “desplazamiento desde la disciplina excepcional a la vigilancia generalizada [...], la ampliación gradual de los mecanismos disciplinarios [...], su expansión a través de todo el cuerpo social” (Whitaker 1999, 51), lo que responde a las lógicas de racionalización y descentralización de la vigilancia. La sociedad termina vigilada por carceleros omnipresentes (Gobierno y empresa) con la capacidad de controlar y castigar a sus reclusos (ciudadanos).

El capítulo es una representación de la sociedad tecnológica, la cual a criterio de Ellul (2004, 122) está basada en un materialismo puro que busca resultados y que pone al ser humano en segundo plano. Se trata de una sociedad en la que mientras más desarrollo tecnológico exista, más se incrementa el deseo de poder; se cae de este modo en actuaciones ilimitadas y desaparecen los valores, las fronteras entre el bien y el mal, entre lo justo y lo injusto.

La distopía se vuelve potente al mostrar la muerte, pues el control de las abejas fue robado para esos fines. Con los asesinatos masivos, la tecnología se vuelve solo un arma reapropiada por quien goza de los conocimientos necesarios para manejar a las abejas robot. Además, aparece como determinante el hecho de que nadie pudo detener los asesinatos ni evitar el escenario catastrófico, ni las mismas fuerzas de investigación del Estado con todos sus recursos disponibles. Esto responde al imaginario de lo que Cabrera (2004) denomina miedo al futuro por desorientación, neurosis y la violencia latente que vendría con la tecnología.

Así, se representa a la tecnología como técnica para controlar el sistema cultural y estructurar el mundo social como objeto. Es un ejercicio para apoderarse de todos, con la consecuente degradación de lo humano, porque su agencia para modificar procesos se pierde (Feenberg 2005). Ante ello, es importante recordar las sugerencias de Ellul (2004, 119), quien propone que el ser humano debe dejar de ser objeto y pasar a ser sujeto. Esto le permitirá tomar control sobre la técnica, darle una orientación y dominarla, algo que se encuentra como una de las reflexiones finales del capítulo.

“El momento Waldo” constituye una representación de la banalización de la política y sus actores, así como del rechazo que la gente siente por quienes detentan o aspiran a llegar al poder. A través de un personaje animado llamado Waldo, manejado por un actor de comedia y replicado a través de medios tradicionales (sobre todo la televisión) y digitales, se encuentra la sinergia entre una sociedad que ha caído en el hastío de la política tradicional y un objeto (un oso virtual) que encarna sus sentimientos.

Waldo, una figura que no tiene recelo alguno de proferir insultos o acosar a sus rivales por todos los medios, es llevado desde el campo del “entretenimiento” mediático a una elección parlamentaria, basada en el show. La tecnología y las pantallas reemplazan en este caso a los humanos. Pablo Boczkowski y Eugenia Mitchelstein (2015) afirman que se cae en un “vaciamiento” o “tuitización” del proceso de fijación de agenda, pues las “propuestas” de Waldo están marcadas por meras banalidades.

En este sentido, Himanen (2002, 116) manifiesta que en las revoluciones tecnológicas hay que tener en cuenta el “contexto social, su uso social y el resultado social”. En el caso de “El momento Waldo”, las tres fases se alejan del fortalecimiento de un ejercicio democrático, en el que la puesta en escena de argumentos sólidos por parte de los aspirantes parlamentarios permita una deliberación productiva y crítica entre la ciudadanía, incluso aprovechando los elementos emocionales para conseguir empatía y ganas de interceder en el debate sobre lo social.

Ante esta situación sale a relucir la tecnofobia de los políticos del partido conservador e incluso del partido laborista. Tratan de desacreditar a Waldo, por un lado, para afirmar que causa una degradación de la democracia: “Incluir en este evento a ese títire empobrece el proceso del debate y sofoca cualquier discusión seria de los problemas”, afirma el candidato conservador. Por otro lado, aparece una especie de reclamo por falsa conciencia: “Si reivindicaras la revolución sería algo, pero no, porque se requiere valor e ideas. Y qué tienes, quién eres, por qué peleas”, pregunta la candidata al intérprete de Waldo.

