

## INVESTIGACIÓN

Recibido: 15/03/2018 --- Aceptado: 30/06/2018 --- Publicado: 15/09/2018

**UN MÉTODO DIDÁCTICO DE EMPODERAMIENTO A PARTIR DE LA SERIE DE TV: «BLACK MIRROR»***A didactic method of empowerment from the TV series: "Black Mirror"***Víctor Cerdán Martínez:** Universidad Camilo José Cela. España  
[vcerdan@ucjc.edu](mailto:vcerdan@ucjc.edu)**RESUMEN**

Este artículo analiza la serie de ciencia ficción «Black Mirror», desde la morfología lingüística y la morfología del relato, con el objetivo de proponer un método didáctico que sirva a profesores para impulsar una actitud reflexiva de los alumnos universitarios. «Black Mirror» es una serie, actualmente distribuida por «Netflix UK», que ha cosechado un éxito de crítica y espectadores. Cada episodio presenta un futuro próximo donde la sociedad vive sumergida en un mundo construido por imágenes artificiales. Esta investigación emplea una metodología cualitativa para confeccionar el método didáctico desde las teorías sobre la morfología del relato de J. Campbell, V. Propp y C. Vogler. Al igual que el héroe de ficción, el alumno es conducido por las mismas fases que enuncia Campbell en el «Héroe de las mil caras»: partida, iniciación y regreso. El alumno visiona un capítulo de la serie (partida), realiza una práctica (iniciación), y la publica en las redes sociales (regreso). El autor aplica el método didáctico propuesto a una muestra de quince alumnos de la Facultad de Cine de la Universidad Camilo José Cela de Madrid. La intención es examinar la validez del método en el aula universitaria y comprobar sus resultados. El resultado es un método didáctico que fomenta la actitud reflexiva y el empoderamiento de los alumnos con respecto a la emergente cibernsiedad.

**PALABRAS CLAVE**

Método; Televisión; Morfología; Alumno; Profesor; Universidad; Ficción.

**ABSTRACT**

This article analyzes the Sci-Fi TV series "Black Mirror", using linguistic and narrative morphologies as a starting point, with the objective of putting forward a teaching method that can be used with college students to encourage a reflective attitude. "Black Mirror" is original of "Netflix UK"; it has reached a huge audience and also harnessed very good reviews. Each chapter shows a near future where society lives submerged in a world made up of artificial images. The present research uses a qualitative method based on the narrative theories of J. Campbell, V. Propp and C. Vogler. Just as the fictional hero, the student is led into the journey that Campbell describes in his research "The hero of a thousand faces": departure, initiation and return. The college student watches a "Black Mirror" episode (departure), performs a comparative analysis between the chapter and current

society (initiation) and publishes it on social networks (return). This being specified, the author tests it with fifteen film school students from the Camilo José Cela University in Madrid. The intention being examining the validity of the method in a classroom and check its results. The final objective of this teaching method is to promote a reflexive attitude of college students and their empowerment regarding the emerging cybersociety.

#### KEY WORDS

Method; Televisión; Morphology; Student; Profesor; University; Fiction.

## UM METODO DIDÁTICO DE EMPODERAMENTO A PARTIR DA SERIE DE TV: BLACK MIRROR

#### RESUME

Este artigo analisa a série de ciência e ficção Black Mirror desde a morfologia linguística e a morfologia do relato, com o objetivo de propor um método didático que sirva a professores para impulsar uma atitude reflexiva dos alunos universitários. Black Mirror é uma serie, atualmente distribuída por Netflix.uk, que a conseguido um êxito de crítica e espectadores. Cada episódio apresenta um futuro próximo onde a sociedade vive submergida em um mundo construído por imagens artificiais. Esta investigação emprega uma metodologia qualitativa para confeccionar o método didático desde as teorias sobre a morfologia do relato de J. Campbell, V. Propp e C. Vogler. Igual que o herói da ficção, o aluno é conduzido por as mesmas fases que anuncia Campbell em "Herói das mil caras": partida, iniciação e regresso. O aluno visiona um capítulo da série (partida), realiza uma pratica (iniciação), e a publica nas redes sociais (regresso). O autor aplica o método didático proposto a uma amostra de quinze alunos da Faculdade de Cinema da Universidade Camilo José Cela de Madri. A intenção é examinar a validade do método na aula universitária e comprovar seus resultados. O resultado é um método didático que fomenta a atitude reflexiva e o empoderamento dos alunos com respeito a emergente ciber sociedade.

#### PALAVRAS CHAVE

Método; Televisão; Morfologia; Cidadania; Professor; Universidade; Ficção.

