

# COMUNICACIÓN

- La imagen**  
*Análisis y representación de la realidad*  
ROBERTO APARICI, JENARO FERNÁNDEZ BAENA, AGUSTÍN GARCÍA MATILLA, SARA OSUNA ACEDO
- La divulgación científica**  
*Estructuras y prácticas en las universidades*  
AGUSTÍN VIVAS MORENO, DANIEL MARTÍN PENA Y MACARENA PAREJO CUELLAR
- Austeridad y clientelismo**  
*Política audiovisual en España en el contexto mediterráneo y de la crisis financiera*  
ISABEL FERNÁNDEZ ALONSO (COORD.)
- La radio universitaria**  
*Gestión de la información, análisis y modelos de organización*  
AGUSTÍN VIVAS MORENO, DANIEL MARTÍN PENA Y MACARENA PAREJO CUELLAR
- Comunicación política y democracia en América latina**  
JUAN PABLO ARANCIBIA CARRIZO  
CLAUDIO SALINAS MUÑOZ (EDS.)
- Videoactivismo y movimientos sociales**  
*Teoría y praxis de las multitudes conectadas*  
FRANCISCO SIERRA  
Y DAVID MONTERO (EDS.)
- Tendencias en comunicación**  
*Cultura digital y poder*  
RAMÓN ZALLO ELGEZABAL
- La educación mediática y los profesionales de comunicación**  
ALEJANDRO BUITRAGO, EVA NAVARRO Y AGUSTÍN GARCÍA MATILLA (EDS.)
- La educación mediática en la universidad española**  
JOAN FERRÉS PRATS  
Y MARIA JOSE MASANET (EDS.)
- Niños y jóvenes ante las redes y pantallas**  
M.ª AMOR PÉREZ-RODRÍGUEZ, ÁGUEDA DELGADO-PONCE, ROSA GARCÍA-RUIZ Y M.ª CARMEN CALDEIRO
- Cultura Transmedia**  
HENRY JENKINS, SAM FORD  
Y JOSHUA GREEN
- Reportalismo de Televisión**  
*Guía de buenas prácticas del reportero audiovisual*  
CARLES MARÍN (COORD.)
- Por una mirada-mundo**  
*Conversaciones con Michel Sénécal. Un recorrido por la trayectoria de uno de los grandes teóricos de la comunicación y la cultura*  
ARMAND MATTELART
- De Orwell al cibercontrol**  
ARMAND MATTELART Y ANDRÉ VITALIS
- Crisis del sistema, crisis del periodismo**  
*Contexto estructural y deseos de cambio*  
RAMÓN REIG
- Ecología de los medios**  
*Entornos, evoluciones e interpretaciones*  
CARLOS SCOLARI (ED.)
- La aldea global**  
*Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI. La globalización del entorno*  
ÚLTIMO TRABAJO DE MARSHALL McLUHAN  
MARSHALL McLUHAN Y BRUCE POWERS

## ¡SONRÍE, TE ESTÁN PUNTUANDO!

*Narrativa digital interactiva  
en la era de Black Mirror*

Roberto Aparici y David García Marín  
(coords.)

Ángel Barbas, Fernando Bordignon,  
Ramón Ignacio Correa, Carlos Escaño,  
Graciela Esnaola Horacek, José Antonio Gabelas,  
Fernando Irigaray, Henry Jenkins, Anahí Lovato,  
Leonardo Murolo, Ana Sánchez Zarco, Carlos  
Scolari, Alejandro Segura Vázquez, María Valdez