Ambas posturas tienen algo de cierto: la ausencia de la política, el énfasis en un odio moral contra los políticos, sin proyecto alternativo. Pero se quedan cortos, ya que no entienden las transformaciones sociales y lo que podría ser la política si se reapropiaron de esos elementos emocionales, de esas nuevas narrativas y formas de llegar a la gente para fomentar la participación.

Además, el episodio muestra cómo el ser humano vuelve a ser objeto de la tecnología y el sistema y cómo, cuando quiere salir de él, las opciones son nulas. Quien daba “vida” a Waldo reacciona tarde y simplemente es desechado. Hay una metáfora en la última escena: lanza la botella para tratar de destruir la pantalla, pero esta queda intacta, mientras que el sujeto termina golpeado, afectado y arrasado por las fuerzas represivas. Es una especie de fin de la política con inmovilidad social y estructural, tal como señala Himanen al referirse a las unidades económicas, los territorios o las personas que no se ajustan al orden establecido.

— 28 —

Como antítesis de que el fatalismo tecnológico que presenta la serie no es la regla general, se recobra el sentido de tecnología como algo social (Williams 1992), como *techné* que incluye al invento, los conocimientos y sus usos, atravesados en contexto por lo cultural, lo económico y sin duda lo político, para ir más allá de lo técnico-instrumental.

Se citan los casos de Túnez (calificado como “la revolución de la libertad y la dignidad”), la Revolución egipcia de 2011, el movimiento de los indignados en España, el desarrollado en Estados Unidos —denominado Occupy Wall Street— y las protestas en Chile desde 2019. Estos ejemplos muestran la cultura de la autonomía, ya que el “papel de internet va más allá de la instrumentalidad: crea las condiciones para una forma de práctica compartida que permite a un movimiento sin líderes sobrevivir, deliberar, coordinar y expandirse” (Castells 2012, 218). El autor afirma que conocer sobre protestas incluso en contextos distantes y culturas diferentes inspira la movilización, porque dispara la esperanza de un cambio, es decir, que exista la ruptura del determinismo tecnológico como aliado de la inmovilidad social.

Como se indicó al inicio, esto no es un esferismo tecnológico determinante, sino que evidencia formas de descontento ciudadano con la política y con los políticos, incluso reflejando que en los países con mayor desarrollo también hay indicios de insatisfacción con la democracia. Así se sale de los esferismos y se tejen intersecciones entre lo cultural, lo político, lo comunicacional y lo tecnológico.



## (Neo)instrumentalismos y las extensiones para la política

El pensamiento instrumental se ha estructurado como un racionalismo totalitario para alcanzar supuestamente un conocimiento definitivo (Maldonado 2015), una solución a todo —como panacea— mediante un tipo de propuesta en cada tiempo histórico. Se habla de gestionar la política con criterios reduccionistas y mecánicos para alcanzar logros a corto plazo, como oferta de compraventa de la política con beneficio para grupos minoritarios. Allí convergen el mediacentrismo, el difusionismo, la tecnociencia y las redes digitales como instrumentos para la comunicación política.

Para analizar algunas acciones de la serie se incluyen los postulados de McLuhan (1996, 43), quien indicaba que un medio caliente “es aquel que extiende, en ‘alta definición’, un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información”. Entonces, es alto en cantidad de información, pero bajo en participación. En cambio, los medios fríos son bajos en información, pero altos en participación. El manejo instrumental de la tecnología para la información, la política y la comunicación tiene usos distintos pero relacionados que aparecen en la serie.

En “El himno nacional”, el primer uso se da desde la gestión de la comunicación política y el manejo de crisis. Las intenciones iniciales del primer ministro son evitar la filtración e impedir la difusión del video: “No puede saberse [...], y manténgalo en secreto cuanto se pueda”. Es decir, si se toma la metáfora de los medios como extensiones del cuerpo, se trataría de que la gente no vea ni escuche otras ideas más que el discurso oficial, para lo cual la televisión, las redes sociales e internet en general debían ocultar lo sucedido.

En la televisión al inicio da resultado; sin embargo, después de un tiempo es imposible aguantar la presión de la red y la información que ya circula en internet. Las plataformas, como medios fríos, causan una gran participación de la gente, se potencian debido al silencio de los medios tradicionales. “Por cada una que cancelamos aparecen seis reproducciones más”, explica un asesor. El video del secuestrador tiene un alcance de 50 000 personas a minutos de ser subido, para posteriormente alcanzar las 18 millones de reproducciones. En Twitter es tendencia, con una velocidad de difusión de 10 000 tuits por minuto.