#### Cómo citar el artículo

Cerdán Martínez, V. (2018). Un método didáctico de empoderamiento a partir de la serie de tv: «Black Mirror» [A didactic method of empowerment from the TV series: "Black Mirror"] Vivat Academia. Revista de Comunicación, nº 144, 37-49. doi: <http://doi.org/10.15178/va.2018.144.37-49>. Recuperado de <http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/1078>

## 1. INTRODUCCIÓN

Las palabras de Epicteto «initium doctrinae sit consideratio nominis» (el principio de toda exposición ha de ser la consideración de los nombres) son una guía para comenzar cualquier estudio cualitativo que trate sobre la comunicación. Considero

fundamental situar algunos conceptos (ciudadanía crítica, empoderamiento y cibernsiedad), desde su morfología lingüística, antes de comenzar esta investigación.

Ciudadanía viene de las raíces latinas «civitas» (ciudadanía romana), «anus» (pertenencia), «ia» (cualidad), y el sufijo «ciudad». Crítica viene del griego «kritikos»: el que separa lo bueno de lo malo. Empoderamiento viene del latín «in» (hacia dentro) «posse», (poder), y el sufijo «miento» (instrumento, medio o resultado). Social viene del latín y significa perteneciente a la comunidad de personas. Emergente viene de las raíces latinas «ex» (hacia fuera) «mergere» (sumergir, hundir) «nte» (el que hace la acción). «Ciber» viene del griego y significa, originalmente, timón, y, posteriormente, espacio creado por medios informáticos. Y, por último, sociedad proviene del latín «societas» y significa comunidad de personas.

De lo anterior se deduce que el ciudadano crítico ha de tener la cualidad de separar lo bueno de lo malo y de fortalecer los lazos de unión en una comunidad de personas que se sumerge en un nuevo espacio controlado por los medios informáticos. Lo bueno, desde su morfología lingüística, es lo que es eficiente, lo que actúa y logra un efecto, y lo malo es justo lo contrario. Es decir, que lo bueno, en relación a la ciudadanía crítica de la emergente cibernsiedad, sería aquello que es eficiente para potenciar la reflexión y el empoderamiento de una comunidad de ciudadanos.

Estudios recientes (Ortiz, 2000; Phillippi & Avendaño 2011; Canelo & Gadea, 2013; Valenzano III, Wallace & Morreale, 2014; Domínguez, 2016) han demostrado las relaciones entre el empoderamiento, la comunicación y las nuevas tecnologías. «Empoderamiento comunicacional implica aprender a relatar el nuevo contexto social con las tecnologías comunicacionales disponibles para que ayude al sujeto a relatarse y relatarnos colectivamente» (Phillippi & Avendaño, 2010, p. 68). Asimismo, las investigaciones (Kearney, Plax, Richmond & McCroskey, 1985; Carretero, 2006; Murphy & Simonds, 2007; Mazer, 2007; Clarembeaux, 2008; Warren, 2008) estudian la importancia de crear una ciudadanía crítica en torno a los medios tecnológicos contemporáneos. «El objetivo continúa siendo ayudar a los jóvenes a que adquieran un nuevo tipo de autonomía mediática, una madurez que les permita reemplazar un tipo de consumo por una gestión reflexiva» (Clarembeaux, 2008, p. 98).

Uno de los temas centrales de los anteriores estudios es la presencia de los relatos audiovisuales en la actual multipantalla (televisión, Internet y cine). La serie «Black Mirror», creada por Charlie Brooker y actualmente distribuida por «Netflix UK», ha cosechado un éxito de crítica y audiencia desde su estreno. Por ejemplo, en China es una de las cinco series occidentales más populares. En el ámbito académico, recientes estudios (García-Noblejas, 2004; García Martínez, 2009; García Pousa, 2013; Gandasegui, 2014; Martínez & Cigüena, 2014; Singh, 2014; Ungureanu, 2015) analizan «Black Mirror» desde diferentes enfoques. Según Cigüena y Martínez (2014, p. 107), la tecnología, como tal, no es ni una condena ni una promesa de bienestar; lo que hace simplemente es abrir un horizonte de posibilidades, y quizás de nuevas esclavitudes, pero también de participación, de discusión y de crítica.

Cada capítulo de «Black Mirror» cuenta una historia diferente focalizada en una hipotética sociedad futura con un trasfondo que incita a la reflexión del espectador. Sin embargo, todos los capítulos versan sobre el mismo tema: la vida en la sociedad de las imágenes artificiales. El nombre imagen viene del latín «imago», (retrato,

copia, imitación) y el adjetivo artificial, de «artificialis», algo creativo hecho por el hombre. Los personajes de «Black Mirror» pertenecen a sociedades donde las imágenes artificiales tienen más influencia que las reales (realidad, del latín «realitis», es decir, cualidad relativa a las cosas verdaderas). Dichos personajes viven inmersos en una virtualidad, producida por tecnologías avanzadas, y han olvidado el hecho de vivir en las cosas reales.

Sobre este tema, destacamos los siguientes capítulos de la serie: «The national anthem» (la influencia de los videos en Internet en la política), «The entire history of you» (las lentillas que crean una realidad ficticia), «Nosedive» (vivir en una gran red social), «San Junipero» (la inmortalidad artificial a través de las nuevas tecnologías), «Men against fire» (el espacio de la guerra como un videojuego). Sin embargo, «Black Mirror» no es el primer relato audiovisual que trata este tema.

Las películas: «Total Recall» (Verhoeven, 1990), «Dark City» (Proyas, 1998) o «Matrix» (Wachowski, L., & Wachowski, L., 1999), ya abordan esta idea. Aunque hay estudios recientes (Maffesoli, 2003; Illouz, 2009; Olson, 2009) que profundizan sobre el imaginario social de la virtualidad, es quizá la alegoría de la caverna de Platón, recogida en el libro VII de «La República», el antecedente más antiguo e influyente de todos. La principal innovación de este estudio, con respecto a los autores citados, es considerar «Black Mirror» como una herramienta útil para elaborar un método didáctico, que incite la actitud reflexiva y el empoderamiento de los alumnos universitarios.

Investigaciones recientes (Chesebro, & McCroskey, 2001; Zhang, 2009; Rocca, 2010; William, 2012; Hendrix, & Wilson, 2014; Grilli, 2016 Andrew Ledbetter & Amber, 2016) estudian el uso de películas, series y programas televisivos como material docente en las aulas. «Una película puede estimular los sentidos del espectador y a la vez aportarle de imágenes históricas y de temas sociales. Mientras que las películas están hechas para entretener, un libro de texto está hecho para otro propósito» (Russell, 2012, p. 160). Asimismo, los autores (Diez, 2006; Padilla, 2010; Requeijo, 2010; Valbuena, 2014) emplean los relatos audiovisuales para enseñar a los alumnos las claves de los guiones cinematográficos. Según Valbuena (2014, p. 192), en un drama, cada acto, cada escena debe también seguir necesariamente a la que precede y debe conducir inevitablemente a los que siguen. Debe haber, en todo drama, una nota de lo inevitable.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este artículo es confeccionar un método didáctico que sea útil para impulsar el empoderamiento de los alumnos universitarios, desde una actitud crítica y reflexiva. El objetivo secundario es aplicar dicho método a una muestra de quince alumnos de la Universidad Camilo José Cela, con la intención de estudiar la interacción de los jóvenes con el método en las aulas.

## 3. METODOLOGÍA

El autor emplea una metodología cualitativa para proponer un método didáctico y, posteriormente, examinarlo con una muestra de quince alumnos de la Universidad

Camilo José Cela de Madrid. La confección teórica del método parte de la morfología del relato de Campbell (1972), Propp (2006), y Vogler (2002). Propp (2006) divide la estructura del cuento en 31 segmentos, que Diez (2006, p. 160) adapta a la estructura clásica del guion cinematográfico y reagrupa en tres bloques: introducción (segmentos 1 a 11), nudo (segmentos 12 a 19) y desenlace (segmentos 20 a 31).

Campbell (1972) divide el relato en tres grandes bloques que denomina: partida, iniciación y regreso. A su vez, Vogler (2002) subdivide las tres fases de Campbell (1972) en 12 partes: el mundo ordinario, la llamada de la aventura, el rechazo de la llamada, encuentro con el mentor, cruzando el primer umbral, pruebas, aliados y enemigos, aproximación a la cueva más profunda, la odisea, la recompensa, el camino de vuelta, resurrección, y el retorno con el elixir. Al igual que los personajes de ficción están sometidos al denominado viaje del héroe y alcanzan una lección vital al final del cuento, los alumnos también pueden pasar por una experiencia similar para alcanzar una mayor capacidad reflexiva al final de la clase. La idea de esta analogía no es descabellada, Vogler (2002, p. 11) asegura que la labor de un escritor, al enfrentarse a un nuevo guion cinematográfico, transcurre por el mismo camino que la estructura de los héroes mitológicos de Campbell (1972).

Para la propuesta del método didáctico, el autor emplea las fases de Campbell (1972), iniciación, partida y regreso y la subdivisión que enuncia Vogler (2002). Y luego, contrasta la teoría planteada con un estudio de caso, basado en planteamientos (Walker, 1983; Merriam, 1988; Yin, 2003) que sean útiles para el análisis de los datos recopilados. El profesor Emeterio Diez Puertas aplica el método propuesto a su asignatura, «Guion cinematográfico», durante una unidad didáctica de tres horas y media en la Facultad de cine, el 23 de febrero de 2017. El propósito es que el profesor utilice la propuesta teórica a través de varios ejercicios prácticos que se irán recopilando en el siguiente apartado (discusión).

#### 4. DISCUSIÓN

El capítulo que el autor ha seleccionado es «Caída en picado» («Nosedive») de la tercera temporada de «Black Mirror» (2016). Lacie vive en una sociedad de aparente felicidad: sonrisas, buenos modales y obsesión por la imagen pública. Los ciudadanos llevan unas lentillas de última tecnología con las que pueden ver los comentarios y los videos que las demás personas publican en su móvil, así como hacer fotos o grabar videos. Cada persona, dependiendo de su influencia en una gran red social, tiene un número de 0 a 5 que los demás pueden ver en todo momento, y que se va modificando según los votos que obtiene del resto de los usuarios. Cuantas más valoraciones de calidad tenga Lacie, mayor será su influencia, y mejores serán sus privilegios sociales. Esto provoca que la protagonista se comporte con hipocresía en sus relaciones sociales.

Lacie quiere comprarse una casa en una urbanización de lujo, pero para ello necesita aumentar su grado de influencia de 4.2 a 4.5. Naomi, su popular amiga de la infancia, a la que lleva años sin ver, invita a Lacie a que dé el discurso de dama de honor en su boda. Lacie conseguirá llegar al 4.5 y lograr comprarse la casa que quiere, si los influyentes asistentes votan su discurso con cinco estrellas. Sin embargo, el día antes de la boda, el avión de Lacie es cancelado. A partir de ahí, pierde los

nervios y nada le sale bien. Termina desesperada, borracha y, finalmente, arrestada por la policía. Una vez en la cárcel, ya sin las lentillas virtuales, ni su móvil, Lacie se comporta con otro recluso sin miedo a lo que piense él de ella. Ambos se insultan y, paradójicamente, se enamoran.

La partida del héroe (Campbell, 1972) es el momento en el que le ocurre un incidente a un héroe y tiene que abandonar su mundo ordinario. Según la reagrupación que realiza Diez (2006, p. 162) sobre los estudios del viaje del héroe de Campbell (1972) y Vogler (2002), esta fase se compone de: mundo ordinario, la llamada a la aventura, el rechazo a la llamada y el encuentro con el mentor. El mundo ordinario, que cita Vogler (2002, p. 114), es el momento anterior a la aventura, la cotidianidad del héroe antes de partir.

En el método didáctico propuesto, esta fase corresponde con la situación inicial del alumno antes de ver el capítulo de la serie. El profesor pregunta a los alumnos sobre sus expectativas antes de ver «Black Mirror». Al asegurar que no ha visto la serie, pero que ha escuchado que habla del apocalipsis de la sociedad actual, A2 afirma que son episodios muy pesimistas y que no se corresponden con la realidad. La llamada a la aventura (Vogler, 2002, p. 132) es el desencadenante que llama al héroe a encomendar una nueva aventura. En el método didáctico es el momento en el que el alumno visiona el capítulo de «Black Mirror». Para ahorrar tiempo en la unidad didáctica, el profesor Diez, encomendó a los alumnos el visionado de «Caída en picado» en sus casas.

En el rechazo de la llamada (Vogler, 2002, p. 140), el héroe rehúsa comenzar la aventura por miedo. El profesor realiza un test sobre detalles del capítulo para comprobar que los alumnos lo han visionado. El 40% acierta todas las preguntas, el 46,6% falla una de las respuestas. Al preguntarles el motivo, A5 y A8 aseguran haber visto capítulo mientras miraban el móvil o hacían otras cosas. Asimismo, el 13,3% no superan el test, y alegan que no han tenido tiempo de ver el capítulo en sus casas. Según el esquema de Campbell (1972) y Vogler (2002) estos alumnos rechazaron la llamada de la aventura.

El encuentro con el mentor es la fuerza de un guía, que ayuda al héroe en su misión (Vogler, 2002, p. 149). En el método didáctico, es la fase donde el profesor utiliza el marco teórico que ha enseñado en clases anteriores para aplicarlo al capítulo visionado de «Black Mirror». En este caso, Diez, emplea los conceptos cinematográficos (mapa de contenidos, premisa, tabla de Jano, idea filosófica, tema y leitmotiv) al contenido audiovisual del capítulo. El objetivo es que los alumnos comprendan que detrás de cada historia, hay ideas y sobre todo una responsabilidad ética. Después de que el profesor pregunte y debata con los alumnos, estos llegan a una conclusión consensuada sobre la idea filosófica de «Caída en picado»: «La obsesión por alcanzar un alto estatus en las redes sociales a través de la mentira, te hará perderlo todo, y al mismo tiempo aprenderás a ser tú mismo». Asimismo, Diez, pregunta cuál es la premisa del capítulo y los alumnos, después de debatir entre ellos, se ponen de acuerdo en sentenciar: «en las redes sé tú mismo».

Al conseguir los alumnos reducir la idea del episodio a una idea filosófica y a una sentencia, cruzan el umbral del héroe. «Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, donde debe pasar por una serie de pruebas» (Campbell, 1972, p. 61). Campbell llama

iniciación a este segundo bloque y Vogler (2002) lo reagrupa en varios niveles: cruzando el primer umbral, pruebas, aliados, enemigos, aproximación a la cueva más profunda, la odisea y la recompensa. En el método propuesto, el alumno se enfrenta a una serie de pruebas, que según Vogler (2002, p. 160) harán al héroe aprender reglas y valores de ese mundo especial y adquirir una recompensa.

El profesor propone a los alumnos realizar una práctica inspirada en el capítulo. Un análisis comparativo, entre «Caída en picado», un artículo periodístico y la experiencia personal de los alumnos. El profesor lee el caso de Essena O'Neill, una modelo australiana, que abandonó la red social «Instagram» por reflejar una imagen falsa sobre sí misma, que ella misma había construido. «Hasta el cierre de su cuenta, la modelo contaba con 700.000 seguidores que admiraban su aparente vida perfecta» (López, 2015). Primero, cambió las descripciones de sus fotos, «me hice más de 50 fotos para conseguir salir guapa», comenta O'Neill en una fotografía en la que viste un vestido blanco (Rodríguez, 2015). «Me pagaron 400 dólares por salir con este vestido», dice en otra (López, 2015). Luego crea en Internet la iniciativa «Cambiemos el juego», donde anima a que otros jóvenes del peligro de formar nuestra imagen a partir de la aprobación de los demás. «Abandono las redes sociales para decirle a todo el mundo: me sentía miserable, lo tenía «todo» y me sentía miserable. En un video de su iniciativa la modelo habla a cámara: «Porque cuando te dejas definir por números, te dejas definir por algo que no es puro, que no es real y que no es amor» (Rodríguez, 2015).

Las siguientes dos etapas, la aproximación a la cueva más profunda, y la odisea (Vogler, 2002), el héroe se prepara para acometer el mayor reto de su aventura y la prueba más complicada. El alumno escribe el análisis comparativo propuesto por el profesor. A9 asegura, que ambas chicas viven obsesionadas por reflejar una aparente vida perfecta en las redes sociales. Lacie quiere alcanzar el 4.5 para conseguir la casa que quiere, y O'Neill recibe dinero por salir en las fotografías de su perfil con determinados vestidos. A6 asegura que Lacie y O'Neill sufren un momento de catarsis que las hace cambiar de vida. En la ficción de «Black Mirror», Lacie es encarcelada y se muestra tal como es con otro recluso. O'Neill después de abandonar sus redes sociales aparece en un video sin preocuparse por su imagen, sin maquillar, para contar toda la verdad de lo que había detrás de aquellas imágenes.

A4 destaca que, la principal diferencia entre la historia de Lacie y la de O'Neill corresponde a la institucionalización de las redes sociales dentro de las leyes y la política de un Estado. En la ficción de «Black Mirror», la legislación del Estado está relacionada con las redes sociales, de hecho, cada ciudadano está obligado a llevar unas lentillas y un móvil con el que pueda participar en la principal red social. La modelo australiana O'Neill, a diferencia de Lacie, puede abandonar las redes sociales y animar a que otros hagan lo mismo sin consecuencias legales.

Con respecto a su experiencia personal, A7 asegura que da igual lo mucho o lo poco adicto que seas a una red social, si subes una foto y tiene pocos me gusta te vas a sentir, aunque sea, un poco mal, en cambio si tu foto tiene muchos «likes» te invade una sensación de felicidad ya que estas siendo socialmente aceptado.

A9, asegura que empezó a usar las redes con 13 años, y a los 16 años se unió a «Twitter», donde se preocupaba cada día del número de seguidores que tenía. El mismo alumno destaca que la clave es conocer personalmente a los usuarios que

sigues, pues así uno se percata cuando alguien crea un alter ego para mostrar una aparente vida perfecta y repleta de amigos. Una vez que todos los alumnos han terminado el ejercicio, el profesor les anima a que extraigan una frase de su escrito que incite a la reflexión. Esto corresponde en el viaje del héroe a la fase de la recompensa Vogler (2002, p. 212).

El último bloque del viaje del héroe de Campbell (1972) es el regreso, es decir, la conclusión del relato. En la alegoría de la caverna, Platón (1988, p. 346) asegura que, hay que descender hacia la morada común de los demás y habituarse a contemplar las tinieblas de la caverna; pues, una vez habituados, se verán las cosas mil veces mejor, ya que el que ha salido conoce la verdad.

Vogler (2002) divide el regreso de Campbell (1972) en tres etapas: el camino de vuelta, la resurrección y el retorno con el elixir. En la primera, el héroe intenta volver a casa o se introduce más en la aventura para rematarla. Aquí, el profesor encomienda a los alumnos una última prueba. La realización de una fotografía con un texto al pie, que inciten a la reflexión del que la vea, y que esté inspirada en la trama del capítulo, en la idea filosófica, en el artículo periodístico y/o en su experiencia personal. Los alumnos, con la supervisión de Diez, realizan la práctica, dentro o fuera del aula.