13

gedisa  
editorial

## Referencias

- Althusser, L. (2003). *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*, Nueva Visión, Buenos Aires.
- Barbas, Á. (2013). «Volver a pensar la educomunicación», en Aranda, D., Creus, A., y Sánchez-Navarro, J. (eds.), *Educación, medios digitales y cultura de la participación* (págs. 119-135), UOC Press. Barcelona.
- Barthes, R. (1977). «Introducción al análisis estructural de los relatos», en Niccolini, S. (comp.), *El análisis estructural*, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires.
- Castells, M. (2011). *Comunicación y poder*, Alianza, Madrid.
- (2012). *Redes de indignación y esperanza*, Alianza, Madrid.
- Chomsky, N., Herman, E. S. (2009). *Los guardianes de la libertad. Propaganda, desinformación y consenso en los medios de comunicación de masas*, Crítica, Barcelona.
- De Ugarte, D. (2007). *El poder de las redes*, El Cobre, Barcelona.
- Eagleton, T. (1997). *Ideología. Una introducción*, Paidós, Barcelona.
- Foucault, M. (2005). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*, Alianza, Madrid.
- (2012). *Tecnologías del Yo. Y otros textos afines*, Paidós Ibérica, Barcelona.
- Habermas, J. (1999). *Problemas de legitimación en el capitalismo tardío*, Cátedra, Madrid.
- Hardt, M., y Negri, A. (2004). *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*, Debate, Barcelona.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, Organización Panamericana de la Salud. Recuperado de: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Liotard, J. F. (2012). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*, Cátedra, Madrid.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*, UOC Press, Barcelona.
- Martínez, G. (2012). *CT o la cultura de la transición. Crítica a 35 años de la cultura española*, Debolsillo, Barcelona.
- Masterman, L. (1993). *La enseñanza de los medios de comunicación*, De la Torre, Madrid.
- Mattelart, A. (1998). *La mundialización de la comunicación*, Paidós, Barcelona.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona.
- Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad*, Paidós, Barcelona.
- Salmon, C. (2013). *La ceremonia caníbal. Sobre la performance política*, Península, Madrid.
- Segura, A. (2013). «Poder y transmedia en la sociedad red: el transpoder mediático», *Razón y palabra*, 83. Recuperado de: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/11\\_Segura\\_V83.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N83/V83/11_Segura_V83.pdf)
- Valles, J. R. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*, Nuevos Hispanismos, Madrid.

## 13

### La desnaturalización del relato tecnológico en *Black Mirror*

Roberto Aparici  
y José Antonio Gabelas

#### Introducción

La narración de Charlie Brooker desnaturaliza el «relato tecnológico», exhibe con sarcasmo los espejismos de las tecno-utopías y revisita y recrea el canon narrativo. Sin continuidad argumental, sin actores principales. En un escenario futurista abducido por la tecno-ficción.

El punto central narrativo de esta serie focaliza su enunciación en el uso y las consecuencias de la tecnología del código binario, donde el software «anima» el panóptico de los dispositivos, que siempre son el último eslabón entre los que dictan los algoritmos y el propio usuario e interactuante. No obstante, entender la tecnología sólo como herramienta o instrumento, o como consecuencia que desnaturaliza la naturaleza humana, ofrece una visión sesgada. ¿Presenta *Black Mirror* un discurso en un escenario posttecnológico en el que la relación humano-inteligencia artificial es parte de un mismo entorno?

#### La narrativa de *Black Mirror*

*Black Mirror* rediseña una narrativa sin sujeto y sin enunciador. Es infinitud de microrrelatos del show en una estructura descentralizada

y periférica. En su moralidad (ni buenos, ni malos, ¿una ética neutra?); política (ni conservadores, ni progresistas, ¿un centro descentrado?); narrativas (ni continuas, ni discontinuas, sin clausura, ¿más allá de la transnarrativa?); geográficas (ni centrales, ni periféricas, ni público, ni privado, ¿bucles en laberinto?).

Hernández y Muiño (2014)<sup>1</sup> señalan que la serie refleja ese espejo negro en todas las pantallas y sus convergencias que utilizamos (*smartphones*, portátiles, consolas, tabletas). Una caja negra que husmea la miniserie y que entra en la locura de la meritocracia en la Red, que demuestra cómo la tortura se puede convertir en espectáculo y penetra en los hilos más íntimos de las relaciones humanas. Una memoria registrada en un chip es el inquietante icono con el que concluye la primera temporada.

El espejo roto, sugiere Pousa (2013), es una sutil metáfora audiovisual donde se da la amenaza y el miedo a una evolución tecnológica movida por la respiración digital. Los tres primeros capítulos desfilan como imagen especular que hibrida sátira, absurdo y tecnología en las miradas clavadas de las audiencias que ansían que se abra cada vez más el telón del espectáculo. En el primero, las redacciones de las grandes cadenas celebran su comadreo con el equipo asesor del ministro en sus decisiones y ambiciones. El *feedback* que analiza y mide las audiencias minuto a minuto, *frame a frame*, y la construcción de la imagen pública del político son los fundamentos del *reality*. En el segundo episodio cristaliza la abducción desde la apenas distinción humanidad-máquina, todo es posible para obtener un mérito. La temporada se cierra con la prótesis de la realidad, recogiendo la propuesta de Eco (1988). Un chip hará posible mover las telarañas del pasado en un matrimonio que se hace público.