La segunda parte del comportamiento de los medios es distinta: se vuelven medios calientes con una sobresaturación de información, pasan todo el día hablando de un tema desde distintos ejes. Mantienen la atención de la gente y reducen la capacidad de participación, pues se incrementa la simple contemplación del espectáculo montado alrededor del suceso.

En el Gobierno se nota una incapacidad inicial de acción, al ser un “territorio virgen”. Como indican los asesores del primer ministro, “no hay protocolo” para enfrentar esa situación, que mezcla pantallas, tecnologías y el manejo de crisis en la política. Sin embargo, aprovechan la hipervisibilidad a través de los datos y pretenden rastrear el origen del video mediante análisis de algoritmos (hora exacta de subida, quién subió videos a esa hora, código postal, etc.). Usan las imágenes satelitales, la transmisión en directo, para armar el operativo. Finalmente vuelven a promover el ocultamiento, sumando la lógica de vigilar y



castigar: se tipifica como delito guardar o transmitir cualquier video sobre el primer ministro teniendo sexo con el cerdo. Así retoman el control del contexto, reconstruyendo la imagen pública del primer ministro a su favor para consolidar y restablecer su legitimidad.

En “Odio nacional”, el canciller intenta aprovechar su poder para librarse del “juego de consecuencias”. Lanza ideas como suspender uso de las redes sociales (anular la participación digital), o provocar la representación negativa de un personaje mediante calumnias (impulsando la alta participación de la gente contra otro). Se intenta gestionar la crisis con usos instrumentales, tecnológicos e informativos, pero no se piensa nunca en las acciones políticas previas que dieron paso a la caída de su popularidad.

Es interesante analizar cómo se critica el imaginario de la democracia vista únicamente como libertad e igualdad, para evidenciar también sus paradojas: el soberano, el pueblo, elige a sus gobernantes, los dota de la potencialidad de ser una élite (Cigüela y Martínez 2014), pero los mismos políticos pueden ser dañinos o terminar por afectar los intereses de las mayorías.

También se enfatiza la vigilancia del Gobierno, que puede espiar mediante las abejas y su sensor visual básico, con reconocimiento facial. Si por un lado se indica que el Gobierno accede a ese recurso solo en casos de máxima alerta nacional, se evidencia que es fácil vulnerar la seguridad (a pesar de tener una encriptación “de nivel militar”), en este caso por quien denominan un *hacker*.

— 30 — Se considera también como uso instrumental que el involucrado controle millones de estas abejas; así, se vuelve alguien con poder. Vulnera el sistema, tiene amplios conocimientos sobre el tema para darle otros usos, pero no se adhiere a un *hacktivismo* a favor de la gente, sino que lo vuelve una “lección de moral”. No afecta de forma contrahegemónica las estructuras, ni forma lazos en red para cambiar la situación de las personas, solo se remite a usos individuales para intentar erradicar la crueldad, de forma paradójica, con asesinatos que reproducen la crueldad.

En “El momento Waldo”, se puede colegir que se trata de la representación de lo que Gabriel Colomé cataloga como un político de “plató de televisión”. A su criterio, estos son la antítesis de los políticos-educadores: se trata de príncipes seductores “con liderazgo electoral ejercido a través de los medios de comunicación y las redes sociales” (Colomé 2019, 83). En este campo, el investigador advierte que se pasa de una batalla de ideas a una política entendida como “batalla mediática”. De este modo, la política deja de complejizarse y se vuelve una mera “comida rápida” en la que el debate reflexivo y responsable queda excluido.

El capítulo pone de manifiesto las adhesiones emocionales o simpatías temporales y fugaces de la gente hacia un personaje que no representa ninguna idea, pero sí la indignación popular ante la clase política. Uno de los problemas de esta dinámica es que se abre la puerta a una política concebida como un *reality show*. Es decir, la sociedad es presa de lo que Colomé llama un “ciberpopulismo”, ejercido a través de las viejas y nuevas dinámicas de comunicación.