**Foto 1:** Tres móviles de alumnos con fotografías y textos publicados en «Instagram». Fuente: VCM

En la última fase, el retorno con el elixir (Vogler, 2002), el héroe vuelve a casa con alguna especie de poder mágico que hará más fácil y próspera la vida de todos. El profesor anima a que los alumnos suban la fotografía y el texto a la red social «Instagram». Finalmente, los alumnos votan la mejor de todas, y el profesor evalúa a cada alumno según su participación, su práctica y su fotografía final. Las tres



fotografías (figura 1) mejor valoradas por el profesor, llevaban los siguientes textos: «cuestión de conexión», «no mires la foto» y «¿quién se equivoca».

El resultado del estudio es un método didáctico que ha sido efectivo para que los alumnos del profesor Diez reflexionen sobre los medios tecnológicos actuales, y compartan su experiencia en la red social «Instagram». Destacan también los siguientes resultados: el 100% de los alumnos realizó la práctica final, un 86,6% de los alumnos demostró haber visto el capítulo antes de llegar a clase, mientras que un 13,3% no lo vio. El profesor Diez también realizó un test para comprobar si los alumnos habían adquirido los conceptos teóricos, aplicados durante la clase. El 86,6% superó la prueba, y el 13,3% la suspendió.

## 5. RESULTADOS

El principal hallazgo de este estudio es la propuesta de un método didáctico que sirva a docentes como herramienta de educar a través de una serie de televisión: «Black Mirror». Los datos, del estudio de caso analizado, resaltan la buena participación de los alumnos en clase y el alto índice de aprobados en el test sobre conceptos teóricos. También destaca la creatividad de las fotografías y los textos realizados subidos en la red «Instagram». Los alumnos, al igual que el héroe de ficción, terminaron la clase con una valoración sobre el contenido de «Black Mirror» y las redes sociales diferente a la que tenían antes de empezar.

Dicho método, aunque ha servido para impulsar una actitud reflexiva en los alumnos de la UCJC, no garantiza que pueda ser útil en otras aulas de otros países y/o universidades, así como empleando otros capítulos de «Black Mirror». Sin embargo, el método, desde una perspectiva teórica, reúne las características necesarias para que futuros docentes lo puedan comprobar en sus aulas. Ese camino queda abierto para futuros estudios y/o revisiones.

## 6. RECOMENDACIONES

Aunque la repercusión de la práctica final no ha tenido un gran impacto social en «Instagram», el simple hecho de animar a los alumnos a que su trabajo académico se comparta con otros usuarios, conocidos y desconocidos, genera una actitud en favor del empoderamiento. Aunque el autor ha observado, en el estudio de caso, algunas figuras del viaje del héroe (el mentor, los aliados, el rechazo a la llamada, la recompensa o el retorno con el elixir) en personas u acciones concretas, hay otras que quedaron en un terreno más subjetivo. Por ejemplo, ¿quién es el enemigo del alumno?, ¿la ignorancia?, ¿la pereza?, ¿el profesor?, ¿otros alumnos que se querían ir a casa antes de hora? Esta interpretación también queda abierta.

Asimismo, el autor llega a la conclusión de que el método didáctico propuesto también se puede aplicar a otras películas de ciencia ficción. «Ex Machina» (el poder de la inteligencia artificial), «The Dark Knight» (el terrorismo y la cibervigilancia), «Interstellar» (el cambio climático), o «Her» (relaciones amorosas en la red), tienen argumentos que cuestionan la emergente cibersociedad. E incluso sería aplicable a otras películas de género social, como «Hermosa Juventud», que traten sobre la influencia de las nuevas formas tecnológicas de comunicación. Este método, que

inicialmente estaba orientado únicamente para docentes universitarios de facultades de ciencias de la comunicación, queda más abierto de lo planteado. También puede ser útil para profesores de institutos o para entornos familiares, donde se quiera potenciar una actitud crítica en los jóvenes sobre los posibles peligros de las redes sociales y los medios tecnológicos, así como de su interacción positiva con ellos y con el resto de los ciudadanos.

## 7. REFERENCIAS

- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Madrid: Paidós.
- Brooker, C. (Creador), Bathurst, O. (Director) (2011). *The national anthem* [Episodio de serie de televisión] *Black Mirror*. Reino Unido. Channel 4.
- Brooker, C. (Creador), Welsh, B. (Director), Armstrong, J. (Guionista). (2016). *The entire history of you* [Episodio de serie de televisión] *Black Mirror*. Reino Unido. Channel 4.
- Brooker, C. (Creador), Wright, J. (Director), Schur, M., & Jones, R. (Guionistas). (2016). *Nosedive* [Episodio de serie de televisión] *Black Mirror*. Reino Unido. Netflix UK.
- Brooker, C. (Creador), Harris, O. (Director). (2016). *San Junipero* [Episodio de serie de televisión] *Black Mirror*. Reino Unido. Netflix UK.
- Brooker, C. (Creador), Verbruggen, J. (Director). (2016). *Men against fire* [Episodio de serie de televisión] *Black Mirror*. Reino Unido. Netflix UK.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica México.
- Cancelo, M. & Gadea, G. (2013). Empoderamiento de las redes sociales en las crisis institucionales. *Revista de comunicación Vivat Academia*, 124, 21-33.
- Carretero, A.E. (2006). La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea. *Política y Sociedad*, 43(2), 107-126.
- Cigüenza, J., & Martínez, J. (2014). El imaginario social de la democracia en «Black Mirror». *Revista Latina de Sociología*, 4(1), 90-109. <http://dx.doi.org/10.17979/relaso.2014.4.1.1223>
- Domínguez, A. (2016). Participación y empoderamiento en proyectos de comunicación para el desarrollo (2016). *Revista española de desarrollo y cooperación*, 38, 27-36. Recuperado de <http://goo.gl/aTCsMI>
- Clarembeaux, M. (2008). La educación crítica de los jóvenes en TV en el centro de Europa. *Comunicar*, 31(XVI), 91-98. <http://dx.doi.org/10.3916/c31-2008-01-011>
- Chesebro, J. L. & McCroskey, J. C. (2001). The relationship of teacher clarity and immediacy with student state receiver apprehension, affect, and cognitive learning. *Communication Education*, 50, 59-68. <http://dx.doi.org/10.1080/03634520109379232>
- Díaz, V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura*, 11(3), 583-606. Recuperado de <http://goo.gl/xwLvA9>
- Diez, E. (2006) *Narrativa fílmica*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- García, A. N. (2009). El espejo roto: la metaficción en las series anglosajonas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, 654-667. <http://10.4185/RLCS-64-2009-850-654-667>

- García, L. (2013). El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en «Black Mirror». *Secuencias: Revista de historia del cine*, 38, 47-64. Recuperado de <http://goo.gl/liwN7T>
- García-Noblejas, J. J. (2004). Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos. *Comunicación y Sociedad*, 17(2), 73-87. Recuperado de <http://goo.gl/QGHsRC>
- Garland, A. (Director). (2015). *Ex Machina*. [Película]. Reino Unido. Universal Studios.
- Grilli, J. (2016). Cine de ciencia ficción y enseñanza de las ciencias. Dos escuelas paralelas que deben encontrarse en las aulas. *Revista Eureka*, 13, 137-148. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10498/18019>
- Hendrix, K.G & Wilson, C. (2014). Virtual Invisibility: Race and Communication Education. *Communication Education*, 63(4), 405-428. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/03634523.2014.934852>
- Illouz, E. (2009). Emotions, Imagination and Consumption. A new research agenda. *Journal of Consumer Culture*, 9(3), 377-413. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/1469540509342053>
- Jonze, S. (2013). *Her* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros & Koch Entertainment.
- Kearney, P., Plax, T.G., Richmond, V.P., & McCroskey, J.C. (1985). Power in the classroom III: Teacher communication techniques and messages. *Communication Education*, 34, 19-28. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/03634528509378579>
- Ledbetter, A.M. & Finn, A.N. (2016). Why do students use mobile technology for social purposes during Class? Modeling teacher credibility, learner empowerment, and online communication attitude as predictors. *Communication Education*, 65(1), 1-23. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/03634523.2015.1064145>
- López, M. (4 de noviembre de 2015). La estrella de Instagram revela sus engaños. *El País*. Recuperado de <http://goo.gl/FSd4lz>
- Maffesoli, M. (2003). El imaginario social de la democracia de «Black Mirror». *Revista Anthropos. Huellas del conocimiento*, 198, 149-153. <http://dx.doi.org/10.17979/relaso.2014.4.1.1223>
- Marlow, S. (10 de julio de 2016). «Black Mirror»' Creator Charlie Brooker on China's 'Social Credit' System and the Rise of Trump. *The Daily Beast*. Recuperado de <http://goo.gl/BVHkaP>
- Martínez, J. & Cigüela, J. (2014). Pensamiento pop en «Black Mirror». El monstruo y su linchamiento. *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*, 19, 85-107. Recuperado de <http://goo.gl/kcYXCY>
- Mazer, J., Murphy, R., & Simonds, C. (2007). I'll see you on «Facebook»: The effects of computer-mediated teacher self-disclosure on student motivation, affective learning, and classroom climate. *Communication Education*, 56, 1-17. <http://dx.doi.org/10.1080/03634520601009710>
- Merriam, S. (1988). *Case Study research in education. A Qualitative Approach*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros & FilmFlex.

- Nolan, C. (Director). (2014). *Interstellar* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Olson, R. (2009). Meta-televisión: Popular Postmodernism. *Critical Studies in Mass Communications*, 4, 284-300. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/15295038709360136>
- Ortiz, A. M. (2000). Expressing cultural identity in the learning community: Opportunities and challenges. *New Directions for Teaching and Learning*, 82, 67-79. doi: <http://dx.doi.org/10.1002/tl.8207>
- Padilla, G. (2010). Las series de televisión sobre médicos (1990-2010): su éxito desde el Análisis Transaccional y la Ética (I). *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, 63, 244-260. Recuperado de <http://goo.gl/CigNHA>
- Phillippi, A., & Avendaño, C. (2011). Empoderamiento comunicacional: competencias narrativas de los sujetos. *Comunicar*, 36(XVIII), 61-68. doi:<http://dx.doi.org/10.3916/C36-2011-02-06>
- Platón. (1988). *República*. Madrid. Editorial Gredos.
- Propp, V. (2006). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Proyas, A. (Director). (1998) *Dark City* [Película]. Estados Unidos: New Line Cinema.
- Requeijo, P. (2010). Mad Men desde el Análisis Transaccional: Las claves de sus protagonistas. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, 63(XVIII), 261-279. Recuperado de <http://goo.gl/Q9DiYC>
- Rodríguez, S. (4 de noviembre de 2015). Essena O'Neill, la modelo que dejó las redes sociales porque 'no son la vida real'. *El Mundo*. Recuperado de <http://goo.gl/h8mgRs>
- Rocca, K. (2010). Student participation in the classroom: An extended multidisciplinary literature review. *Communication Education*, 59, 185-213. <http://dx.doi.org/10.1080/03634520903505936>
- Rosales, J. (Director). (2014). *Hermosa juventud* [Película]. España. Wanda Visión.
- Russell, W.B. (2012). The art of teach social studies with film. *The clearing house: a Journal of educational strategies, issues and Ideas*, 82, 157-164. Recuperado de <http://goo.gl/cBiqoX>
- Singh, G. (2014). Recognition and the image Mastery as Themes in «Black Mirror». *International Journal of Jungian Studies*, 6(2), 120-132. <http://dx.doi.org/10.1080/19409052.2014.905968>
- Ungureanu, C. (2015). Aestheticization of politics and ambivalence of self-sacrifice in Charlie Brooker's The National Anthem. *Journal of European Studies*, 45(1), 21-30. <http://dx.doi.org/10.1177/0047244114553767>
- Valbuena, F. (2014). Tramas, guiones y las cinco partes de una obra. *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, 65, 181-205. Recuperado de <http://goo.gl/MqNk5u>
- Valenzano III, J., Wallace, S., & Morreale, S. (2014). Consistency and change: The (R) Evolution of the basic communication course. *Communication Education*, 63, 355-365. Recuperado de <http://goo.gl/TdSg6r>
- Verhoeven, P. (Director). (1990). *Total Recall* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Madrid: Ma Non Troppo.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Directores). (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros & Roadshow Entertainment.

- Walker, R. (1983). *La realización de estudios de casos en educación. Ética, teoría y procedimientos*. Madrid: Narcea.
- Warren, J.T. (2008). Performing difference: Repetition in context. *Journal of International & Intercultural Communication*, 1, 290–308  
<http://dx.doi.org/10.1080/17513050802344654>
- Yin, R. (2003). *Case Study Research: Design and Methods*. California: SAGE.
- Zamora, A. (25 de abril de 2012). Charlie Brooker: El tema de 'Black Mirror' es cómo la tecnología destroza la vida. *Cien Megas*. Recuperado de <http://goo.gl/Knjz3L>
- Zhang, Q. (2009). Perceived teacher credibility and student learning: Development of a multicultural model. *Western Journal of Communication*, 73, 326–347.  
<http://dx.doi.org/10.1080/10570310903082073>

## **AUTOR**

### **Víctor Cerdán**

Víctor Cerdán es doctor en periodismo por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente, es miembro del grupo de investigación GISDA en la Universidad Camilo José Cela, donde ha impartido las asignaturas: «Teoría de la Comunicación» y «Realización de Ficción». Ha sido profesor en el taller de nuevos realizadores de la ECAM (Escuela de Cine de Madrid) y en el Instituto Tracor (Universidad San Pablo CEU). Además de su experiencia académica como investigador y profesor, trabaja en cine y televisión. Es director de la serie de documentales, «Héroes Invisibles», emitida en La 2 (RTVE). Y de los cortometrajes «Radio Atacama» y «El mal» seleccionados y premiados en Festivales Internacionales (Málaga, Berlín, México, Hamburgo, París, Vila Do Conde, Seúl, Madrid, Teherán, etc).

<http://0000-0002-0069-5063>