Señala Pousa que el espacio virtual funciona como un espejo donde los individuos no se miran, se proyectan. Ni espectadores, ni protagonistas, ni interactuante, ni emisores, ni receptores. Los mecanismos de identificación y proyección de la narrativa tradicional son microrrelatos del show panóptico postmoderno en un entorno inmersivo donde la individualidad se disuelve en un colectivo, espacio-tiempo hiperreal. No existen miradas entre los personajes, tampoco relaciones, se trata de una comunicación-convivencia-cultura mediada e intermediada por las prótesis tecnológicas. Ni *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Wier, 1998), ni *Gattaca* (Andrew Nicol, 1997) se acercan a las orillas oscuras del panóptico

1. Paola Hernández y Luis Muiño, «¿Por qué nos gustan tanto las series?», en *La Vanguardia*.

de Orwell, hasta el soma de Huxley, pasando por *Ubik* de P. Dick: «La realidad es aquello que cuando dejas de creer en ella, no desaparece».

Así como la narrativa tradicional y la industria cultural clásica (Errando, 2012) afirmaba la dimensión identificativa espectral con el protagonista y la estrella, en *Black Mirror* se invierte el proceso. Los actores pueden convertir su diminuta celda o cubículo, y su pedaleo en su propio canal, un acceso a la fama al alcance de cualquiera dispuesto a entrar en el circuito de la realidad paralela. Observamos imágenes de triunfadores, del jurado, del público-fantasma virtual formadas por avatares, simulaciones, representaciones y códigos algorítmicos.

En el episodio «The Entire History of You», por ejemplo, el presente narrativo es un futuro mediado por la tecnología que pronto podrá ser presente. La incrustación del *grain* (dispositivo) que filma y archiva todas las miradas de su portador reclama el futuro. Estas imágenes se pueden autovisualizar, de manera que las distinciones que refleja Requena (1985), entre deseo, objeto y distancia son absorbidas en el puro acto escópico de la automirada.

Recoge Alvaro Liuzzi (2014) que las mutaciones e hibridaciones entre los medios de comunicación tradicional y el nuevo escenario mediático, tanto en sus audiencias como en sus consumos, invitan a revisar las miradas de McLuhan, W. Ong, Postman y Scolari desde la teoría de la «ecología de los medios» (*Media Ecology*), que concibe los medios de comunicación como especies en un ecosistema, en el que nacen, crecen y sobreviven y donde «ningún medio existe solo o tiene significado solo, sino en permanente relación con otros medios» (McLuhan, 1964).

Jenkins (2009)<sup>2</sup> invita a que miremos al Gran Hermano. Arranca la serie en su primera temporada con «The National Anthem». Un terrorista secuestra a Susannah, la «princesa del pueblo», y exige para su liberación que el primer ministro británico practique sexo con un cerdo en directo, en *prime time* para las cámaras de todo el país. Se abre el telón y la intimidad se convierte en un indefinido *reality show*. Telerrealidad panóptica en la que todo vale por la audiencia. Presenciamos el «himno nacional», en el que una «agenda clonada» asfixia y comprime el oxígeno narrativo.

*Black Mirror* es referencia para el estudio de la era posttelevisiva. Es rito y es el ritual del espectáculo que precisa liturgia del simulacro y la telerrealidad. No es alternativo al modelo audiovisual mercantilista industrial, sino paralelo. Entiende que las audiencias están segmentadas, y que los públicos se organizan en nichos de mercado, hoy muy

2. Henry Jenkins on transmedia. En <https://www.youtube.com/watch?v=Nk3pahtpsVY>

atraídos por las series bien producidas y bien guionizadas. Los públicos (digamos audiencias y usuarios) son un número, un dato estadístico explotable. Un producto obtenido a cualquier precio. Todo por el *rating*.

Una mecánica y dinámica comercial que es convergente, y denominamos «agenda clonada». Enfatiza el producto (programa) y entroniza la función comercial de la comunicación desde un estratégico combinado de sinergias: *feedback* para la promoción, programa convertido en noticia dentro de otros medios. Se implantan parásitos omnipresentes que repueblan todos los espacios mediáticos (en las escaletas de televisiones y radios, de tertulias y debates...). Intereses conectados donde el producto potencia otro producto y a la inversa.