Esto se evidencia cuando un representante de la “agencia” visita al director del programa en el cual aparece Waldo; ven al personaje como un arma que empieza a ser objeto de venta para el mejor postor. Por su supuesto carácter antipolítico y su condición de *outsider*, podría ser un significante vacío a llenar con “cualquier contenido político”. Es un arma de ataque en campaña, “es el perfecto asesino”. Incluso si no ganara, ayudaría a que otros políticos triunfaran tras destrozar a sus opositores con la ayuda de Waldo.

Es interesante ver cómo los beneficiarios finales de estas lógicas de comunicación y política terminan siendo los mismos medios de comunicación, como medios calientes. Al construir un personaje, el medio se alimenta de seguidores, de televidentes y de los nuevos fanáticos de Waldo, que se traducen en mayor *rating* y ganancias empresariales. Así, tiene la posibilidad de expandirse en las diferentes pantallas con Waldo como símbolo de la antipolítica y como instrumento utilitario para la industria mediática, pues se cumple el objetivo de conseguir recursos a costa de esta arma político-comunicacional.

## Usos y domesticación de la tecnología en los ciudadanos

Ahora, para analizar los usos, se acude a las categorías de Silverstone, Hirsch y Morley (1996). No obstante, se las aplicará desde una perspectiva más allá de los hogares, para analizar también otras comunidades interpretativas o espacios de socialización.

En “El himno nacional”, las noticias sobre el secuestro, las condiciones y el espectáculo generan conversación en múltiples espacios —mediante el “cara a cara” o a través de internet—, así como prácticas personales. La primera categoría es la reapropiación de las tecnologías al volverlas objetos de significación para que dejen de ser mercancía, pasen a la economía moral y desechen su supuesta neutralidad. Se trata de las reapropiaciones con fines de reclamo político hacia la monarquía y fines delictivos para amplificar el secuestro y forzar al primer ministro a cumplir con el pedido. Hay objetivos informativos y espectacularizantes desde los medios de comunicación para tener presencia exclusiva e inmersiva en los operativos de búsqueda. También se habla de seguridad y vigilancia mediante el control de las pantallas.

Otra categoría es la objetivación como organización geográfica en los diferentes espacios de convivencia. Las pantallas toman presencia en distintos sitios y la televisión se mantiene como centro en locaciones como la habitación y los trabajos. Cobra también socialidad para reunir a su alrededor a los trabajadores de una clínica de salud, mientras que aparece asimismo la ritualidad de la reunión amena, con bebidas, comida, diversión y amigos en bares. Acá se conecta otro punto sobre la categoría de conversión para el intercambio simbólico. Los diálogos que se dan de forma explícita en los espacios mencionados son conversaciones espontáneas sin tanta estructuración o formalidad.

También hay una ruptura de los espacios fijos para consumo, pues los celulares permiten estar con las pantallas en diversos sitios: el niño, en el bar, que es sitio de trabajo de su madre; el consumo desde la cama gracias a la computadora; el celular en la calle y hasta en los baños para revisar o enviar fotografías.

El cuarto punto es la incorporación a la vida cotidiana de las pantallas y tecnologías. A la esposa del primer ministro, por ejemplo, también la acompaña la computadora mientras cuida a su bebé. Ella se entera de los requerimientos del secuestrador a través de internet, y no por su pareja; se trata por lo tanto de una forma de acceso a temas de la esfera pública desde el hogar. En cambio, para los trabajadores de la clínica y las otras personas en el bar, se vuelve tiempo de ocio y disfrute.

En “Odio nacional” aparece una menor cantidad de elementos en este apartado. Las apropiaciones son las más notorias: 1. la tecnología como herramienta de investigación estatal (cómputo forense, segmentación de búsqueda en redes sociales para identificar usuarios, etc.); 2. el uso instrumental delictivo y disruptivo del sistema de programación, que atenta contra la seguridad nacional; y 3. el producto empresarial: las abejas son manejadas por una corporación privada, concesionaria del servicio de polinización y a la vez de vigilancia en todo el país.

La organización espacial se reduce al hogar (la computadora en la sala de la periodista asesinada) y al trabajo (la agencia policial con distribución de puestos). La tecnología contribuye a desarrollar la labor sin la limitación de los espacios sólidos: en los operativos, como forma inmediata de comunicación y obtención de información de las bases de datos. Sobre la conversión para un intercambio simbólico aparecen las tendencias en redes sociales, a través de *hashtags* y del diálogo interactivo, con énfasis en el odio hacia el otro.

