



Narrativas audiovisuales líquidas sobre masculinidades futuras: identidad de género en Black Mirror

Liquid audiovisual narratives of future masculinities: gender identity in Black Mirror



Videopresentación

Dr. José Luis Valhondo Crego

Universidad de Extremadura

jvalcre@unex.es

Recibido: 21 de agosto de 2020.

Aceptado: 14 de septiembre de 2020.

Received: August 21st 2020.

Accepted: September 14th 2020.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

DOI: <https://doi.org/10.21555/rpc.v0i2.2335>

Cómo citar: Valhondo Crego, J. L. (2020). Narrativas audiovisuales líquidas sobre masculinidades futuras: identidad de género en Black Mirror. *RPC*, (2), 45–51. <https://doi.org/10.21555/rpc.v0i2.2335>

Revista Panamericana de Comunicación, Año 2, N. 2, julio-diciembre 2020, pp. 45-51.

El presente texto nace al amparo financiero del grupo ARDOPA (UEx), cuyo Investigador Principal es el Profesor Agustín Vivas Moreno.

RESUMEN

Las representaciones cinematográficas de identidades en la cultura popular nunca han sido arbitrarias; funcionan negociando significados políticos con sus públicos. Las imágenes de los medios pueden ayudar a emancipar o limitar el potencial de los representados. Partiendo de que la masculinidad siempre ha sido un *significante flotante* listo para ser rearticulado, este texto tiene como objetivo analizar la representación masculina presente en el primer episodio de la quinta temporada de *Black Mirror*, titulado *Striking Vipers*, que da nombre al videojuego que comparten los protagonistas.

Los resultados señalan las contradicciones de la representaciones mediáticas que afectan al debate sobre la identidad de género y la *performatividad*. Por una parte, las premisas del relato apoyan una tesis emancipadora de las identidades de género, basada en la conciencia de su *performatividad*. Por la otra, el desenlace contradice esta idea generando una representación conservadora y tradicional a pesar de su aparente carácter progresista, que se enmascara con la distopía tecnológica.

Palabras clave: masculinidad; performatividad; distopía; televisión; identidad.

ABSTRACT

*Cinematographic representations of identities in popular culture have never been arbitrary; they work by negotiating political meanings with their audiences. Media images can help to emancipate or limit the potential of those represented. Assuming that masculinity has always been a floating signifier ready to be rearticulated, this text aims to analyze the male representation present in the first episode of the fifth season of *Black Mirror*, entitled *Striking Vipers*, which gives its name to the video game shared by the protagonists.*

The results point out the contradictions of media representations that affect the debate on gender identity and performativity. On the one hand, the premises of the story support an emancipatory thesis of gender identities, based on the awareness of their performativity. On the other, the outcome contradicts this idea, generating a conservative and traditional representation despite its apparent progressive character, which is masked by technological dystopia.

Keywords: *masculinity; performativity; dystopia; TV; identity.*

INTRODUCCIÓN

Este texto forma parte de un proyecto que pretende ensamblar los relatos que socialmente nos contamos dentro de eso que entendemos como el meta-relato de la masculinidad. Como otras construcciones sociales, esa masculinidad ha dejado de ser un relato monolítico y aparentemente sólido para transformarse en una construcción social múltiple y líquida, tal y como señala Judith Butler (2011) para las identidades de género. Este texto ocupa de un episodio de *Black Mirror* (Zeppotron, 2011), que incluye cuestiones relevantes respecto a esa definición al entrecruzar varios ejes de identidad en sus personajes principales.

En primer lugar, aborda la cuestión masculina no solo en relación con lo femenino sino, también, como producto de la interacción entre hombres. En segundo lugar, incluye la dimensión racial, con dos protagonistas negros. En tercer lugar, indica un eje de identificación relacionado con una generación que se ha socializado con los videojuegos.

La serie inglesa, difundida a través de *Netflix* ha destacado por presentar distopías en las que las identidades sociales de sus protagonistas se ven resigni-

ficadas en interacción con las tecnologías de la información y la comunicación. En este episodio, la cuestión se centra en la identidad de género y la orientación sexual.