Señalamos que la esencia de «la realidad de la telerrealidad»<sup>3</sup> radica en que es una televisión aparentemente real (explosión de la realidad en estado puro), adulterada por los usos del mensaje televisivo (discursos inarticulados, inconexos de lo cotidiano, con grado cero de narratividad) y capaz de crear sus propios acontecimientos mediante la participación del espectador —ahora más protagonista—. Para comprobar esta «esencia» podemos enunciar hasta doce indicadores, seis de los cuales destacamos en el análisis de *Black Mirror*:

- La espectacularidad: principal componente de la televisión actual como hiperconstrucción a conciencia de la realidad. El factor sorpresa es asimismo determinante: incita al morbo y consigue mantener al público en vilo. La intriga es el eslabón de oro, desarrollado espléndidamente por *Juego de Tronos*. Y que en el caso de *Black Mirror* se ha intentado conseguir entre sus temporadas, con menos éxito.
- La serialidad: emisión por entregas; técnica de enganche del espectador. En unos, el espacio se corta en momentos clave, mientras el presentador advierte: «Seguimos grabando». Otros están organizados por capítulos (semanales o diarios), o por días (los lunes, la gala; los jueves, el debate oficial, donde se tratarán los temas más destacables de la semana).
- El voyeurismo televisivo: la telerrealidad ha consagrado el voyeurismo como uno de los principales elementos del modelo televisivo actual, «una visibilización a ultranza de la intimidad» (Imbert, 2004:69). Y se considera una visibilización sin ningún tipo de barrera: cuanto más

3. *La realidad de la telerrealidad*. En <http://www.mediterranea-comunicacion.org/articulo/view/2016-y7-n1-la-realidad-de-la-telerrealidad-escaner-de-una-sociedad-hiper-televisiva>

transparentes sean las historias mejor, porque será más fácil hacer espectáculo. Máxime cuando el sexo, la polémica, las penas más ocultas y lo políticamente incorrecto protagonicen los hechos.

- Multiformato televisivo (relación recíproca entre contenidos y formatos). El programa adquiere un determinado formato; el que resulte más idóneo para los contenidos que estiman mostrar, o, según el formato al que quieran aspirar, los programadores crean, moldean, ajustan e insertan una serie de contenidos. La telerrealidad está normalmente organizada en un espacio llamado contenedor —herencia de la era postmoderna— al mismo tiempo en que aglutina diversos géneros televisivos (informativo, entrevista, espectáculo, concurso...).
- Nuevas tecnologías y redes sociales. A los telespectadores se les despliega una amplia variedad de posibilidades prácticas con las que incrustarse —como un contenido más— en los programas. Desde que cobró sentido con la llegada de los modelos noventeros, el telespectador es cada vez más enérgicamente el rey del show. Y esta tendencia ha consumado tanto éxito entre los programadores que es él quien elige a los actores mediáticos que permanecerán en el espectáculo; algunos incluso deciden sumarse a él. En los últimos años se ha divisado una particular característica:
- Internet y redes sociales. Plataformas sobre las que el programa puede ir construyéndose o modificándose. Actualmente, la televisión mantiene una estrecha y transversal relación con Internet. Todos los programas tienen su esfera digital: espacios en los que se vuelcan los contenidos y donde se genera un aura, alrededor de la cual las audiencias activas y semiactivas interactúan. Asimismo, son espacios empleados por los fans para elaborar sus contracontenidos (discursos con potencialidad inherente de desviar el transcurso del relato oficial del programa).

El análisis de los bastidores del *reality show* conduce la reflexión a la aldea global McLuhiana, donde se describen las galerías conectadas. Emerge la idea de tribu en esta gran aldea ubicua e hiperpresente, saturada de gratificaciones inmediatas. Una tribu que enfatiza los espacios afines. Las relaciones, antes marcadas y valoradas por la proximidad física y el vecindario, ahora están trazadas y diseñadas desde los intereses comunes.

La estructura panóptica de la Red subraya nuestra condición de sujetos que circulan por el relato como objetos. La distancia crítica que siempre existió en los grandes relatos religiosos, educativos, políticos, ideológicos, hoy lo ocupa el ritual del show. La mayoría mira el minuto de gloria de cualquiera a cualquier precio.

## El relato evangélico de la tecnología en *Black Mirror*

La serie nos muestra un individuo profundamente pasivo despojado de su capacidad para controlar los procesos más elementales que rodean y definen su mundo. Bajo un relato de opacidad tecnológica en el que los dispositivos se convierten en objetos indescifrables, en cajas negras desconocidas, el sujeto aparece como ser minúsculo y desprotegido frente a la omnipotencia de la tecnología. El dibujo de un entramado tecnológico más poderoso que la propia humanidad nos lleva a una deificación de la tecnología que presenta a los nuevos dispositivos electrónicos digitales como nuevas deidades y objetos de culto a los que hay que admirar y temer. La mirada crítica hacia la tecnología descubre aquí otro sendero que coloca a los dispositivos digitales como oráculos omniscientes que someten al individuo, a partir de un relato claramente evangélico que presenta al ser humano como sujeto dependiente de un ser superior de cuya voluntad todo depende. El humano en *Black Mirror* se configura como un sujeto paciente de la acción de la tecnología, que se rebela frente a sus usos ideales y programados. En este sentido, afirma Boito (2014a):

[En *Black Mirror*] armados con nuestros dispositivos tecnológicos, no salimos de una posición pasivizada: o bien somos espectadores o bien parte del espectáculo mediatizado/mercantilizado produciendo imágenes.

El conflicto narrativo de la serie ofrece una lucha permanente entre humano y máquina por lograr la posición hegemónica dentro de las tramas, llegando siempre a un final en absoluto esperanzador para el futuro de la humanidad. En *Black Mirror* se hace presente otro de los relatos que tradicionalmente los textos sagrados han explotado de forma extensiva: la exhibición de los castigos que recibirán aquellos que contravengan los comportamientos que dictamine el dogma. El régimen punitivo mediado por la tecnología lo observamos en «Caída en picado», donde las sanciones consisten en la reducción de puntos de valoración que se consiguen a través de una omnipresente red digital que construye todo el sistema social. En este sentido, especialmente crudo es el capítulo de la primera temporada «Oso blanco», donde el culto por las pantallas se pone en conexión con una renovada asunción de la sociedad del espectáculo y la mercantilización del sistema carcelario de una hipotética sociedad futura. Boito (2014b) analiza el episodio con las siguientes palabras:

Victoria Skillane, la protagonista, es condenada por filmar el secuestro y asesinato de una niña a manos de su novio Ian, quien se suicidó en la celda antes de tener sentencia. Ella se convierte en objeto de castigo en la máquina punitiva que alimenta el Parque de Justicia Oso Blanco. Diariamente repite una rutina completa al despertar en un lugar desconocido, sin memoria reciente ni pasada. Descontextualizada completamente, es sumergida en una persecución por parte de personas disfrazadas (los cazadores) bajo la mirada de decenas de personas que no intervienen en su auxilio y se limitan a filmar (los espectadores). El ejercicio de la justicia es un parque de diversiones donde «todos participan» filmando, llevando a sus hijos a ver este espectáculo o siendo los actores que construyen la escena para el castigo de Skillane y el goce del resto. La serie muestra que «no hay afuera» en la relación espectacular y que la creciente mediatización de la experiencia supone el alejamiento de la vivencia singular, heterogénea y en primera persona por «paquetes de experiencia» mercantilizados y espectaculares.

*Black Mirror* nos narra un mundo con un nuevo dios: la tecnología. Describe un asfixiante espacio de relaciones entre humanos y máquinas donde el orden social es establecido por fuerzas algorítmicas que se quedan fuera del conocimiento y el control del individuo. Dibuja una sociedad en la que el comportamiento humano queda a merced de las normas no escritas que dictan las redes sociales, donde la vida queda reflejada de forma simulada para contentar a la divinidad que puede llevar al sujeto al paraíso de las cinco estrellas o castigarle con el infierno de la invisibilidad digital y la exclusión social.

## Observaciones finales

¿Qué sucede si nuestro cuerpo se convierte en prótesis, no sólo en su forma, sino también en sus funciones y vemos, oímos, sentimos y respiramos por una segunda piel?

¿Qué pasa con nuestros sentidos sin son reducidos, filtrados, amplificados o anulados por los dispositivos que genera la inteligencia artificial?

¿Qué ocurre cuando los algoritmos establecen la agenda sanitaria, educativa, social, financiera y cultural de una civilización?

¿Tienen fin o cierre las sucesivas mutaciones e hibridaciones de lenguajes, formatos y narrativas? ¿A qué velocidad se producen los cambios en este ecosistema, y qué papel desempeña la evolución de nuestro cerebro? ¿Estamos en la celebración de la gran asimetría conocimiento=datos, inteligencia humana=inteligencia artificial?