— 32 —

En “El momento Waldo” se reafirma la idea de que ver televisión va siempre más allá del mismo acto de estar frente a la pantalla, es decir, de las televidencias de primer orden (Orozco 2001). Entonces, ese proceso también se extiende a formas de reapropiación múltiples (antes, durante y después del consumo de la pantalla) en nuestra vida familiar, personal, laboral y en otras comunidades de significación.

La reapropiación alcanzada en la gente es sorprendente y exitosa para los intereses de la industria mediática. La campaña “Vota por Waldo” cobra existencia y discurso de verdad pública mediante una especie de campaña permanente: lo ven en conversatorios, interactúan con él en la calle y aparece en programas de televisión con los más conocidos entrevistadores de su país.

En cuanto a la objetivización, la campaña evidencia la potencialidad de cambiar y extender antiguos rituales de consumo que antes estaban en espacios tradicionales, como el hogar. De esta forma, la política se coloca como multimedial sin límites de espacio y tiempo: se transfiere la imagen de Waldo mediante distintas aplicaciones, el espectáculo se propaga a otras pantallas y a otros momentos de la vida, como las calles, para ser consumido sin horarios fijos ni otras restricciones del *broadcasting*.

Su incorporación y conversión cobra de este modo fuerza: el personaje político se vuelve normal, real, cotidiano; ya no hace falta empapelar los espacios públicos, sino llenar de contenido las pantallas para que el político esté presente en las ideas incluidas en la conversación pública. Por ejemplo, la gente coloca las pantallas en vez de sus rostros,

como bocas; se conectan con Waldo y este se vuelve una extensión de cada persona como pantalla y como político. El resultado es interferir en las hipermediaciones de las vidas de los ciudadanos e incluirse con potencialidad en el proceso de construcción de sentidos sobre la política.

## Imaginarios sobre los públicos

Cabrera (2004) contempla lo imaginario como capacidad o potencia creadora, a la vez que como una formación abierta de representaciones para interceder en el pensar e imaginar.

En “El himno nacional” existe una mirada al estilo frankfurtiano por las críticas a las industrias culturales. En este caso, el episodio se centra en la televisión como forma de reproducción técnica para la mercantilización, dominación y manipulación. También se ata a la idea de sociedad del espectáculo de Guy Debord, al tener a las personas todo el día frente a las pantallas, mediatizadas por las imágenes y la información, que poseen representaciones y construcciones de ese acontecimiento:

Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de diversiones, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. Es la afirmación omnipresente de la elección ya hecha en la Producción y su consumo corolario. Forma y contenido del espectáculo son de modo idéntico la justificación total de las condiciones y de los fines del sistema existente. (Debord 2012, 9)

Así, la economía capitalista mostrada somete bajo su lógica a los medios de comunicación. La manera de organización empresarial impulsa la búsqueda del espectáculo permanente y condiciona, por lo tanto, las prácticas periodísticas. Con ello los medios alcanzan *rating* y consiguen la interacción de la gente basada en su agenda y la propagación de su contenido, con beneficios de publicidad y ganancias.

También se remite a una mirada de los públicos como masas. Mientras el primer ministro desarrolla un acto de bestialismo o zoofilia en cadena nacional, los ciudadanos se vuelven espectadores, potencian el espectáculo de las pantallas, se callan, están pasivos, unificados y uniformados. Se vuelve una especie de *performance* trágico y distópico de lo social que finaliza con la muerte de su autor.

En la serie, además, se ve cómo la comunicación de las personas a gran escala se ha transformado tecnológica y organizativamente con el desarrollo de lo catalogado como “autocomunicación de masas”, en forma de red. Esta nueva forma de comunicarnos tiene entre sus principales características que los públicos se constituyen de forma horizontal y multidireccional, tienen interactividad a través de internet. Ya no es solo la masa uniforme, maleable y totalmente influenciada, sino que tiene posibilidad de reacción, agencia y lucha. Tal estado de las cosas se ha logrado asimismo con la proliferación y reapropiación (por parte de los públicos) de las redes de comunicación inalámbricas, la plataforma de comunicación prevalente en la actualidad en todas partes (Castells 2012, 210).