Se analiza el contenido del episodio apoyándolo en el marco teórico del interaccionismo simbólico de Ervin Goffman (1959). Este marco sirve para presentar la identidad social como producto de la *performatividad*, en el sentido que le concede Butler. Se exploran las metáforas de Goffman aplicadas a la masculinidad: dramaturgia, juego y rito.

Para la posmodernidad, la masculinidad representa otro meta-relato más. Desde el enfoque de Lyotard (1979), se entiende aquí la posmodernidad, no como un período que sigue a la modernidad, sino como un cambio en el modo en que nos relacionamos con las antiguas certidumbres del conocimiento establecidas desde la Ilustración europea. Por ello, el concepto de gran narrativa o meta-relato expresa la crítica hacia las estructuras de conocimiento que han servido a las instituciones que detentaban el poder para legitimar el monopolio de la verdad y suprimir la discrepancia intelectual. El aspecto positivo de la posmodernidad radica

en la suspicacia que expresa ante esas verdades esenciales que tienen consecuencias performativas en la cotidianeidad. Esas estructuras de conocimiento se mantienen socialmente a través de pequeños relatos diarios que, agrupados, apuntan hacia ese gran relato que les otorga sentido, apelando a los individuos a comportarse y dirigir su conducta de acuerdo con él. La posmodernidad enfatiza la sospecha del valor de estas verdades, incluso en los relatos considerados más sólidos, relacionados con la Ciencia.

Este cambio en la visión de la construcción del conocimiento lleva aparejada toda una revisión de la función del lenguaje como vehículo comunicativo. En vez de ser considerado una estructura sólida y estable, el lenguaje también ha sido objeto de las sospechas de la posmodernidad y ha pasado a comprenderse como una estructura cuyo centro y periferia están sujetos a desplazamientos. Cualquier concepto, por ejemplo, un rasgo de personalidad, contiene en su propia definición un dualismo que da sentido a su significado. De manera que la ideología masculina en la modernidad y sus valores (fuerza, independencia y asertividad) coexisten con su negación, oposición o, como mínimo, una sombra de amenaza.

Fruto de ese desplazamiento del significado, autores como Hall y du Guy (2011) han señalado la masculinidad como un significante vacío. No deja de ser otra estructura lingüística performativa cuyo significado evoluciona y se completa perpetuamente, a pesar de los intereses de distintos actores sociales e instituciones en pretender fijar su sentido, para disputar la hegemonía cultural. En cuanto a la performatividad, Judith Butler (2011) ha sido una de las teóricas que más ha contribuido a señalar la naturaleza performativa del lenguaje y de los sistemas semióticos en general. Para Butler, el género se construye socialmente, en la cotidianeidad de nuestras relaciones. También, por supuesto, en el modo en que nos relacionamos con los pequeños relatos que se nos ofrecen en nuestras vidas diarias.

Butler enfatiza la idea de que los sistemas simbólicos socialmente asimilados producen efectos performativos; inciden en la conformación de las identidades de los individuos a través de la acción. Las palabras articuladas no sólo son símbolos, sino que tam-

bién provocan efectos en la conducta propia o ajena. Lo que yo me digo, el relato que me cuento sobre mi identidad, tiene efectos sobre mi conducta.

El valor de los símbolos que empleamos es el producto de nuestras acciones sociales y los intercambios que se establecen día a día. Nuestras palabras y nuestros relatos son las monedas de los intercambios simbólicos diarios, y como tales, tienen efectos sobre lo que hacemos y cómo queremos hacerlo. Esta idea parece muy evidente al referirnos al dinero como sistema simbólico, pero se cumple del mismo modo con el lenguaje. Por mucho acuerdo que exista entre naciones e instituciones, un “patrón oro” no puede históricamente a perpetuidad congelar el valor de los objetos de nuestro mundo. El dinero y el lenguaje, como sistemas simbólicos, guardan un valor respecto a sí mismo (los economistas lo denominan “interés”).

Ervin Goffman (1959) investigó durante décadas el modo en que se produce el intercambio de símbolos en nuestras relaciones cotidianas. Dicho de otro modo, centró sus esfuerzos en indagar sobre el interaccionismo simbólico en sociedad. Nos relacionamos a través de esos símbolos cuyo valor evoluciona.

Según Goffman, la gente actúa en el marco de guiones sociales significativos donde desarrollan roles dramáticos que llevan ensayando toda la vida. Los guiones sociales sobre la masculinidad, por ejemplo, son pequeños relatos desplegados cotidianamente en los que un individuo sabe cómo debe comportarse como hombre frente a cómo se comportaría una mujer. En esos marcos sociales, cada uno interpreta su papel según un guion preestablecido y mediante el intercambio de símbolos (gestos, palabras, objetos). Goffman también señalaba el poder de las ceremonias y los ritos para anclar los significados sociales del mundo que nos rodea. Su teoría sobre el interaccionismo simbólico se completa señalando que los juegos de presentación pública funcionan para modificar estratégicamente el valor de los símbolos y los relatos asociados a nuestras interacciones. Entre esos relatos figura, desde luego, la imagen que presentamos a los otros en público.

Volviendo a Lyotard, el autor francés propone una sustitución de esos grandes relatos o meta-relatos por pequeñas narrativas fragmentadas que contesten el

poder simbólico de los grandes relatos. Se entiende que el análisis de esas pequeñas narrativas y su articulación en las estructuras de los meta-relatos darían un sentido operativo a la crítica posmoderna. La Masculinidad sería ese meta-relato, mientras que las “masculinidades” vividas en distintas culturas, grupos, épocas, etc. serían los pequeños relatos. La posmodernidad defiende que el “gran molde” de la Masculinidad tradicional occidental se ha roto en mil pedazos. Se trata de analizar cómo encajan en la contemporaneidad esos pedazos.

En realidad, ese molde nunca existió sólido, más bien se trataba de un modelo inestable que el poder hegemónico mantenía, e intenta mantener, aparentemente unido. Butler sostiene, no solo que ese molde es el origen de nuestra identidad de género, sino algo más radical: contribuimos a sostenerlo con nuestras pequeñas historias cotidianas y su poder performativo.

Como se ha visto, no todas las narrativas tienen el mismo valor en cuanto a su producción y sus efectos. Si la Masculinidad es una gran narrativa, existen relatos de rango intermedio (por denominarlos de algún modo) que median entre nuestras masculinidades cotidianas y la gran narrativa. Entre esos relatos, algunas ficciones fílmicas y televisivas han funcionado a lo largo del último siglo como potentes nodos de significado acerca de qué es ser un hombre.

CASO DE ESTUDIO Y METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta el posible valor performativo de algunas series de la reciente historia de la televisión y del video bajo demanda, se ha abordado un estudio de caso paradigmático: *Black Mirror*, que comenzó a producirse para *Channel 4* en 2011 y cuyos derechos fueron adquiridos por *Netflix* en 2015. *Black Mirror* lleva hasta 2020 cinco temporadas. Este texto analiza el primer episodio de la quinta temporada, *Striking Vipers*.

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

La ficha de análisis incluye dos grandes apartados. Por un lado, la categoría de la estructura narrativa, por el otro, la representación de la masculinidad.

En cuanto a la estructura dramática, se distingue el modelo clásico del moderno (Tabla 1). El prime-

ro, denominado Modelo Restaurativo (Dancyger y Rush, 2013) o Modelo de Tres-Actos, remonta sus raíces a la *Poética* aristotélica. El cine hollywoodiense adaptó estructuras literarias y teatrales a la escenificación audiovisual en poco más de tres décadas de inicio del siglo XX (Bürch, 1985). Este modelo ha sido profusamente empleado en la Historia del relato, pero el cine y la televisión lo han sistematizado hasta otorgarle una hegemonía propia. Solo frente a esa estructura se entiende el modelo moderno, que toma como referencia canónica al clásico.

La estructura clásica es heredera de los principios de la Ilustración, de arrojar luz sobre los asuntos a través de analizarlos en público y debatirlos. Existe en ella una epistemología que se solapa con las etapas de la dialéctica científica: tesis, antítesis y síntesis. La narración adopta la forma de debate sobre una cuestión. Se expone el estado actual del asunto y se aplica una metodología para ampliar el conocimiento. En un primer momento del relato, mostramos el mundo ordinario. Presentamos una realidad cotidiana donde todo parece ordenado por leyes y normas. Sin embargo, algo no encaja en el estado de cosas (en el *status quo*). Esa excepción debe ser abordada porque podría amenazar el orden y el conocimiento establecidos (el binomio poder-conocimiento) y, una de dos, o se adapta la excepción a la norma o, al contrario.

En ambos casos, se transita por un ciclo de orden-desorden-reordenación. Como modelo epistemológico los tres actos replican las fases dialécticas de tesis, antítesis y síntesis propias de un discurso racional. Este texto analiza los “pequeños relatos” sobre la masculinidad problemática que aparecen en el episodio citado.

Tabla 1. Ficha de análisis de contenido

Estructura dramática
Clásica
Moderna
Representación de la masculinidad
Construcción frente al espacio y el tiempo del relato
Relación con las mujeres
Relación con los hombres
Relación con el mito (intertextualidad)
Estilo comunicativo
Locus de control

Fuente: elaboración propia.

Con respecto a la representación de la masculinidad resulta complejo determinar unas variables para comparar los modelos. Sin un afán exhaustivo, se han seleccionado seis categorías que pretenden ofrecer una descripción de la masculinidad en una obra fílmica (Brian Baker, 2006; Cohan & Hark, 1993) y que pueden aplicarse al caso estudiado.

La primera categoría hace referencia a los detalles sobre la masculinidad que surgen del contraste entre el protagonista y la representación que el relato hace del tiempo y el espacio. ¿Cómo se relaciona el personaje con su propia historia, con el espacio y los objetos que le rodean?

En segundo lugar, sin duda, el modo en que nos percibimos y percibimos la identidad de género de los otros guarda relación con la performatividad que desarrollamos en nuestras interacciones con mujeres y hombres. Como ha señalado Elisabeth Badinter (1993) para ser realmente masculino, el hombre tradicional debe “poseer” a una mujer. De hecho, el significado del verbo “poseer” en este contexto es doble: el hombre debe mantener relaciones sexuales con la mujer y mantener un vínculo estable con ella.

Resulta imprescindible esquematizar el rol que juega el protagonista con relación a los demás agentes del relato. En las relaciones dentro de esa estructura es donde el personaje principal adquiere su identidad.

Otra variable esencial es el modo en que se genera la intertextualidad sobre lo masculino. Los relatos remiten a otros anteriores con los que se relacionan. Como se mencionaba al inicio, las pequeñas narrativas son deudoras y contribuyentes de la gran narrativa. Con respecto a la masculinidad, los pequeños relatos se van engarzando en el tiempo e interactuando con los individuos para apelarlos o identificarlos como hombres, mujeres, clase obrera, afroamericanos, etc.

Finalmente, se han añadido dos variables que se relacionan con el modo en que se atribuyen causas a los acontecimientos, denominada *locus de control*, y el estilo comunicativo, entendido como la variabilidad en la expresión de los sentimientos y pensamientos del personaje. El *locus de control* es un constructo procedente de la Psicología de la personalidad. Los personajes pueden atribuir las causas de sus problemas a

elementos externos o internos (Lefcourt, 1991), y ello parece suele relacionarse con el género y tener consecuencias importantes sobre la autoestima.

RESULTADOS

Respecto a la estructura

El episodio de *Black Mirror* se estructura en tres actos con dos puntos de giro o giros argumentales. Sigue una estructura canónica o clásica propia del sistema de producción hollywoodiense. Ambos puntos de giro coinciden con dos cumpleaños de Danny. En el primero, Karl le regala a Danny una versión del videojuego *Striking Vipers* con una extensión de Realidad Virtual. En el segundo, Karl pretende convencer a Danny de que sea otra vez Lance en el videojuego para mantener relaciones sexuales virtuales con Roxette (Karl). En el punto medio de la trama o punto de crisis, los protagonistas confirman la atracción sexual que los une. El clímax se produce cuando ambos se atreven a besarse fuera del espacio virtual de videojuego.

Respecto a la masculinidad

1. Relación con el espacio/tiempo

Los dos amigos protagonistas representan el epítome del “hombre” tradicional. Para evitar contradicciones en ese modelo el director los construye “contra” un tiempo, un espacio y unos personajes que los destacan como “hombres”. Ambos son amigos de toda la vida y han crecido frente al mundo como individuos masculinos. El relato se sucede durante algo más de una década, desde la primera juventud (ellos aparecen en una discoteca) hasta su adultez (representada en el escenario de la barbacoa familiar en la que Danny celebra su cumpleaños).

2. Relación con otros hombres

Para definir la masculinidad es imprescindible describir las relaciones con otros hombres. Aunque este aspecto se desarrolla en la relación con el mito, resulta interesante apuntar que la relación que Danny y Karl mantienen simboliza una reflexión respecto a la propia masculinidad y el modo de experimentarla en las sociedades pos capitalistas. Como personajes ficticios parecen representar el desdoblamiento de una única masculinidad que experimenta con su identidad de género. Es muy normal que los guionistas y dramaturgos exploren aspectos de las identidades a través de ese tipo de desdoblamientos. En este caso, Dany y Karl parecen dos gemelos: ambos son afroamericanos, atractivos, resueltos y representan el triunfo social.

3. Relación con mujeres

Los personajes de Danny y Karl mantienen relaciones sentimentales con mujeres. De hecho, la primera escena pretende dejar muy claro este aspecto mostrando su heterosexualidad como premisa de sus identidades. Su modo de vivir esa heterosexualidad es distinto. Danny resulta más tradicional. Desde el comienzo aparece emparejado con la misma mujer, aunque también “juegan” ante el espectador a ser una pareja de desconocidos. Danny se casará y tendrá hijos, formando un núcleo familiar tradicional. Karl, a lo largo de la trama, mantiene relaciones sucesivas con distintas mujeres. También emplea de modo tradicional a la mujer para mostrarse como hombre. En la barbacoa, le enseña a Danny una foto de su nueva pareja para presumir de ella, y también se la enseña a la mujer de Danny, como para verificar su heterosexualidad.

4. Relación con el mito

Danny y Karl no encajan en los mitos tradicionales de la masculinidad torturada y vulnerable que surgieron tras la revolución feminista y la crisis de mayo del 68. Esos estereotipos masculinos encajaban con los soldados retornados de una guerra (Balló y Pérez, 2006), como Ulises. Regresaban a sus raíces familiares y se des-

orientaban intentando encontrar su posición identitaria en una sociedad que se había transformado. Esos ejemplos remiten a Ethan Edwards y Travis Bickle en *The Searchers* (1956) y *Taxi Driver* (1976), respectivamente.

Danny y Karl no regresan de ninguna guerra, sino que son la siguiente generación de hombres que han crecido bajo premisas diferentes con relación a la constitución de la masculinidad. El mito al que podrían remitir es el de los gemelos Castor y Polux. Aunque los protagonistas del episodio no sean hermanos, simbólicamente comparten una hermandad cultural al haber sido socializados de modo similar. *Striking Vipers*, el videojuego que comparten, no solo los vincula por el tiempo empleado al jugar, sino que les permite actuar en un espacio nuevo en el que jugar con sus roles de género. Los “hombres” de la generación anterior nunca hubieran escogido para jugar el avatar de una mujer. Pero estos lo ven algo natural. Y a partir de ahí, parece filtrarse, como en un sueño, la posibilidad de sentirse atraído sexualmente por otro hombre que en el juego es un avatar de mujer. En este sentido, el episodio también se relaciona con el mito del profeta Tiresias, que experimentó la sensación de ser hombre y mujer en distintos períodos de su vida.

5. El estilo comunicativo

Los dos protagonistas de este relato no se asemejan en su estilo comunicativo a ciertos héroes míticos que no tienen una biografía conocida y permanecen en un silencio taciturno. Steve Neale (1993) apunta que esos héroes prefieren el silencio por el conflictivo estatus del lenguaje que, desde un punto de vista laciano, es un símbolo de castración, de sometimiento a la ley, una inscripción simbólica en la cadena del lenguaje.

Ni Danny ni Karl tienen dificultades con la expresión de sus sentimientos. Sin embargo, hay una diferencia entre ambos. En la primera ocasión en la que se besan en el videojuego, Karl (Lance) sufre una especie de *anagnórisis* trágica e inquietante al descubrir lo que acaba de hacer, intentando escapar y borrar lo que ha ocurrido. Danny (Roxette) no parece asustarse del mismo modo. Ambos se miran al espejo después de terminar el juego como quien reflexiona sobre su verdadera

identidad. Cuando Karl se presenta en casa de Danny para cenar por su cumpleaños y convencerle de que vuelva a jugar a *Striking Vipers*, Karl intenta excitarlo abiertamente mientras Danny se resiste a ello e intenta rechazar los avances de Karl.

6. El locus de control

Un detalle muy interesante en el análisis de este episodio es la contraposición que se observa en el binomio violencia-sexualidad. Al principio del episodio, Karl y Danny se relacionan mostrándose como hombres tradicionales, a través de la violencia, participando de un videojuego que representa un combate de artes marciales. En ese sentido, alcanzan el sueño de la invulnerabilidad que acompaña al arquetipo de héroe; el juego “resetea” los daños físicos que se han producido en la pelea para poder seguir jugando. Esa violencia se transforma en sexualidad en la primera partida que juegan con realidad virtual. La excitación que les produce el enfrentamiento los conduce a besarse de un modo casi agresivo. En este sentido, Karl ejerce el papel directo en la relación, el *locus de control*, porque sabe lo que quiere y lo persigue, mientras que Danny espera y reacciona ante algo en lo que no parece haber reflexionado nunca, su propia identidad de género.

CONCLUSIONES

El título de este episodio de *Black Mirror* es el de un videojuego que comparten los protagonistas. Se trata de un detalle crucial porque el videojuego funciona a modo de mediación tecnológica que nos permite experimentar con nuestras identidades. Como videojuego de realidad virtual, *Striking Vipers* cumple la misma función que la de los relatos y los sueños: podemos desarrollar otras posiciones identitarias para comprender qué sienten y piensan los otros, ser capaces de ampliar aquello que en Tiresias era catalogado como una sabiduría universal: la posibilidad del profeta de sentir como un hombre y una mujer.

Como muchos de los episodios de *Black Mirror*, este juega con la idea de reflexividad. Lo que ocurre en la trama refleja la posible relación del espectador con el relato. Los protagonistas exploran de modo lúdico su identidad de género, sobre todo con las posibilidades que plantea la realidad virtual. Al espectador se le ofrece esa exploración a través de un relato sobre las posibilidades de experimentación con el juego de las identidades. Las conclusiones de la trama apuntan a que esas identidades conformadas en el espacio virtual y el real no tiene por qué tener los mismos efectos performativos, es decir, que el sujeto puede ser heterosexual en la vida real y homosexual en el espacio virtual. Danny vuelve a la cama excitado después de jugar como Lance con Roxette, pero no le ocurre lo mismo cuando traslada esa experiencia al mundo real. \

REFERENCIAS

- » Badinter, Elisabeth (1993). *XY. La identidad masculina*. Alianza Editorial.
- » Baker, Brian (2006). *Masculinity in fiction and film. Representing men in popular genres, 1945-2000*. Bloomsbury.
- » Balló, Jordi y Pérez, Xavier (2006). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- » Butler, J. (2011). *Bodies that matter: On the discursive limits of sex*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203828274>
- » Bürch, Noël (1985). *Praxis del cine*. Fundamentos.
- » Cohan, Steven & Hark, Ina R. (eds.) (1993). *Screening the male: exploring masculinities in the Hollywood cinema*. Routledge.
- » Dacynger, K.; Rush, J. *Alternative scriptwriting: rewriting the Hollywood formula*. Taylor & Francis, 2013.
- » Goffman, Erwin (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday, Anchor Books.
- » Hall, Stuart y du Guy, Paul (2011). *Questions of cultural identity*. Sage Publications.
- » Lefcourt, H. M. (1991). Locus of control. En J. P. Robinson, P. R. Shaver, & L. S. Wrightsman (Eds.), *Measures of social psychological attitudes*, Vol. 1. Measures of personality and social psychological attitudes (p.413–499). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-590241-0.50013-7>
- » Lyotard, Jean-François. (1979). *La condition postmoderne. Rapport sur le savoir*. Les Editions de Minuit.
- » Neale, Steve. (1993). “Masculinity as spectacle: Reflection on Men and Mainstream Cinema” en *Screening the Male: exploring masculinities in Hollywood Cinema*, 9-21. Routledge.