Sugiere Manovich que hoy el software está al mando. Lo necesitamos para comprender y ejercitar cualquier tarea en la Web, para ex-

plorar la información, para convertir la nube en algo útil. La epistemología es una rama de la filosofía que cuestiona el conocimiento. *Black Mirror* es una inquietante puerta postmoderna que cuestiona nuestra naturaleza humana desde los espasmos de la tecnología.

¿Quién mira al Gran Hermano? ¿Quién dicta los algoritmos?

## Referencias

- Boito, M. E. (2014). *Capitalismo/sensibilidad/violencia: forma mercancía y sensibilidad snuff*. Extraído el 23 de julio de 2017 de <http://www.redalyc.org/pdf/184/18447748002.pdf>
- Eco, U. (1988). *De los espejos, de otros ensayos*, Lumen, Barcelona.
- García Pousa, L. (2013). «El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en *Black Mirror*», en *Secuencias. Revista e historia del cine*, n.º 38, págs. 47-54. Disponible en <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5863> Consulta agosto de 2017.
- Imbert, G. (2003). *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular*, Gedisa, Barcelona.
- Errando Palao, J.A. (2012). «El goce en directo, la interpretación en diferido: el modelo difusión en tiempos reticulares a través de *Black Mirror*», Actas. IV Congreso Internacional Latina de Comunicación. Disponible en [http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012\\_actas/055\\_Palao.pdf](http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/055_Palao.pdf) Consulta agosto 2017.
- Escudero Manchado, L., y Gabelas Barroso, J. A. (2016). «La realidad de la tele-realidad: escáner de una sociedad (híper) televisiva», en *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7(1), 91-117. Disponible en <http://mediterraneacomunicacion.org/>. DOI: <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.6>
- González Requena, J. (1985). *Introducción a una teoría del espectáculo*. Disponible en <http://www.gonzalezrequena.com/resources/1985%20Introducci%C3%B3n%20a%20una%20teor%C3%ADa%20del%20espect%C3%A1culo.pdf> Consulta Agosto 2017.
- Hernández, Paola, y Muiño, Luis (2014). «¿Por qué nos gustan tanto las series?», en *La Vanguardia*. Disponible en <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20141205/54421043623/por-que-nos-gustan-tanto-las-series.html> Consulta agosto de 2017.
- Lessig, L. (2009). *El código 2.0*. Disponible en <http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2011/07/El-c%C3%B3digo-2.0-Lawrence-Lessig.pdf> Consulta de agosto 2017.
- Manovich, L. (2013). *El software está al mando*, UOC-Press, Barcelona.
- Liuzzi, A. (2014). *El documental interactivo en la era transmedia: de géneros híbridos y nuevos géneros narrativos*. Disponible en <https://medium.com/trans-media-historitelling/el-documental-transmedia-g%C3%A9neros-h%C3%ADbridos-c%C3%B3digos-narrativos-y-experiencias-de-consumo-8b00dde2039f> Consulta agosto de 2017.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media*, MIT.

14

## Performance del yo digital: Fantasmagorías de la sumisión en la mente colmena

Ramón Ignacio Correa García<sup>1</sup>

*Una sociedad capitalista requiere una cultura basada en imágenes. Necesita suministrar muchísimo entretenimiento con el objeto de estimular la compra y anestesiar las lesiones de clase, raza y sexo. Y necesita reunir cantidades ilimitadas de información para poder explotar mejor los recursos naturales, incrementar la productividad, mantener el orden, hacer la guerra y dar trabajo a los burócratas.*

Susan Sontag

Ella tiene cuenta en Instagram y en Twitter con casi cincuenta mil seguidores en cada una; hace unos años ganó tres millones de euros por intervenir en dos campañas publicitarias; viaja siempre en primera clase; tiene dos niñas que la cuidan noche y día; igualmente posee un libro donde se detalla lo sofisticada y consentida que es..., ella es *Choupette*, la gata del diseñador de moda Karl Lagerfeld. «La manifestación paradójica del yo en la sociedad informacional», como afirma Castells (2005), nunca alcanzó cotas tan elevadas de estulticia como en este caso.

1. Profesor titular de la Universidad de Huelva especializado en pedagogía e imagen. Su último libro es *Imagen y control social*.