En “El momento Waldo”, se enfatiza cómo los ciudadanos se conectan con la política mediante el *pathos* —las emocionalidades—, incluso en sus momentos de ocio. Participan en la campaña también a través de la diversión y el juego. Se trata de relacionarse a través de las pantallas, con lenguajes audiovisuales coloridos y la expresión no verbal exaltada por el candidato, todo esto configurado a partir del personaje animado con funciones fáticas continuas para enganchar a la gente.

Siguiendo a Castells, en la sociedad red hay posibilidad de usar una estructura descentralizada que maximiza las oportunidades de activismo de la gente. Son espacios abiertos que permiten a los movimientos sociales activarse tanto en redes sociales como en el espacio físico, un híbrido al cual denomina “espacio de autonomía” (212). Se trata de desechiar el odio y el desprecio hacia la política. La gente genera un sentido de realidad de Waldo como político, lo aclaman para que forme su propia agrupación nacional, por fuera de los partidos tradicionales. Se sienten identificados; incluso él los defiende ante el candidato conservador, pues rechaza que los ciudadanos sean idiotas por confiar en una alternativa.

La cuestión crítica llega cuando el *pathos* debe conjugarse con el *logos* —las ideas— como elementos centrales. Si el proyecto se basa en la figura del candidato, entonces los ciudadanos recrean una democracia delegativa sin construcción política colectiva de lo social. Es decir, devienen en espectadores, en este caso de la comedia de la política, pues no retroalimentan la configuración del campo político ni interceden frente a sus representantes.

En el capítulo “Odio nacional”, los públicos son asimilados a la colmena o al enjambre de abejas robot. La serie aplica esta comparación: las abejas —a pesar de que cada una actúa según su programación— también se agrupan y asesinan. En cambio, los usuarios convergen en redes sociales y en otras pantallas e interactúan, también de forma individual, cada cual estructurado para decidir quién muere. Ese enjambre sería

una aglomeración de “usuarios” carentes de cualquier sentido gregario; individuos aislados. No obstante, y a pesar de esta desintegración de “lo público” en las redes digitalizadas, se puede observar que ante determinadas circunstancias un “enjambre” es capaz de aglomerarse en torno a un suceso que llamaremos *trending topic*. (Cuadra 2019, 12)

Así, el enjambre cobra expansión en redes, permite la creación de comentarios individuales que enfatizan en lo que Lidia Ferrari (2016) nombra “diversión en la crueldad”, ritual en el que los usuarios aparecen como espectadores del show, pero, con la actitud de un superior, se identifican con quien castiga y sienten un goce con sadismo incluido, según la visión del psicoanálisis. Sería un comportamiento de “masa red”, que presenta infinitas opiniones individuales con descomposición de lo político y alto consumo hedonista, según indica Cuadra.

Esta diversión en red y en las pantallas se refleja en los comentarios que piden la muerte de personajes. El juego se expande: al inicio tiene 63 mensajes y crece hasta 387 000 personas que usan el hashtag #MuerteA, y que finalmente también son víctimas de ese juego, en lo que sería una de las mayores matanzas masivas e inmediatas en el mundo.

Como expresa Pekka Himanen, parecería que las redes digitales funcionan de forma automática, a pesar de que en una estructura social son los actores y las instituciones quienes las programan. Las redes, “propulsadas por la tecnología de la información, imponen su lógica estructural a sus componentes humanos, a menos que, por supuesto, las vuelvan a programar, operación que por lo general supone un elevado coste social y económico” (Himanen 2002, 116-7).

Cuadra describe asimismo al “público red” como el paso de la masa red a la organización y autonomía, muchas veces con debate, acción y politicidad; a esa dinámica ondulatoria de los enjambres que salen de los purismos de masa pasiva o de público activo en las redes digitales para serlo también en el cara a cara. En “Odio nacional” aparecen al final, ciudadanos movilizados pidiendo verdad y justicia ante la muerte de miles de personas. Así, los movimientos sociales del siglo XXI se están formando en el “corazón de la sociedad red como nueva estructura social” (Castells 2012, 210). Y es justamente este espacio el que ha posibilitado que diversas organizaciones sociales se articulen no solo a nivel local o nacional (el ámbito recalcado en la serie) sino global, para luchar por la reivindicación de derechos, lo cual estaría ausente de las narrativas desplegadas en esos capítulos.

## Discusión y cierre

Los tres episodios analizados dejan en evidencia que el determinismo tecnológico puede ser muy perjudicial para la sociedad. Ante ello, es imprescindible hacer un análisis reflexivo, contextualizado y autocrítico sobre las nuevas plataformas de comunicación y sus usos. Se añade que las miradas fatalistas de la serie sobre la tecnología —algo similar a lo que Philippe Quéau señala como un “nuevo opio de los pueblos” (1995, 42)— tampoco son regla general.

El desarrollo técnico no es sinónimo automático de desarrollo social. Heidegger (1997) sugiere que es necesario que el ser humano mantenga la serenidad ante las cosas. Esto le permitirá tomar el control y saber utilizar la técnica, porque el sujeto debe decidir si los objetos técnicos penetran o no en su mundo. Esta serie muestra que la tecnología supera al ser humano, sale de su control (causando daños sociales y mortales) e incluso lo reemplazan como sujeto político.

Además, como expresa Winner (2008), adoptar un tipo de tecnología implica incidir en la estructura de un entorno social. La serie impulsa visiones críticas sobre su rol y utilización por parte de un sistema capitalista y de organizaciones que coadyuvan al vaciamiento de la política o a la irrupción desmedida y sin permiso en la privacidad. La tecnología es representada como causa de inmovilidad social e incluso como forma de favorecer aún más a los grupos de poder mediante el control instrumental de los datos de los sujetos.

Sobre la domesticación de las tecnologías, son notorias en la serie la transformación y convergencia de los usos sociales en múltiples espacios más allá del hogar, como sitios para el consumo de información política. Con lo inalámbrico se profundizan los

cambios y las rupturas del espacio y tiempo, lo que permite a las pantallas extenderse a la cotidianidad y obtener inmediatez. Estas últimas son elementos relevantes del proceso de hipermediación para la construcción de sentidos sobre la política, pues las campañas tienen más recursos para dialogar con la gente, causar empatía y enganchar mediante la profundización de los elementos emocionales y lúdicos. Asimismo, habilita una mayor interacción entre los ciudadanos por su interconexión instantánea en la red, aunque, si no se desarrollan apropiaciones *otras*, procesos pedagógicos y críticos de los usos de la tecnología, los deja en manos de los poderes o del mercado, que buscan amplificar sus intenciones utilitarias.

Si bien *Black Mirror* presenta una visión fatalista de la tecnología, este estudio se abordó sin el objetivo de posicionarse en una visión exclusivamente apocalíptica del tema. Los públicos son representados en su mayoría como meros espectadores, masa y consumidores ante un sistema capitalista basado en un funcionalismo extremo, reforzado por lógicas del espectáculo; pero ese mismo público también puede usar internet y las redes sociales para transformar positivamente la dinámica de la comunicación.

En el capítulo “Odio nacional”, hay un aporte en el modo de representar a los públicos como enjambres, pues se muestran los renovados comportamientos de los usuarios mediante la interconexión por redes sociales e internet. Se evidencia una forma efímera de agrupamiento, de colectivización espontánea alrededor de una demanda, tendencia o *trending topic*, para subsistir como organización sin cabeza jerárquica o líder potente de opinión, sino como red. Se critican también las estructuras algorítmicas de las aplicaciones dirigidas por los gigantes de internet, cuyo interés es ganar usuarios y actividad, generar la noticia, sin impedir el desarrollo de campañas que promulgan odio y que, en el episodio, dan paso a una matanza masiva.

La comunicación política no se remite solo al momento de la campaña, en que se consume información y publicidad en las pantallas (primer orden), sino también al pasado-antes (mediaciones culturales e históricas, actuación de la política y políticos, entre otros), al presente (interacciones múltiples de segundo y tercer orden) y al después-futuro (anhelos, sueños, proyectos de sociedad). Esto se nota en la insatisfacción mostrada hacia la política, en los reclamos existentes y en la búsqueda de alternativas por parte de la gente.

Los imaginarios de la serie no eliminan por completo la posibilidad de usar la tecnología, por ejemplo, para combatir al poder y fortalecer los procesos democráticos. Son al menos indicios presentados como formas de “autogobierno”. Uno de los objetivos de las redes sería instaurar y practicar una democracia fortalecida, basada en comunidades locales y virtuales en constante interacción. Aunque no siempre se logre, se buscaría ejercer autonomía tras no conseguir gestionar las crisis estructurales mediante las instituciones formales.

A la vez, esto sería un punto crítico de la serie en relación con la política, al enfatizar la distopía y no promover formas de quebrar el instrumentalismo, el determinismo social y tecnológico para intentar una transformación. Los ciudadanos pueden activarse



y estructurarse en una red de redes que permita aglutinar causas, reivindicar derechos o posicionar relatos alternativos al poder. Lo interesante es que esta articulación puede trasladarse entre el mundo virtual y el espacio físico, para cristalizar formas democráticas renovadas de participación para el cambio social.

*Black Mirror*, como potente serie de ficción en una plataforma gigante como Netflix, posee una enorme capacidad de difusión. Su contenido crítico, sin embargo, necesita una reapropiación por parte de los espectadores para no limitarse a un discurso tecnofóbico, sino producir usos y significaciones que propendan al fortalecimiento de la comunicación democrática, participativa y ciudadana. La ficción permite una conexión con los sentidos y prácticas de los sujetos; lo que se requiere aquí es una comprensión de la relación compleja e interseccional entre política, tecnología, cultura y los sistemas económicos que inciden en la construcción de las sociedades.

## Referencias

- Boczkowski, Pablo, y Eugenia Mitchelstein. 2015. *La brecha de las noticias: La divergencia entre las preferencias informativas de los medios y el público*. Buenos Aires: Manantial.
- Cabrera, Daniel. 2004. "La matriz imaginaria de las nuevas tecnologías". *Comunicación y Sociedad* 1: 9-45.
- Castells, Manuel. 2012. *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cigüela, Javier, y Jorge Martínez. 2014. "El imaginario social de la democracia en 'Black Mirror'". *Revista Latina de Sociología* 1: 82-101.
- Colomé, Gabriel. 2019. "La comunicación política en épocas de posverdad". En *Geopolítica y comunicación: La batalla por el relato*, coordinado por el Instituto Español de Estudios Estratégicos (IEEE), 79-92. Madrid: Centro Superior de Estudios de la Defensa Nacional (CESEDEN).
- Cuadra, Álvaro. 2019. *El príncipe posmoderno*. Quito: Ciespal.
- Debord, Guy. 2012. *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.
- Ellul, Jacques. 2004. "El orden tecnológico". En *Filosofía y tecnología*, editado por Carl Mitcham y Robert Mackey, 112-51. Madrid: Encuentro.
- Feenberg, Andrew. 2005. "Teoría crítica de la tecnología". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad* 5: 109-23.
- Ferrari, Lidia. 2016. *La diversión en la crueldad: Psicoanálisis de una pasión argentina*. Buenos Aires: Letra Viva.
- Heidegger, Martin. 1997. *Filosofía, ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Himanen, Pekka. 2002. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Madrid: Destino.
- Maldonado, Efendy. 2015. *Epistemología de la comunicación: Análisis de la vertiente Mattelart en América Latina*. Quito: Ciespal.

- McLuhan, Marshall. 1996. *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Buenos Aires: Paidós.
- Murolo, Leonardo. 2012. "Nuevas pantallas: Un desarrollo conceptual". *Razón y Palabra* 16: 55-65.
- Orozco, Guillermo. 2001. "Audiencias, televisión y educación: Una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones". *Revista Iberoamericana de Educación* 27: 155-75.
- Quéau, Philippe. 1995. *Lo virtual: Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.
- Silverstone, Roger, Eric Hirsch, y David Morley. 1996. "Tecnologías de la información y de la comunicación y la economía moral de la familia". En *Los efectos de la nueva comunicación*, editado por Roger Silverstone y Eric Hirsch, 39-57. Barcelona: Bosch.
- Suazo, Natalia. 2018. *Los dueños de internet*. Buenos Aires: Debate.
- Tutivén, Carlos, Héctor Bujanda, y María Zerega. 2017. "The future is broken: Lecturas heterotópicas de 'Black Mirror'". *Nómadas* 47: 81-95.
- Whitaker, Reg. 1999. *El fin de la privacidad*. Madrid: Paidós.
- Williams, Raymond. 1992. *Historia de la comunicación*. Madrid: Bosch.
- Winner, Langdon. 2008. *La ballena y el reactor: Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa.