

Treball de fi de grau

Títol

Autor De

XXXXX Tutor De

Grau

Data

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Autor/a:

Tutor/a:

Any:

Titulació:

Paraules clau (mínim 3)

Català:

Castellà:

Anglès:

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:

Castellà:

Anglès

1. Introducción	Pág. 6
2. Metodología	Pág. 9
2.1. Claves contextuales y conceptuales	Pág. 9
2.2. Análisis de los medios de comunicación representados en <i>Black Mirror</i>	Pág. 10
2.3. Final: relato corto	Pág. 13
3. Delimitación objeto de estudio	Pág. 14
3.1. Claves contextuales y conceptuales	Pág. 14
3.2. Análisis de los medios de comunicación representados en <i>Black Mirror</i>	Pág. 16
4. Claves contextuales y conceptuales de la creación y desarrollo de <i>Black Mirror</i>	Pág. 18
4.1. Hacia la postmodernidad	Pág. 18
4.1.1. Los inicios de la Edad Moderna y la Edad Postmoderna	Pág. 18
4.1.2. El origen del término postmodernidad	Pág. 19
4.1.3. Charles Jencks: edificando la era postmoderna	Pág. 19

4.1.4. El derrumbe de la arquitectura de la modernidad	Pág. 22
4.1.5. Jean-François Lyotard: juego de palabras	Pág. 23
4.1.6. El relativismo postmoderno	Pág. 24
4.1.7. La era postmoderna: cambios y convivencia	Pág. 26
4.1.8. La globalización de la cultura pop	Pág. 27
4.1.9. Jean Baudrillard: el simulacro y la hiperrealidad	Pág. 28
4.1.10. Zygmunt Bauman: el fracaso de la modernidad	Pág. 31
4.1.11. Conclusiones: la hegemonía del poder de los medios de comunicación	Pág. 31
4.2. El desarrollo de la ciencia ficción	Pág. 32
4.2.1. Carl Sagan: la relación entre la tecnociencia y la ciencia ficción	Pág. 32
4.2.2. Tres tendencias para clasificar y definir el origen de la ciencia ficción	Pág. 33
4.2.3. Década de 1940: literatura denostada	Pág. 35
4.2.4. Subgénero: la distopía	Pág. 35
4.2.5. Década de 1950: consecuencias de la Segunda Guerra Mundial	Pág. 37
4.2.6. Los albores del cine en la ciencia ficción	Pág. 38

4.2.7. Década de 1960: edad adulta de la ciencia ficción	Pág. 39
4.2.8. Década de 1970 hasta la actualidad: consolidación del género	Pág. 40
4.2.9. Conclusiones: tres artículos sobre la ciencia ficción	Pág. 42
4.3. Las formas narrativas y el lenguaje audiovisual evolucionan con los medios	Pág. 43
4.3.1. <<Mundo posible>>	Pág. 43
4.3.2. Adaptándose al impacto de internet y las redes	Pág. 43
4.3.3. Conclusiones: adaptación	Pág. 44
4.3.4. Charlie Brooker: referentes y carrera profesional	Pág. 44
5. Análisis de <i>Black Mirror</i> : televisión y radio, redes sociales y realidad virtual	Pág. 46
5.1. Televisión y radio: lo que no se ve ni se escucha no existe y la C.S.	Pág. 46
5.1.1. Televisión: las tres primeras leyes de los medios de McLuhan	Pág. 47
5.1.2. La espectacularización límite, la cortina de humo y la venta del paraíso en la televisión	Pág. 48
5.1.3. Representación de la televisión más cercana a la realidad	Pág. 58
5.1.4. La radio: las cuatro leyes de los medios de McLuhan	Pág. 60

5.1.5. Conclusión: la idea de fin de progreso (I)	Pág. 61
5.2. Las redes sociales: la seducción a la individualidad y los P.R.I.	Pág. 61
5.2.1. Redes sociales: las tres primeras leyes de los medios de McLuhan	Pág. 62
5.2.2. Redes sociales: la cuarta ley de los medios de McLuhan	Pág. 63
5.2.3. Redes sociales: representación más próxima a la realidad	Pág. 76
5.2.4. Conclusión: la idea de fin de progreso (II)	Pág. 78
5.3. Realidad virtual: C.S. y P.R.I.	Pág. 78
5.3.1. Realidad virtual: las tres primeras leyes de los medios de McLuhan	Pág. 78
5.3.2. Realidad virtual: ¿un nivel superior a la hiperrealidad?	Pág. 80
5.3.3. Realidad virtual: realidad aumentada y distorsión de las percepciones	Pág. 87
5.3.4. Conclusión: la idea de fin de progreso (III)	Pág. 90
6. Conclusiones	Pág. 91

7. Relato corto	Pág. 97
7.1. <i>El retrato</i>	Pág. 97
8. Referencias	Pág. 105
9. Anexos	Pág. 109
9.1. Temas y premisas de los capítulos de Black Mirror	Pág. 109
9.2. Resultados	Pág. 117

1. Introducción

Black Mirror es una serie británica emitida por primera vez el cuatro de diciembre de 2011, con el capítulo titulado <<*The national anthem*>>. Más de dos millones de espectadores británicos estuvieron pendientes de su estreno. Las cifras del *share* no han sido tan destacables en los siguientes capítulos, pero Brooker (el creador de la ficción) consiguió un objetivo extraordinario con la primera trama, que *Black Mirror* fuera ampliamente conocida (Vega, 2018).

Los relatos calan en una parte de la audiencia de forma definitiva, como una de las series con un impacto mediático notable cada vez que se ha lanzado cada una de sus temporadas. La última de ellas (la cuarta) fue difundida en diciembre de 2017 y ya se ha afirmado la renovación para la quinta (“Black Mirror’, renovada para una quinta temporada”, 2018).

El éxito de *Black Mirror* radica en la aplastante capacidad para abrir debate y aportar distintas maneras de elaborar observaciones de nuevas realidades sociales, relacionadas sobre todo con los nuevos medios de comunicación y las nuevas tecnologías (Vega, 2018). Por ejemplo, las posibilidades y consecuencias de las viralizaciones cibernéticas mostradas en el relato emitido el cuatro de diciembre de 2011. Además, es una de las series más consumidas por descargas ilegales (Vega, 2018).

Una definición acertada de ella es:

Black Mirror es una distopía tecnológica, o mejor, es una colección de ellas. Sus tramas consiguen sorprendernos y alarmarnos porque son mucho más cotidianas de lo que venía siendo habitual en el género distópico. Todas las historias se centran en los insospechados efectos de algunos dispositivos que los espectadores conocen por propia experiencia o que están en ciernes de aparecer en nuestro mercado. De modo que la ansiedad aparece como fruto de constatar la razonabilidad de que lo que se ve

en pantalla pueda llegar a ser un reflejo luctuoso de nuestra venidera vicisitud.

(Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 18-19)

Por tanto, no es ninguna exageración decir que los capítulos pueden conmocionar y aturdir, que no dejan indiferencia a su paso. Es difícil, la primera vez que uno se enfrenta a sus historias, estar preparado para una narrativa de ese calibre y unos temas tan crudos de una manera tan sofisticadamente cercana a lo que conocemos y, a la vez, tan alejadamente llamativa.

Parece una ficción engendrada con la voluntad más allá de entretener, que también. Tiene la intención de predisponer a juzgar y cavilar los temas y las proposiciones narrativas de sus engranajes discursivos. Una de las meditaciones que se puede contemplar es una factible relación que se podría establecer con las premisas de la postmodernidad.

Siguiendo con el ejemplo del primer relato de la antología (<<*The national anthem*>>), Brooker exhibe la interrogación de qué pasaría si a los medios de comunicación se les atribuyeran usos maquiavélicos, retorcidos y crueles por parte de un sujeto desesperada y milimétricamente inteligente que sabe predecir los movimientos y los deseos de las masas. El origen del recelo expuesto (en forma de historia ficticia) podría bien venir de la teoría postmoderna, en la cual se estiman los impactos de los medios de comunicación en manos del poder. Un poder definido como deseoso de controlar las opiniones, los humores y las tendencias a través de técnicas operativas de gran eficiencia.

Así que el objetivo principal es hallar, por el procedimiento de un análisis de *Black Mirror*, cómo desde los ámbitos (representados en las sociedades ficticias de la serie) de la comunicación y las tecnologías se cimenta el encuadre del mundo social y se fundan los modelos de relaciones interpersonales vigentes.

Las preguntas que emanan de todo lo anterior son: ¿algunas de las situaciones que se plantean en *Black Mirror* no están sucediendo ya, solo que sin los códigos espectacularizantes de la ciencia ficción? ¿Es posible trasladar los límites de los usos de las tecnologías, los más aberrantes, atroces y fríos que plasma *Black Mirror* a una sociedad que sería la continuación de la nuestra, de la actual? La última

incertidumbre ya no es si es posible el desarrollo de esa tecnología, sino que partimos con la base de que así es. La duda es si es posible moralmente llegar a los usos radicales que expone la ficción.

2. Metodología

La metodología está dividida en dos esfuerzos: contexto y desarrollo de tres elementos trascendentales y una discusión-análisis de contenido. El contenido se conforma a partir de diecinueve capítulos de *Black Mirror*. Son cuatro temporadas, las únicas emitidas por el momento, y un especial de Navidad.

Los capítulos son:

- <<*The national anthem*>> (1x01)
- <<*15 millions merits*>> (1x02)
- <<*The entire history of you*>> (1x03)
- <<*Be right back*>> (2x01)
- <<*White Bear*>> (2x02)
- <<*The Waldo Moment*>> (2x03)
- <<*White Christmas*>> (especial de Navidad)
- <<*Nosedive*>> (3x01)
- <<*Playtest*>> (3x02)
- <<*Shut up and dance*>> (3x03)
- <<*San Junipero*>> (3x04)
- <<*Me against fire*>> (3x05)
- <<*Hated in the nation*>> (3x06)
- <<*USS Callister*>> (4x01)
- <<*Arkangel*>> (4x02)
- <<*Crocodile*>> (4x03)
- <<*Hang the DJ*>> (4x04)
- <<*Metalhead*>> (4x05)
- <<*Black Museum*>> (4x06)

Hay un resumen de los temas y las premisas de las tramas en anexos.

2.1. Claves contextuales y conceptuales

Los tres elementos relevantes contextuales y conceptuales para la investigación son: la postmodernidad, la ciencia ficción y la narrativa audiovisual. De esta manera, y con

un sucinto trayecto de Charlie Brooker, se puede examinar de qué modo ha sido posible la serie con lo que se consideran en este estudio fundamentos claves. Claro está, la elección de los puntos está a expensas de cierto subjetivismo. Quizá, otra persona encaminaría su foco de atención a otros ejes. En este caso, los seleccionados parecen ser suficientes y efectivos para ver una posible dirección hacia la necesidad de una producción de ficción tal y como es *Black Mirror*.

2.2. Análisis de los medios de comunicación representados en *Black Mirror*

El análisis de contenido tiene como fin alcanzar conclusiones con respecto al objetivo primordial. Este es ver los influjos que tienen los medios de comunicación y las tecnologías en referencia a la construcción de la visión del mundo, compartida socialmente, y de las relaciones interpersonales que hay en casi todas las escalas (familiar, amistosas, laboral, educacional, sanitarias, etc.). La visión del mundo compartida también se denomina en este texto *construcción social* (C.S.) y las relaciones interpersonales tienen el nombre de *patrones de relaciones interpersonales* (P.R.I.).

Aunque la investigación no es ni mucho menos desde una perspectiva sociológica, la raíz del uso del concepto <<construcción social>> proviene de un texto de Peter L. Berger (*Invitación a la sociología. Una perspectiva humanística*). Dice:

I això que el sociòleg pot aportar és la consciència que totes aquestes cosmovisions, absolutament totes, són *construccions socials*. Mirem d'explicar-ho amb altres paraules. Tota cosmovisió (allò que els alemanys anomenen *Weltanschauung*) és com una conspiració. Els conspiradors són aquells individus que construeixen una situació social en la qual hom dóna per descomptat una visió del món determinada. (Berger, 2015: 84)

L'individu identifica ara la seva existència, amb tota «naturalitat» i com si no pogués ésser altrament, amb la seva manera precisa d'estar col·locat en el mapa social. [...]

Però el que de moment ens interessa fer notar és com aquesta col·locació diu a l'individu què és exactament allò que pot fer a la vida, i què és allò que pot esperar-ne. Estar col·locat en una societat significa trobar-se en el punt d'intersecció d'unes forces socials específiques. [...] L'individu es belluga per la societat en el marc d'uns sistemes de poder i de prestigi perfectament delimitats. I un cop sap on s'ha de col·locar, també sap que ell no pot pas fer-hi gran cosa. (Berger, 2015: 88)

Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación se efectúa a partir de una división de subapartados de cuatro medios de comunicación que aparecen notoriamente en *Black Mirror*: televisión y radio (unidos en el mismo punto por ser medios popularizados en el siglo pasado), redes sociales y realidad virtual. Los mismos son considerados muy significativos para lo que Berger define como: “*Els conspiradors*” que construyen una situación social (Berger, 2015: 84) o “*el marc d'uns sistemes de poder i prestigi perfectament delimitats*” (Berger, 2015: 88).

En cuanto a la metodología de análisis, no se hace episodio por episodio, sino que se agrupan los capítulos por medios de comunicación (por ejemplo, las redes sociales que, por lo menos, están significativamente presentes en nueve de ellos).

El estudio se realiza con respaldo en teoría (la mayoría postmoderna aunque no toda) de autores reconocidos. Estos autores, coincidentes en las definiciones, con diferencias mínimas o con perspectivas muy diversas, aportan la oportunidad de describir los fenómenos sociales que se representan en la serie y que tienen, como base, realidades del entorno contemporáneo. Los autores más remarcables son Jean Baudrillard, Zygmunt Bauman, Guy Debord, Byung-Chul Han, Henry Jenkins, Gilles Lipovetsky, Jean-François Lyotard, Eric McLuhan y Marshall McLuhan, José Ortega y Gasset, George Ritzer.

Aparte, hay una base metódica, utilizada a modo de introducción cada vez que sea conveniente en cada uno de los subapartados. Esta base metódica, adaptada a los fines y a los focos de atención del trabajo, tiene como fundamentos lo que Marshall McLuhan y Eric McLuhan (padre e hijo) realizan al tratar de sintetizar lo que ellos denominan *las leyes de los medios*. Esta idea se apoya en un texto de Carlos A.

Scolari publicado en *Black Mirror. Porvenir y tecnología*. El texto en el que se respalda se expone en el apartado de *delimitación del objeto*.

Las leyes de los medios constan de cuatro preguntas aplicables a cualquier medio:

- ¿Qué es lo que el medio extiende, intensifica, acelera o hace posible? Esta cuestión puede plantearse para una papelera, una pintura, una máquina de vapor o una cremallera, lo mismo que a una proposición euclidiana o una ley de la física. Puedo plantearla en cualquier mundo o mediante cualquier lenguaje. (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291)
- Cuando el medio extiende o potencia un aspecto, simultáneamente se atrofia o desaparece un aspecto de la anterior situación o condición. ¿Qué reduce o hace obsoleto el nuevo órgano? (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291)
- ¿Qué acciones, servicios o formas de medios retornan o son recuperadas con el surgimiento del nuevo medio? ¿Qué bases anteriormente obsoletas o anticuadas son recuperadas e integradas por la nueva forma mediática? (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291)
- Cuando la nueva forma de medio es llevada hasta su límite en sus potencialidades (fenómeno que también es complementario) tiende a producir una reversión y un retorno a la situación previa a su aparición. ¿Cuál es la reversión potencial de la nueva forma mediática? (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291)

Se contestan a las tres primeras preguntas, tanto en el subapartado de televisión y radio como en los de redes sociales y realidad virtual, independientemente de los capítulos seleccionados. Después, se responde a la cuarta pregunta por agrupaciones de capítulos. Agrupaciones entre las cuales se difiere en algunos matices.

Así, se introduce el tipo de representación de los medios que los distintos episodios proporcionan y qué cuestiones de desasosiego social van a dejar abordar a continuación, con una estructura de simultaneidad entre análisis y autores (mencionados más arriba).

2.3. Final: relato corto

Después de resultados de análisis y de conclusiones, hay un apartado para cerrar el trabajo de modo lo más redondo posible con un relato corto. El relato trata de emular, desde el respeto y la admiración, el estilo de *Black Mirror*. La función o finalidad que tiene no es otra que la de expresar un futuro posible, poniendo en práctica lo aprendido de las dos divisiones del trabajo. Es un reto imaginativo, en definitiva, respaldado en un ejercicio complejo y muy enriquecedor.

3. Delimitación objeto de estudio

La delimitación del objeto de estudio se divide, como en metodología, en dos vertientes principales, dentro de las cuales hay una ramificación de nociones pertinentes y vertebrales.

3.1. Claves contextuales y conceptuales

En las claves contextuales y conceptuales de la creación y el desarrollo de *Black Mirror* se incluye, como también se ha especificado en metodología, la postmodernidad, la ciencia ficción, la narrativa audiovisual y una escueta exposición del trayecto profesional de Charlie Brooker. ¿Por qué estas claves y no otras? ¿Por qué se supone que facilitan la comprensión de los motivos por los cuales es posible y casi necesaria una producción como lo es *Black Mirror* en la actualidad?

La postmodernidad es un factor relevante (explicado con mayor profundidad), porque consiste en el desglose de un movimiento del pensamiento que es crítico con las consecuencias de los intentos universalizadores de la Ilustración y la modernidad. Brooker ha constatado su inquietud sobre lo mismo:

“En el siglo XVIII, una revolución conocida como la Ilustración, nos arrastró de la superstición y la brutalidad de la Edad Media hacia una era moderna de la ciencia, la razón y la democracia. Todo cambió. Si no fuera por la Ilustración, no estarías leyendo esto ahora mismo. Estarías en bata lanzando nabos a una bruja. Sí, la Ilustración fue uno de los desarrollos más importantes desde la rueda. Eso es lo que estamos tratando de estropear ahora”. (Vega, 2018) (Cita de Charlie Brooker)

La apreciación de la última frase de Charlie Brooker se especifica finalmente como la idea de fin de progreso. Es un rasgo que desemboca de la postmodernidad, poco a poco, a medida que pasa la segunda mitad del siglo pasado hasta la actualidad. Sin embargo, no es el único. La corriente desencadena en la emersión de ansiedades gestadas por el creciente eclecticismo, relativismo, mercantilización, espectacularización, identidad virtual, penetración de la tecnología, globalización e

individualización (Profesor E. Fernández Peña, 2016-2017, Universitat Autònoma de Barcelona). Todas estas características se revelan en la serie.

Por tanto, en el paisaje colectivo compartido desde el siglo pasado hasta ahora ha contado en mucha relevancia los miedos compartidos y las miradas juiciosas hacia la sociedad. Precisamente, es lo que una porción de la ciencia ficción trata de hacer habitualmente. Sobre todo, el subgénero denominado distopía (Núñez, 1985), al cual pertenece *Black Mirror*. Por esta razón, la ciencia ficción es otra de las claves contextuales y conceptuales. Al relacionarse con lo ya explicado en el subapartado de la postmodernidad, su extensión es más breve.

Lo mismo sucede con el penúltimo punto, aún más reducido que el de la ciencia ficción, sobre la narrativa audiovisual. El foco aquí recae en cómo ha favorecido a proliferar un género tan exigente en los efectos especiales, como es la ciencia ficción, el avance del lenguaje audiovisual y su complejificación. Las formas son en gran grado vitales para que esta clase de historias pueda tener la función alegórica que se le asocia frecuentemente (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 27-38). La adaptación a los tiempos de su producción es imprescindible.

Esto último también se enlaza con la postmodernidad, que fija la fascinación por la construcción de la realidad a través del lenguaje, de los juegos lingüísticos, en los que caben todos los mensajes si están convenientemente presentados. Es decir, el discurso, el *cómo*, determina la validez del *qué* (Chatman, 1990). En la ciencia ficción tiene gran significación por ser un género poco realista, que basa, *a priori*, a diferencia de la fantasía, las reglas de su mundo ficticio en versiones posibles de la realidad (Novell, 2008: 22-29).

Por último, la carrera profesional y los referentes de Charlie Brooker permiten la reunión de los tres elementos anteriores. Charlie Brooker posee de referentes de ciencia ficción obras de marcada metáfora social y antologías distópicas que, como la postmodernidad, reflejan inquietudes sociales y culturales, pero a partir de la ficción (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 27-38).

El creador de *Black Mirror* prima y atiende a los detalles de sus discursos audiovisuales desde antes de la famosa serie. En otra producción, por ejemplo, crea una serie de ficción que simula ser un *reality show*, con las formas narrativas propias

de la no-ficción en combinación con la ficción (Vega, 2018). Utiliza recursos parecidos a los de un falso documental.

3.2. Análisis de medios de comunicación representados en *Black Mirror*

Respecto al análisis de contenido, como ya se ha dicho, se analizan cuatro elementos recurrentes de la serie: televisión y radio, redes sociales y realidad virtual. Al menos uno de estos agentes cobra protagonismo, de un modo u otro, en cada capítulo.

Dos autores muy aplicados durante el análisis son Byung-Chul Han y Zygmunt Bauman, quienes disponen de obras actuales que favorecen al entendimiento de sucesos sociales y, a la vez, al papel que tienen los medios de comunicación en la colectividad. Bauman tiene un rol remarcable a finales del siglo pasado e inicios de este que se refleja en el subapartado de la clave contextual y conceptual de la postmodernidad. Se manifiesta casi acabándose; a la vez, empieza a sobresalir la revisión de los usos de los medios de comunicación y su producción de la *hiperrealidad* (término acuñado por Baudrillard).

De ahí, el porqué se clasifica el análisis a partir de cuatro medios de comunicación considerados los más hegemónicos, que tienen, además, un peso notorio en los capítulos de la serie.

Para acabar con la última cuestión, Scolari aporta la justificación del uso de las cuatro leyes de McLuhan (la base metódica de la que se habla en metodología). Sobre la nueva mediatización dice: *“En cierta forma, toda la serie es una hipótesis narrativa sobre las nuevas formas que podría asumir, o mejor, está asumiendo a ritmo acelerado, la mediatización de la vida social en todas sus dimensiones (política, social, religiosa, educativa, etc.)”* (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 49).

En esa hipótesis narrativa de la que habla Scolari es donde se encuentra el quid de la cuestión, porque las circunstancias que plantea *Black Mirror* llevan sí o sí una reimaginación y reinención de los medios, de sus correspondientes dispositivos y de sus usos. Esa reimaginación y esa reinención pueden ser muy ilustrativas para comprender lo que está ocurriendo en la actualidad si se es consciente de que se llevan a cabo bajo los códigos de la ciencia ficción. Más si se tiene en cuenta que hay capítulos en los que se diluye la línea separadora entre ciencia ficción y un género

más realista. Por ejemplo, en <<*The national anthem*>> (1x01) o <<*Shut up and dance*>> (3x03), en los cuales no hay un nuevo componente científico-tecnológico que no exista ya en nuestra sociedad.

En definitiva, Scolari acaba aconsejando que lo significativo en un análisis de la serie, con las leyes de los medios, es la cuarta pregunta. Es la interrogación que, según él, más se esfuerza en plasmar *Black Mirror*. Los límites de la tecnología y su utilización racionalmente desmedida, ¿qué consecuencias puede tener?

4. Claves contextuales y conceptuales de la creación y desarrollo de *Black Mirror*

4.1. Hacia la postmodernidad

La postmodernidad es una corriente del pensamiento que se inicia el siglo pasado a causa de una concatenación de variados, angulados y complejos incidentes interconectados, en diferentes niveles entre ellos. Algunos de estos incidentes se irán enumerando a lo largo del subapartado, con la ayuda de epígrafes.

Pero antes, es requerido aclarar que, por un lado, eruditos de distintos campos del saber comienzan en la centuria anterior a la actual a formular sus propias teorías que repercutieron en la eclosión y solidificación del movimiento. Por otro lado, un sector de estudiosos negó la veracidad de esas teorías, con el objetivo de oponerse a la creencia de la existencia de una nueva era, la postmoderna.

De todas maneras, se extrae la conclusión de que la postmodernidad no suple, por sí sola, toda la realidad y que convive con la tendencia intelectual anterior: la modernidad.

4.1.1. Los inicios de la Edad Moderna y la Edad Postmoderna

El germen de la modernidad se sitúa alrededor de 1500, momento de la Revolución Científica, el descubrimiento del Nuevo Mundo y la Reforma, hasta el siglo XX. El final de la era, tal y como se concebía hasta entonces (es decir, sin tener que convivir con una nueva corriente), se ubica en la crisis de la ciencia clásica, las dos Guerras Mundiales, la descolonización, las nuevas tecnologías, la amenaza ecológica y la sociedad de masas (Pinillos, 1997: 183).

Aparecen críticas realizadas por teóricos que no ven posible un desenlace feliz, como se empeñaban en ver los defensores del progreso (también académicos). Aflora el crecimiento de dudas, desconfianzas y temores lógicos hacia la tiranía de lo cuantitativo (Pinillos, 1997: 179-181).

Toynbee participa del brote de la postmodernidad cuando, después de la Segunda Guerra Mundial, declara que ha llegado la Era Postmoderna. Algo que se

propaga por disciplinas hasta calar en la filosofía y la crítica cultural. La verdad, la realidad y el progreso son revisados desde una nueva óptica, donde lo sagrado y lo fuertemente constituido se tambalea sin impunidad (Pinillos, 1997: 179-181).

4.1.2. El origen del término postmodernidad

El origen de la palabra postmodernidad ha producido choques de argumentos. No obstante, hay razonamientos indiscutibles. Lo básico es que moderno viene de *modo* del latín, que significa “*just now*” (Appignanesi & Garratt, 1995: 6).

Justamente, algunos focos de resistencia provenientes de la modernidad utilizan dicha afirmación para argumentar en contra de la existencia efectiva de la postmodernidad, como nueva era y nuevo paradigma del pensamiento. Los argumentos es que es imposible el uso coherente de la palabra. Se fijan en la etimología y dicen que no puede haber un *más allá* o un *después del* ahora, del presente. Después del presente, hay más presente. Sin embargo, la modernidad no solo significa el *just now*, sino que su significado ha arraigado como una época. Por tanto, como tal, puede haber un después de esa época. Hay un post- detrás de modernidad, para declarar que esta ha acabado o, más bien, que ha surgido una era nueva posterior (Pinillos, 1997: 182).

Existe otro argumento en contra. Este argumento es que en la cultura siguen habiendo marcas de la modernidad. No obstante, de igual manera, siguen habiendo iglesias del medievo y eso no significa que no haya sido sobrepasada, claramente (Pinillos, 1997: 184).

4.1.3. Charles Jencks: edificando la era postmoderna

Charles Jencks, arquitecto, teórico e historiador, aporta una esclarecedora cronología de los hechos y escribe tres clasificaciones ligadas a la postmodernidad.

La primera distribución es “*una escala de los nombres por la que asciende desde los orígenes del movimiento postmoderno hasta el presente*”, que consta de siete niveles (Pinillos, 1997: 293). Sobre el séptimo estadio en la escala de nombres, Jencks se encarga de perfilar dos columnas: a la izquierda lo perteneciente a la modernidad y a la derecha lo perteneciente a la postmodernidad. Coloca conceptos

binarios (Pinillos, 1997: 295). Así, es uno de los autores que confirma la efectiva coexistencia de las dos tendencias. La otra lista consiste en que “*Jencks imagina un árbol evolucionario donde se muestran las cinco tendencias clásicas del arte postmoderno: metafísica, narrativa, alegórica, clásico-realista y aquellas otras que comportan una sensibilidad clásica*” (Pinillos, 1997: 294-295).

En referencia al orden de nombres, en la prehistoria del postmodernismo (aunque sea el movimiento artístico, es relevante para la instauración de la postmodernidad), entre 1870 y 1950, están John Watkins Chapman, Rudolf Pannwitz, Federico de Onís, Joseph Hudnut y Arnold J. Toynbee. La segunda escala hace referencia a la visión de la modernidad en decadencia, que va desde 1950 hasta 1970. Sitúa a C. Wright Mills, Levin, Pevsner e Ihab Hassan. En tercera posición, Jencks asocia el postmodernismo (otra vez la corriente artística) con la contracultura, en la década de los años 60. En el cuarto estadio, la postmodernidad se entiende como un pluralismo político y como un eclecticismo emergente, entre 1970 y 1980. Resaltan los nombres de Umberto Eco, John Barth y Craig Owens. En este período destaca el respeto por las minorías y las diferencias. El quinto estadio va desde 1979 hasta la actualidad y se refiere a la concienciación histórica y al lenguaje público. Aquí destaca Paolo Portoghesi. El sexto lugar es:

definido a las reacciones ante la condición postmoderna (de 1980 hasta hoy), durante el cual Habermas, Baudrillard, Jameson, Terry Eagleton, Hal Foster y críticos marxistas lamentan -y ocasionalmente celebran- la aparición de una cultura del consumo y de la comunicación que interpretan como una horrible manipulación, por lo general neoconservadora. (Pinillos, 1997: 294)

Por último, hay un séptimo estadio, entre 1980 y la actualidad, en el cual aparecen los nombres de Brian McHale, David Harvey, Ed Soja, Wolfgang Welsch, Jim Collins, Steven Connor, Linda Hutcheon y Margaret Rose (Pinillos, 1997: 294).

Respecto a este último estadio, “*La idea es que lo postmoderno es una complejificación, o, por hablar claro, un híbrido de la modernidad*” (Pinillos, 1997: 290). Afirmación que se refleja en el siguiente fragmento:

En *política*, lo moderno es, por ejemplo, la unión, los estados, mientras que lo postmoderno son las regiones y las entidades supranacionales [...]. En *economía* <<centralización>> es lo moderno, y <<descentralización>>, lo postmoderno. En la *sociedad* del primer mundo, la relación se establece entre lo industrial y lo postindustrial. Para la *cultura*, los términos de relación son <<elitismo>> y <<cultura de masas>>. En *estética*, <<armonía>> y <<desarmonía>>. Para la filosofía, los términos llevan los nombres de <<monismo>> y <<pluralismo>>. En la categoría de medios, de un lado aparecen expresiones como <<mundo de la imprenta>> y, del otro, <<reproducción electrónica>>. La *ciencia* usa palabras como <<mecanicismo>> y <<autorganización>>. La *religión* opera con términos como <<ateísmo>> y <<panteísmo>>, mientras en la visión del mundo aparecen vocablos como <<mecánico>> y <<ecología>>. (Pinillos, 1997: 295)

El postmodernismo es un reconocimiento al pluralismo. Es decir, un reconocimiento de la diferencia, lo particular, lo regional, lo cual toma una importancia positiva en cuanto a la visión del mundo. Incluso aunque “Postmodernismo *implica una continuación del modernismo, a la vez que su transcendencia, o sea, una doble actividad que reconoce nuestra compleja relación con la anterior visión unitaria del mundo*” (Pinillos, 1997: 291). No obstante, cierto es que no todo es positivo:

el crecimiento de la comunicación y de sus constantes noticias y publicidad, la aparición del fax y la *internet*, los continuos avances de la ciencia, el auge del consumo y del entretenimiento, la emergencia de un Tercer Mundo repleto de problemas y de incógnitas que surgen en la *Pax americana*. Todo ello indica, en fin, que por cada rasgo o tendencia postmoderna puede señalarse la correspondiente consecuencia negativa. (Pinillos, 1997: 293)

Sobre la clasificación de las cinco tendencias clásicas del arte postmoderno, es necesario aclarar que:

En ese retorno intervienen varios factores, el más significativo de los cuales es que el valor de toda obra depende en parte de la tradición, tanto para su emplazamiento como en lo relativo a su calidad. La tradición de lo nuevo había llegado a hacer de la discontinuidad un fetiche tal que las obras de mayor calidad se verían sometidas al destructor shock de lo viejo, tachadas de obsoletas. (Pinillos, 1997: 295)

4.1.4. El derrumbe de la arquitectura de la modernidad

Por parte de la arquitectura, hubo en el siglo XX una corriente a resaltar, propia de la modernidad: la estética de la máquina, asociada a Le Corbusier. También asociada a arquitectos como Mies van der Rohe o Walter Gropius. En el manifiesto Bauhaus, escrito por Walter Gropius, se dice:

Together let us desire, conceive and create the structure of the future, which will embrace architecture and sculpture and painting in one unity and which will one day rise toward heaven from the hands of a million workers like the crystal symbol of a new faith. (Appignanesi & Garratt, 1995: 26)

Aquí se percibe ese deseo de la modernidad por totalizar, por vía de lo empírico, todo y volverlo racional hasta sus límites. Un anhelo rechazado por algunas esferas que sumarían más fuerzas para el inicio de la postmodernidad.

Jencks ve la ruptura en la arquitectura modernista a partir del derrumbe del bloque de viviendas de Minoru Yamasaki, el 15 de julio de 1972. *“En aquel mismo instante, afirma Jencks, la máquina para vivir diseñada por Le Corbusier en la euforia tecnológica de los años veinte pasó definitivamente a la historia”* (Pinillos, 1997: 291). Jencks recibe este hecho con alegría, por implicar mayor libertad en la creación del diseño en arquitectura.

4.1.5. Jean-François Lyotard: un juego de palabras

El filósofo y sociólogo francés Lyotard ataca a la teoría y a la razón por su pretendida intención de universalizarlo todo. Después de Auschwitz, del campo de concentración nazi, los grandes relatos de la Ilustración, incluido (posteriormente a la Segunda Guerra Mundial) el de la Declaración de los Derechos Humanos (1948), se van por el desagüe con el tiempo (Pinillos, 1997: 224-246).

La sensación en progresivo crecimiento es la de que la legitimación y el prestigio de las ciencias, que tanto aclama la Ilustración y a raíz de las cuales ambiciona erigir un relato ecuménico, quedan subyugados al poder. Como resultado, la sociedad se encuentra ante la proliferación exponencial de microhistorias individuales en contraposición a las macronarrativas colectivas (Pinillos, 1997: 224-246).

Se pasa de una gran visión y misión a pruebas internas únicas (sujeto por sujeto). Ocurre a causa del paulatino aumento del repudio y el escepticismo hacia las instituciones, supuestamente encargadas de velar por la seguridad de la población.

La consecuencia de la sustitución de un metarrelato por la miscelánea de pequeñas narrativas, según Lyotard, imposibilita totalizar la realidad y defenderla con verdades absolutas. Imagina un juego lingüístico en el que pretende que todo argumento pueda ser válido y no desechado sin más por no estar de acuerdo con mayorías. Este juego lingüístico tiene sus resbalones en tanto que cuando el propio Lyotard discute con otro intelectual, Habermas, no puede evitar caer en una paradoja. Para defender que todo tiene cabida, él mismo, en tono jocoso y bromista, rechaza la visión de Habermas (universalizadora, neo-ilustrada). Es decir, por más que su forma de ver las cosas sea inclusiva de todo, excluye los relatos totalizadores (que a su vez son excluyentes) (Pinillos, 1997: 224-246).

Habermas, por su lado, se toma con más seriedad los beneficios que puede aportar una Ilustración bien aplicada, alejada de la racionalización nazi o de otros tipos también fallidas (por ejemplo, el comunismo de la URSS) (Pinillos, 1997: 284-289).

A medida que los años acontecen, Lyotard tiene una progresión en sus ideas. Pasa de declararse postmoderno a centrar sus esfuerzos en argumentar que lo

conveniente es hacer una reescritura de lo moderno. Cree que hay tres factores que hicieron que se perdiera la sacralidad de la modernidad, contra los que se podría batallar, o reelaborarlos y transformarlos (Pinillos, 1997: 224-246).

Primero, *“Ante todo, la primacía que desde la Segunda Guerra Mundial ha adquirido las cuestiones de comunicación, eficacia y rendimiento en perjuicio de las relativas al valor intrínseco de los conocimientos y a la naturaleza de los fines perseguidos con ellos”* (Pinillos, 1997: 230). Lyotard percibe que la digitalización de la información, procesada por ordenadores, estaba y está cambiando la concepción respecto al conocimiento y a su integración en la vida. Luego, está la evolución de la economía capitalista, que ha derivado en una sociedad consumidora exacerbante. Se antepone el consumo hedonista al heroísmo de las grandes causas. Por último, *“los gérmenes del nihilismo que albergan dentro de sí las ideologías legitimadoras de la modernidad, y las han hecho tan vulnerables a la erosión tecnológica”* (Pinillos, 1997: 231). Esta erosión de la tecnología se resume en la *“industria de la cultura, nuevas formas de acumulación de capital, informatización de los mercados, etc.”* (Pinillos, 1997: 231).

4.1.6. El relativismo postmoderno

Recogiendo la cuestión de los juegos lingüísticos, hay un cambio significativo con respecto a la concepción del lenguaje y de la realidad, de la relación que se establecen entre ambas nociones, en el siglo pasado. Se dice incluso que la teoría de la postmodernidad empieza a partir de una inquietud generada en filósofos como Bertrand Russell o Ludwig Wittgenstein. Esta inquietud se resume en que las ideas se generan a raíz del lenguaje. Algunos lingüistas, filósofos, lógicos y semiólogos se ponen de acuerdo en que lo que permite darle significado al pensamiento (aceptado generalmente como ventana al entorno externo e interno) es la estructura del lenguaje (Appignanesi & Garratt, 1995: 56).

4.1.6.1. Jacques Derrida: un postestructuralista contra el logocentrismo

Jacques Derrida, filósofo francés, consigue impactar contra el logocentrismo, haciendo que otros intelectuales lo consideren un deconstructivista (Appignanesi &

Garratt, 1995: 77). Es etiquetado de nihilista e irracional, pero él no cree que sea así. Defiende lo siguiente: “*Words would literally be the truth of things - the “World made flesh”*” (Appignanesi & Garratt, 1995: 78). Es decir, que las palabras construyen la realidad, no la niegan ni la destruyen.

Explica que la realidad para ser comprendida, además, necesita de la figura intermedia entre el objeto y el signo, el intérprete. Este intérprete, a su vez, se construye por la cultura. Derrida redondea su definición diciendo que nunca habrá solo un significado, sino que se construye con la cultura, la historia y la lengua (Appignanesi & Garratt, 1995: 81).

4.1.6.2. Michel Foucault: el poder lo posee quien crea el metarrelato

También se suma como crítica a la racionalización la de Michel Foucault, filósofo francés, que centra sus preocupaciones en la legitimación del poder. El poder se legitima en quien posee y difunde el conocimiento, proporcionando la capacidad de delinear una narrativa común. Aparte, el poder solo funciona en cuanto hay otros en quien ejercerlo. Es decir, el poder está en la posibilidad de crear esa figura del otro.

En una narrativa, se escribe una historia colectiva, donde los papeles de los participantes quedan detallados, controlados y organizados. Todo esto se basa en que hay un grupo de expertos que saben qué es lo mejor para todos. Incluso, si ese mejor para todos implica destruir, acallar o torturar a una minoría. De ahí, el temor a los sistemas uniformadores en los que lo desigual, diferente y particular siempre van a hacer peligrar el relato principal y el orden establecido del unitarismo y el totalitarismo (Appignanesi & Garratt, 1995: 81-87).

4.1.6.3. Jacques Lacan: el yo se construye a partir del metarrelato imperante

Jacques Lacan, psicoanalista francés, dice que al crecer nos cuentan un relato sobre el entorno en el que evolucionamos y sobre nuestro papel (Appignanesi & Garratt, 1995: 89-91). Así que la visión de uno mismo viene dada por las circunstancias o, por lo que es lo mismo, la cultura.

Esta teoría sobre una cultura en la que se va a crecer con un orden social preestablecido, adaptando a los hombres a partir de rituales o roles de género, tiene

irónicamente excluida a la mujer, como la otra parte actoral. En la teoría de fases que describe Lacan no se la tiene en cuenta y el pensador se apunta a la observación de Freud de que la mujer está incompleta (Appignanesi & Garratt, 1995: 89-91).

Lo que no ve venir Lacan es que afirmando que el ser es producto de la historia, las mujeres iban a plantearse ciertas cuestiones. Por ejemplo, se empiezan, así, a preguntar si la visión de un ser incompleto no es más que palabrería también y no algo biológico-natural (Appignanesi & Garratt, 1995: 92).

4.1.7. La era postmoderna: cambios y convivencia

Andreas Huyssen, un profesor de literatura alemán, examina cuatro fenómenos como consecuencia de la postmodernidad, donde todo cambia y fluctúa. Uno de los fenómenos tiene que ver con el feminismo, a raíz del cual se plantea un interrogante sobre *“la incidencia que la incorporación de la mujer en la vida pública pueda tener sobre las estructuras de la sociedad futura”* (Pinillos, 1997: 289). Ni negativo ni positivo, constata una incógnita sobre las organizaciones futuras y sobre los patrones de relaciones interpersonales. El choque de viejas y nuevas maneras de comportamiento, de los antiguos y los recientes roles de género.

Los otros tres fenómenos también giran alrededor de la forzada coexistencia entre las diferencias de la modernidad y la postmodernidad y sus efectos. En primer término, habla de que las ansias imperialistas de la modernidad ya no se aceptan como antes. Ahora hay una visión crítica al respecto. El tercer y el cuarto fenómeno:

[...] se refiere a la aparición de una sensibilidad ecológica y ambiental, que se manifiesta no sólo en la política y en las culturas regionales, sino asimismo en los estilos de vida, en la poesía, en la vuelta a las tradiciones locales, a las lenguas vernáculas, dialectos y demás singularidades, en riesgo de perderse por el avance de una modernización uniforme. (Pinillos, 1997: 288-289)

En cuarto y último lugar, Huyssen se refiere a una conciencia pública que está persuadida ya de que el encuentro con otras culturas no europeas, o no occidentales, ha de hacerse por medios diferentes que la conquista o el dominio, sin que ello

signifique necesariamente nuestra entrega al erotismo o la fascinación estética del Oriente. (Pinillos, 1997: 288-289)

Al final la modernidad se resume en el avance progresivo exponencial de la tecnología y su difusión mundial. La modernización tiene como características: el desarrollo tecno-económico, el incremento de la urbanización, la industrialización, la especialización profesional, la educación formal, el desarrollo de las *mass medias*, la secularización, la motivación empresarial, la burocratización, la producción masiva en cadenas de montaje y el desarrollo del Estado moderno, añadiendo (con la postmodernidad) la debilitación de la autoridad tradicional, la familia y la religión (Pinillos, 1997: 297-301).

La postmodernización implica: más seguridad, bienestar y esperanza de vida; más cultivar amistades, ocio y expresión individual; más rechazo a la burocracia, menos apoyo público a las instituciones políticas; mayor sensibilidad de los individuos, incremento de la liberación de las obligaciones tradicionales y costumbres. También trae el individualismo, con una mayor importancia a las experiencias vividas y mayor permisividad. Aumenta el escepticismo sobre la idea de progreso. La religión queda desbancada, pero sube la preocupación por el sentido de la vida. Hay cambios lingüísticos, como la gran extensión de palabras en castellano que tienen el prefijo post-(Pinillos, 1997: 297-301).

Entre toda esta lista de componentes que han ido cultivándose hay una que sobresale: la globalización, unida al eclecticismo cultural y artístico.

4.1.8. La globalización de la cultura pop

Por un lado, la globalización, junto con el eclecticismo internacional que sabe ver Lyotard en lo que él denomina choque de experiencias (un perfume de París en Tokyo), ha ido creciendo exponencialmente.

En torno 1980 resalta la cultura del rap y la violencia por la televisión. Lo curioso del rap es que es una música creada por chicos de la calle negros y es comprada por chicos blancos de un estrato social con más poder adquisitivo (Appignanesi & Garratt, 1995: 141-149).

También el karaoke es considerado un choque, que se exporta desde Japón y es producto de otra mezcla de culturas (canciones pop de cantantes estadounidenses). En televisión, alrededor de 1990, hay un auge brutal de los casos de asesinos en serie, de la maldad, como producto de consumo audiovisual en forma de espectáculo. Vende el sensacionalismo (Appignanesi & Garratt, 1995: 141-149).

Además, entonces, se empiezan a vender otros tipos de experiencias que hasta entonces eran impensables, como el *cybersex*. Se crea un videojuego en el que hay relaciones sexuales simuladas en digital (Appignanesi & Garratt, 1995: 141-149).

En la ciencia ficción sobresalen obras singulares que luego irían conformando nuestro imaginario, como *Terminator*. En estas películas se resaltan los patrones de comportamiento masculinos. También está Madonna, que surge como una *Cybergirl*. La reina del pop crea tendencia y domina los canales de televisión de música con sus videoclips (Appignanesi & Garratt, 1995: 141-149).

Los asiáticos empiezan a copiar y a reproducir a velocidades impresionantes productos de occidente, vendiéndolos más barato (Appignanesi & Garratt, 1995: 163).

4.1.9. Jean Baudrillard: el simulacro y la hiperrealidad

Jean Baudrillard, filósofo y sociólogo francés, dice que se ha establecido un sistema de objetos en que estos han sustituido al sujeto. Ahora, en los mercados, se lucha por buscar un valor diferencial de productos prácticamente iguales. El valor del signo. “*En una palabra, el territorio no precede al mapa, ni lo sobrevive. De ahora en adelante, será el mapa el que preceda al territorio*” (Pinillos, 1997: 201-212).

Se refiere a que la imagen que pueda proyectar un producto concreto es lo que se vende. Es decir, ¿por qué hay gente que elige bambas Nike, Adidas o de una marca “blanca”? Las propiedades que aportan al consumidor son idénticas, casi. Entonces, ¿cómo elegir? Pues los estrategas de marketing construyen una imagen de esas marcas y una imagen de las personas que utilizan esas marcas.

Si hay alguien con poco poder adquisitivo, la elección está tomada, *a priori*. Elegirá la marca blanca. A no ser que anteponga la prioridad de la imagen y se las ingenie para poder conseguir unas Adidas o unas Nike. Aquí hay una elección de prioridad. En el caso de Adidas *versus* Nike, la elección es aún más superficial. Quizá,

haya chicos que elijan Adidas porque su embajador es Messi y, en cambio, elijan Nike porque su embajador es Cristiano Ronaldo. Luego, hay cuestiones de diseño, de comodidad, de costumbre, etc., que también influyen en la compra. Sin embargo, lo que se vende finalmente no es una bamba, sino que es la imagen. La intención es *“Manufacturar objetos y experiencias que pretenden ser más reales que la propia realidad, o sea, hiperreales”* (Pinillos, 1997: 207).

La hiperrealidad es definida, desde la perspectiva de Baudrillard, como *“hiperreal, donde el prefijo <<hiper>> quiere decir <<más que>>, y el término <<realidad>> significa <<reproducción>> en vez de <<producción>>”* (Pinillos, 1997: 214). La simulación es vista como el nihilismo de nuestra era, la cual está vacía de contenido semántico. Baudrillard perfila un proceso de cuatro fases sobre la percepción y deformación de la imagen.

Hay un ejemplo sobre la evolución de unos zapatos hasta la puesta en el mercado de unas deportivas *Nike Air Jordans*. El proceso que sufre la imagen de las deportivas y que podría sufrir cualquier producto postmoderno es: *“1. The image is a reflection of a base reality. 2. The image marks and perverts a basic reality. 3. The image marks the absence of a basic reality. 4. The postmodern simulacrum”* (Appignanesi & Garratt, 1995: 130-132).

Esto también pasaría con personas, por ejemplo Messi y Cristiano Ronaldo. Se ha dicho que hay un sistema de objetos en el que estos sustituyen al sujeto. Y nada más cerca de estas dos celebridades del fútbol. Las marcas se están convirtiendo en sujetos, en personas, y las personas se están convirtiendo en marcas, en objetos, en imagen. Pues bien, tanto el jugador del Barça como el del Madrid, son una marca, son una imagen. Han sido sustituidos por un objeto. De hecho, si nos fijamos, el valor de los jugadores reside en cuánto han costado a determinado equipo. Son como cromos. Luego, las empresas multinacionales se los rifan y gana el que más dinero da por una cara. Al menos, en principio es así. Por lo tanto, son mercancías para la publicidad y los medios de comunicación.

Los medios de comunicación no se libran de la crítica de Baudrillard, porque cree que, paradójicamente a su intención primordial, está obstruyendo la información libre y veraz. Lo que nos lleva a una no-comunicación (Pinillos, 1997: 201-212).

Habla de que la destrucción, por vía de la implosión (la seducción), no nos permite diferenciar entre lo real y lo irreal, entre lo malo y lo bueno. Cuanta más información, menos significado. Prima la forma sobre el contenido. Así que estamos en un momento sin historia, ni posthistoria. El nihilismo ya no es al estilo de Nietzsche, donde se declara la muerte (la muerte de Dios), sino que ahora lo que hay es desaparición. La no existencia. Lo que a los medios de comunicación interesa que nos capte la atención, tiene la función de agujero negro que nos succiona a través de la seducción (Pinillos, 1997: 212-223).

4.1.9.1 Ciberespacio

El ciberespacio, como espacio virtual, sin espacio físico, se inmiscuye en una gran cantidad de esferas de la vida. En su inicio, se crea *Cyberia*, como se denominaba a la comunidad que se forma alrededor del mundo, donde se conectaban un cuantioso número de usuarios. De esta nueva realidad (o simulacro), se publican creaciones literarias como *Neuromante* que describe muy bien el ciberespacio, formando parte del subgénero del *cyberpunk* (Appignanesi & Garratt, 1995: 128-129).

4.1.10. Zygmunt Bauman: el fracaso de la modernidad

Zygmunt Bauman, sociólogo y filósofo polaco, fue delineando la realidad de la sociedad líquida, la realidad líquida, como noción prácticamente equivalente a la postmodernidad. Expone lo ambiguo de lo real. Para él, la postmodernidad no es un <<todo vale>> y dice que las contradicciones son “ilusorias”. Esas contradicciones se pueden superar y no tienen por qué ser un fracaso. Tienen como consecuencias el pluralismo, la variedad, la contingencia y la ambivalencia (Pinillos, 1997: 312-319).

En cambio, a la modernidad sí que la define como un fracaso al intentar universalizar, homogeneizar, monopolizar y esclarecer el mundo. Hecho que los modernos siempre han intentado ocultar. Los motivos de su caída son que, básicamente, la realidad es imprecisa e imprevisible. No cuadra con sus pretensiones. No se pueden eliminar los impulsos individuales e irracionales (Pinillos, 1997: 312-319).

De lo que se encarga la postmodernidad es de desenmascarar que la ética universal de la modernidad es inaplicable. Desde la política, entonces, se intenta crear

<<imaginarios sociales>> o *construcciones sociales*, con el objetivo de que las comunidades tengan más autoridad y menos desestabilidad (Pinillos, 1997: 312-319).

En esta era postmoderna no se niega el control social, que lo hay, pero se permite la libertad individual, integrándola, igual que se integran las diferencias culturales para seducir. Normalmente, lo hace a través de los medios de comunicación (Pinillos, 1997: 312-319).

También habla de la diferencia de los intelectuales que, antes, en la modernidad, eran legisladores, y ahora, en la postmodernidad, han pasado a ser intérpretes bajo la mirada pública. Por lo tanto, no hay oficialidad, sino que es un ensamblaje de interpretaciones, con fecha de caducidad (Pinillos, 1997: 312-319). De nuevo, el relativismo propio de la postmodernidad.

4.1.11. Conclusiones: la hegemonía del poder de los medios de comunicación

Como conclusión principal, se puede extraer que desde la crisis de la modernidad en el siglo pasado una de las reflexiones más relevantes es que la realidad social se construye a partir de metarrelatos e imaginarios colectivos. Los cuales se alimentan del lenguaje, la cultura y la historia. Quien quiera que tenga en su poder la posibilidad de manipular o moldear los tres elementos puede determinar la dirección de los acontecimientos y de las vidas de los demás. Esto conlleva ciertos peligros con respecto a la libertad, ya sea comunitaria o individual. Más, si tenemos en cuenta que hay una tendencia abrupta a concentrarse ese control en los medios de comunicación. *Black Mirror* refleja esa preocupación, sobre todo en lo concerniente a la visión del mundo que nos rodea, de nuestro rol en él y las pautas propias en las relaciones interpersonales.

4.2. El desarrollo de la ciencia ficción

Lo curioso de lo que señala la postmodernidad (de que la realidad social se construye con el lenguaje, la cultura y la historia) es que como tal participa de esa construcción con ese mismo mensaje. Es decir, cabe preguntar ¿antes, cuando no se tenía la visión de que la realidad humana se construye socialmente, era así? ¿O eran verdad los

discursos que se respaldaban en la naturaleza? Socialmente, lo eran. Es lo paradójico.

Del mismo modo, se formulan preguntas similares con los géneros de ficción, con los productos culturales, desde la literatura hasta el audiovisual: ¿los miedos que plantea son un reflejo de la sociedad o incitan a que aparezcan? Es un camino bidireccional, de mutua influencia. ¿En qué medida afecta al presente y al futuro *Black Mirror* y en qué medida afectan estos a la serie?

4.2.1. Carl Sagan: la relación entre la tecnociencia y la ciencia ficción

El género de ciencia ficción ha despertado el interés, la curiosidad e, incluso, la motivación en algunos casos de futuros investigadores de algunas disciplinas tecnocientíficas. Destaca en la concepción de sus albores una revista de Estados Unidos que empezó a especializarse en relatos de literatura de ese tipo y que influyó en científicos como Carl Sagan.

Carl Sagan, en su libro *El cerebro de broca*, le dedica un apartado a los comienzos de este género, consolidándose como tal, desde su perspectiva de entonces con diez años. Explica en <<*Ciencia ficción: un punto de vista personal*>> que leyó un cuento sobre viajes en el tiempo, de Raymond F. Jones, en la revista *Astounding Science Fiction*. El relato le dejó huella, ya que hablaba de la bomba atómica: un miedo extendido en aquella época. También explica que leyó desde Julio Verne a H. G. Wells y que leyó lo que él considera las dos primeras antologías de ciencia ficción (Sagan, 1984: 192-203).

Antología es precisamente lo que es *Black Mirror* en su formato; por tanto, podemos ver que es un rasgo característico unido al género desde sus inicios. Pese a que no sea la única forma de concebir los relatos de esta clase.

A Carl Sagan le parece que la ciencia ficción es un género perfecto para plantear preguntas sin respuestas, pero que la ciencia empírica trata de encontrar soluciones a cuestiones no tan imaginativas. Hay una mutua influencia entre la ciencia experimental y la ciencia ficción, si se entiende que el género, aunque ficción, utilizaba y utiliza terminología científica existente, tratando de democratizar el significado para lectores no tan formados en esos campos. Sirve como “cebo” o

como explicación de más fácil comprensión, como una puerta para personas curiosas y que se preguntan. Las mismas encuentran en la ciencia ficción caminos más sencillos que la literatura académica no da, evidentemente, para entender fenómenos variados (Sagan, 1984: 192-203).

Además, pese a que ocurre excepcionalmente, ha habido casos de que un autor de ciencia ficción ha tenido la capacidad de pronosticar, de hacer camino hacia una idea en el campo teórico. Por no hablar de que se ha considerado que la ciencia ficción ha sido muchas veces un reflejo de la sociedad y la situación política que estaba viviendo el escritor.

Como último apunte sobre Carl Sagan, afirma: “*Creo que no es ninguna exageración decir que, si sobrevivimos, la ciencia ficción habrá hecho una contribución vital a la continuación y evolución de nuestra civilización*” (Sagan, 1984: 203).

4.2.2. Tres tendencias para clasificar y definir el origen de la ciencia ficción

Para hablar del origen de ciencia ficción, como género erigido de pleno derecho, se dice que hay tres tendencias.

La primera es la tendencia enlazada con el concepto de *Novum*, que tiene como representante máximo a Darko Suvin. Este autor sostiene que todo relato que implicase una innovación (un objeto, una mutación, un poder) que se pudiera explicar científicamente, a pesar de que tuviera un cariz mágico, se le podía considerar un *Novum* por tener lógica cognoscitiva. También considera a las narraciones utópicas o de viajes fantásticos dentro de esta categoría. En la cual, pueden entrar relatos de autores como Luciano de Samósata o Platón (Novell, 2008: 21-29).

Generalmente, esta clasificación no se la tiene en cuenta como ciencia ficción, porque se dice que una de las características de la misma es su intencionalidad de pertenecer al género, o al menos de declararlo así por sus lectores y críticos. Sin embargo, todos los autores de los que Suvin denomina *Novum* son naturalmente precursores de la ciencia ficción (Novell, 2008: 21-29).

La segunda tendencia viene de la mano de Brian Aldiss, el cual dice que la primera novela de ciencia ficción es la de Mary Shelley, en 1818, con *Frankenstein*.

Aldiss, como Suvin, también mira hacia el pasado, más allá de Mary Shelley, y observa que hay relatos de autómatas. Por ejemplo, los autómatas a los que Hefesto les da vida. No obstante, lo que convertiría a la novela de Shelley en una de ciencia ficción es la manera en que el protagonista le “da vida al autómata”, al monstruo de Frankenstein. Aldiss ve que lo hace por medios científicos, más cercanos a la realidad, más realistas, aunque altamente improbables, sino imposibles (Novell, 2008: 22-29). Aparte, tampoco es una obra escrita con la deliberación de pertenecer al género.

No obstante, *Frankenstein* tiene esa particularidad de ser un reflejo de la época, de los miedos hacia la modernidad, típico de la ciencia ficción. Esos temores son fruto de los cambios provocados por los formidables perfeccionamientos de las ciencias que acabarían desembocando en los miedos propios de la postmodernidad; gestándolos, para más tarde. La sociedad del siglo XIX “se debatía entre el apoyo casi irrestricto a los avances científico-tecnológicos y el completo rechazo a ellos” (Novell, 2008: 29).

La tercera y última tendencia posiciona a la ciencia ficción con la primera aparición de “*scientifiction*”, en 1926, escrita por Hugo Gernsback, para calificar a las obras de Julio Verne, H. G. Wells, Edgar Allan Poe. Gernsback funda una revista con el nombre de *Amazing-Stories*, en los que se publican relatos de ciencia ficción. Él mismo publica *Ralph 124C 41+*. Sin embargo, el término “*science fiction*”, que también es escrita por Gernsback en 1929, empieza a usarse frecuentemente en 1934 cuando John W. Campbell funda *Astounding Science Fiction* (Novell, 2008: 21-29). Esta es la revista que el pequeño Sagan leía con gran inquietud y fascinación.

4.2.3. Década de 1940: literatura denostada

La ciencia ficción se convierte en un fenómeno patente en 1940-50 como un género que pretende sustituir la magia con ciencia, queriendo darle cierto realismo. Sin embargo, no puede dotarse de realismo, porque hay premisas que no tienen ni por qué ser posibles (Novell, 2008: 21-29).

Entonces, el género se considera literatura *ghetto*. Tiene un público fiel que lo lee, pero la crítica académica lo desprecia. “*Con Luckhurst (2005: 3), opino que la CF*

es un género que sólo pudo existir a partir de la modernidad tardía y que, de hecho, ha estado separada prácticamente en todo momento de la literatura canónica” (Novell, 2008: 28). Otro indicio más que lo une a ciertas características de lo posmoderno: el repudio de lo académicamente aceptado y preestablecido.

4.2.4. Subgénero: la distopía

Al inicio del subgénero de la ciencia ficción denominado distopía (donde se suele clasificar a *Black Mirror*), este se revestía de una clara advertencia sobre la dirección que podría tomar la racionalización extrema asociada a dos sistemas económico-sociales, en principio, contrarios, como son el capitalismo y el comunismo. Ambos totalizadores. El capitalismo por medio de un consumismo uniformador y el comunismo por medio de la igualdad del proletariado (Núñez, 1985: 47-59).

La novela de *1984* (1948), de George Orwell, es considerada, junto con *Un mundo feliz* (1932), de Aldous Huxley, uno de los relatos distópicos más relevantes. La diferencia que hay entre una y otra obra es que la de George Orwell tiene como singularidad que no necesita imaginar un mayor progreso científico: el tiempo se detiene en la novela. Esta es una crítica política mucho más próxima, en sus elementos descritos, a la época en la que se escribe (Núñez, 1985: 47-59). Se hace uso de la prensa, de aparatos en ciernes, para frenar el desarrollo histórico:

Sean cuales sean los adelantos que la tecnología permita alcanzar no tendrán una repercusión efectiva en la vida social: llegada ésta a su culminación fastuosa no habrá motivos para modificar el sistema. En esto Orwell no se aleja de las pretensiones de los totalitarismos modernos. (Núñez, 1985: 50)

Es decir, las distopías no dejan de ser una crítica a las utopías. Las mismas, a su vez, no dejan de ser aquellos metarrelatos de los que se alimentan las grandes narraciones de la modernidad. Esa es la relación entre los elementos y la postmodernidad que desecha esos *totalitarismos modernos*. Totalitarismo que, además, se pueden llegar a implantar sin necesidad de mayores avances tecnocientíficos.

También, sobre la legitimación de poder:

En 1984, como en algunas utopías clásicas, ocurre así: los ciudadanos son felices porque así lo dice su lenguaje. El que no lo es está equivocado, y el mayor acto de buena voluntad consiste en desengañarlo, en llevarle a la cordura y devolverle a la razón aunque sea mediante el suplicio. El objetivo de la sociedad oceánica consiste en conseguir que todo individuo se crea ciudadano feliz, llegue a aceptar la supresión de propio juicio con agrado, sacrifique voluntariamente su libertad para hacerse de ese modo libre, renuncia a su albedrío como método para alcanzarlo. (Núñez, 1985: 52-53)

De este modo, se alcanza a ver que la forma de configurar un mundo completamente controlado, por lo que sería el *Big Brother*, no requiere de grandes mecanismos imaginativos. Solo la aplicación y tergiversación del lenguaje, como instrumento generador de mundos imaginarios, como *constructor social* de la realidad. Lenguaje y vigilancia. La mejor manera de ponerlo en práctica es mediante el uso y apropiación de los medios de comunicación.

En cuanto a *Un mundo feliz* (como breve apunte), aunque se basa en avances alejados de nuestra realidad, la forma de controlar que tiene su sistema ficticio no es la represión y la obediencia impuesta, sino la seducción y la libertad impostada. Esta no es una felicidad obligada, sino aceptada de verdad, puerilmente. El lenguaje es feliz, pero es sutil. No obligan a nadie a aceptar que dos más dos son cinco, sino que hacen creer que eso es lo que conviene y se elige. Sin torturas. Los temores de la postmodernidad son una mezcla de ambas obras. El uso de los medios actuales y posibles junto con la seducción de un lenguaje que parece inofensivo y que, incluso, es reconstruido por la colectividad.

Un aspecto que también vale la pena subrayar por la cercanía a situaciones de la realidad es el establecimiento del <<doblo-pensar>> de Orwell. Se da con el uso tan ligero de palabras como <<democracia>>, <<libertad>> y <<paz>>. Se consigue que los antónimos se conviertan en sinónimos “o que los signos lingüísticos se apliquen a realidades que no corresponden con sus significados” (Núñez, 1985: 53).

Además de la creación de una identificación de la guerra con la paz (Núñez, 1985: 56).

Es el ejemplo de que, en el mundo de Orwell, el país siempre está en guerra, así que la gente se siente paradójicamente siempre en paz. Esto sucede mediante la estabilización de una guerra perpetua que no les afecta, más allá de unir a la población en su odio al extranjero atacante, ya que nunca pierden. Las utopías, los metarrelatos, también piensan en la paz a través de la guerra. Siempre mantienen a su población preparada mental y físicamente para posibles atacantes de su gran bienestar. Por ejemplo, así lo imaginan Tommaso Campanella o Tomás Moro, los cuales ven que “*La propia perfección incluye la inmutabilidad*” (Núñez, 1985: 56), por tanto los enemigos siempre van a servir para provocar una aversión al cambio. El cambio es el mal.

En definitiva, la distopía es fruto de la utopía, otra cara de la misma moneda. En la ficción son posibles las dos gracias a la visión uniformadora de la razón extrema.

4.2.5. Década de 1950: consecuencias de la Segunda Guerra Mundial

No se puede olvidar sobre *1984* que fue escrita en 1948, acabada la Segunda Guerra Mundial hacía tres años. Como en esta obra, hay otras afectadas por la horripilante y devastadora guerra. En la posguerra de los años 50, pese a que la ciencia ficción empieza con fuerza en Gran Bretaña, es en Estados Unidos donde se desarrollaría con los *pulps*.

Como autores, en general, resaltan: Clifford D. Simak, Ray Bradbury, Kurt Vonnegut (aunque él no quería considerarse un escritor de ciencia ficción), Alfred Bester, Arthur C. Clarke, Poul Anderson, Cordwainer Smith, Frederik Pohl Isaac Asimov, Theodore Sturgeon y Robert A. Heinlein (Novell, 2008: 40-47).

Estos autores en aquel período de tiempo escriben relatos con tintes distópicos y con críticas hacia la sociedad. Más tarde se publica otra revista, *Galaxy*, en la que destaca otro autor más: Philip K. Dick. Durante esta época surgen dos vertientes: la crítica al régimen generalizado de terror en Estados Unidos con los comunistas y una vertiente más conservadora, en la cual resalta Heinlein, con *Starship Troopers* (Novell, 2008: 40-47).

La obra se utiliza para motivar a los marines. La historia que cuenta es la de ciudadanos con más derechos políticos que otros por haber participado en una guerra, de parte del bando nacional, como soldados. Cuanto más tiempo sirven militarmente, más derechos reciben (Novell, 2008: 40-47).

Bernard Wolfe escribe *Limbo* que define una sociedad pacífica a partir de la amputación de miembros y la sustitución por brazos biónicos. Están programados de tal manera que a su dueño le es imposible ejercer violencia (Novell, 2008: 40-47).

Como resumen de los temas sobre los que se escriben: la implantación tecnológica, lo *psiónico*, la *gestalt homo*, alienígenas, robots, máquinas pensantes y las inteligencias artificiales. Todo esto como producto de una mezcla un poco rara. Por un lado, la guerra fría y la bomba atómica; y, por otro lado, el *baby boom* y una economía ascendente en Estados Unidos. Terror en contraposición con una abundancia de bienestar que, aparte, empieza a verse con recelo por la creciente relación basada en el consumismo y la uniformidad (Novell, 2008: 40-47).

4.2.6. Los albores del cine en la ciencia ficción

Sobre el cine, no se queda atrás en el género de la ciencia ficción. Hay precedentes como *Le voyage dans la Lune* (George Méliès, 1902) por la temática del viaje a la luna, *La Charcuterie mécanique* (Louis Lumière, 1895), *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924), *Metropolis* (Fritz Lang, 1926), *The invisible man* (James Whale, 1933) y *Frankenstein* (James Whale, 1931) considerada de terror. Las películas ya consideradas de ciencia ficción que sobresalen son: *The thing from Another World* (Christian Nyby, 1951) que retrata la implacable hambre de las mentes científicas por descubrir y dominar, justificando los medios con el fin e *Invasion of the Body Snatchers* (Dan Siegel, 1956) que retrata el miedo a la homogeneización, tanto por parte del comunismo como por la del consumismo. Otras películas contemporáneas son: *The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951), *When Worlds Collide* (Rudolph Maté, 1951), *It Come from Outer Space* (Jack Arnold, 1953) y *The War of the Worlds* (Byron Haskin, 1953) (Novell, 2008: 47-53).

Los estudios culturales, posteriormente, catalogan las obras, tanto literarias como cinematográficas, como un reflejo de la sociedad. No obstante, por su parte,

Susan Sontag y Richard Hughes no creen que ese cine fuera ciencia ficción, porque las premisas no cumplen la necesaria verosimilitud para pertenecer al género (Novell, 2008: 47-53).

4.2.7. Década de 1960: edad adulta de la ciencia ficción

Los años sesenta son una década de profundos cambios sociales en todo el mundo occidental, en especial por parte de los jóvenes, quienes rechazaban el establishment por medio de la música, la moda, la literatura, el arte, el uso de las drogas... También son años en que los gobiernos comienzan a liberalizar las leyes sobre asuntos como el aborto, la homosexualidad y la censura (cf. Luckhurst, 2005: 141). (Novell, 2008: 53)

Si se recuerda a Jencks, sitúa en los años 60 la emergencia de la contracultura, añadido al período 1950-70, momento en el que la visión decadente se extiende por occidente.

Sobre la ciencia ficción, surge la revista *New Worlds*, en Inglaterra, sobresaliendo Judith Merril, con la “Nueva Ola”. También están John Brunner, Brian Aldiss y J. G. Ballard. En Estados Unidos lanzan una antología, *Dangerous Visions*. El feminismo se hace hueco con la novela *The left Hand of Darkness*, de Ursula K. LeGuin: “LeGuin no plantea el universo sin género como una solución ni como una salida o respuesta a nada, pero sí evidencia el género como una construcción cultural” (Novell, 2008: 56). Philip K. Dick, por su lado, escribe *El hombre en el castillo* o *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (la que sería el film de *Blade Runner*). Escribe sobre temas de drogas, inteligencias artificiales, la frontera de la realidad, la preocupación ecológica y la religión. Estos dos autores marcan la entrada del género en la edad adulta, junto con Stanislaw Lem y su *Solaris*. Marcan la preocupación por el estilo y pasan de inquietarse por el espacio exterior (el cosmos) al espacio interior (la psique) (Novell, 2008: 53-67).

En cuanto a películas: *Dr. Strangelove or: How I learned to Stop worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964), *Alphaville* (Jean-Luc Godard. 1965), *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), *La Jetée* (Chris Marker, 1965) que tiene como

remake Twelve Monkeys (Terry Gilliam, 1995). El año 1968 destaca sobremanera por *2001: A Space odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) y *Barbarella* (Roger Vadim, 1968) (Novell, 2008: 53-67).

4.2.8. Década de 1970 hasta la actualidad: consolidación del género

En los años 70 se habla de una falta de rasgos, casi de la muerte del género. Pero realmente se consolida el feminismo en la ciencia ficción y se gesta lo que vendría siendo el *cyberpunk* de los años 80. Se “*marca una creciente preocupación por las posibles futuros de la humanidad a partir de las intervenciones sobre el medio ambiente, la genética o los individuos y la sociedad*” (Novell, 2008: 60). En el cine se estrena *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971), *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977), *Star Wars* (Georges Lucas, 1977) (Novell, 2008: 53-67).

La calidad de los efectos especiales empiezan a aumentar considerablemente y muchas series de ciencia ficción empiezan a cobrar cierta popularidad (*Star Trek*, primera emisión 1966).

En la década de 1980 se publica *Neuromante* (perteneciente al *cyberpunk*), de William Gibson. Además de estrenarse *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Terminator* (James Cameron, 1984), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Brazil* (Terry Gilliam, 1985). De los noventa y del nuevo milenio, se subraya *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997), *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), *The Matrix* (Las hermanas Wachowski, 1999) (Novell, 2008: 53-67).

La transformación de los años ochenta en adelante se resume de la siguiente manera:

Pero no sólo eso, el inicio de los ochenta también ve, por ejemplo, el surgimiento de los discos compactos, las computadoras personales más accesibles al público en general, el programa conocido como “guerra de las galaxias” de Ronald Reagan (botón de muestra de la interrelación sociedad-ciencia ficción), la expansión de las transnacionales, la multiplicación de los vuelos internacionales y la consecuente

facilidad para trasladarse de un extremo del mundo al otro, y el crecimiento desmedido de las grandes capitales del mundo. (Novell, 2008: 62)

[...] motivos siempre de la CF como la robótica o los androides asesinos, los héroes o salvadores solitarios, son figuras que comienzan a cobrar fuerza y que tendrán un desarrollo posterior en los noventa, donde ya se mezclan con preocupaciones de discriminación de índole genética o dominio subliminal por parte de las corporaciones, la publicidad o los gobiernos y su propaganda, o la explotación de realidades alternativas. (Novell, 2008: 64)

La ciencia ficción también acampa a sus anchas en la televisión, los juegos, los ordenadores, etcétera. Con la globalización de la cultura pop, se ve lo que el segundo párrafo dice de los héroes y los salvadores, con una de las películas también mencionada en el subapartado de postmodernidad: *Terminator*.

En síntesis, es un género que bebe de muchas formas y de género limítrofes, adaptándose y reflejando los cambios sociales y culturales desde la Revolución Industrial y pasando por la bomba atómica hasta la actualidad con la era de internet (Novell, 2008: 53-67).

4.2.9. Conclusiones: tres artículos actuales sobre la ciencia ficción

En El País se publicó un artículo que habla de un *reality* que se quiso implantar en 2014. El creador es nada más y nada menos que John de Mol, también creador del *reality show* *orweliano*: *Big Brother*. John de Mol idea un programa en el que los participantes deben empezar una civilización de cero y organizarse como mejor les convenga, llamándose *Utopía*. “Que no lleve a engaño el nombre del programa: una *utopía* a menudo suele revelar su naturaleza *distópica* al mirar bajo la alfombra” (Costa, 2014).

El título del segundo artículo es ‘Facebookgate’, la *distopía* cibernética. Escrito hace poco, se hace eco del nuevo escándalo de Facebook con los datos y Cambridge

Analytica. El autor reflexiona sobre el poder invasivo de esta red social y la casi imposibilidad, al menos hasta hace poco, de escapar. Él mismo, cuando la aplicación se presentó públicamente, la denostaba junto con un grupo de intelectuales, pero finalmente cayó en sus redes. Facebook se erige como una gran figura organizadora de intereses, que a poco que uno se dé cuenta ya se ha impuesto. Con zalamerías individualistas quizás, pero impuesto (Gasparet, 2018).

La tercera noticia es la presentación de un cómic distópico, de Wren McDonald, *SP4RX*. El cómic trata de un futuro en el que se implantarían mejoras a través de la ciencia y la tecnología en la población de clase baja para que pueda trabajar 36 horas seguidas.

Eficiente. La palabra talismán del neocapitalismo más depredador que, sin embargo, sirve aquí para plantear un futuro decimonónico. Zola o Dickens solo necesitan una pasada de estética *cyberpunk* para que sus obras encajen en un escenario como el que plantea McDonald, donde la individualidad es un lujo que pueden permitirse los ricos, los de los niveles altos, mientras que el resto forma parte de una masa alienada que curra y es martilleada con medios de comunicación propagandísticos. (González, 2018)

Creo que no hay mejor forma de cerrar el subapartado de la ciencia ficción. Resume lo que se ha ido diciendo sobre la evolución de un género tan generoso en sus formas y que al final siempre parece ser un reflejo de las angustias, las inquietudes y los temores que levanta la dirección de futuros posibles.

4.3. Las formas narrativas y el lenguaje audiovisual evolucionan con los medios

Al principio las formas narrativas audiovisuales clásicas tienen de precedente al teatro, importante al comenzar en el cine mudo. Las interpretaciones son histriónicas y los planos largos, intentando respetar la estructura clásica de los tres actos, con la idea de que los espectadores no se perdieran. No obstante, empiezan a haber

innovaciones visuales y narrativas, con el paso del tiempo, que rompen reglas y experimentan con las expectativas de los consumidores.

4.3.1. <<Mundo posible>>

Según Casetti y Di Chio desde el cine se intenta hacer un <<mundo posible>>. Estos autores se plantean cuestiones en el análisis del cine de si es importante <<*insistir en lo sustituido (el mundo real) o en el sustituyente (el mundo de la pantalla)*>> (Casetti & Di Chio, 1994: 123).

Se dan cuenta de que una misma historia, el *qué* según Chatman (autor de *Historia y discurso*), puede ser contada de ilimitadas maneras. El discurso, el *cómo*, determina el resultado final, los mensajes que se emiten, las emociones, los puntos de vistas, etc. Todo esto, a la postre, le da singular relevancia al montaje, es decir al orden de las tomas, al orden temporal de las narraciones. Se comienza a frecuentar el uso de anacronías visuales. Básicamente, el *flashback* (analepsis) y el *flashforward* (prolepsis) (Chatman, 1990).

4.3.2. Adaptándose al impacto de internet y las redes sociales

En *¡Sonríe, te está puntuando!* se habla de la <<narrativa interactiva>> o de la <<narrativa hipertextual>>. Hay series, como *Lost*, que impactan con su emisión en el cambio de la narrativa audiovisual. Contribuyen en que ahora haya historias interactivas, donde se rompe la linealidad del relato. La temporal, sobre todo. También se frecuenta abrir debates en la red (Aparici & García Marín, 2017: 81-96).

Además, *Lost* crea un colosal mundo de personajes corales y lleva a cabo un uso de la no-linealidad temporal que incide sobremanera en que los espectadores quisieran y aún quieran, después de años, crear hipótesis narrativas a cada instante. Lo sorprendente de cada capítulo es lo que hacía de la serie una novedad que celebrar (Aparici & García Marín, 2017: 81-96).

Los relatos *transmedia* de películas, como *Matrix* y *Harry Potter*; de series, como *El ministerio del tiempo* y *The Walking Dead*, y de videojuegos, como *Lara Croft*, también amplían las posibilidades de mundos, de universos ficticios, concibiendo

relevantes comunidades de fans enormes. Del mismo modo, ha pasado con *Black Mirror* (Aparici & García Marín, 2017: 81-96).

4.3.3. Conclusiones: Adaptación a los tiempos

Avanzan las formas de contar historias incluyendo a los medios en la narrativa de diversas maneras: en su representación, en las nuevas posibilidades tecnológicas que aportan o en una transformación del formato. Respecto al formato, está el ejemplo de *Black Mirror* de cómo nos enseñan las actividades de las pantallas de los personajes, en una estructura de *matrioskas* o de *mise en abyme*. La representación de los aparatos y los dispositivos digitales son, evidentemente, un *leitmotiv*, sin los cuales los relatos no tendrían el sentido que tienen.

4.3. Charlie Brooker: referentes y carrera profesional

Se puede afirmar que Charlie Brooker, creador de *Black Mirror*, es concienzudamente sensible a las cuestiones acabadas de plantear: “*El ácido crítico cultural se había convertido en el juglar de la era multipantalla, hiperconectada y deshumanizada*” (Martínez-Lucena & Barrycoa, 2017: 38).

Antes, en el desarrollo del subapartado de la ciencia ficción, se ha mencionado el subgénero de las distopías. Pues bien, Charlie Brooker fue influido por dos series en especial del subgénero: *The Twilight Zone* y *Tales of the unexpected*. El creador de *The Twilight Zone*, Rod Serling, anteriormente consiguió poner en antena *Patterns*, pero fue cancelada por la NBC por los tintes políticos tan explícitos. Así que, como respuesta, Serling no se da por vencido e idea *The Twilight Zone*, que imita el formato de antología de *Astounding Science Fiction*. En la serie televisiva bajo los pretextos de la ciencia ficción, como género no realista, puede al fin hablar de política en términos alegóricos (Martínez-Lucena & Barrycoa, 2017: 27-38).

Charlie Brooker sabe ver en la ciencia ficción, como narrativa desarrollada, un vehículo para hablar de lo desagradable. Con respecto a esto último, también le deja huella *La Cabina*, protagonizada por José Luis López Vázquez. Con este producto, sintió lo perturbador que puede ser un relato contado con unos mecanismos narrativos específicos. Las formas tienen poder (Martínez-Lucena & Barrycoa, 2017: 27-38).

Brooker pasa de ser crítico de la televisión, también sobre política, sociedad y cultura, como columnista, a paralelamente participar como escritor en programas de televisión, *shows* controvertidos, como *The 11 O'Clock Show*. Este *show* y otros más pertenecen a la productora Zeppotron. Productora que funda él mismo.

Desde Zeppotron, antes de *Black Mirror*, Brooker crea *Dead Set* (2008): una miniserie de horror que cuenta las aventuras de unos personajes que participan en el programa de *Big Brother* mientras hay un apocalipsis *zombie* fuera. La conclusión escalofriante es que al final no hay nadie que mire el programa, ya dando ese tinte reflexivo propio de la ciencia ficción. Esta es una de sus primeras creaciones que le dio el empujón para crear *Black Mirror*, emitida por Channel 4 (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 27-38).

5. Análisis de *Black Mirror*: televisión y radio, redes sociales y realidad virtual

Breve introducción

“En nuestro panorama comunicativo entran en juegos muchos factores que apenas hace unos años ni siquiera se imaginaban posibles. Nos encontramos ante redes sociales masivas, como Facebook o WhatsApp, condicionando nuestras vidas, construyendo nuevas rutinas y costumbres respecto a las relaciones interpersonales” (Bueno, Pedrerol, Tello & Villacañas, 2016). El artículo de este fragmento expone, en forma interrogativa más que afirmativa, los problemas del abuso de la tecnología actualmente, asociados a los medios de comunicación de uso cotidiano. La última pregunta es si somos o estamos en ciernes de ser prisioneros virtuales. ¿Podría ser una pregunta, planteada de forma mucho más sofisticada, detallista y profunda, que se formula en *Black Mirror*, en su exquisito juego narrativo?

5.1 Televisión y radio: lo que no se ve ni se escucha no existe y la C.S.

Los medios de comunicación creados el siglo pasado que se representan en *Black Mirror* podrían no considerarse muy significativos en comparación con las redes sociales o la realidad virtual. No obstante, la televisión, en algunos casos, dispone de un peso narrativo notorio. Es el medio masivo por excelencia que, con usos desviados, tanto por parte de los emisores como por la de los receptores, puede ser un detonante para situaciones estremecedoras. Y más si tenemos en cuenta que una gran mayoría de veces crea sinergias con el resto de medios, sobre todo con las redes sociales.

Los capítulos en los que, por una razón u otra, la televisión toma relevancia son: <<*The national anthem*>> (1x01), <<*15 millions merits*>> (1x02), <<*The entire history of you*>> (1x03), <<*White Bear*>> (2x02), <<*The Waldo Moment*>> (2x03), <<*Hated in the nation*>> (3x06).

5.1.1. Televisión: las tres primeras leyes de los medios de McLuhan

En referencia a la primera pregunta de McLuhan para la televisión (*¿qué es lo que el medio extiende, intensifica, acelera o hace posible?* (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291)) hay varios aspectos y ángulos a tener en cuenta. Por un lado, ¿qué permite hacer al emisor? La televisión sirve como un altavoz (o un alta-imagen) que llega a una gran masa al mismo tiempo. Es decir, hay una gran cantidad de personas a las que le llega un mismo o varios mensajes (descifrarlos e interpretarlos les corresponde ya a ellas), lo más homogeneizados y comprensibles posible. Por otro lado, ¿qué permite hacer al receptor? Permite ampliar su mirada, hacer *zoom* en detalles que antes seguramente era imposible ver, a no ser que se tuvieran los mecanismos necesarios para ir a todas las partes del mundo en el caso de documentales de la naturaleza. Aun así, no vería las imágenes con tanto detalle. También permite ampliar la “imaginación”, sobre todo con la ficción, e informarse según el orden de prioridades y la organización que los canales creen convenientes. Ahora, con las nuevas posibilidades que dan las *smart-tv*, es posible registrar individualmente productos audiovisuales y revisitarlos. Tiene una función asociada a la memoria.

La segunda pregunta de *¿qué reduce o hace obsoleto esta novedad?* (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291) tiene como respuesta que la televisión, por la parte informativa, se ha erigido como la gran figura de las noticias. Antes era la prensa e, incluso, la radio; pero el panorama informativo ha pasado a ser dominado por los telenoticias, pese a que se siga consumiendo prensa física y digital y la radio informativa. También cuenta historias, con las películas y las series. Así que dentro de lo que cabe, ha reducido la necesidad de entretenimiento narrativo, antes solo oral, luego escrito, que aportaban y aportan los mitos orales, las novelas, el teatro, la radio e, incluso, el cine. Aunque, en referencia al último, vale decir que los dos medios se retroalimentan con asiduidad

Respecto a la tercera pregunta de *¿qué acciones, servicios o formas de medios retornan o son recuperadas con el surgimiento del nuevo medio?* (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291), la televisión remedia muchos medios pasados y hasta

añade los que van apareciendo nuevos. Por ejemplo, del gran medio de medios: internet.

Para su lenguaje, emuló el lenguaje cinematográfico. Para su puesta en escena, imitó al teatro. Para la invención de programas y formatos, cogió apuntes de la radio, con las *soap opera*. Esto sucedió al principio. Con el paso del tiempo y haciendo su propio camino y evolución, en paralelo con otros medios, como el cine y la radio, fue incorporando innovadoras formas de lenguaje. Cuando comenzó a extenderse el uso de los móviles, a principio de siglo, se introdujo la posibilidad de enviar mensajes de texto (SMS) a programas, pudiendo verlos toda la audiencia. Ahora se visualizan los *tweets* y los *hashtags*.

5.1.2. La espectacularización límite, la cortina de humo y la venta del paraíso en la televisión

En <<*The national anthem*>>, <<*15 millions merits*>>, <<*White Bear*>> y <<*The Waldo Moment*>> la televisión tiene una función maquiavélica en su uso de la espectacularidad.

La cuarta pregunta: *¿hasta qué límites ha sido llevadas sus potencialidades y cuál sería su reversión potencial?* (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291). La maquinaria mediática puesta en funcionamiento en estos capítulos lleva a los límites la utilización del espectáculo. Es una capacidad del poder para, ya no entretener, sino distraer a los espectadores, a la “masa”. Ese uso banaliza cuestiones como el honor en <<*The national anthem*>>, la insatisfacción o el inconformismo en <<*15 million merits*>>, la justicia en <<*White Bear*>> o la política en <<*The Waldo Moment*>>.

Para Lipovetsky y Serroy, la posibilidad de trivializar ese tipo de valores se puede explicar por el poder que tiene el medio:

La televisión cambia el mundo: el mundo político, la comunicación política, la publicidad, el ocio, el mundo de la cultura [...] el tragaluz que da al mundo y que [...] lo enmarca y le da forma con el enfoque radicalmente nuevo, a la vez seductor y uniformador, con que nos lo muestra. (Lipovetsky & Serroy, 2010: 84)

El fragmento que vale la pena destacar es lo del *enfoque seductor y uniformador* sobre el mundo. Lo hace a través del espectáculo, del ruido ensordecedor de contenido y de colores tan brillantes que son cegadores. Atraen como la luz a los mosquitos, pese a que esa luz pueda significar una muerte prematura.

5.1.2.1. <<The national anthem>> y <<The Waldo Moment>>: sin posibilidad de huir de la televisión

<<The national anthem>> es un capítulo en el que la penetración de la tecnología, la de la televisión en concreto, ha llegado a tal punto, a tal normalización, que es práctica y sutilmente catastrófico. Los ciudadanos (representados en el capítulo) del Reino Unido, pero también internacionalmente, no pueden “escapar” de enterarse de un acontecimiento que golpea, durante unos días u horas, el desarrollo de sus vidas, convirtiéndose en el tema estrella de sus debates y conversaciones.

¿Por qué se ha vuelto casi imposible evitar uno enterarse de los hechos más impactantes que aparecen en televisión? La pantalla está en el hogar, está en el trabajo, está en las zonas de ocio. Si, además, añadimos a la televisión, la simbiosis que se crea con las redes sociales, nos encontramos con un monstruo imparable.

El monstruo, en la serie, es “revivido” por un “artista” loco, un doctor Frankenstein seguramente igual de siniestro que el original de Shelley. Quiere hacer su gran obra de arte, la cual empieza por el secuestro de la princesa Susana (personaje ficticio), con un vídeo de ella en YouTube. El mensaje que es obligada a dar es que el Premier ha de tener relaciones sexuales con un cerdo mientras lo televisan en directo si quiere que sea salvada.

Este es un suceso del que los ciudadanos no pueden huir al final de la narración, no porque estén obligados a verlo, como condición del secuestrador, ya que no tendría modo de saber si todas las televisiones están encendidas y si la gente las mira. Es así porque les pesa el poder hacer algo, convirtiéndose en deber. Bauman lo dice así exactamente: *“Esto presenta un doble axioma: esto es lo que puedes hacer, pero también es lo que deberías hacer”* (Bauman, 2009: 213). Es como una ley no escrita de que si algo se puede hacer, en este caso ver o consumir audiovisual a través de la pantalla, se lleva a cabo sin pensar en si uno quiere o las consecuencias

que puede tener. Es un primer impulso al que le ha sido cercenada una reflexión posterior que calibre la decisión.

La sociedad inglesa de la serie no ve nada realmente malo en su comportamiento cuando ve la televisión mientras el Primer Ministro mantiene relaciones sexuales con un cerdo. Casi ha interiorizado y normalizado que algo así ocupe lugar en la parrilla y que se visualice (por más que se exteriorice rechazo, repugnancia, desacuerdo o malestar).

Sobre la relación televisión-política, Jenkins ilustra un ejemplo: el de una campaña contra Bush que impulsó Trump (antes de presentarse siquiera a presidente) en su programa de televisión. Utilizó imágenes de Bush para burlarse en una parodia y Jenkins se pregunta: “¿*Imágenes propias del control corporativo podrían alimentar un movimiento para reclamar democracia?*” (Jenkins, 2008: 209-212).

Entonces, se produjo un movimiento llamado Auténtica Mayoría, a raíz de una estrategia denominada *marketing* viral. Va sobre poner la idea adecuada, en el momento ideal y en la persona correspondiente. Esta persona fue Trump, erigido como portavoz populista. El cual, con su equipo, solo tuvo que fijarse en la libertad de expresión de la ciudadanía, expuesta en las redes, para utilizar la inteligencia colectiva en su provecho. Trump solo dijo lo que quería ser escuchado por gran parte de la población a través de su canal de televisión (Jenkins, 2008: 209-212).

Se podría decir que el secuestrador de la princesa Susana, de *Black Mirror*, utiliza la misma estrategia que Trump. No en la concreción de que la audiencia quisiera ver la atrocidad que inventa y la pidiera por las redes, pero sí que sabía que la gente no se resistiría a ver al Primer Ministro en circunstancias semejantes.

En cuanto al surgimiento de un portavoz populista, con fines enmascarados, <<*The Waldo Moment*>> es el capítulo que mejor refleja esta realidad. Hay un muñeco azul con forma de peluche de oso en la televisión que es una animación controlada por un cómico. Este personaje empieza a configurarse un discurso político que despótica contra los partidos del país. El cómico no es que ya no tenga muchas ideas de política, sino que no tiene interés de ese tipo. Solo dispone de un desencanto y una desconfianza, casi absoluta, contra el gobierno.

El personaje, aunque mucho más genuinamente en referente a la intención al inicio de la trama, representaría a ese portavoz populista que ha sido y es Trump. De este modo, se puede establecer una relación entre la figura del presidente de EEUU y el oso azul, como signo de la potencia previsor de la serie (Barraycoa & Martínez-Lucena, 2017: 155-166).

Por lo tanto, se puede extraer a modo de conclusión de los dos capítulos acabados de analizar, que aumenta la preocupación por el mundo de las apariencias y de la espectacularización. Dos elementos que se expanden por una gran mayoría de ámbitos sociales, más allá, incluso, que el de la vida política, como bien se refleja en otros capítulos.

5.1.2.2. <<15 millions merits>>: la mercantilización del trabajador con ayuda de la televisión

<<15 millions merits>>, efectivamente, se desarrolla en un mundo de apariencias y espectáculo llevados al extremo. Es un capítulo descarnado en su descripción de un capitalismo exacerbante, donde la mercantilización de los trabajadores (personas que pedalean por méritos: su dinero) deja un sentimiento de desasosiego brutal.

Este episodio muestra una sociedad fría y gris (el color del uniforme del proletariado, de las paredes y las bicis), en la que el tiempo se convierte en tiempo-mercancía: acumulación infinita de intervalos equivalentes. Sus características, según Debord, son: la igualdad cuantitativa; el carácter intercambiable, donde no hay lugar al desarrollo personal; momentos falsamente individualizados en la rutina, etc. (Debord, 1995: 93-110). ¿Cómo se consigue este efecto tan evidente entre los personajes que representan a los obreros en la serie?

Las paredes de la celda-habitación del protagonista son pantallas, su espacio vital está compuesto por una sumersión en la televisión. Ya no hay separación entre el individuo y el tiempo de producción (Debord, 1995: 93-110). Mientras pedalean, sin dirección, se encuentran lo mismo que en sus habitaciones. Están consumiendo productos audiovisuales carentes de significado profundo, solo distraen y entretienen todo el tiempo que están despiertos.

Su ocio se compone de estar viendo más pantallas y su interacción social, una vez han acabado su turno, es a través de avatares. Unos avatares digitales que caracterizan pagando más méritos. Aparte, para acabar de redondear el funcionamiento de esta estructura de trabajo, el resto de méritos que puedan conseguir los trabajadores, para lo básico, los cobra la misma corporación. Viven en un complejo, propiedad de la empresa, con normas que se cumplen tranquilamente, como no salir del edificio o no tener contacto con otros trabajadores cara a cara más allá de lo cordial.

La razón de que el sistema pueda ser aplicable en el capítulo lo describe Bauman, con la implementación del *fordismo* o el trabajo en cadena. En este sistema se salaria el dinero necesario para poder consumir, lo suficiente como para tener a la clase baja “contenta”, crear esperanza de mejora adquisitiva y calidad de vida y retenerla por su obligación a pagar deudas (Bauman, 2002: 59-64).

La deuda ya no se figurativiza en *Black Mirror* con números rojos en la cuenta bancaria. Se ha vuelto seductora y no impositiva. Se puede interpretar que la deuda se adquiere con uno mismo, con la imposibilidad de creer que uno ha invertido tanto tiempo en pedalear y no llegar a los méritos suficientes para participar en un *talent show* que les puede servir de trampolín en la vida. Por tanto, se mercantiliza también el éxito personal.

Esa forma de mercantilizar el triunfo es parecido a la venta de vacaciones que sucede en la realidad. Las vacaciones se venden con la publicidad por parte de las agencias de viajes y hasta por la de los bancos. Estos últimos, de hecho, quieren vender créditos, deuda que posteriormente deberá ser pagada con intereses, confirmando que la parte de retener al trabajador del *fordismo* aún hoy se aplica y funciona, generalmente.

En estas vacaciones representa que hay unas vivencias individuales, pero sin sentido. Este sinsentido es lo que encuentra el protagonista al “ascender” en la escala social, pasando de pedalear literalmente (el trabajo alienador que tienen encomendado todos los obreros) a tener su propio programa de televisión, el éxito, su tierra prometida y el paraíso. Un paraíso vacío y solitario. Se venden un éxito personal o unas vacaciones que solo propician el consumismo, sin que uno se entere

de que ese deseo ha sido perfectamente calculado por alguien ajeno (Debord, 1995: 93-110).

En definitiva, los personajes están pedaleando literalmente para nada con respecto a sus vidas. Solo giran y giran sin moverse del lugar, como les pasa a las bicicletas estáticas sobre las que trabajan. Tienen la posibilidad de no pedalear, porque no va a ir alguien a obligarles, pero se quedarían sin poder acceder a suministros de primera necesidad. Exactamente, lo que sucede ya, sea con el sistema del *fordismo*, con el de *Black Mirror* o con otro nombre.

Ni siquiera alcanzar el éxito, dejando de trabajar, implica nada. Solo llegan a tener una cárcel más grande, unos grilletes más lujosos. Con su éxito, producen programas que equivalen a nada, por su indistinción, como la metáfora del pedaleo. El proletariado es perfectamente sustituible, igual que los programas de televisión.

Georges Ritzer, en *La globalización de la nada*, define un *continuo nada-algo* a partir de cinco elementos o, como él los llama, cinco subcontinuos. Está lo que él llama único (uno-de-cada-tipo) / genérico (sustituible), lazos locales / no lazos locales, específico de una época / intemporal, humanizado / deshumanizado, encantado / desencantado. En otra clasificación transversal para analizar, por ejemplo, un programa de televisión como el del capítulo, se puede uno preguntar si ese servicio se posicionaría en calificarse de servicio o de no-servicio (Ritzer, 2006: 51-78).

El programa que le otorgan al protagonista de <<15 millions merits>> estaría dentro de un no-servicio, ya que al menos se orienta a la nada en cuatro de los subcontinuos: sin lazos locales, es intemporal, deshumanizado y desencantado. Es único al comenzar a emitirse, como novedad, aunque es cuestión de tiempo que se repita el formato si tiene una buena cifra de *share* tal y como pasa en la realidad.

Para entenderlo mejor, conviene explicar la cadena de acciones que se desarrollan alrededor de cómo premian al protagonista con un programa de televisión propio. Lo gana después de participar en el *talent show*, por mostrarse siendo sincero, en un momento de desesperación. Está a punto de suicidarse delante de las cámaras, pero el jurado le da la vuelta al asunto y le propone que tenga su propio programa donde quejarse. Un programa crítico con la sociedad. Es decir, que la maquinaria del entretenimiento absorbe lo transgresor y lo convierte en una cosa más

que comerciar, ya que el protagonista acepta en ser un personaje más del panorama audiovisual. Es como los *youtubers* que se quejan del sistema, utilizando su propio sistema y beneficiándose económicamente.

Añadido a la nada, la sociedad que dibuja *Black Mirror* en <<15 million merits>> es, como diría, Byung-Chul Han, una sociedad porno. Además, literalmente, es así. Hasta tal punto está normalizada la transparencia, el prevalecer el placer inmediato sin sentido, con la desnudez donde no hay extinción ni estimulación compleja (Han, 2013: 45-57), que uno de los personajes es empujada a ser actriz porno aunque no quiera.

Es decir, en el sistema operativo del *talent show* que refleja *Black Mirror*, este es un programa de televisión que coge a las personas que le interesan para las industrias de entretenimiento y las moldea a su gusto, como un producto más, una cosa. Las cosifica.

Es tanto así que puede pasar que una chica que va para hacerse cantante y famosa, con una sensibilidad y belleza geniales, es humillada por un jurado que le dice que es igual a otras cantantes pese a que tiene una bonita voz. Le propone que se haga actriz porno y ella quiere denegar la oferta. El jurado le increpa que es una desagradecida y que muchas otras chicas querrían estar donde está ella. Con la euforia de los focos, de una droga que parece que la han dado al principio y del público dando su opinión, a través de los avatares (siempre de acuerdo con el jurado) la chica acepta.

La clave está en el público al ser manejado por los apetitos de los placeres inmediatos de los que habla Han. Si uno consigue que el espectador medio se ponga de acuerdo en un apetito, tienes una ola de opinión capaz de afectar a la visión personal de uno mismo, como le sucede a la chica. Como le ha podido suceder a cualquiera que haya vivido *bullying*, que puede acabar pensando que da asco realmente. El placer inmediato en la serie consiste en que la audiencia crea que una chica es la perfecta para el trabajo de actriz porno y no para cantante. Una opinión determinista.

¿Cómo puede suceder algo semejante? Lipovetsky dice:

La sociedad del <<todo famoso>> acaba por llenar el vacío que comporta la individuación extrema en nuestras sociedades y la balcanización de los referentes colectivos, la despolitización y la disolución de las tradiciones de clase. Las nuevas musas aportan fantasías y relatos personalizados (cotilleos y otras noticias) en un universo de banalización tecnificada. (Lipovetsky & Juvin 2011: 43)

Así que al final el personaje de la serie que acaba siendo actriz porno y el propio protagonista se convierten en nuevas musas en un universo ficticio de banalización. En realidad, es un mundo tecnificado al extremo. La “fábrica” está a las órdenes de seguramente un súper-ordenador centralizado, que controla todos los movimientos de los trabajadores gracias a chips.

Pero Lipovetsky no solo aporta la reflexión anterior, sino que habla de una apatía generalizada. Dice que ha llegado a tales niveles que la alienación, relacionada con la instauración del tiempo-mercancía, ha dejado paso a la indiferencia. Una indiferencia que crea <<anemia emocional>>, producida por saturación, información y aislamiento. La apatía se convierte en un sistema de relación social y convierte a las personas en hombre-cosas del capitalismo. Lo peor es que hay sistemas, los de los *mass media*, que simulan luchar contra esa apatía aunque hagan lo contrario (Lipovetsky, 1996: 34-49).

Del mismo modo que la televisión simula la lucha contra la apatía, Disneyland, según Baudrillard, lucha para dar la sensación de mayor realidad al resto de espacios. *“Disneyland es presentado como imaginario con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto le rodea, Los Ángeles, América entera, ya no es real sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación”* (Baudrillard, 1978: 26). Ese es otro síntoma de la expansión de la espectacularización, en otra esfera social, sobre la que, vuelta a la política, Baudrillard dice:

Después de Maquiavelo los políticos quizá hayan sabido siempre que el dominio del espacio simulado está en la base del poder, que la política no es una función, un

territorio o un espacio real, sino un modelo cuyos actos manifiestos no son más que el efecto realizado. (Baudrillard, 1978: 29)

Revisando a Maquiavelo, aporta un punto clave para que una empresa, una propuesta o una tendencia política triunfen: que se adapten a las circunstancias. Parece obvio. Ya se había mencionado con Jenkins, sobre Trump y el *marketing viral*.

5.1.2.3. <<White Bear>> y <<The Waldo Moment>>: el espectáculo prescripto por especialistas y la globalización de la moral

Del mismo modo, surge una pregunta en referencia a otro de los capítulos (<<White Bear>>) del apartado de televisión: ¿cómo es posible que el castigo a una mujer, que consiste en borrarle la memoria y torturarle mentalmente cada día, llegue a ser posible en cualquier sociedad? Éticamente estaría en tela de juicio, a no ser que entren a defender tal actividad especialistas. Por ejemplo, penales.

De manera que adaptan las leyes, legitimados por el poder, para que sea posible una legislación concreta que deje espectacularizar el castigo con presos de cierto grado de culpabilidad. Además, ese castigo se convierte en un espectáculo más de la interminable lista de canales de televisión y de los parques de atracciones, como Disneyland. El plato está servido, está justificado. Es lo que seguramente se muestra implícitamente en <<White Bear>>.

Sobre esto, Ortega y Gasset dice:

La advertencia no es vaga. Quienquiera puede observar la estupidez con que piensan, juzgan y actúan hoy en política, en arte, en religión y en los problemas generales de la vida y el mundo los “hombres de ciencia”, y claro es tras ellos, médicos, ingenieros, financieros, profesores, etcétera. Esa condición de “no escuchar”, de no someterse a instancias superiores que reiteradamente he presentado como característica del hombre-masa, llega al colmo precisamente en estos hombres parcialmente cualificados. Ellos simbolizan, y en gran parte constituyen, el imperio actual de las

masas, y su barbarie es la causa inmediata de la desmoralización europea. (Ortega y Gasset, 2010: 159)

Al final, se puede concluir, desde un punto de vista retrospectivo, que es posible un mundo como el de <<*White Bear*>> gracias a personas que teniendo gran conocimiento de su pequeña parcela de saber se creen legitimados a decidir sobre cuestiones muy complejas, simplificándolas, reduciéndolas y banalizándolas.

¿Cómo se puede justificar moralmente el disfrute de una masa a partir del sufrimiento ajeno, aunque sea de un asesino? Por medio de la razón. ¿Y cómo llegar a una conclusión tan cruel? ¿Qué caminos de la mente, de las mentes, pueden conducir a querer semejante espectáculo? La rabia, la impotencia y la sensación de descontrol actual, producida por el desencanto en instituciones antes perfectamente estables. La desestabilidad, fruto de la ambigüedad y del relativismo de la actualidad, vinculado a la postmodernidad, crea puntos de conflictos a causa del miedo por lo desconocido y no-controlado, que desencadena en odios que tienen que salir por algún sitio. Logran explotar en la infatigable búsqueda del mal en los otros para poder configurarnos como portadores del bien.

Así que si resulta que la seguridad absoluta (sensación de bienestar, paz y alegría en una sociedad con prácticamente todo solucionado), a través del ingenio humano, no se alcanza: “*el fracaso puede explicarse sólo mediante un acto malvado y malintencionado. En esta obra siempre tiene que haber un villano*” (Bauman, a. 2007: 84). Y ese implacable deseo de buscar un malo se traduce en *Black Mirror* con la protagonista de <<*White Bear*>>. Es objeto de linchamientos sociales tanto en su forma de humillación y de tortura como en su forma directa. El presentador del programa dice algo así como *¡gritad lo más fuerte posible, que os escuche esa puta!*

Esa paranoia social de encontrar un villano también aparece en <<*The national anthem*>> cuando se cree que el malvado que ha secuestrado a la princesa forma parte del terrorismo de la yihad. Es habitual últimamente echarle la culpa automáticamente a ese grupo radical.

Quitando que el grupo radical religioso es un grupo de asesinos realmente malvado cuando comete un atentado terrorista, lo escalofriante es que se intenta

globalizar lo que mayoritariamente en occidente se cree que es el “bien” como si tuviera que serlo a la fuerza. Deberíamos plantearnos el ímpetu de nuestros valores sobre otros, porque no deja de traer problemas desde la misma raíz. No nos hace mejores. Aunque siempre haya que condenar e impedir la violencia y la intimidación (incluyendo el rechazo absoluto a cualquier tipo de terrorismo), ya que una cosa no quita la otra.

La globalización moral se ve en el final de <<*The Waldo Moment*>> cuando la figura del oso digital parlanchín de color azul va a construir un imperio mundial político. Quiere luchar contra el desencanto con más desencanto disfrazado, sin contenido semántico importante para nadie. Solo da la satisfacción de saber que supuestamente la elite política habitual, que no solucionaba nada, ya no tiene “poder”. En realidad, es otra manera de expandir la supremacía del consumismo a todos los rincones posibles del planeta.

5.1.3 Representación de la televisión más cercana a la realidad

En <<*The entire history of you*>> (1x02) y en <<*Hated in the nation*>> (3x06), con respecto a la cuarta pregunta de las leyes de los medios, el exceso de los límites de la potencialidad no es tan marcado como en los capítulos acabados de analizar. El protagonismo recae más en las redes sociales, para <<*Hated in the nation*>>, y en la realidad virtual, para <<*The entire history of you*>>, pero la televisión aparece sobrepasando los límites de sus potencialidades de forma sutil.

5.1.3.1. La televisión: soporte, chivato de intimidad y agenda de actualidad

En <<*The entire history of you*>>, la televisión tiene un papel residual. Se utiliza como soporte, pero no como un dispositivo de productos audiovisuales con todo lo que conlleva una producción. Los protagonistas tienen la capacidad de poder revisar recuerdos que han quedado grabados en un chip, llamado grano, que registra lo que el ojo ve y lo que los oídos oyen. Hacen una película de su vida que, para poder ser vista por otros, se tiene que utilizar una televisión conectada a los chips. Ese ver que tienen los demás sobre tu vida es lo escalofriante del asunto.

Tu vida se puede convertir en un espectáculo que entretiene, pero también puede ser un infierno que puede destrozarte. Es el ejemplo de cuando el protagonista, que sospecha una infidelidad, le pide a su esposa que vean unos recuerdos de ella. Al final, la obliga a dejarle verlos y decide acabar con su relación. La pantalla ha mostrado una intimidad, que solo corresponde a uno custodiarla o sacarla a la luz. Al menos, debería de ser así.

Según Han, “*El mundo no es hoy ningún teatro en el que se representen y lean acciones y sentimientos, sino un mercado, en el que se exponen, venden y consumen intimidades*” (Han, 2013: 68). Se refiere a la exposición de las redes, ¿pero no es un poco lo mismo que sucede y traslada el episodio cuando tu pareja puede ver tus recuerdos intactos en una televisión? ¿No vemos con asiduidad discusiones de parejas, en las que se originan por la vigilancia del perfil del otro, y se utilizan pruebas supuestamente irrefutables sacadas de internet? ¿Y qué necesidad se había creado para subir al perfil de la red social algo comprometedor?

En cuanto a la intimidad, Han también dice que en el mundo político se ha mezclado la vida privada con la pública. Por ejemplo, en <<*The national anthem*>>, capítulo ya analizado en el subapartado de la televisión, en el que el tema gira en torno a la combinación de lo privado-público. El Primer Ministro queda expuesto en todas sus esferas y de eso se aprovecha el maligno artista. Decide exponerlo haciendo una intimidad, que es monstruosa, para convertirlo en bestia y en héroe a la vez. En bestia, por realizar sexo con un cerdo, en héroe porque esa acción salva a la princesa.

Añadido a este episodio, está el de <<*The Waldo Moment*>>. Un muñeco ficticio no tiene intimidades que esconder, pero los representantes físicos sí y, por eso, en parte le cuesta menos ganar a sus contrincantes de carne y hueso.

Sobre el segundo capítulo de estudio en esta sección del texto, <<*Hated in the nation*>>, la televisión pasa desapercibida de otro modo al de <<*The entire history of you*>>. Empiezan a hacerse realidad asesinatos que los ciudadanos piden por las redes a través de un *hashtag*. Las noticias se hacen eco y lo exponen. Incluso, las noticias hacen *rankings* para ver quién va a morir el próximo día, quién está recibiendo más odio cibernético, más *hashtags* de odios. Dinámica televisiva demandada por

una audiencia que quiere informarse, incluso si participan en la modificación del *ranking* pese a que la gente está viendo que sus acciones tienen consecuencias reales, como la muerte.

En este caso, el uso de la televisión es uno muy, muy parecido al actual. ¿Las televisiones harían lo que hacen en la serie, dar la información, parece que tan a la ligera, y casi como un juego, como otro espectáculo? Posiblemente.

5.1.4. La radio: las cuatro leyes de los medios de McLuhan

Otros dos capítulos a añadir, no por parte de la televisión, sino por la de la radio, son <<*Be right back*>> (2x01) y <<*Metalhead*>> (4x05).

¿Qué es lo que el medio extiende, intensifica, acelera o hace posible? (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291). Lo que permite intensificar es el oído. Escuchar las voces, sonidos o músicas de personas que no están cerca físicamente.

¿Qué reduce o hace obsoleto el nuevo órgano? (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291). Lo que reduce, en su momento, es la necesidad de ir a un concierto para escuchar música o de ir al teatro para disfrutar de ficción. También reduce el requerir de una prensa física para consumir información.

¿Qué acciones, servicios o formas de medios retornan o son recuperadas con el surgimiento del nuevo medio? (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291). Retornan las formas verbales para la comunicación y la exposición de hechos sin necesidad de su lectura en escritos.

Sobre la cuarta pregunta, la representación de la radio en la serie no sobrepasa ningún límite potencial de esta. Sale representada como un medio genuino, que sobrevive delante de otros medios, los cuales tienen la hegemonía mundial.

5.1.4.1. <<*Be right back*>> y <<*Metalhead*>>: la nostalgia de la difusión sonora por ondas de radio

En <<*Be right back*>> la radio tiene un uso cálido, cercano, en realidad. Hace que los protagonistas vivan un momento tierno, amoroso y feliz, al principio. Así que los medios también pueden tener una utilización positiva.

En el caso de <<*Metalhead*>>, hubiera podido ser muy positiva si la protagonista que intenta ponerse en contacto con otros humanos con un *walkie talkie* hubiera recibido respuesta. Esta es una reflexión de cómo no importa mucho la cantidad de tecnología avanzada que haya si no queda nadie para escuchar, para establecer comunicación. Dan igual las sofisticaciones, los móviles, si un simple *walkie talkie* no recibe respuesta. Es la reflexión que nos deja colgando, precedentemente, Charlie Brooker con la serie de *Dead Set*.

5.1.5. Conclusión: la idea de fin de progreso (I)

Como en <<*Metalhead*>>, pesa sobre todos estos capítulos una sensación muy propia de la postmodernidad: la idea de fin de progreso. Los metarrelatos del progreso han dejado de tener legitimidad o autoridad. Lyotard dice:

El desarrollo de las tecnociencias se ha convertido en un medio de acrecentar el malestar, no de calmarlo. Ya no podemos llamar a este desarrollo “progreso”. Parece desenvolverse por sí mismo, por una fuerza, una motricidad autónoma, independiente de nosotros. No responde a las exigencias que tienen origen en las necesidades del hombre. Por el contrario, las entidades humanas, individuales o sociales, parecen siempre desestabilizadas por los resultados del desarrollo y sus consecuencias. (Lyotard, 1987: 101)

Es una reflexión sobre las consecuencias de sobrepasar los límites de las potencialidades de las tecnologías, en general. Cuando se llega a usos desproporcionados, como toda tendencia del poder en la humanidad a exprimir y explotar al máximo las posibilidades de todos los recursos, el medio se vuelve en contra.

5.2. Las redes sociales: la seducción a la individualidad y los P.R.I.

Los episodios en los que más protagonismo tienen las redes sociales son: <<*The national anthem*>> (1x01), <<*Be right back*>> (2x01), <<*The Waldo Moment*>> (2x03),

<<*White Christmas*>> (especial de Navidad), <<*Nosedive*>> (3x01), <<*Shut up and dance*>> (3x03), <<*Hated in the nation*>> (3x06) y <<*Hang the DJ*>> (4x04). También, aunque en menor medida, en <<*15 millions merits*>> (1x02), <<*White Bear*>> (2x02) y <<*Arkangel*>> (4x02).

5.2.1. Redes sociales: las tres primeras leyes de los medios de McLuhan

Lo que las redes sociales extenderían (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291), a la forma de entender de McLuhan, es el sistema nervioso. Aunque en realidad, se referiría más bien al teléfono inteligente, centralita del manejo de aplicaciones como Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp. Las redes permiten la comunicación virtual; es decir, podemos hablar o ver a aquellas personas que no están a nuestro lado, en nuestra inmediatez física. Es casi una máquina de teletransporte que evita caminar o movilizarse para que uno se entere de novedades o, sencillamente, converse. Se puede hacer con personas que nunca hemos visto en la vida real. De hecho, sucede frecuentemente. Christakis y Fowler lo dicen así:

En lugar de mantener vínculos personales con un número pequeño de personas, ahora tenemos vínculos más tenues con centenares, o millones. En lugar de simplemente conocer a nuestros amigos, o quizá a los amigos de nuestros amigos, podemos ahora asomarnos más allá de nuestros horizontes sociales, e incluso observar representaciones gráficas del lugar que ocupamos dentro de una extensa red social mundial. (Christaki & Fowler, 2010: 263-295)

Lo que reduce este medio son las antiguas maneras de ponernos en contacto o crear recuerdos, de por ejemplo contenido familiar. Quedan obsoletos: las cartas, el fax, el teléfono para las llamadas, almacenamiento de fotografías analógicas y los consecuentes álbumes, etc.

Las acciones que retornan de medios anteriores son los mensajes de texto, con los chats; el uso de la voz, como en el teléfono o en la radio, por los mensajes de audio; las fotografías, organizadas en galerías digitales; los vídeos caseros, etc.

5.2.2. Redes sociales: la cuarta ley de los medios de McLuhan

Seguramente, al principio de redes sociales, como Facebook, su potencialidad se basaba en la opción de establecer conexiones entre usuarios. Una conexión inofensiva y con cariz de interacciones sociales, para establecer comunicaciones inmediatas, con personas fuera del ratio físico. Permitían conversaciones escritas y compartir contenido, sea individualmente o con la lista de amigos que uno tuviera. Incluso, con la gente registrada en Facebook, en general, si la cuenta de tu perfil estaba o está en abierto sin privatización. Ahora estas potencialidades, representadas en la serie, se han descontrolado de las maneras en la que se explica en el siguiente epígrafe.

5.2.2.1. La construcción de rutinas, de nuevos modos de odio y de la imagen personal

En la serie, las redes sociales pueden ser representadas como imposición de una ficha de identidad personal. Sirven para relacionarse con el mundo exterior, atrofiando y distorsionando la imagen de uno mismo y la de los demás, en base a ítems superficiales, como las puntuaciones del resto de la comunidad. Equivalente al *like* de Facebook o de Instagram. Son puntuaciones que cualifican el valor de las personas. Se basan en razones como subir fotografías de un desayuno perfecto estéticamente, pero con una galleta de sabor desagradable. A la protagonista de <<Nosedive>> le parece algo normal ese comportamiento.

Las redes también se representan como imposición de una entidad organizadora de las rutinas, las actividades, las necesidades, los gustos y *las relaciones interpersonales*. También pueden interferir en la manera de llevar a cabo los rituales.

Aparte, se refleja el uso vacuo que llevan a término los usuarios anónimos o que se creen protegidos por una pantalla. Las redes sociales les sirven para volcar frustraciones, iras y odios.

5.2.2.2. <<The national anthem>>: el poder de las opiniones públicas

En las encuestas de <<The national anthem>> se predice que el Primer Ministro caería en picado, de cara a las nuevas elecciones, si resultaba que la princesa

Susana, tan querida por todos por su exposición y actividad en las redes, era asesinada. Todos lo etiquetarían del culpable aunque al principio estaban dispuestos a perdonárselo y a ser comprensivos.

Al final el artista acaba suicidándose, pero no sin antes demostrar saber manejar los humores de las redes sociales. Solo así lleva a cabo su plan a la perfección. Tan a la perfección que media hora antes del tiempo que establece para la emisión, suelta a la princesa y todos, tan atentos a la caja tonta, están pendientes. No la ven una vez está liberada. La princesa camina por las calles desiertas mientras el resto espera y mira asqueado la espeluznante escena del Premier, que ni un sonido que provoca náuseas antes les impide verla.

De hecho, este sonido es un intento fallido por parte del Estado de controlar la situación. Al inicio de la trama, se muestra que no se puede tratar el mensaje de la princesa secuestrada como un asunto solo de Estado, en silencio y secreto, porque el artista cuelga y viraliza el vídeo por internet. Es la transparencia del mal (Baudrillard, 1991: 90-96).

Baudrillard dice ahora que solo hay los Derechos Humanos y que estos son insuficientes, al nacer precisamente por la consciencia de carencia de estos (Baudrillard, 1991: 90-96). No garantizan el derecho a la intimidad, al no sometimiento de la mayoría respecto a tu vida privada.

El artista denuncia esta realidad de una manera radical y cruel. Utiliza la inteligencia colectiva para hacer el Mal. Pese a que al final, y seguramente por haberse suicidado, le dan un premio como artista transgresor y deja de ser visto como algo completamente malo.

En *Psicopolítica*, de Byung-Chul Han, se entiende que pueda fluctuar tanto la opinión de las comunidades de la red (del rechazo absoluto al aplauso generalizado hacia el artista suicida y al sacrificado Primer Ministro, que sube unos puntos en popularidad) por una razón. Está razón es un poder positivo. No hay lugar a las reflexiones individuales de culpabilidad, por contribuir a sumar una gota de agua hacia el desastre. Es un poder que se nutre de la libertad, no de su represión o supresión (Han, 2015: 17-30). Y esta engañosa libertad exime a todos de culpa.

Todos pueden decir que no han sido los únicos en comentar algo o los únicos en ser espectadores de un producto. Todos los espectadores de la violación pueden afirmar que el Primer Ministro podría no haber hecho el acto, por más que una gran mayoría estuviera dispuesto a presionarlo para realizarlo, pero que de ser así hubiera sido el mayor responsable de la muerte de la princesa. En lugar de serlo el que hubiera sido el asesino efectivo, el secuestrador (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 87-98).

Lo que parece no comprenderse es que el botón del *me gusta* es el signo del nuevo poder: “*El neoliberalismo es el capitalismo del me gusta. Se diferencia sustancialmente del capitalismo del siglo XIX, que operaba con coacciones y prohibiciones disciplinarias*” (Han, 2015: 30). A partir del *me gusta*, los ciudadanos de Inglaterra se convierten en una fuerza que presiona para que los acontecimientos acaban siendo los que son en el capítulo. Basta que una voz, una opinión, se viralice a raíz del *me gusta*, el compartir, el *retweet*, etc., para que haya un conjunto de individuos que desestabilice los valores morales impartidos y compartidos. Una desestabilización que no se acepta como tal y que se maquilla como algo inevitable.

5.2.2.3. <<Hated in the nation>>: el odio en las redes tiene consecuencias

En <<Hated in the nation>> sucede algo parecido. La diferencia entre los dos titiriteros de las masas de los dos capítulos es el motivo de fondo, el que los mueve.

Por un lado, en <<The national anthem>>, el artista lo hace como culminación de su carrera y casi por un hastío absoluto a la humanidad. No ve luz al final del túnel, no ve libertad, sino la venta falsa de esta, empaquetada en pequeñas cápsulas de aire, de nada. Parece que ve en su suicidio cierta libertad que, junto con haber conseguido que el Primer Ministro violase a un cerdo, hace que se sienta en paz por haber puesto el espejo de cara a la población, sumisa y carente de sentido. Parece un reproche a que la gente siga con esas vidas sin inmutarse (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 87-98).

Por otro lado, en <<Hated in the nation>>, el motivo es el de un hombre que ha visto con sus ojos los estragos y las consecuencias del *ciberbullying* en una compañera de trabajo de la que está enamorado. Quiere demostrarle al mundo,

aparte de la venganza que le supone, que todos los movimientos, los odios y las burlas detrás del escudo de las redes sociales tienen consecuencias. También tienen consecuencias para aquellas personas que sabían lo que los de su alrededor hacían y no pudieron impedirlo. ¿Qué consecuencias? La pérdida de un ser querido.

El malo de <<*Hated in the nation*>> acaba matando a todos los que han utilizado un *hashtag* con el mensaje de matar a un personaje público odioso. Al principio, él se encarga de matar a los personajes públicos más “votados” gracias al *crackeo* (*hackeo*, pero con intenciones criminales) de un sistema de abejas electrónicas que se encargan de polinizar las flores. Pero esto solo era un pretexto para almacenar datos de las personas que utilizaron el *hashtag* para cometer un genocidio, atravesándoles el cerebro con las abejas robóticas.

En este capítulo se ven dos puntos significativos: el uso del *Big Data* y la democracia directa anónima de las redes sociales.

5.2.2.4. <<*Shut up and dance*>>, <<*Hated in the nation*>>, <<*Be right back*>> y <<*Hang the DJ*>>: el *Big Data*

Sobre el *Big Data* y la transparencia que genera, vinculada al acto de exhibir y mirar, puede implicar que nos conozca quien no deseamos. Aparte de todo el trabajo de datos analíticos para crear páginas de recomendación personalizada y publicidad. Gracias a esta información, que se disemina por el espacio virtual, hay agencias que crean campañas sobre las que se especula que pueden afectar a los resultados políticos, como con Cambridge Analytica y Facebook. Las huellas digitales existen y se pueden utilizar en contra de uno mismo.

Podemos ser influenciados o seducidos, como sucede con el gran *gatekeeper* que es Google, que decide, en menor o mayor grado, a qué accedemos con su lista de páginas preferentes. Complica ver otro contenido, la negatividad de lo que no es afín a los pensamientos de los navegantes. Así que nuestro campo de conocimiento queda reducido a lo que ya sabemos (Profesor E. Fernández Peña, 2016-2017, Universitat Autònoma de Barcelona). Se resume en una saturación de información de lo mismo, de lo que nosotros a partir de las cuentas de correos que estén abiertas, de Facebook, Twitter, mientras navegamos, aportamos como intereses. Por ejemplo,

al buscar zapatos por internet, luego uno probablemente encuentre páginas de zapaterías *online* allá donde fuera con el correo electrónico abierto.

También puede suceder que la huella digital que dejamos se vuelva en contra de una manera mucho más directa, corrosiva y agresiva. Le ocurre al protagonista de <<*Shut up and dance*>> al sufrir una extorsión. Como a los ciudadanos de Inglaterra que utilizaron el *hashtag* de muerte en el capítulo de <<*Hated in the nation*>>, al protagonista le *crackean*, en este caso, el ordenador. Lo pillan viendo pornografía infantil y lo graban a través de su propia cámara, masturbándose, para chantajearlo.

Lo que resalta es que las víctimas del *crackeo* son víctimas y culpables simultáneamente por el mismo hecho. Los *crackers* son culpables y verdugos, pero se podrían ver como justicieros. Depende cómo. Lo que está claro es que en la red, en medio de la *shitstorm* (tormenta de mierda en castellano), donde no hay valores morales internos, quien tiene el poder es el que es capaz de silenciar a todos. Así dice Han: “<<*Es soberano el que dispone sobre la shitstorm de la red*>>” (Han, 2014: 12).

Tanto en <<*Shut up and dance*>> como en <<*Hated in the nation*>> y en <<*The national anthem*>>, el soberano es el que dirige a las redes sociales. En los tres casos hay tres enmascarados, héroes o villanos, que saben qué teclas pulsar para viralizar un movimiento, una idea o una propuesta.

La gente pica como un pez el anzuelo y vuelca sus miedos y su rabia, haciendo cosas tan absurdas como desear la muerte de otra persona, humana. Esa persona no es un poste de cartón, es una persona. Esto se muestra en el programa de *Salvados*, de Jordi Évole. Un entrevistado admite que utilizaba las redes para eso. Para insultar y hacerse el gracioso, pero que si se encontrara con la persona a la que ha ofendido (Paula Vázquez, presentadora de *Fama*) no se atrevería a decírselo, mirándole a los ojos (Évole & Lara, 2018). La valentía que da la pantalla negra, el espejo negro, se contrasta con la cobardía de un contacto cara a cara, del brillo de los ojos del que te mira.

En <<*Shut up and dance*>> se ve en su máximo esplendor el poder de la libertad de expresión que da un ordenador, un móvil o cualquier dispositivo, en que el protagonista infrinja todas las acciones que el chantajeador le pide. Tiene miedo a la

red y a sus opiniones, a la estigmatización que le pesará si se sabe su verdad. A la justicia, por supuesto, también. Pero lo que remarca el capítulo, al final, son las reacciones de los usuarios de la red cuando saben que ve pornografía infantil: sentenciado a monstruo. Pasa a ser un paria social sin oportunidad a explicarse ni a reformarse (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 213-224). Es un tema controvertido que crea rechazo inmediato y que puede hacer creer, lógicamente, que el protagonista no se merece otra cosa.

El control del *Big Data* también puede implicar actos que violen los derechos de libertad por parte del Estado. Por ejemplo, lo que se dice que EEUU hace en referencia a la vigilancia ciudadana y que sacaron a la luz Snowden y Assange. Aunque haya diferencia entre los dos, en un artículo se dice que: “*ambos piensan que la acumulación masiva e incontrolada de información por parte de los gobiernos es un riesgo para la esencia misma del sistema democrático*” (Cervera, 2014).

En *Black Mirror* sucede a otra escala. No solo con el *Big Data*, sino que los personajes de <<*Hated in the nation*>> dan a entender que las abejas robotizadas, con una cámara burda, espían a la población para el gobierno. Es el oscuro trato que hacen con la compañía de la serie.

Es una realidad que no estaría tan alejada, ya que ya hay programas sobre abejas robóticas polinizadoras, como *RoboBees*, en Harvard. Lo que pasa es que estas abejas no tienen las funciones tan desarrolladas y, que se sepa, aún no podrían utilizarse para el espionaje estatal (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 257-267).

Las abejas robóticas no son las únicas, como inteligencias artificiales básicas, relacionadas con el *Big Data* en la serie. En <<*Be right back*>>, por otros derroteros, imaginan una inteligencia artificial, más compleja, que tiene como base para sus respuestas algorítmicas la impronta digital de una persona real. Esta persona ha de haber fallecido para que un ser querido pueda pedir los servicios. O más bien, que quiera pedir los servicios. Así, se crea una regla básica e implícita de que cuanta más información, más uso se haya dado al móvil y más actividad se haya registrado, más parecido habrá por parte de la IA (Inteligencia Artificial) a su “original” humano. ¿Esto podría aprobarse generalmente por ser una forma de superar la muerte eterna? ¿Un yo, un sello personal, que no está sujeto a la contingencia y que puede seguir dejando

huella en el mundo, para nuestros seres queridos, pero también para otras personas, como se supone que lo haríamos nosotros?

Un ser querido puede desear adquirir esa IA con la intención de superar la muerte, la pérdida de un amado, de una manera más llevadera. Es el caso de la serie. La chica que lo demanda era la pareja de un hombre fallecido en un accidente por estar atento al móvil mientras conduce. Muerte que no deja de ser irónica. A poco tiempo que transcurre de su muerte, ella descubre que se ha quedado embarazada de él. Parece que la soledad, la falta de un ritual satisfactorio que separe una época de otra, empuja a la chica a querer usar la IA.

Esta IA tiene una evolución: del paso de los mensajes de texto con el estilo y tono de humor del fallecido a la reproducción de su voz por teléfono y finalmente la corporeización en un robot (a la imagen de la persona muerta).

Esa presencia acaba convirtiéndose en un estorbo, en algo que a la protagonista no le permite avanzar en su vida cuando se suponía que iba a ser al revés, una ayuda. Ortega y Gasset avisa sobre algo parecido, diciendo que el hombre-masa se ha convertido en un niño mimado que exige deseos y que muestra ingratitud con todos los factores que han hecho posible la existencia de su realización (Ortega y Gasset, 2010: 66-77).

Es decir, la protagonista, deseosa de aferrarse a lo más exacto de su marido, acaba sintiéndose defraudada. Aun entendiendo la delicadeza del momento por el que está pasando, se puede afirmar que no piensa bien en todas las implicaciones de adquirir una IA de esas características.

El resultado es que después se da cuenta de que la IA no es la persona perdida, pero que tampoco le permite recordarla a su modo ni olvidarla. Ese hecho es lo que hace que la protagonista quiera deshacerse de la copia. ¿Quizá no tenía el aura del que avisaba Walter Benjamin sobre las reproducciones y, al tratarse de la “sustitución” de un ser humano, se hace insoportable? ¿A las copias mecánicas, operacionales y cuantitativas les falta de calidad de vida, de alma? ¿Pero una IA no tiene conciencia y evoluciona? ¿No es éticamente igual a una persona? ¿Es la duda lo que machaca a la protagonista y decide optar por verla como una cosa más, desterrándola al desván?

La pregunta sobre de dónde viene todo el desasosiego que sufre la protagonista, a medida que avanza su relación con su no-pareja, podría tener el origen en los ritos. Los abandonos son dolorosos y marcan un desnivel al que uno tiene que acostumbrarse. Tanto Van Gennep como Segalen (posterior al otro autor), hablan de la importancia de los rituales, de los ritos de paso. Ambos remarcan que tienen dos vertientes, una simbólica y otra material.

Van Gennep dice que los ritos materiales se remontan a muchos años de historia de la humanidad atrás. En referencia a estos ritos materiales, uno de los ejemplos que menciona es la marcación de fronteras con un mojón, un término, roca, piedra. Estas fronteras pueden unirse de modo muy notorio con lo simbólico cuando, por ejemplo, un extranjero pasa un límite territorial religioso. Este acontecimiento puede revertir en un sacrilegio (Van Gennep, 2008: 30-33).

¿Qué tiene que ver esto con el problema que sufre la protagonista de <<*Be right back*>>? Con respecto al ritual de despedida, también se necesita un soporte material que simbolice recuerdos positivos con la persona que se ha marchado. Este objeto físico o perceptivo, que no es producto puro de nuestra imaginación y memoria, ayuda a ir interiorizando el cambio. Normalmente, proviene de un proceso social, como es el funeral. Ese día suele ser el marcado para buscar un “pedazo” de la persona querida que nos va a hacer, con el tiempo, superar y seguir viviendo su pérdida (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 127-140). Segalen dice:

Los tránsitos son tan metafóricos como materiales y en muchos de estos ritos se materializan dando un salto, cruzando un umbral o pasando bajo un pórtico. <<No suele tratarse de “símbolo”: el paso ideal es para las semicivilizaciones un paso material>>. (Segalen, 2008: 47)

Así que es posible que la mujer que ha vivido la muerte de su pareja, al enterarse de que está embarazada después del funeral, no sienta que haya nada material y metafórico lo suficientemente fuerte para ella ir aceptando y haciendo frente a otra etapa de su vida: el nacimiento de una hija. Es tanto el sentimiento de soledad, de necesidad de acercamiento real a su pareja, que encuentra la solución en un servicio

de internet que le ofrece una IA. Tiene a alguien con quien hablar directamente y no tiene que imaginarse sola conversaciones; por ejemplo, lo que le diría la pareja fallecida de saber la noticia del bebé. Encuentra la ayuda y un nuevo negocio se hace eco con dos parámetros: la muerte y el *Big Data*.

De hecho, se mercantiliza el dolor, una necesidad de remitirlo, de la forma más fría y alejada posible. En ningún momento hay nadie que le dé soporte de la empresa a la protagonista (psicológico, por ejemplo) y solo aparecen dos trabajadores de la corporación que en realidad solo tienen como función el de repartidores. Son los repartidores del cuerpo robótico de la IA (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 127-140).

Pero hay más usos turbadores del *Big Data*. Llega a tales grados que no solo puede funcionar para coaccionar a alguien y hacer “justicia” o para reproducir a una persona amada fallecida, sino que puede ser utilizado para “encontrar” el amor. En <<*Hang the DJ*>> esto es claro.

Los dos protagonistas empiezan una búsqueda del amor a partir de un sistema digital que calcula, contrapone, sopesa y opera sus datos personales para determinar la pareja idónea en el momento oportuno. No es tan locura que eso pueda llegar a suceder si se piensa en aplicaciones como Meetic. Hay otras aplicaciones y páginas webs que se definen en su servicio como fiables por el uso de datos descontextualizados, sin brillo ni historia. Han dice sobre el amor:

La sociedad positiva está en vías de organizar el alma humana totalmente de nuevo.

En el curso de su positivación también el amor se aplanan para convertirse en un arreglo de sentimientos agradables y de excitaciones sin complejidad ni consecuencias. Así,

Alain Badiou señala en *Elogio del amor* los eslóganes del portal para solteros Meetic:

<<¡Se puede estar enamorado sin caer enamorado!>> (*sans tomber amoureux*); o bien:

<<¡Usted puede perfectamente estar enamorado sin sufrir!>>. El amor se domestica y positiva como fórmula de consumo y confort. (Han, 2013: 19)

5.2.2.5. <<The Waldo Moment>>: La democracia directa de las redes sociales

En un momento dado, el protagonista de <<The Waldo Moment>> se queja del peligro de las políticas populistas. Dice que uno de los vídeos más visualizados de YouTube es el de un animal haciendo una tontería y se pregunta cómo esa misma gente, que “pierde” el tiempo tan miserablemente, puede tomar todas las decisiones, hasta las más importantes. ¿Cómo pueden no equivocarse irremediable e irrevocablemente? (Martínez-Lucena, 155-166).

5.2.2.6. El caso especial de <<Nosedive>>: el metarrelato regulado por una gran red social individualizadora

En <<Nosedive>>, la *Big Narrative* de la trama (paradójicamente hueca de todo sentido y que atrapa a la sociedad) tiene como fundamentos un sistema que regula la vida privada y social, como una gran red social virtual, solo que totalmente integrada. El *Big Data* aquí no requiere del descubrimientos de secretos o de movimientos, más o menos, íntimos. Todo es transparente.

La gente ya no se comporta mal, nunca; no porque sean buenas personas (al menos, no hay forma de saber quién lo es y quién no), sino porque no aparentarlo, no ser agradable todo el tiempo, aunque no estén en condiciones de estarlo, implicaría una sanción social. Esta sanción social, que es una baja nota en interacción, comporta una jerarquía en la accesibilidad a bienes de consumo, como una vivienda de características determinadas. Solo quien ha recibido más estrellas por sus fotos de desayunos estéticamente bonitos pese a que con mal sabor (ejemplo ya mencionado, pero muy ilustrador por su simpleza), son los que tienen mayor libertad, como el territorio desbloqueado de un videojuego. Al final, la posibilidad de movimiento y actuación queda a expensas de los demás, de la transparencia, en un panóptico constante. La transparencia la define Han como falta total de verdad y consecuente falta de ser, porque es una sociedad descrita como un *infierno de lo igual* (Han, 2013: 12). Byung-Chul Han sobre el panóptico dice:

Los consumidores se entregan voluntariamente a las observaciones panópticas, que dirigen y satisfacen sus necesidades. Aquí, los medios sociales ya no se distinguen de

las máquinas panópticas. Coinciden comunicación y comercio, libertad y control. La apertura de las relaciones de producción para los consumidores, que sugiere una transparencia recíproca, se muestra, en definitiva, como *explotación de lo social*. Lo social se degrada y hace operacional hasta convertirse en un elemento funcional del proceso de producción. Sirve sobre todo para optimizar las relaciones de producción. A la libertad aparente de los consumidores le falta toda negatividad. Ellos ya no constituyen ningún afuera que cuestionara el interior sistémico. (Han, 2013: 94)

Hoy, el globo entero se desarrolla en pos de formar un gran panóptico. No hay ningún afuera del panóptico. Este se hace total. Ningún muro separa el adentro y el afuera. Google y las redes sociales, que se presentan como espacios de la libertad, adoptan formas panópticas. (Han, 2013: 94)

La protagonista de <<Nosedive>> se encuentra en esas circunstancias de estar inmersa en el panóptico, sin opción a una libertad real. Tiene asumidas las reglas que funden el adentro y el afuera. Ante un problema de no llegar a la puntuación mínima para un propósito concreto, se comporta como se espera que lo haga desde la sociedad y desea lo que *puede* y, por tanto, *debe* anhelar, como ciudadana supuestamente sana y normal (Bauman, 2009: 213).

Quiere mudarse a una zona de la ciudad de calidad mayor a la que ya está viviendo, a una casa grande y espaciosa. Para venderle la casa, le venden la idea de que la necesita para encontrar una pareja, un chico maravilloso. Maravilloso, claro está, físicamente, porque es una imagen, como otra cualquiera, de la publicidad, como podría serlo de unos calzoncillos de Calvin Klein.

Entonces, ella se obsesiona con conseguir la casa y se asesora para poder lograr las pocas décimas que necesita para llegar a un 4,5. Encuentra la respuesta en la boda de una antigua amiga muy bien posicionada con la que hacía años que no se hablaba y con la que no había acabado muy bien. Consigue que la invite. La amiga, por su parte, en realidad la invita porque también le viene bien tener a una chica de

clase inferior. Así, puede demostrar delante del resto de invitados lo compasiva, buena y leal que quiere aparentar que es. Hecho que le iba a reportar más puntuación.

En definitiva, muchas de las relaciones que se establecen son por conveniencia, falsas, frívolas y carentes de lazos afectivos. Todas las personas son iguales entre ellas, con los mismos intereses, gusto y temas de conversación. Es una sociedad absurda en la que todos quieren diferenciarse y ser “mejores”, intentando emular el mismo comportamiento. Es *el infierno de lo igual*, del que habla Han.

El único que parece real en su exterior, en <<Nosedive>>, es el hermano de la protagonista que le dice claras las cosas. Le dice que se ha vuelto una neurótica, que se está obsesionando en cuestiones sin relevancia real y que hablar igual que la que la ha invitado a la boda la hace parecer tonta, otra persona. Esa persona prototipo, fabricada en cadena.

Esta fijación de la protagonista recuerda a esas personas que necesitan de los *me gusta*, de la aprobación y atención de los demás en la red para sentirse bien y tener la autoestima “alta”. El *summum* de esta figura podría ser los denominados *influencers*, que siempre están pensando la manera de engordar el número de sus seguidores. El que de ellos alcance una cantidad grande, consigue patrocinadores, publicidad y, en resumidas cuentas, dinero. Les remuneran su popularidad, su capacidad, al fin y al cabo, para influir. No obstante, subir cuesta, pero en cualquier momento pueden perder su fama. Puede ser de la noche a la mañana. La moda puede ser efímera y más en las redes sociales:

En la sociedad de la transparencia no se forma ninguna *comunidad* en el sentido enfático. Surgen solamente acumulaciones o *pluralidades* casuales de individuos aislados para sí, de egos, que persiguen un interés común, o se agrupan en torno a una marca (Brand communities: comunidades de marca). (Han, 2013: 93)

También puede quedar manchada la imagen de alguien, por más que tenga muchos seguidores o “buena puntuación”, teniendo como resultado que todos le abandonen. Eso le sucede a la protagonista de <<Nosedive>>, que cae en desgracia por una serie de eventos que ella no puede controlar. Lo impresionante del capítulo

es que al final cuando está en un pozo emocional, mental y espiritualmente, se libera. Puede dejar ir esa parte negativa de ella que tiene reprimida. Insulta, grita y maldice. Todos esos sentimientos que antes no se hubiera atrevido a expresar, salen a borbotones y le hacen reír y sonreír con sinceridad. Tiene, por fin, derecho a cabrearse.

5.2.2.7. Bloquear y desconectar en <<White Christmas>>

En <<White Christmas>>, esto de llevar las redes sociales a la vida física va más lejos que en <<Nosedive>>. En una mezcla con la realidad virtual o aumentada, colocan un chip a todos los ciudadanos que les da la posibilidad de bloquear a otras personas. Este bloqueo es como el de la redes sociales: el bloqueado no puede ponerse en contacto, o más bien comunicarse, con la persona bloqueadora. ¿Cómo? Ambas personas se convierten en una mancha gris e informe entre sí y los sonidos quedan desagradablemente distorsionados. No se escuchan las voces ni el contenido de sus conversaciones. El único que puede acabar con esa situación es quien ha bloqueado.

Hasta tal extremo llega la cosa que el protagonista de una de las historias, que es bloqueado por su pareja cuando se entera de que está embarazada, no puede ver a la hija de la progenitora que lo ha bloqueado. Él cree que es su hija durante años hasta que la ex-pareja muere y el bloqueo se quita. Entonces, ve que es la hija de un antiguo amigo asiático y pierde la cordura.

Las redes sociales, con esa tendencia inherente a hacerlo todo fiscalizable, como sucede en <<The entire history of you>>, hace que cuando se descubra una verdad dolorosa no haya tiempo ni espacio para la reflexión, para la comunicación y la comprensión (Martínez-Lucena & Barrycoa, 2017: 115-125). La ex-pareja que bloquea al hombre sin explicaciones comete un mal acto, de cobardía. Un mal acto que, por la falta de explicaciones que el protagonista cree merecer, hace que este enloquezca hasta el nivel de matar a su suegro y a la nieta, enajenado. Hay una hipercomunicación que niega a la comunicación, como la hiperrealidad niega a la realidad.

5.2.3. Redes sociales: representación más próxima a la realidad

<<15 millions merits>>, <<White Bear>> y <<Arkangel>> son los capítulos que faltan por analizar en referencia a las redes sociales. El límite que alcanza en estos episodios es uno más cercano a la realidad, aunque no por ello, menos turbador. El límite es el de unas redes sociales hiperconectadas que inducen a que la mayoría de relaciones interpersonales sean a través de la pantalla (<<15 millions merits>>), a que se exponga crímenes atroces y se castiguen (<<White Bear>>), a que se controle a un ser querido (<<Arkangel>>).

5.2.3.1. Las redes sociales: función enmarcadora

En <<15 millions merits>> los trabajadores usan avatares, tipo los de la *Wii*, para interactuar como público directo en los programas de televisión. Ya no está el intermediario escrito que sería Twitter mayormente, en la parte de la pantalla donde salen algunos *tweets* con un *hashtag* concreto. Directamente, los avatares muestran las expresiones de las caras de los usuarios, se mueven como ellos y emiten sonidos de aprobación o reprobación en una gran pantalla, donde están “sentados”. Ni siquiera está el acto racional de escribir.

Lo que más da pena de esto es que esta parece ser la mayor interacción entre los trabajadores, entre las personas. Sin embargo, funciona para el sistema y para los proletarios. Hay un denominado *efecto Proteo* en cuanto a los avatares. Tiene que ver con lo próximo que uno se puede sentir con ellos, que dice que el cambio de aspecto de un avatar puede implicar un cambio de interacción. Hasta tal punto que las mismas personas con avatares más “atractivos” (altos, con facciones consideradas bonitas) una vez y con avatares menos “atractivos” otra vez, interactúan diferente. Cuando son más “atractivos”, son más sociables, abiertos y seguros de sí mismos. Cuando lo son menos, son tímidos, retraídos y distanciados (Christakis & Fowler, 2010: 263-295). De ahí que finalmente les importe gastarse “dinero”, méritos, a los obreros de <<15 million merits>> en sus copias digitales.

En <<White Bear>>, las redes tienen una doble función lacerante. Por un lado, la protagonista es una asesina que graba la tortura y muerte de una niña que lleva a cabo su pareja del momento. Esta grabación sale a la luz y parece que se hace viral,

ya que todo el mundo en el episodio sabe cuál es su culpa. Por otro lado, tanto las redes como el parque de atracciones y el programa de televisión, son un lugar que la gente utiliza para castigar mediáticamente a la asesina, para seguir dejando que arda la furia que su caso de asesinato provocó y para espectacularizar la tortura que vive la protagonista.

El episodio de <<Arkangel>> tiene menos que ver con las redes sociales; sin embargo, hay cierta hibridación de un programa de control y observación de niños, con los mecanismos propios de las redes sociales. Por ejemplo, la madre puede bloquear los elementos de la vida de su hija que le hagan subir los niveles de cortisol. El cortisol se vincula con el estrés. Se bloquea, como en <<White Christmas>>, como todo aquello que en las redes a alguien le resulta desagradable. Es ese insaciable deseo de positividad, de súper burbuja protectora a los infantes.

También tiene la función de red social en cuanto a la posibilidad de espiar la vida de un ser querido fuera de casa, a una escala superior. Muchos padres se han enterado de una fiesta, de una mentira o de una borrachera de sus hijos gracias a Facebook. Ese chivato irremediable, que para muchos padres es un bien absoluto para sus hijos a los que implícitamente quieren vigilar y castigar.

Sobre esto, Zygmunt Bauman y David Lyon discuten de manera más general. Hablan del uso del panóptico en una sociedad hipercontrolada y “protectora”. Lyon dice:

Una lectura más atenta de ese salmo revela una visión de un todo, una visión relacional que apoya y protege: «Aun allí me guiará tu mano, y me asistirá tu diestra», (salmo 139:10). Por supuesto, aquí hay una dirección moral, pero la analogía en el contexto, se refiere a la mirada amable de un amigo, o de un familiar. Creo que en la lectura de Bentham de este salmo se encuentra el embrión de la ética crítica del cuidado. (Bauman & Lyon, 2013: 143)

5.2.4. Conclusión: la idea de fin de progreso (II)

Una vez más, el regusto que queda es el de la idea de fin de progreso. Por más sofisticados que sean los mecanismos de las redes sociales, el abuso de ellas puede llevar a un sometimiento, a una esclavitud prácticamente absoluta que asfixia y ahoga. Es la dictadura del *puedo*, por encima del *quiero*, por encima de procesos comunicativos complejos, como la empatía, la comprensión, el acercamiento o el distanciamiento, la sinceridad, la discusión, etc. El *quiero* se elimina, no sufre un proceso de iluminación y sombreado (sobre todo sombreado) a través de la introspección.

5.3. Realidad virtual: C.S. y P.R.I.

La realidad virtual es un medio, sobre todo y de momento, vinculado a los videojuegos, pero que está en continuo desarrollo. A diferencia de la televisión, la radio o de las redes sociales, este nuevo servicio comunicativo no está implementado e integrado en nuestras vidas de manera notable, sea como ocio o como parte de la rutina. Aun así, se prevé que se introduzca hasta asentarse, como nuevo modo de interacción comunicativa, para quedarse. Quizá este medio sea el que más llegue a afectar a la visión del mundo, a la C.S., desde una perspectiva humana, y a las relaciones interpersonales, a los P.R.I. Desde luego, da mucho que pensar y para muchas hipótesis.

En *Black Mirror*, los capítulos que tienen como tema principal y vehicular la realidad virtual son: <<*White Christmas*>> (especial de Navidad), <<*Playtest*>> (3x02) <<*San Junipero*>> (3x04), <<*USS Callister*>> (4x01), <<*Hang the DJ*>> (4x04) y <<*Black Museum*>> (4x06). Los episodios que contemplan este medio, en menor grado, son: <<*The entire history of you*>> (1x02), <<*Nosedive*>> (3x01), <<*Me against fire*>> (3x05) <<*Arkangel*>> (4x02), <<*Crocodile*>> (4x03).

4.3.1. Realidad virtual: las tres primeras leyes de los medios de McLuhan

Por la razón de estar en progreso muy inicial, es difícil contestar a las tres primeras leyes de los medios con tanta seguridad como en los apartados anteriores, porque

pueden pasar desapercibidos e inimaginables usos que acabarán dándose. Aun así, se va a intentar responder.

La primera, sobre qué extiende, intensifica o hace posible el medio (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291), lo principal es la opción sensorial. De momento, parece que se puede “crear” un mundo virtual, en el que se ve y escucha un entorno diferente del que se está físicamente en el momento. Hay una inmersión de estos dos sentidos, parece que completa. Es lógico pensar que los investigadores están perfeccionando el resto de los sentidos, probable y principalmente el tacto.

En definitiva, la realidad virtual extiende el sistema nervioso, haciendo posible que haya un envoltorio perceptivo digitalizado. Sobrepasa el estar viendo una pantalla por estar “viviendo” dentro de ella, en una dimensión diferente a la física. Esto permite experiencias complejas, donde al cuerpo que manejas, si es que hay cuerpo, no va a transmitirle daños ni necesidades al real. Con lo cual, se puede estar viajando por el espacio, por el cosmos, sin sufrir los engorros de las leyes físicas de la naturaleza.

Sobre la pregunta de qué hace obsoleto o reduce su uso (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291), se podría hablar del consumo habitual de audiovisuales: radio, televisión, cine, videojuegos. ¿Esto quiere decir que las pantallas, los dispositivos de televisión, quedarán para el olvido y no se utilizarán en absoluto? Nunca se sabe, pero el sentido común dicta lo contrario. En todo caso, sí que se reduciría su uso en tanto que tendría que compartir tiempo de utilización, en una combinación, con la realidad virtual. Además, parece evidente que las pantallas usuales, que parecen rodear todo, van a seguir funcionando a todo trapo. Por ejemplo, seguramente, serán muy necesarias para el internet de las cosas.

En cuanto a: *¿Qué acciones, servicios o formas de medios retornan o son recuperadas con el surgimiento del nuevo medio?* (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291), está claro que, como le pasó a la televisión, remediará de otras tecnologías anteriores. Por ejemplo, ¿cómo sería vivir una película desde dentro?

Si es capaz alguna tecnología algún día, como pasa en capítulos de *Black Mirror* (en <<San Junipero>>, por ejemplo), de recrear un mundo a la perfección, dentro de ese mundo habrán acciones, servicios y formas de medios anteriores. Aunque puede

que, al ser posible hacer casi cualquier cosa hasta modificar el funcionamiento de las leyes de la naturaleza de ese mundo al antojo de un ingeniero, también se invente cualquier locura de medio. Lo que está claro es que cualquier mundo inventado, digital o no, tendrá de referente, como fuente de su creatividad, a la realidad.

5.3.2. Realidad virtual: ¿un nivel superior a la hiperrealidad?

Los capítulos de <<*White Christmas*>>, <<*Playtest*>>, <<*San Junipero*>>, <<*USS Callister*>>, <<*Hang the DJ*>> y <<*Black Museum*>> muestran una RV (realidad virtual) en la que los límites (McLuhan & McLuhan, 2009: 290-291) que sobrepasa son la propia realidad. Es decir, aquello que Baudrillard afirma como hiperrealidad, lo hace la RV a un nivel superior aún si cabe. Todo puede parecer más vivido, mejor, que el entorno físico.

Visto así, no es tan loco lo que muestra *Matrix* sobre la pastilla roja y la azul y cómo uno de los personajes se arrepiente de su elección y desea volver al mundo de *Matrix* sin saber que está en él. Es esa sensación de que en el mundo digital va todo mejor. Baudrillard dice sobre el hombre virtual, antes de que estuviera tan desarrollada la RV: “*El hombre virtual, inmóvil delante de su ordenador, hace el amor por pantalla y da sus cursos por teleconferencia*” (Baudrillard, 1991: 59). ¿Se puede imaginar un mundo donde las relaciones sexuales o educativas se den solo a través de un avatar virtual que controlamos, en una completa inmersión?

5.3.2.1. <<*Playtest*>>: miedos no tan virtuales

<<*Playtest*>> es el capítulo que más se aleja, en su concepción de RV, del resto de los capítulos mencionados del subapartado. Este capítulo habla sobre la RV en videojuegos de terror.

El protagonista se ofrece como un testador de un juego que una compañía importantísima de la industria quiere lanzar. Para el test, le ponen un chip en la nuca con conexiones neurales que va a hacer que se sumerja en un mundo virtual, en una casa encantada. Él, como probador, se supone que va a ayudar al desarrollo de la tecnología con respecto a datos sobre el miedo. Sobre *su* miedo. Lo vemos probando un juego sencillo y luego el de la mansión embrujada.

Lo sorprendente de este capítulo es cómo la RV puede atrofiar y desbaratar la percepción del tiempo y no solo la del espacio, que también. Al menos, principalmente siempre creemos que lo que va afectarnos en la mente es el sentido del espacio. Sin embargo, en <<Playtest>>, lo realmente terrorífico ya no es todos los miedos digitales a los que se enfrenta el protagonista con incluso la posibilidad de tocar y oler, sino que todo lo que vemos en varios minutos de duración al personaje le ha ocurrido en menos de un segundo. Añadido a esta verdad perturbadora, uno se encuentra con que todo lo que le ha sucedido al protagonista en esa ínfima parte de un segundo le lleva a la muerte. Se puede teorizar sobre el fallecimiento, dejando a un lado la explicación que dan en la narración: la interferencia de la llamada entrante de su madre en un móvil que debería estar apagado. ¿Cuál ha sido el choque cognitivo que lo ha matado? ¿Su cerebro recibiendo una sobrecarga de información, posiblemente?

¿No es su muerte, narrativamente hablando, un reflejo del miedo actual a que pase la vida sin enterarnos, sin haber encontrado un sentido por el ajetreo de la vida actual? Siempre ocupados, trabajando y dándole a la manivela. ¿Cuando lleguemos a viejos qué? ¿Estaremos con el cerebro frito, como el protagonista, con la sensación de no haber vivido nada, en una hiperaceleración de nuestros sentidos?

Bauman se enfrenta a planteamientos de esta índole de manera fina y sarcástica, poniendo de ejemplo al *Big Brother* británico. Dice:

Lo que la <<telerrealidad>> anuncia es la noción de suerte o fatalidad. Hasta donde usted sabe, la expulsión es un destino inevitable. Es como la muerte: puede tratar de mantenerla alejada durante un tiempo, pero nada de lo que intente podrá detenerla cuando finalmente llegue. Así son las cosas y no se pregunte por qué... (Bauman, b. 2007: 39-40)

Esta fatalidad, destino o muerte que Bauman señala, como causa de uno o varios miedos inherentes al carácter humano y que intentamos apartar a toda costa, ¿puede tornarse una adversidad? ¿Puede hacer que queramos ocupar nuestras vidas de actividad y bullicio, para luego encontrarnos como el protagonista de

<<Playtest>>? Lo irónico sería que la ocupásemos con programas que Bauman indica como metáfora de esos miedos a no vivir, haciendo que no vivamos, que perdamos el tiempo. O no lo perdamos, según cómo se mire. Para Bauman puede ser un bálsamo que agradecer.

5.3.2.2. <<San Junipero>>: un mundo para habitar las almas digitales (conciencias)

En <<San Junipero>>, se da como respuesta a las preguntas acabadas de formular en la posibilidad de una segunda oportunidad de ser feliz gracias a un mundo virtual. Este mundo virtual es especial. En él hay una ciudad dividida temáticamente por épocas “doradas”, destacando lo mejor de cada una. Normalmente, la narración progresa con una estética ochentera.

Las dos protagonistas son mujeres que están al borde de la muerte y están en modo prueba, desinhibiéndose de vez en cuando, en ese mundo. Sus cuerpos digitales o avatares son el de ellas de jóvenes. Podrían elegir vivir con esa apariencia “eternamente” si decidieran volcar sus conciencias en el programa.

El *software* se vende como un contenedor de muchas conciencias, donde poder vivir para siempre en un entorno cálido y acogedor. Las dos mujeres, que se conocen ahí, se enamoran; no obstante, se crea un conflicto ético-moral que no hay que despreciar.

Una de ellas está en coma desde muy joven y parece que encuentra la manera de recuperar tiempo con el programa. Para ella el código es el cielo o el paraíso, la nube (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 227-246).

La otra mujer solo quiere probarlo para disfrutar experiencias de cuando tenía menos edad, rejuvenecida, antes de morir, pero no tiene la intención de quedarse para siempre. Su marido, al que había querido mucho, no quiso saber de ese código y decidió morir para siempre. Ella se debate entre el nuevo amor que siente por la mujer en coma y saber que vivirá sin su nadie de su antigua vida. Al final opta por quedarse en el mundo virtual.

Esta realidad levanta muchas cuestiones, como qué pasaría si las personas supieran que después de morir vivirán en un mejor ambiente del que ya viven. ¿La bondad y la maldad tendrían alguna relevancia? ¿Puede uno comportarse mal y

acceder a esa posibilidad? ¿Tendrán que pasar un test psicológico las personas que quieran formar parte de esa comunidad virtual? (Martínez-Lucena & Barraycoa, 2017: 227-246). ¿Qué pasaría con el tiempo? ¿Su valor y su sentido no caerían en picado? ¿Dónde estaría el orden temporal? ¿Cómo mantener el interés siempre, cuando posiblemente un día sea igual al otro y al otro? ¿Se montaría una nueva sociedad? ¿Podría acabar corrompiéndose o siempre va a haber un ingeniero externo que toque cuatro teclas y restablezca el orden, incluso la memoria de las conciencias?

5.3.2.3. <<White Christmas>>, <<USS Callister>>, <<Hang the DJ>> y <<Black Museum>>: castigo y venganza para las conciencias digitales

En todo caso, el tema de los problemas éticos con respecto a las conciencias se expande a <<White Christmas>>, <<USS Callister>>, <<Hang the DJ>> y <<Black Museum>>. Este tema roza el de las IA, como en <<Be right back>>.

En los cuatros capítulos acabados de citar hay un uso de las conciencias calificable perfectamente de cruel. Son tratadas como si fueran cosas sin sentimientos, mercancías intercambiables, abriendo un nuevo panorama comercial. No obstante, el hecho de ser conciencias, pese a que sean copias de otras, hace que sean seres sintientes aunque no vivos u orgánicos.

En <<Black Museum>>, hay un peluche, en una vitrina de un museo ficticio, con una conciencia dentro que solo puede comunicarse con dos frases. La ONU, dentro de la serie, prohíbe este tipo de artefactos. Es decir, la ONU interviene y le da unos derechos a las conciencias de, por lo menos, poder comunicarse con el mundo exterior. Todo el capítulo gira en torno de la RV de conciencias maltratadas.

Una es la de una mujer que se queda en coma y tiene la posibilidad de ser trasplantada a la mente de su marido, con la ilusión sobre todo de ver crecer a su hijo. Lo hace, pero la convivencia se vuelve insoportable. La RV es la propia conciencia, su código y todo lo que le rodea (una silla, la visión del portador o el marido, las paredes negras, etc.). Acaban pasando su conciencia a un peluche de un monito y este solo puede decir: *monito te quiere* y *monito quiere un abrazo* a partir de dos botones en el supuesto asiento en el que está la conciencia “sentada”. Al final la abandonan.

La otra historia es la de un preso que da su permiso para que un científico-comercial plasme su conciencia. Con la conciencia del preso, crea un siniestro juego de tortura en el que se le puede administrar descargas eléctricas, reproduciendo el dolor de la silla eléctrica que había probado antes de morir el propio sentenciado. Los visitantes del museo lo pueden ver a través de un cristal en un holograma. La hija del preso se venga y le hace lo mismo al dueño del museo: un sufrimiento eterno en una copia de su conciencia. La chica, triunfante, se lleva al monito. El último giro de la narrativa es que la hija convive, en su mente, con la copia de la conciencia de su madre que se había suicidado.

En <<*White Christmas*>>, el sabor que queda es más amargo. No hay venganzas para las conciencias. Una de las historias es la de una mujer que decide hacer una copia de su conciencia, llevarla a una galleta (el dispositivo en el que está el *software*) y que se convierta en un mando universal. Lo hace con el pretexto de que mejor que ella nadie va a saber cómo quiere el café o la temperatura. No piensa en que alguien exactamente igual que ella, mental y conscientemente, está sufriendo por eso. No tiene empatía por sí misma.

Lo peor de todo es que, para someter a la conciencia y que se esclavice, el que trabaja para ello, para dominarlas, utiliza la tortura del tiempo. El aburrimiento como medio de presión, quiebra y moldeado del espíritu.

Esa misma técnica es utilizada por el mismo personaje con el protagonista de la historia del bloqueado (contada en el apartado de las redes sociales) para que confiese la muerte de su ex-suegro y de la hija de su ex-pareja. Acaba confesando y el castigo preliminar que deciden unos funcionarios es el de que pasen mil años (seguramente minutos en la vida real) en la cabaña en la que asesinó al suegro, enajenado. Mil años de tortura en una soledad absoluta, sin tan siquiera la posibilidad del suicidio, hace que parezca que el infierno exista de otras maneras más retorcidas de cómo nadie se las había imaginado antes.

Black Mirror es una de cal y otra de arena, algo que se va a ver en el siguiente capítulo a analizar. En <<*USS Callister*>>, las conciencias, replicadas a partir de código genético robado por un hombre asocial y patético, viven en una RV sobre una recreación de una *space soap* típica. Estas conciencias tienen que hacer lo que el

hombrecillo, con complejo de inferioridad en la vida real, quiere que hagan. Se erige como dios de ese mundo. Por ejemplo, si quiere que le dé un beso una de las chicas y esta se niega, le puede sellar la cara y dejarle sin ojos, nariz y boca, con lo que ello supone. Todos tienen el reflejo de respirar y de no poder hacerlo les duele igual que si no respiraran en la vida física.

La chica a la que le hace eso, la protagonista-héroe, se niega a aceptar tan macabro destino y decide jugársela. Consigue que el dios de la RV en la que están sumergidos no tenga la opción de parar el juego en la vida real y se queda enganchado a él, posiblemente muriéndose de hambre. Las conciencias escapan de su crueldad y se quedan navegando por una red de RV abierta, con otros jugadores de la vida real. Una red globalizada, con clientes del servicio.

La muerte que anuncia la serie no es la primera referencia a fallecimientos por inmersión virtual total en una obra de ficción. En el *Neuromante* hay una conversación interesante al respecto:

“—Bueno, si podemos conseguir el Flatline, hemos ganado. Era el mejor. ¿Sabes que tuvo tres muertes cerebrales?

Ella asintió.

—Un electroencefalograma horizontal. Me mostraron cintas. «Chico, yo estaba muerto», con su acento sureño” (Gibson, 2017: 67).

Aparte, sobre <<USS Callister>>, ese deseo de controlar un mundo y ser malo con las conciencias replicadas por parte del malo no deja de ser un reflejo de muchas personas frustradas. Son personas que parece que no consiguen tener relaciones sociales tal y como quisieran. En un diario digital argentino se refleja este tema con los denominados *trolls*:

Debemos pensarlo como una modalidad defensiva de alguien que no está todavía pudiendo encontrar un lugar social propio", dice Koremblit a LA NACION. Y agrega que "los hoy llamados trolls hacen uso de los nuevos recursos tecnológicos como modo de expresión de la crueldad, acosando así a alguien en particular o a su propio grupo de pares; son la modalidad actual de expresión de la crueldad sádica. (Parera, 2018)

Parece que estas cinco líneas son una muestra del comportamiento del malo del capítulo, el cual a todas luces es injusto con las conciencias.

¿No sería también injusto el duplicar conciencias para que vivan una serie de simulaciones, en interacción con otras conciencias, para ver el nivel de compatibilidad? Estas simulaciones se repiten mil veces en <<*Hang the DJ*>>, donde hay una nueva aplicación que permite volcar las conciencias en el móvil y que estas interactúen durante lo que creen que son años cuando en realidad son segundos de verificaciones. Es un poco chocante decir que han pasado mil historias de amor en unos segundos con sus risas, sus lloros, sus enfados, sus reconciliaciones, sus rebeliones... Esas historias de amor para los protagonistas, esas conciencias, no sirven para nada. Solo estarán juntas el tiempo que el sistema requiera. No hay más futuro. No hay posibilidad de verse envejecer. ¿Es ético?

En cuanto a esta duda, Sartre tiene una obra que discute sobre las emociones y, en un momento, escribe sobre las conciencias que: *“En efecto, existir para la realidad-humana es, según Heidegger, asumir su propio ser en un modo existencial de comprensión, existir para la conciencia es aparecerse a sí mismo, según Husserl”* (Sartre, 2012: 20). Y también dice:

Así pues, el fenomenólogo interrogará la emoción acerca de la conciencia o del hombre; le preguntará no sólo lo que es, sino también lo que tiene que enseñarnos sobre un ser, una de cuyas características es precisamente la de ser capaz de emocionarse. Y, a la inversa, interrogará la conciencia, la realidad humana, acerca de la emoción: ¿qué debe ser, pues, una conciencia para que la emoción sea posible e incluso acaso necesaria? (Sartre: 2012: 21)

Así que ¿es ético utilizar conciencias con emociones para asegurar el rendimiento de un servicio de emparejamiento? ¿Entran dentro de la descripción y exposición sobre conciencia y emoción de Sartre?

Otra cuestión sobre el capítulo: ¿las personas que son dueñas de esas aplicaciones y conciencias vivirán una historia de amor parecida? Da la sensación de

que los impostores son los de verdad, los de carne y hueso, y que jamás vivirán algo tan bello como han vivido las copias de sus conciencias digitales. El entorno y el contexto importan para el amor.

5.3.3. Realidad virtual: realidad aumentada y distorsión de las percepciones

Los capítulos de <<*The entire history of you*>>, <<*Nosedive*>>, <<*Me against fire*>>, <<*Crocodile*>> y <<*Arkangel*>> hacen un uso de la RV más próximo al que se podría dar ahora.

En <<*The entire history of you*>> y <<*Crocodile*>> la RV queda muy difuminada en su definición. La función que tiene es la de visualizar recuerdos. Es decir, el ejercicio es a la inversa de como normalmente. En lugar de hacer una realidad virtual desde fuera para que afecte a las percepciones internas, las percepciones internas son las que se plasman en el exterior.

En el caso de <<*The entire history of you*>> los recuerdos son calcados a la realidad y uno puede revisitarlos desde el interior, en su “retina”. De hecho, el protagonista y su mujer se ponen en modo inmersión del recuerdo de una relación sexual apasionada, de hace años, mientras están teniendo relaciones sexuales sin apenas interacción.

<<*Crocodile*>> representa el uso de la tecnología parecida al de un testigo, solo que con mayor fiabilidad. Una empleada de una aseguradora se tiene que encargar de aseverar que un accidente es cómo dice que ha sido el accidentado. Para ello, tiene que ir buscando a varios testigos e ir a interrogarlos con un aparato que muestra recuerdos, siempre que se estimule el momento del acontecimiento. Sigue la pista de varios testigos con conexiones de recuerdos, de caras, para ver ángulos del accidente. Hay un hombre que ve a una chica con un abrigo de diferente color a otro que lo ve de color rojo. No es que sean abrigos diferentes, pero el recuerdo del color sí lo es y no por ellos es mentira. He ahí la reconstrucción de una realidad paralela, de una RV.

5.3.3.1. <<Nosedive>>, <<Arkangel>> y <<Me against fire>>: modificación de los sentidos

<<Me against fire>> y <<Arkangel>> muestran una RV que afecta a la percepción exterior, pero en ninguno se reconstruye un mundo entero, sino que afecta a la visión o a la audición. Se deforma la visión de un soldado o la visión de un niño para que el mundo que ven sea como otras personas han decidido que tiene que ser.

La sociedad de <<Nosedive>> emplea la realidad aumentada para que los personajes puedan interactuar con la red social sin ser necesario mirar la pantalla. Es una mirada tipo la de *Terminator*, pero de colores pasteles y, quizás, más escalofriante. Su uso no implica la inhabilitación de los móviles, solo los complementa.

<<Me against fire>> tiene una narrativa de guerra, en la que se racionaliza al máximo la eficiencia y la reducción de fallos humanos y daños psicológicos en los soldados. El mal contra el que dicen que tienen que luchar y matar los soldados está figurativizado como un monstruo real sin serlo, sin tener esa forma, siendo personas. No obstante, la transformación en la percepción de los soldados impide que vean y escuchen a las personas como tal. De este modo, los soldados matan sin remordimientos como en un videojuego, pero con la satisfacción de estar haciendo un bien al Estado y a los ciudadanos. Es la teoría de las distopías de alcanzar la paz por medio de la guerra.

Sobre la representación del otro y la racionalización de matar, vinculado en el recuerdo con la horripilante Segunda Guerra Mundial, no es un miedo nuevo. No obstante, con el surgimiento de las redes sociales y la virtualidad, este temor crece. Así empieza un capítulo, <<Alteritat 2.0: la digitalización de l'Altre>>, del libro titulado *La digitalización de l'Altre*:

Quan una societat s'oblida de l'Altre, s'extravia. Auschwitz esdevé així metàfora d'una terrible paradoxa: moment màxim de l'omissió i, no obstant, cop brutal que ens desperta de l'amnèsia i torna a interpel·lar-nos per l'Altre. En aquest sentit, és difícil defugir l'esmena a la totalitat d'Emmanuel Levinas, testimoni incòmode de la mort de

l'home. La filosofia occidental s'apoderà de l'Altre i, mitjançant l'ontologia, el convertirà en concepte —l'Ésser—, en una tipologia d'estudi, tot diluint la diferència abismal que hi ha entre un individu i un altre —els ens—, tot esborrant del coneixement el rostre, el éssers individuals de carn i ossos. Les persones se substitueixen per les idees sobre elles mateixes, per la seva representació. Per això, l'ètica de Levinas reclama una confrontació cara a cara, l'Altre davant meu. Però a l'espai mediàtic digital no és possible aquesta trobada perquè l'Altre és davant meu a la pantalla, com a representació, en una estranya distància que fa present l'absent, pròxim el llunyà. I aquesta distància, com ens recorda Roger Silverstone, «erosiona el sentit de responsabilitat que caldria esperar entre els individus». (Ruiz Caballero, 2015: 61)

Esto es lo que pasa, principalmente, en <<*Me against fire*>>, pero se puede extrapolar en otros grados a muchos capítulos y a la propia realidad. El gobierno de la ficción consigue borrar el sentido de la responsabilidad, transformando la percepción de los soldados sobre el otro y quitándole la posibilidad de empatizar con las *cucarachas* (el nombre de los que deben matar y ven como monstruos repugnantes). Esto gracias a una realidad virtual incorporada internamente. La pantalla.

<<*Arkangel*>> muestra cómo afecta una realidad que se está dando actualmente: la sobreprotección al menor. La niña protagonista (a la que vemos nacer, ser bebé, niña, adolescente) no ve la sangre ni sabe qué es hasta que le pide a su madre que le quite el bloqueo visual a todo lo que le estresa. La madre acepta y promete no volver a usar el programa. Tampoco para ver lo que la chica ve.

Con el paso de los años, una vez que llega tarde su hija, la madre la vigila por el programa y ve que mantiene relaciones sexuales y que se droga. Intenta no decirle nada a ella, pero le exige al novio que no la vuelva a ver nunca. Cosa que hace. Además, le mete una pastilla del día de después, sin que lo sepa, en el desayuno. Por esa pastilla, la adolescente se entera de que su madre le ha vuelto a espiar. Coge

un ataque de rabia que le hace romper la *tablet* (con la que le vigilaba) contra la cara de su madre.

5.3.4. Conclusión: la idea de fin de progreso (III)

En definitiva, la RV no se libra del fin de la idea de progreso. Los usos pueden ser espeluznantes, donde no hay respeto por otras personalidades, aunque no sean orgánicas. En las realidades virtuales de conciencias, prima el beneficio financiero y es indiferente si sufre o no. Se da por hecho que no, porque son algoritmos, datos y números. Pensar lo contrario sería pensar que nosotros somos iguales y tendríamos un reduccionismo neuronal, donde el cerebro y el cuerpo funcionan como una computadora.

La RV debe de ser uno de los medios que más deforman la visión del mundo, quizá a la par que la televisión. La televisión es una ventana a otra realidad, con su cristal. La RV es la posibilidad de traspasar la ventana. Las redes sociales parece que afectan más en cuanto a las relaciones interpersonales. La RV puede ser el medio que reúna de la forma más destacada los límites principales de las potencialidades de la televisión y las redes sociales.

6. Conclusiones

¡Pero díganme, señores! ¿Qué quedará de mi voluntad cuando lleguemos a las tablas de cálculos, cuando no haya más que eso de «dos y dos son cuatro»? Dos y dos serán cuatro sin que mi voluntad se mezcle en ello. ¡La voluntad aspira, evidentemente, a otra cosa! (Dostoievski, 1978: 58)

El texto de Dostoievski refleja una de las conclusiones del trabajo. Vivimos en tiempos convulsos por la coexistencia, lucha o danza de dos ópticas o perspectivas confrontadas en la manera de percibir y enfrentarse al mundo: la modernidad y la postmodernidad.

¿En qué lo refleja Dostoievski? Cuando se pregunta con desilusión qué pasará el en instante en que <<dos y dos son cuatro>> y no quede nada más, se está cuestionando, a su manera, sobre el momento en que la tendencia de la modernidad a cuantificarlo todo llegue a ser un éxito indiscutible. El hecho de que muestre esa inquietud y enfoque su preocupación por la voluntad es un signo propio de las dudas de la postmodernidad.

La frase de *“¡La voluntad aspira, evidentemente, a otra cosa!”* (Dostoievski, 1978: 58) no deja de ser un signo de rebeldía que pensadores como Lyotard o Baudrillard también se encargaron de dejar patente. Cualquiera de los autores, citados en el análisis de este estudio, evidencian un claro desasosiego producido por la posibilidad de que un sistema operacional extremo llegue a imponerse en la sociedad. Desasosiego que encuentra su raíz principalmente en la Segunda Guerra Mundial, la cual fue un golpe directo a los cimientos de la modernidad. Era y es difícil perdonar los usos que les dieron los nazis.

La Segunda Guerra Mundial acabó de levantar la sospecha hacia el que había sido considerado el noble objetivo (de la Ilustración) de llegar a la verdad. Se pretendía y se pretende llegar a dicha verdad por medio de la racionalización y las ciencias cartesianas. La legitimación de esa finalidad y de las instituciones sociales firmemente instauradas, que iban a hacer factible la meta, se tambaleaban desde

hacía un tiempo para finalmente ser arrojada, a partir de la segunda mitad del siglo pasado, a la punzante duda de la nueva corriente: la postmodernidad.

Entre esas instituciones se encuentran los medios de comunicación. La particularidad que tienen los organismos de los mismos es su vertiginoso desarrollo, tanto en el ámbito tecnológico como en el ámbito cultural y social. Las erosiones de los avances de los medios de comunicación han hecho posible que un nuevo rasgo de la postmodernidad ayudara a la perpetuación del control social. El control que quería lograr la modernidad y que se había intentado eludir y huir desde la postmodernidad.

Las dos consecuencias principales de esto son que se implementa una nueva estructura de poder, diferente a la impositiva de la modernidad, y que surgen nuevos intelectuales que critican y teorizan sobre lo anterior. Los críticos de los que se habla, como Bauman o Byung-Chul Han, tienen en mucha consideración la introducción paulatina de los nuevos medios de comunicación en las rutinas humanas, con tal de observar la dirección de la sociedad global. La fijación, hacia los nuevos medios, pasa por las redes sociales y por las opciones que aporta internet en general.

En el análisis de la investigación, el foco de atención también pasa por las redes sociales; además de por la televisión, la radio o la realidad virtual. Este encuadre ha conllevado la manifestación de una serie de nuevos fenómenos colectivos y pautas de comunicación mundiales representados en *Black Mirror*. La representación se ha llevado a cabo bajo los códigos de la ciencia ficción, por lo que hay licencias ficticias sobre tecnologías imaginadas para las tramas que todavía no se han inventado (quizá algunas nunca puedan inventarse) o no se han lanzado al mercado. Sin embargo, por la índole alegórica de la serie, se muestran unas consecuencias y unas dudas ya presentes en disciplinas como la filosofía o la sociología.

Los nuevos fenómenos de los que se hablaba al principio del párrafo anterior y las consecuencias y dudas del final se han ido desgranando durante todo el análisis de *Black Mirror*. Se compactan primordialmente en la exposición de una penetración tecnológica, con los dispositivos propios de los medios de

comunicación representados en la serie de ciencia ficción, en distintas esferas humanas que se van enlistar a continuación.

Esferas de la vida afectadas en las sociedades ficticias de *Black Mirror*

Se puede ver en la esfera política, con <<*The national anthem*>> y <<*The Waldo Moment*>>, donde la simbiosis entre televisión y redes sociales desemboca en un desvanecimiento de la línea que separa la vida privada y la vida pública de los políticos. También nos encontramos, desde la misma esfera, ante la puesta en escena de un desencanto generalizado de la ciudadanía.

Se puede observar la esfera de la justicia, con <<*The White Bear*>>, donde el deseo de arremeter contra un mal y de participar de la justicia se espectaculariza en un castigo que, en realidad, es una tortura televisada y compartida por las redes sociales. La misma esfera de justicia, como concepto, en <<*Shut up and dance*>> es retorcido hasta acabar justificando a un *cracker* que se dedica a espiar a la población para castigar a los malvados. Lo cual se enlaza con la esfera sexual y con la esfera de espionaje y vigilancia a la población.

La esfera de la vigilancia es retratada en <<*Hated in the nation*>> cuando los datos de los perfiles de las redes sociales son utilizados para clasificar al tipo de personas que un individuo cree que merece morir. Igualmente, la esfera de vigilancia, en concreto la paternofilia, se expande al capítulo de <<*Arkangel*>>, donde una madre no puede evitar querer saber y manejar la vida de su hija.

En <<*Nosedive*>>, en cuanto a la esfera de socialización, no se necesita nada especial para que todo el mundo sepa lo que hacen los personajes, ya que lo gritan al aire alegremente a través de una aplicación de red social estatal. En la misma esfera, de manera más concreta en la del amor, <<*Hang the DJ*>> muestra la mercantilización de los sentimientos y la compatibilidad romántica.

También se mercantiliza un sentimiento en <<*Be right back*>>: el dolor por la pérdida de un ser querido, haciendo hincapié en la esfera de los rituales. En cambio, en <<*15 millions merits*> se mercantiliza a la clase obrera a través de unos medios de comunicación espectacularizados que tienen como cometido principal distraer.

Los medios que espectacularizan las horas muertas de la rutina se extienden hasta los videojuegos en <<*Playtest*>>, donde la esfera que trata es la del miedo. Como pareja del miedo está la guerra en <<*Me against fire*>> junto con la importancia de las percepciones sensoriales para configurar nuestras realidades y elegir libremente nuestro actos. Según los mensajes que reciben los órganos perceptivos, se pueden someter a conciencias. La esclavitud podría existir a otros niveles.

Por ejemplo, sucede en <<*USS Callister*>> cuando el malo puede crear su imperio y se alza como dios de un mundo virtual. Trata la esfera de la socialización desde la perspectiva del sentimiento de ser rechazado.

La esfera de la comunicación aparece en <<*White Christmas*>> como una falta eficiente de la misma por los recursos hipercomunicativos que desencadenan en trastornos perceptivos. <<*Metalhead*>> muestra la falta de comunicación, pero no por culpa de la tecnología del medio comunicativo, sino por la falta del receptor.

<<*San Junipero*>> trata de la esfera de la muerte y las ansias por la eternidad, la cual también se mercantiliza. <<*Crocodile*>> tiene como esfera la de los recuerdos y la vida pasada. Igual sucede con <<*The entire history of you*>> que habla de la esfera de las relaciones románticas y la vigilancia, la fiscalización del otro.

Por último, en <<*Black Museum*>> la esfera que muestra es la del dolor a diferentes escalas: la imposibilidad de ver crecer a un hijo o saber que el sufrimiento de un ser querido es eterno. Son dos sentimientos intensificados por culpa de un mal y banalizado uso de las tecnologías.

El logro de *Black Mirror*

Con las nuevas maneras de usar el lenguaje audiovisual, se dan golpes de efecto necesarios para llamar la atención poderosamente al espectador y dejarle un regusto que va a tener, como consecuencias, cavilaciones sobre la realidad de su vida. Por ejemplo, la libertad está puesta en tela de juicio y casi en riesgo de extinción. Al menos, en riesgo de extinción si nos ponemos tan catastrofistas como invitan a pensar los hechos a los que nos hemos referido en el análisis: el *Big Data*, la individualización alienante, la espectacularización, la mercantilización y el mundo

de las apariencias, la globalización con la paradoja de la intensa especificación de las áreas de estudio sin tener en cuenta la visión holística, el crecimiento de un desencanto exasperante, la dependencia casi absoluta hacia la tecnología.

Reflexiones generales: *Black Mirror*

Para acabar, el estudio nos transporta a cuestionarnos unas dudas. ¿Qué podemos hacer al respecto de las nuevas inquietudes para que no se vuelvan en contra, como en los relatos de *Black Mirror*? ¿Cómo se pueden integrar la penetración de la tecnología y la identidad virtual en la cotidianidad, sin ser castradores de las libertades individuales? ¿Cómo integrar el crecimiento del relativismo, el eclecticismo, la mercantilización, la espectacularización, la globalización, la individualización de forma no nociva?

Esto puede plantear la incertidumbre de si los medios de comunicación y sus dispositivos son por sí solos malos o buenos para la sociedad. La respuesta es que no son ni lo uno ni lo otro. No contienen valores morales por sí solos.

De hecho, *Black Mirror*, como parte del panorama comunicativo de ficción, puede aportar algo positivo a la sociedad con su capacidad crítica de nosotros mismos. Es un reflejo y un generador de miedos, que puede implicar la continua revisión de lo que hacemos con las tecnologías, de lo que hacemos con los medios de comunicación. Unos medios que cada vez se integran mejor en nuestras rutinas, por medio del perfeccionamiento empírico.

Son avisos beneficiosos si se saben leer. Ahora bien, la misma producción puede ser utilizada para, por un lado, solo distraer, así que haría lo que denuncia: dejarte con el *espejo negro* al acabar el capítulo. Por otro lado, puede también dar ideas sobre usos retorcidos de las tecnologías y los medios de comunicación y cómo aplicarlos.

Depende de cómo se enfoque, puede ser juicioso o puede ser pernicioso un mismo producto. Lo que aquí es significativo es el uso que cada uno de nosotros realice, poco a poco, e individualmente. De igual manera, la ciencia por sí sola no es ni mala ni buena. De nuevo, no tienen juicio de valores morales. Se aplican luego con la utilización y la intención que tiene quien detenta el poder sobre estos elementos.

Bertrand Russell desde una perspectiva algo pesimista sobre lo mismo, pero que da esperanzas si se tiene en cuenta que el curso de las tecnociencias puede cambiar porque ya lo hizo una vez, dice:

Pero, paso a paso, a medida que la ciencia se fue desarrollando, el impulso-amor que le dio origen ha sido contrariado, mientras el impulso-poder, que fue al principio un mero acompañante, ha usurpado gradualmente el mando, en virtud de su éxito no previsto. (Russell, 1983: 211)

8. Relato corto

El relato corto trata de llevar a cabo el mismo objetivo que la serie, emulando el mismo estilo frío, aséptico y ambiguo, sin malos ni buenos. Solo una reimaginación de la dirección del tiempo y la humanidad. Un relato que, dentro de sus códigos ficticios, no esté tan alejado de ser probable dadas las condiciones oportunas.

8.1 *El retrato*

GRANATE (1)

Caminaba sola hacia casa, en silencio, mientras el reguero de mocosos del colegio se dispersaba hasta quedarme realmente *sola*. Era la única que vivía en un barrio tan alejado. Los padres de los colegiales no les dejaban ni acercarse. Mal barrio, para mala gente. Gustos retorcidos, vicios perversos, gente sin clase. Gente como yo.

Un día me empujaron caminando por la calle y me abrieron la ceja. El detalle que recuerdo con más fuerza es el silencio y la soledad. Las chicas que habían perpetrado el crimen solo soltaron una risita y pude escuchar en un cuchicheo sibilante: “*Así aprenderá a dejar de dibujar*”. Tan, tan bajito que casi creí que me lo había imaginado. Me habían pillado dibujando la sombra de las pestañas de alguien. Abominable actividad, penado con el desprecio. Retratar es de depravados.

SANJAY (1)

Con una sonrisa fingida, igual de fingida que mi atención, solo podía pensar en llegar a casa y subir al desván. Mis amigos eran tan graciosos, ingeniosos y sagaces como una de las piedras, entre cientos de piedras, a los lados del camino hacia la puerta de la mansión familiar. ¿Qué me importaba que Sara, Ana o Sana hubiera recibido una bronca del director por escupir no sé dónde ni contra quién?

Mi abuelo, en el hospital desde hacía tres días, me había prometido que encontraría algo muy valioso guardado en el desván. Ansiaba que llegara el miércoles para tener la tarde libre, sin mis padres incordiando por el hogar familiar. Solo me vería y se daría cuenta Saladin, parte del servicio de la casa desde que había nacido. Único confidente adulto, demasiado bonachón para censurarme, chivándose a mi madre: la gran alcaldesa Naima.

GRANATE (2)

Desde que me empujaron, había tomado una decisión.

En casa solo recibí miradas desdeñosas y actitudes frías. Mi padre estaba intentando conseguir engañar a nuestra maltrecha impresora 3D para que le dejara consumir una cerveza más, sin tener los créditos suficientes. Vio el rojo caer por mi frente y gruñó.

Fui al lavabo y me miré sin reconocirme. Me hubiera gustado guardar ese momento, hacerlo tangible y material. Una fotografía era peor que dibujar. Ya nadie tenía cámaras en sus casas. Tampoco estaban en el catálogo de diseños de las impresoras 3D. ¿Para qué? Nadie las hubiese comprado por miedo a que la gente pensaran que son unos narcisistas, ególatras y desviados. Solo había cierta flexibilidad moral con los fotógrafos oficiales, acreditados por las empresas de la industria de la información o el entretenimiento. Esas imágenes se pagaban y en las *tablets* se borraban en un tiempo límite. Ni siquiera dejaban que estuviera en pantalla durante los segundos suficientes como para que los pudiera dibujar.

Quería una cámara. En secundaria me orienté hacia ingeniería de diseños e inventos.

SANJAY (2)

Mala suerte. Eso pensé al principio. Durante el primer trimestre de diseños e inventos tuve de compañera a la rarita que una vez pillé dibujándome. A veces, en primaria, donde compartíamos clase también, me daba pena. Los diseños de su ropa eran horripilantes hasta para mí, que me daba bastante igual todo. Pero las chicas se reían de ella. El uniforme de los reparadores. De los hijos de los reparadores, que era aún peor. Creo que su padre una vez nos arregló la gran impresora 3D, la más grande de la ciudad, en nuestra casa. Teníamos más pequeñas por todas las estancias.

No tuve más remedio que formar equipo con ella, por estúpido y por llegar tarde. Vi cómo algunos de mis amigos se reían por lo bajo y se daban codazos. Imbéciles. A medida que pasaba la clase, me animé. Empezaba a ver una ventaja en todo aquello. Podría aprovechar ese trimestre para intentar diseñar el aparato que reproduciría los *cassettes* de mi abuelo, los que encontré en el desván, sin que se

enterase ninguno de esos idiotas. Podría hacer algún trato con Granate. A lo mejor, si era amable...

GRANATE (3)

—No hace falta que finjas conmigo, Sanjaya —dije con el máximo de dignidad posible.

—Prefiero Sanjay.

—No somos amigos.

SANJAY (3)

Iba a ser difícil ganármela. Lo curioso es que eso hizo que me cayera bien instantáneamente. Es tan típico que me hizo soltar una carcajada sin sentido en medio de clase. Muchos giraron la cara reprobándome la conducta fuera de norma. Incluso ella lo hizo, con su hosco silencio. Me iba a reír más. Menuda estereotipada pareja de futuros amigos.

GRANATE (4)

No sé cómo ni por qué, pero acabamos confesándonos nuestros vergonzosos secretos. La razón por la que coincidimos en el ciclo. Él quería construir un reproductor de *cassettes* y yo una cámara. Mi secreto era, en cuanto a niveles, más deleznable. Sin embargo, Sanjay no me juzgó.

—¿Qué tiene de malo querer trabajar para información y entretenimiento, Ge? No te avergüences —dijo sin ápice de burla.

Nos leímos la mirada. Él sabía que la cámara no la quería para trabajar en un futuro allí. No era ese mi principal interés, aunque acabara siendo la realidad que me golpearía si quería una cámara de fotografía sin que me escupieran a la cara. Al menos, trabajando en una de esas industrias, conseguiría que quien me viera solo torciera el gesto, asqueado, pero sin más consecuencias.

SANJAY (4)

Conseguimos los datos necesarios, los cálculos, las imágenes y los diseños de su cámara antes que la del reproductor. Así quise que fuera. Le regalé la cámara. Le convencí para hacerla en la impresora 3D de mi habitación, infinitamente mejor que

la que tuviera en su casa. Y con créditos de sobras. Luego, borré los datos del historial y nadie se enteró de este desliz.

Granate nunca lo hubiera admitido, pero cuanto más cerca estábamos, se daba cuenta de que no tendría el material, los créditos ni la calidad suficiente en su casa para imprimir su cámara. Creí que iba a renunciar a su sueño, que iba a decir que había sido todo muy divertido, pero que se lo había pensado mejor. Hubiera sido mentira y no le dejé.

GRANATE (5)

Cuando se iba a acabar el primer trimestre, pudiendo cambiar de pareja en clase y una vez entregado el proyecto conjunto, el oficial, el que no había que ocultar y al que pondrían nota; le hice una foto sin que se diera cuenta. Sanjay sentado en la hierba e iluminado por el sol, que pasaba entre las hojas de uno de los árboles del precioso jardín de su casa. Sé que no le hubiera importado saberlo, pero preferí que no tuviera idea y captarlo siendo él. Natural, tranquilo, sonriente y real. Más tarde tampoco se lo conté, porque se habría incomodado. No conmigo, sino consigo mismo, a riesgo de gustarse.

Supongo que la fotografía que hice yo y las que le hacían con su familia para la prensa, para la carrera política de su madre, no tenían nada que ver. Salía tan feo en esas fotografías. No parecía ni él. Nunca quise dibujarlo en el tiempo límite que daban para verlas.

Creo que sucedía lo mismo con las fotografías que teníamos derecho a tener cada dos años, todas las familias. Nos dejaban imprimirlas y enmarcarlas para tenerlas en casa. Todas las que había visto eran horribles. Caras de incomodidad, sin saber muy bien adónde mirar ni qué hacer, rígidos como un palo. Desacostumbrados, sin opción a repetir. Sanjay era más experto en eso: pose, mirada fija y sonrisa. Pero feo e indiferente.

Decidimos volver a trabajar juntos al siguiente trimestre. Entonces, nos ocupamos de su reproductor de *cassettes*. Fue realmente emocionante. Durante esa época, me sentía a punto de estallar. Yo haciendo fotografías que habrían provocado linchamientos; en secreto, detrás de puertas, de ventanas y de cortinas. Rápida al

ocultar la máquina del mal. Y, luego, las expectativas del contenido de las cintas del abuelo de Sanjay. ¿Habría algo que para nosotros ya era inaccesible en los catálogos? ¿Música sin voces sintetizadas, con sus respiraciones, tropiezos y pronunciaciones? ¿Una historia inventada sin la ayuda del *software* estructurador?

SANJAY (5)

Los *cassettes* eran agua fresca en un desierto infernal. Había un popurrí de contenido, desde programas antiguos de radio hasta canciones de Bob Marley y una singular grabación muy larga. Era de mi abuela, quien había muerto cuando era un niño.

Nos describía, con dulce voz, cuadros de museos cerrados hace tiempo. Contaba con gran pasión los elogios que recibió cuando vieron su primer gran cuadro de su compañera de cuarto. Posteriormente, dibujó a mi abuelo al conocerlo. Su voz se entristecía cuando contaba cómo la gente dejaba de visitar los museos y la miraban con repugnancia por pintar a los demás o a sí misma.

La pintura institucional era la única aceptada y querida. Mi abuelo no permitió que dejara de pintar, pero al final ella se rindió. Quemó todos los cuadros. Dejó constancia de la existencia de estos a través de la grabación. Lo icónico era el mal. Complicado de ocultar. Si no los hubiera quemado ella, lo habrían hecho sus hijos. El repudio social es duro de combatir. ¿Y si Naima o Rajesh no pudieran ser lo que quisieran de mayor?

Al acabar de escuchar la grabación, dosificada en tres días, Ge y yo nos miramos largo rato. Le pedí que nos hiciera una foto, juntos, abrazados. El *flash* de la cámara iluminó el desván. Lejos de volver el ambiente frío y blanco, lo hizo por unos segundos cálido y acogedor, con el eco de la voz de mi abuela resonando en las paredes. A veces, creo que si alguien mira la fotografía puede ver las ondas, las vibraciones en el aire, entre Granate y yo.

GRANATE (6)

Me pillaron fotografiando una mariposa de colores extraños en el instituto. Ya habían pasado casi cuatro años desde que Sanjay y yo éramos amigos. Estábamos a punto de acabar la secundaria.

Me llamaron al despacho del director y este me dio un sermón. Me confiscó la cámara. Mi querida, apreciada y fantástica cámara. Sanjay y yo nos cruzamos en el pasillo. No me miró ni siquiera. Yo ya no existía para él. El rumor se había extendido.

Lloré en silencio en el lavabo mientras escondía los pies, apoyados encima de la tapa del váter, para que la crueldad adolescente, sedienta de sangre, no pudiera encontrarme.

SANJAY (6)

Subí las empinadas escaleras, preocupado, sintiendo un nudo en el estómago y en la garganta y un punzante dolor en el corazón. Piqué a la fina puerta de costo mínimo en cuanto a diseño y material.

—¿Está Granate? —pregunté a su corpulento padre, vestido del gris más feo existente en el mundo.

—Vendrá dentro de una hora, Sani. Espera en su habitación si quieres. —Me dejó entrar—. ¿Quieres algo, chico?

—No, muchas gracias.

Entré en la habitación de Ge con la misma angustia de antes. ¿Qué le iba a decir? ¿Cómo pedir perdón después de una semana sin hablarle? Me senté en una silla. Vi un papel saliente de una de las maquetas encima de su escritorio. Era nuestra fotografía en el desván. Me la quedé mirando todo el tiempo, como un tonto. Cuando la escuché llegar, me la guardé en la mochila. La robé.

Al verme, se quedó parada en el umbral.

—Sanjaya, ¿qué haces?

Me levanté, temblando casi.

—Vengo a pedir perdón, a disculparme y a decir que lo siento.

—Eso son tres maneras de decir lo mismo —dijo cruzada de brazos y habiendo pasado a su habitación.

—Lo siento. Te he traído algo.

Saqué una nueva cámara de mi mochila y ella abrió los ojos muchísimo.

—Sanjay... Sanjaya. ¿Cómo? Borramos todo.

—Yo no. No los papeles.

- No puedo aceptarlo.
- No seas tonta, Ge.
- No soy tonta. Vete con tu cámara.
- Pero...

Dejó de mirarme.

Evidentemente, no le hice caso. No dejé la cámara en su habitación, a riesgo de que me la tirara a la cabeza, pero se la di a su padre, quien me miró como si estuviera loco. Le dije que Granate quería formar parte de información y entretenimiento y que sin la cámara no podría acceder. Entonces, se tranquilizó un poco y asintió. Le dije cuándo serían las pruebas para que no dejara que se las perdiera su hija. Y no se las perdió.

GRANATE (7)

La abuela de Sanjay tenía razón, si no quemaba ella los cuadros, los quemarían sus hijos o sus nietos. Después de las pruebas y de ser aceptada por la academia de información y entretenimiento, podía pasearme con la cámara por ahí, incluso en las últimas semanas de instituto, ya que tenía una acreditación del gobierno. Acreditación que habían decidido aportar a la gente como yo, para que quien quisiera hacernos daño se lo pensara dos veces antes. Así estaban las cosas.

Solo la llevé a la graduación, por unos ejercicios que ya me habían mandado desde la academia. No intenté acercarme a Sanjay en todo ese tiempo. Él tampoco lo intentó.

SANJAY (7)

Granate me devolvió la cámara después de la graduación, diciendo que la academia le daría otra. Lo hizo un miércoles, en mi casa. Intenté que se quedara más tiempo, pero con rabia dijo que no y me dio las gracias.

- Gracias, Sanjaya. Ya puedes quemar las pruebas.
- No.
- A mí ya me quemaste el día que me pillaron.
- ¿No podemos seguir siendo amigos?

—¿Me saludarás en el instituto o en la calle? Ahora que estoy acreditada casi que me odian más.

Me quedé en silencio. No podía prometérselo. Mi madre iba a elecciones muy pronto. Pronto me metería en el partido. ¿Y si hacía alguna fotografía y la filtraba en las noticias? ¿Y si se corría la voz de que era amigo de...?

Se fue con los ojos verdes encharcados, ese caminar tan silencioso y rápido. El pelo negro bamboleándose. Después de años, sigo mirando nuestra fotografía. Ahí sonrío. Era austera con las sonrisas. No conmigo.

GRANATE (8)

Le hice la fotografía de postal de él y su familia. Sanjaya salía reluciente. Había mejorado su técnica desde que había sustituido a su madre en la política. Su familia era perfecta. Hijos perfectos, como él, en su momento.

SANJAY (8)

Dejó de hacer fotografías de publicidad política, comercial. Dejó de retratarnos a mi familia y a mí. Así que el único vínculo que mantuve con ella fueron las fotografías de las que era autora y por las que pagaba muy a gusto. Gastaba el máximo de tiempo que me daban, alimentándome de los detalles, de su mirada. Mirara donde mirara era como ver a través de sus ojos. Las imágenes se componían de los elementos más imposibles, bellos e impresionantes de la naturaleza.

Se había convertido en una de las mejores fotógrafas. Con cierta libertad. Más que yo. A veces, casi como si se tratara de ironía, la inmortalizaban a ella compañeros suyos. Normalmente, con la cámara, como un arma, entre las manos. Se reflejaba su fiereza, en su ambiente. Era buena modelo cuando no sabía que la estaban fotografiando. La utilizaban para vender vacaciones en los lugares en los que ella trabajaba, los que ella captaba con su lente mágica.

Aquí, la gente que la conocía, al mirar las fotografías en las que ella era la protagonista, la insultaba. Personas que fueron a la misma clase que nosotros decían que, hiciera lo que hiciera, era una depravada y perversa, con suerte. Suerte de que la quisieran para trabajar, aprovechando sus malos vicios. Si no, estaría en una esquina vendiendo perritos calientes de mala calidad. Yo pensaba que le tenían

envidia. Yo la envidiaba, en parte. Envidiaba a aquellos que la fotografiaban sin que se diera cuenta, que la miraban de cerca, haciendo algo real.

Espero que no se me malentienda. Nunca habría dejado la vida que tenía ni a mi esposa e hijos. La vida es la que es. Tampoco me arrepentía del camino que había escogido.

Finalmente, encontré con lo que aplacar esa envidia. Encontré el único cuadro de mi abuela. Era un cuadro de ella misma. Y, desde entonces, me dediqué a copiar ese cuadro una y otra vez. En distintos tamaños, con distintas técnicas y soportes. Algún día, me atreveré a dibujar nuestra fotografía y las ondas de la voz de mi abuela.

9. Referencias

- Aparici, R. & García Marín, D. (coords.) (2017) *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror*. Barcelona, España: Gedisa.
- Appignanesi, R. & Garratt, C. with Sardar, Z. & Curry P. (1995). *Introducing Postmodernism*. Nueva York, Estados Unidos: National Book Network Inc.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Ediciones Kairós.
- Baudrillard, J. (1991) *La transparencia del mal*. Barcelona, España: Anagrama.
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (a. 2007). *Miedos líquidos. Vivir una época de incertidumbres*. México: Tusquets.
- Bauman, Z. (b. 2007). *Tiempos líquidos*. México: Tusquets.
- Bauman, Z. (2009). *Ética posmoderna*. Madrid, España: Siglo XXI.
- Bauman, Z. & Lyon, D. (2013). *Vigilancia líquida*. Barcelona, España: Paidós.
- 'Black Mirror', renovada para una quinta temporada. (5. mar. 2018). El País: *Black Mirror*. Recuperado, el 23 de mayo de 2018, de: https://elpais.com/cultura/2018/03/05/television/1520267649_303124.html
- Berger, P. L. (2015). *Invitación a la sociología. Una perspectiva humanística*. Barcelona, España: Herder.
- Bueno, J., Pedrerol, L., Tello, M. & Villacañas, J. (10 de mayo de 2016). El ser humano, ¿un prisionero virtual? La Vanguardia: *Blogs de Lectores*. Recuperado, el 24 de febrero de 2018, de: <http://blogs-lectores.lavanguardia.com/colaboraciones/el-ser-humano-un-prisionero-virtual-77466>
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Cervera, J. (6 de Ene. 2014). Assange contra Snowden: parecidos y diferencias. El Diario: *Diario Turing*. Recuperado, el 4 de abril de 2018, de:

[https://www.eldiario.es/turing/vigilancia_y_privacidad/Assange-Snowden-
parecidos-diferencias_0_215228764.html](https://www.eldiario.es/turing/vigilancia_y_privacidad/Assange-Snowden-parecidos-diferencias_0_215228764.html)

- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. España: Taurus Humanidades.
- Christakis, N. A. & Fowler J. H. (2010). *Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Madrid, España: Taurus.
- Costa, J. (10 oct. 2014). El tiempo de la distopía. El País: *Babelia*. Recuperado, el 26 de marzo de 2018, de:
https://elpais.com/cultura/2014/10/01/babelia/1412173689_539421.html
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile, Chile: Ediciones Naufragio.
- Dostoievski, F. (1978): *Memorias del subsuelo*. Barcelona: Barral.
- Évole, J. & Lara, R. (productores y directores). (2018) *Compartiendo odio* (T. 13) *Salvados*. España: Producciones del barrio.
- Fernández Peña, E. “Teoría e Historia de la Comunicación Interactiva”. Universitat Autònoma de Barcelona. Barcelona. Sep.-Ene. 2016-2017.
- Fraguas, R. (4 nov. 2013). José Luis Pinillos, mentor social de la Psicología académica en España. El País: *Sociedad*. Recuperado, el 26 de febrero de 2018, de:
https://elpais.com/sociedad/2013/11/04/actualidad/1383583835_316810.html
- Gasparet, M. (21 mar. 2018). ‘Facebookgate’, la distopía cibernética. El Español: *Columnas*. Recuperado, el 26 de marzo de 2018, de:
[https://www.elespanol.com/opinion/columnas/20180321/facebookgate-
distopia-cibernetica/293600643_13.html](https://www.elespanol.com/opinion/columnas/20180321/facebookgate-distopia-cibernetica/293600643_13.html)
- Gibson, W. (2017). *Neuromante*. Barcelona, España: Minotauro.
- González, A. (26 mar. 2018). ‘SP4RX’, distopía donde tecnología se implanta en los humanos para que produzcan más. Valenciaplaza: *Culturplaza*. Recuperado, el 26 de marzo de 2018, de: [http://valenciaplaza.com/sp4rx-
distopia-donde-tecnologia-se-implanta-en-los-humanos-para-que-
produzcan-mas](http://valenciaplaza.com/sp4rx-distopia-donde-tecnologia-se-implanta-en-los-humanos-para-que-produzcan-mas)
- Han, B-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona, España: Herder.

- Han, B-C. (2014). *En el enjambre*. Barcelona, España: Herder.
- Han, B-C. (2015). *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona, España: Herder.
- Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- José Luis Pinillos Díaz (s. f.) Recuperado, el 26 de febrero de 2018, de: <http://www.rae.es/academicos/jose-luis-pinillos-diaz>
- Lipovetsky, G. (1996). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lipovetsky, G. & Juvin, H. (2011). *El Occidente globalizado. Un debate sobre la cultura planetaria*. Barcelona, España: Anagrama.
- Lyotard, J-F. (1987). *La posmodernidad (explicada a los niños)*. Barcelona, España: Gedisa.
- Maquiavelo, N. *El príncipe*. Ediciones Luarna.
- Martínez-Lucena, J. & Barraycoa, J. (eds.) (2017). *Black Mirror. Porvenir y tecnología*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- McLuhan, M. & McLuhan, E. (2009). Las leyes de los medios. *Cuadernos de Información y Comunicación* (vol. 14), p. 285-316.
- Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas* (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona: Barcelona.
- Núñez Ladeveze, L. (1985). De la utopía clásica a la distopía actual. *Revistas de estudios políticos* (Nueva Época). Número 44 (Marzo-Abril 1985), 47-80.
- Ortega y Gasset, J. (2010). *La rebelión de las masas*. Ciudad de México, México: La Guillotina.
- Orwell, G. (1995): 1984. Barcelona: Laertes.
- Parera, L. (5 abr. 2018). Hombres maquiavélicos y con altos niveles de psicopatía: el perfil de los trolls de las redes sociales. *La Nación: Sociedad*. Recuperado, el 8 de abril de 2018, de:

<https://www.lanacion.com.ar/2120962-hombres-maquiavelicos-y-con-altos-niveles-de-psicopatia-el-perfil-de-los-trolls-de-las-redes-sociales>

- Pinillos, J. L. (1997). *El corazón del laberinto. Crónica del fin de una época*. Madrid, España: Espasa Fórum, p. 179-333.
- Pinillos, J. L. (1 dic. 2001). La guerra de las épocas. El País: *Opinión*. Recuperado, el 26 de febrero de 2018, de: https://elpais.com/diario/2001/12/07/opinion/1007679607_850215.html
- Ritzer, G. (2006). *La Globalización de la Nada*. España: Popular.
- Ruiz Caballero, C. M. (2015). *La digitalització de l'Altre. Els reptes de la democràcia en l'era del ciberespai*. Lleida, España: Pagès Editors.
- Russell, B. (1983): *La perspectiva científica*. Madrid: Sarpe.
- Sagan, C. (1984). *El cerebro de broca. Reflexiones sobre el apasionante mundo de la ciencia*. México: Editorial Grijalbo. Edición electrónica: U. L. D.
- Sartre, J-P. (2012). *Bosquejo de una teoría de las emociones*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Segalen, M. (2005). *Ritos y rituales contemporáneos*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Vega, K. (6 ene. 2018). “Si buscas un teléfono que refleje tu personalidad, estás enfermo”: así es Charlie Brooker, la mente tras ‘Black Mirror’. Xataka: *Cine y TV*. Recuperado de: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/si-buscas-un-telefono-que-refleje-tu-personalidad-estas-enfermo-asi-es-charlie-brooker-la-mente-tras-black-mirror>

9. Anexos

9.1 Temas y premisa de los capítulos de *Black Mirror*

- Temporada 1

- Capítulo 1: <<*The national anthem*>>

Tema: El uso de los medios de comunicación (televisión y redes sociales) para manipular y humillar a un personaje público que se debate entre la dignidad y su imagen pública.

Premisa: La princesa de Inglaterra es secuestrada y los secuestradores le piden al Primer Ministro que mantenga relaciones sexuales con un cerdo mientras se televisa, si quiere salvarle la vida. Ese video se viraliza al principio desde Youtube. Al final, todo, forma parte de un juego macabro de un artista que se suicida, consiguiendo prever la reacción masiva y los actos humanos. El Primer Ministro sí mantiene las relaciones sexuales y toda la población lo mira.

- Capítulo 2: <<*Fifteen million merits*>>

Tema: La escalada hacia la fama, en busca de una vida fácil, pero vacía, solitaria, aturdida.

Premisa: Trata de una “fábrica”, que funciona a partir del pedaleo de “obreros” en bicicletas estáticas. Lo único que hacen aparte es distraerse con productos audiovisuales de mala calidad. La única vía de aspiración es, con la acumulación de méritos (dinero), apuntarse a un concurso de la televisión con un jurado cruel y manipulador que solo busca el sensacionalismo. Una chica va al concurso gracias a un amigo de la “fábrica”, para ser cantante, y acaba siendo actriz porno. Este chico vuelve a conseguir los méritos necesarios para ir él al concurso y atenta contra su vida delante de todos. También lo convencen para que cree su propio canal sensacionalista, creando un personaje de lo que era su verdad y su sufrimiento.

- **Capítulo 3: <<The entire history of you>>**

Tema: Cómo sería si nuestros recuerdos y vivencias se pudieran reproducir como una película siempre que queramos.

Premisa: La mayoría tienen un chip (*grano*) incorporado que permite la “grabación” exhaustiva del día a día. Cualquiera externo a la persona en cuestión puede ser espectador de esas “grabaciones”, incluida la pareja. Una de las partes de una pareja sospecha de la infidelidad de la otra parte y fiscalizando sus recuerdos descubre que es así. Acaba quitándose el grano.

- **Temporada 2**

- **Capítulo 1: <<Be right back>>**

Tema: ¿Las huellas que dejamos en las redes sociales puede ser una sombra de lo que somos como personas?

Premisa: El chico de una pareja joven que acaba de quedarse embarazada muere en un accidente. Un programa de Internet es capaz de recrear la personalidad del chico con todos sus datos, en una inteligencia artificial. Incluso, crean un cuerpo con la misma apariencia. No obstante, la mujer no puede soportar que no sea él de verdad y acaba encerrándolo en el ático.

- **Capítulo 2: <<White Bear>>**

Tema: Es igual de culpable el que hace que el que graba y no lo impide; sin embargo, ¿cuál es la proporción del castigo? ¿Un castigo puede convertirse en un espectáculo de masas?

Premisa: Una asesina, que grabó el asesinato y abuso a una niña, tiene como castigo un ciclo sin fin en un mundo en el que un grupo de personas la quiere matar y otro grupo se dedica a grabarla. Su castigo es un parque de atracciones “justiciero”. No recuerda quién es ni qué hace ahí cada vez que se levanta en un nuevo día.

- **Capítulo 3: <<The Waldo moment>>**

Tema: La política es un espectáculo de personajes.

Premisa: Un dibujo animado, interpretado por un cómico, se presenta a presidente. Escala en popularidad por representar la frustración extendida ante una forma de política que ya no se entiende como antes se entendía. Acaba siendo una figura totalizadora exportada a todo el mundo.

- **Especial de Navidad**

- **<<White Christmas>>**

Tema: ¿Qué pasaría si la vida fuera como una gran red social, donde poder bloquear a otras personas o marginarlas como sanción?

¿Qué pasaría si pudiéramos ver lo que hacen otras personas y aconsejarles a tiempo real, por ejemplo con un ligue?

¿Qué pasaría si pudiéramos replicar una conciencia artificialmente y someterla a partir de mecanismos virtuales retorcidos?

Premisa: Un hombre es bloqueado por su pareja, en la vida real gracias a un chip, al hablar de tener hijos. Este solo ve su silueta desfigurada (la de ella) y cómo tiene una hija (también bloqueada a su visión). No tiene forma de comunicarse hasta que su ex-pareja muere y se da cuenta de que “su hija” es asiática. Mata a su suegro y a la nieta.

Un chico es aconsejado en tiempo real para ligar con una mujer, por otros hombres, que ven lo que hace en cada momento. Acaba siendo asesinado mientras los otros hombres, que iban a ver porno sin consentimiento de la mujer, impotentes, no pueden hacer nada.

Un hombre trabaja sometiendo a conciencias artificiales para que, o bien, lleven a cabo un trabajo doméstico perfecto (saben cómo les gusta a sus dueños tener la temperatura de la casa, cómo les gusta el café, etc., porque son ellos mismos

replicados), como si fuera un mando universal conectado a la casa; o bien, para que confiesen un crimen, a partir de la manipulación de la sensación del tiempo.

- **Temporada 3**

- **Capítulo 1: <<Nosedive>>**

Tema: Puntuación y notas para cualquier interacción social y humana.

Premisa: Una chica quiere alquilar una casa en la que necesita tener una puntuación mínimo de 4,5, siendo el máximo un 5. Se busca un *coach* que le indica lo que tiene que hacer para subir socialmente y se embarca en un viaje hacia la boda de su ex-mejor amiga. Viaje que se convierte en un deslumbrante abismo hacia la realidad y las consecuencias de la sociedad en la que vive y sus reglas. Acaba en prisión con una nota muy inferior. Es el lugar en el que se libera.

- **Capítulo 2: <<Playtesting>>**

Tema: La realidad virtual y la locura derivada de ella.

Premisa: Un hombre que necesita dinero accede a ser un probador de un juego de terror de última generación y su mente le traiciona, hasta morir por culpa de la interferencia de una llamada de su madre.

- **Capítulo 3: <<Shut up and dance>>**

Tema: Toda la actividad que hagamos por Internet vergonzosa es susceptible de ser utilizada para ser chantajeados.

Premisa: Un chico es impelido a cometer actos ilegales por un *cracker*, uniéndose a otros chantajeados, clasificados por grados de gravedad. Este chico había sido grabado masturbándose, pero la última información que se nos da es que era viendo pornografía infantil. El *cracker*, a pesar de haber seguido su macabro juego el chantajeadado, descubre el material de él ante la opinión pública.

- **Capítulo 4: <<San Junipero>>**

Tema: ¿Podemos seguir vivos sin cuerpo con nuestra conciencia en una centralita, en un mundo virtual?

Premisa: Dos mujeres se enamoran en San Junipero, el mundo virtual, y se plantean si volcar para siempre su “vida” en ese mundo o no. Finalmente, es una historia de amor en la que se deciden por vivir eternamente en una idílica recreación ochentera.

- **Capítulo 5: <<Me against fire>>**

Tema: Los soldados son mejores soldados si sus enemigos no son vistos como personas, sino como monstruos.

Premisa: Un soldado, que tiene integrado un sistema de inteligencia superior, descubre que sus enemigos, llamados “cucarachas”, no son monstruos, sino que lo parecen por la tecnología implementada en sus sistemas perceptivos. Está matando a inocentes. La maquinaria de la guerra se vuelve compleja, donde las potencias no tienen escrúpulos éticos de ningún tipo. Lo importante es la eficacia.

- **Capítulo 6: <<Hated in the nation>>**

Tema: La impunidad y aparente inofensiva práctica que conlleva el comportamiento de odio en las redes sociales, amparados por el anonimato.

Premisa: Un *cracker* superdotado se dedica a publicar *rankings* de odios con el *hashtag* del nombre de personas más la palabra “muerte”. Se dedica a utilizar abejas robóticas para matar a los más votados. La policía lo investiga, pero no llega a tiempo. Hay una matanza masiva de todas las personas que participaron en el *ranking*. Al final, descubren dónde está y lo detienen.

- **Temporada 4**

- **Capítulo 1: <<USS Callister>>**

Tema: Los videojuegos de realidad virtual, donde tu cuerpo queda anulado y la conexión es solo cerebral, con todas las simulaciones sensoriales y perceptivas detalladas.

Premisa: El desarrollador de un juego virtual, lanzado con gran éxito internacionalmente, y fundador de la compañía que lo ha hecho posible, tiene la costumbre de clonar conciencias a partir de restos genéticos. En la vida real no se atreve a levantar la voz, pero en su mundo ficticio, donde él literalmente es un dios, hace lo que quiere y tortura a quien lo ha tratado mal en la vida real. Las conciencias del juego se rebelan y consiguen quitarle el control.

- **Capítulo 2: <<Arkangel>>**

Tema: La educación del futuro probará nuevos modos de protección y control del infante a partir de tecnología avanzada: un microchip conectado a registros sensoriales audiovisuales y con posibilidad de censurar en la vista todo aquello que perturbe al niño.

Premisa: Una madre soltera tiene una hija y la pierde de vista en el parque. Decide implantarle un chip que le deja tenerla controlada todo el tiempo que quiera a través de una *tablet* conectada a tiempo real. La niña crece mientras sus compañeros la tratan como a un chivato andante y no puede ver sangre o un perro que ladra. Cuando se convierte en adolescente, le pide a su madre que deje de utilizar la *tablet* (prohibida ya en otros países) y lo hace. Pero la curiosidad de esta y la preocupación en un día que llega tarde hacen que se entere de su vida privada. Llega a ponerle una pastilla del día de después en el desayuno sin que lo sepa, pero luego la hija lo descubre y decide abandonarla.

- **Capítulo 3: <<Crocodile>>**

Tema: Recreación de recuerdos, gracias a una tecnología puesta en la sien, con estimuladores sensoriales del momento que se intenta recordar. ¿La realidad se puede construir a partir de los recuerdos de todos los testigos?

Premisa: Hay un accidente de coche en el que dos personas matan a un ciclista y ocultan el crimen. Al pasar los años, uno de ellos ha conseguido una vida mejor y el otro no. El que no, intenta confesar, pero antes de que pueda lo mata su compañera del crimen. Mientras tanto, enfrente del hotel donde pasa todo eso, hay un accidente con un dispensador de pizza en la calle y una persona que cruzaba la carretera. Entonces, una investigadora de una aseguradora va contactando con los testigos hasta llegar a la asesina, la cual se descubre en el interrogatorio. Mata a la investigadora y a su familia para tratar de escapar de la ley. Pero se deja sin matar a una cobaya, a la que también se le puede inducir a recordar.

- **Capítulo 4: <<Hang the DJ>>**

Tema: Prueba y error para buscar la pareja idónea, tiempo limitado con los nuevos conocidos (posibles parejas) y vida milimetrada.

Premisa: Dos personas se meten en un programa social, parece que obligatorio, sobre la búsqueda del amor, que les dice cuánto tiempo tienen que pasar con sus nuevas citas (desde 12 horas o menos hasta años). Son relaciones con tiempo de caducidad marcada al segundo. Estas dos personas se conocen los primeros y se gustan mucho más que otras parejas, pero el algoritmo siempre les deja poco tiempo. Hasta que deciden no mirar el tiempo que les queda. Pero el chico lo mira y eso rompe en la estadística lo bien avenidos que estaban y empieza a bajar el tiempo que podían compartir. Al final, deciden escaparse juntos. Parece ser que estas dos personas eran una copia de las conciencias de dos personas reales, las cuales han puesto a prueba su compatibilidad mil veces en una realidad virtual.

- **Capítulo 5: <<Metalhead>>**

Tema: La supervivencia humana en una situación post-apocalíptica.

Premisa: Un grupo de tres personas intentan escapar de unas máquinas asesinas llamadas “perros”, que tiran metralla para quedarse adheridos a la piel y localizar a sus víctimas. Acaban muriendo todos a pesar del desesperante intento de huir.

- **Capítulo 6: <<Black museum>>**

Tema: Los desastres de la tecnología experimental y extremista en la vida humana, y sus consecuencias ético-morales.

Premisa: Un hombre que antes trabajaba en un laboratorio de tecnología biológica, dentro de un hospital para gente sin dinero para la seguridad social, tiene un museo en medio de la nada. Ese museo lo visita una chica a la que le cuenta tres historias. La primera es la de un médico un poco mediocre, que decide implantarse un chip que le pudiese indicar donde estaba el dolor de los pacientes. Cuando uno de los pacientes está a punto de morir, le trunca la percepción del dolor y se entremezcla con el placer voraz. Acaba matando a personas hasta llegar al coma. La segunda historia es la de una chica que acaba de tener un hijo con su esposo y se queda en coma. Les dicen que podrían pasar su conciencia a la mente del esposo y lo hacen, pero se hace insoportable para los dos. Acaba su conciencia en un mono al que su hijo puede abrazar, pero que acaba dejando tirado. La tercera historia es la de un preso que es ejecutado al que le copian la conciencia y la utilizan para torturarla y matarla una y otra vez. Se crean muchas copias del preso sufriendo una descarga eléctrica eternamente. La chica que había entrado en el museo era la hija del preso y mata al dueño del museo, vengándose.

9.2. Resultados

9.2.1. Tabla 1. APARICIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LOS CAPÍTULO DE *BLACK MIRROR*

TIPO INFLUENCIA	MEDIOS DE COMUNICACIÓN	APARICIÓN N° CAPÍTULOS
C.S.	TELEVISIÓN	6
C.S.	RADIO	2
P.R.I.	REDES SOCIALES	8
P.R.I. y C.S.	REALIDAD VIRTUAL	10
	TOTAL APARICIÓN	26

9.2.1. Tabla 2. COMBINACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN LOS CAPÍTULO DE *BLACK MIRROR*

COMBINACIÓN MEDIOS DE COMUNICACIÓN	N° COMBINACIÓN EN CAPÍTULOS
TELEVISIÓN-RADIO	0
TELEVISIÓN-REDES SOCIALES	5
TELEVISIÓN-REALIDAD VIRTUAL	2
RADIO-REDES SOCIALES	1
RADIO-REALIDAD VIRTUAL	0
REDES SOCIALES-REALIDAD VIRTUAL	2

9.2.3. Tabla 3. Medios de comunicación: influjo en la perspectiva humana del mundo (C.S.) y las pautas de relaciones interpersonales (P.R.I)

TÍTULO EPISODIO	MEDIO DE COMUNICACIÓN	INFLUJO SÍ/NO
<< <i>The national anthem</i> >>	Televisión	Sí
	Redes sociales	

<<15 millions mertis>>	Televisión (pantalla)	Sí
	Redes sociales / Realidad virtual	
<<The entire history of you>>	Televisión	Sí
	Realidad aumentada	
<<Be right back>>	Redes sociales	Sí
<<White Bear>>	Televisión	Sí
	Redes sociales	
<<The Waldo Moment>>	Televisión	Sí
	Redes sociales	
<<White Christmas>>	Redes sociales	Sí
	Realidad virtual y aumentada	
<<Nosedive>>	Redes sociales	Sí
<<Playtest>>	Realidad virtual	Sí
<<Shut up and dance>>	Redes sociales	Sí
<<San Junipero>>	Realidad virtual	Sí
<<Me against fire>>	Realidad aumentada	Sí
<<Hated in the nation>>	Televisión	Sí
	Redes sociales	
<<USS Callister>>	Realidad virtual	Sí
<<Arkangel>>	Realidad aumentada	Sí
<<Crocodile>>	Realidad aumentada	No
<<Hang the DJ>>	Realidad virtual	Sí

<< <i>Metalhead</i> >>	Radio	No
<< <i>Black Museum</i> >>	Realidad virtual y aumentada	Sí
TOTAL	26	24

Fuente: propia

Los capítulos no se clasifican con medios de comunicación que son mencionados en análisis, porque no se contempla un grado relevante.

9.2.4. Tabla 4. Número de capítulos representan cada medio

MEDIO	TÍTULO CAPÍTULO	TOTAL
TELEVISIÓN	<< <i>The national anthem</i> >>	6
	<< <i>15 millions mertis</i> >>	
	<< <i>The entire history of you</i> >>	
	<< <i>White Bear</i> >>	
	<< <i>The Waldo Moment</i> >>	
	<< <i>Hated in the nation</i> >>	
RADIO	<< <i>Be right back</i> >>	2

	<<Metalhead>>	
REDES SOCIALES	<<The national anthem>>	8
	<<15 millions merits>>	
	<<Be right back>>	
	<<White Bear>>	
	<<The Waldo Moment>>	
	<<Nosedive>>	
	<<Shut up and dance>>	
	<<Hated in the nation>>	
REALIDAD VIRTUAL	<<The entire history of you>>	10
	<<White Christmas>>	
	<<Playtest>>	
	<<San Junipero>>	
	<<Me against fire>>	
	<<USS Callister>>	
	<<Arkangel>>	
	<<Crocodile>>	
	<<Hang the DJ>>	
	<<Black Museum>>	

Fuente: propia

9.2.5. Tabla 5. Combinación medios de comunicación en la representación de capítulos

TÍTULO CAPÍTULO	COMBINACIÓN MEDIOS DE COMUNICACIÓN	TOTAL
<< <i>The national anthem</i> >>	3	15
<< <i>15 millions merits</i> >>	2	
<< <i>The entire history of you</i> >>	2	
<< <i>White Bear</i> >>	2	
<< <i>The Waldo Moment</i> >>	2	
<< <i>White Christmas</i> >>	2	
<< <i>Hated in the nation</i> >>	2	

Fuente: propia

9.2.6. Tabla 6. Análisis de leyes de los medios de McLuhan

LEYES DE LOS MEDIO DE MCLUHAN	
MEDIO COM.	TELEVISIÓN
CAP.s	<< <i>The national anthem</i> >>, << <i>15 millions merits</i> >>, << <i>The entire history of you</i> >>, << <i>White Bear</i> >>, << <i>The Waldo Moment</i> >>, << <i>Hated in the nation</i> >>
1ª LEY	Intensifica: Emisor: altavoz / altaimagen Receptor: ampliación de mirada y escucha
2ª LEY	Reduce: Prensa escrita y radiofónica Entretenimiento narrativo: teatro, novelas, radio, cine
3ª LEY	Remedia: Lenguaje cinematográfico, puesta en escena teatro, <i>soap opera</i> de radio <i>SMS</i> de móviles y <i>tweets</i> de <i>Twitter</i>
CAP.s	<< <i>The national anthem</i> >>, << <i>15 millions merits</i> >>, << <i>White Bear</i> >>, << <i>The Waldo Moment</i> >>
4ª LEY	Límite: La espectacularización distractora

CAP.s	<<Entire history of you>>, <<Hated in the nation>>
4ª LEY	Límite: No a la intimidación y organizador de agenda de actualidad
MEDIO COM.	RADIO
CAP.s	<<Be right back>>, <<Metalhead>>
1ª LEY	Intensifica: Escuchar contenido auditivo a grandes distancias
2ª LEY	Reduce: La necesidad de escuchar lo que se produce auditivamente, en el lugar físico de producción
3ª LEY	Retorno: Formas verbales en contraposición de las escritas
4ª LEY	-
MEDIO COM.	REDES SOCIALES
CAP.s	<<The national anthem>>, <<15 millions merits>>, <<Be right back>>, <<White Bear>>, <<The Waldo Moment>>, <<White Christmas>>, <<Nosedive>>, <<Shut up and dance>>, <<Hated in the nation>>, <<Arkangel>>, <<Hang the DJ>>
1ª LEY	Extiende: Contacto interpersonal sin la inmediatez física e intercambio de contenido sin necesidad de soporte físico
2ª LEY	Reduce: Antiguas maneras de ponernos en contacto o de crear recuerdos familiares (cartas, llamadas telefónicas, almacenamiento de fotografías analógicas)
3ª LEY	Retorno: Mensajes de texto, mensajes de audio, fotografías en general, vídeos caseros
CAP.s	<<The national anthem>>, <<Be right Back>>, <<White Christmas>>, <<Nosedive>>, <<Shut up and dance>>, <<Hated in the nation>>, <<Hang the DJ>>
4ª LEY	Límite: Identidad personal, entidad organizadora de rutinas; actividades, necesidades, gustos y relaciones interpersonales; enmascaramiento para olas de rabia y odio
CAP.s	<<15 millions merits>>, <<White Bear>>
4ª LEY	Límite: Redes sociales hiperconectadas (mayoría de relaciones a través de la pantalla, exposición de crímenes y su castigo, control de un ser querido)

MEDIO COM.	REALIDAD VIRTUAL
CAP.s	<<The entire history of you>>, <<White Christmas>>, <<Nosedive>>, <<Playtest>>, <<San Junipero>>, <<Me against fire>>, <<USS Callister>>, <<Arkangel>>, <<Crocodile>> <<Hang the DJ>>, <<Black Museum>>
1ª LEY	Intensifica: mundo sensorial (vista y oído), envoltorio perceptivo digitalizado
2ª LEY	Reduce: consumo habitual en la actualidad de otros tipos de audiovisuales
3ª LEY	Retorno: lenguaje cinematográfico adaptado a un entorno de inmersión virtual total
CAP.s	<<White Christmas>>, <<Playtest>>, <<San Junipero>>, <<USS Callister>>, <<Hang the DJ>>, <<Black Museum>>
4ª LEY	Límite: hiperrealidad que aporta sensación de mayor realidad
CAP.s	<<The entire history of you>>, <<Nosedive>>, <<Me against fire>>, <<Crocodile>>, <<Arkangel>>
4ª LEY	Límite: realidad aumentada que distorsiona la percepción del entorno, afectando a cómo vemos el mundo y cómo nos relacionamos

Fuente: propia

9.2.7. Tabla 7, 8 y 9. RELACIÓN ENTRE TEORÍA POSTMODERNA O DE ÁMBITOS MÁS GENERALES CON *BLACK MIRROR*

RELACIÓN IDEAS POSTMODERNAS / ADMONITORIAS <i>BLACK MIRROR</i>		
CAP.	AUTOR	IDEA
TELEVISIÓN		
-	Lipovetsky & Serroy	La televisión cambia el mundo y lo enmarca, en muchos ámbitos sociales Enfoque seductor y uniformador
<<The national anthem>>	-	Penetración tecnológica: tv en todos los ámbitos

	Bauman, Z.	Poder hacer algo pesa más que deber hacer algo
	-	Normalización de barbaridades
	Jenkins, H.	<i>Marketing</i> viral y política: Trump vs. Bush
<<The Waldo Moment>>	Jenkins, H.	Portavoz populista: Trump y el muñequito azul del capítulo
	-	Desencanto y desconfianza clase política
	Martínez-Lucena & Barrycoa	<i>Black Mirror</i> predice la presidencia de Trump
	-	Espectacularización y el mundo de las apariencias
<<15 millions merits>>	-	Mercantilización de los trabajadores
	Debord, G.	Tiempo-mercancía mediante distracción audiovisual No separación entre individuo y tiempo de producción
	Bauman, Z.	Sistema <i>fordista</i> , para la clase baja: dinero para consumir y contentar, deudas para retener
	Debord, G.	Venta del éxito personal en <i>Black Mirror</i> = venta de vacaciones en la realidad
	-	El éxito banal, sin profundidad
	Ritzer, G.	En el subcontinuo nada-algo, el programa de televisión que gana el protagonista de la serie, es un no-servicio
	-	La sociedad absorbe lo transgresor en una cosa que comerciar
	Han, B-C.	Sociedad pornográfica en la imposición de que una persona se haga actriz porno
	-	Cosificación: el programa de tv cosifica a los concursantes para la industria del entretenimiento

		Apetito inmediato para la audiencia: ola de opinión controlada y que es determinista
	Lipovetsky & Juvin	Sociedad del <i>famoseo</i> : rellenar huecos con el cotilleo de los famosos
	Lipovetsky, G.	Apatía e indiferencia: saturación de información y alienación Simulación por medio de los medios de comunicación (televisión primordialmente)
	Baudrillard, J.	Disneyland: lucha contra la simulación de la realidad del resto de espacios y la dominación de los espacios no-físicos
	Maquiavelo, N.	En política: adaptación a las circunstancias, como Trump, con el <i>marketing viral</i>
<<White Bear>>	-	¿Cómo es posible éticamente convertir la tortura en un espectáculo más? Justificación de especialistas legitimados por el poder
	Ortega y Gasset	Los especialistas creen estar dispuestos a saber de todo, aunque solo dominen una parcela del saber Se legitiman y sus opiniones entran en ámbitos mucho más generales
	-	Rabia e impotencia por desestabilidad, relativismos Búsqueda del mal en otro, para instituirnos como el bien
	Bauman	El fracaso solo puede explicarse porque hay un malo
<<The national anthem>>	-	Echar la culpa de los sucesos a los terroristas del islam radical
<<The Waldo Moment>>	-	Globalización del bien con el muñeco digital azul
<<The entire history of you>>	-	Falta de intimidad, fiscalizable por medio de la TV y espectacularizada, incluso

	Han, B-C.	Consumir intimidades
<<The national anthem>>	Han, B-C.	Difuminación de lo público-privado en política
<<The Waldo Moment>>	-	El representante digital no tiene vida privada, por tanto tiene ventajas con respecto a las elecciones
<<Hated in the nation>>	-	La televisión organiza las noticias, aunque sea haciendo un <i>ranking</i> sobre personas que están siendo votadas para morir
RADIO		
<<Be right back>>	-	Uso positivo y cálido del medio
<<Metalhead>>	-	Necesidad de que haya alguien para escuchar
CONCLUSIÓN		
-	Lyotard	No hay progreso, se ha perdido la sensación de bienestar

Fuente: propia

RELACIÓN IDEAS POSTMODERNAS / ADMONITORIAS <i>BLACK MIRROR</i>		
CAP.	AUTOR	IDEA
REDES SOCIALES		
-	Christaki & Fowler	Conexiones tenues con millones de personas
<<Nosedive>> <<Hated in the nation>>	-	Puntuaciones superficiales, que cuantifican el valor de una persona
		Odio cibernético
		Organización de rutinas
<<The national	-	Los índices de popularidad interfieren en las

<i>anthem>></i> <<15 millions <i>merits>></i>		decisiones públicas de políticos y personajes conocidos
		Dos personajes empujados a un acto desagradable, por los deseos del público, incitado por un artista (de forma ilegal) o un jurado (de forma legal)
<< <i>The national anthem>></i>	-	Los cambios de las opiniones públicas y el intento fallido del gobierno por controlar la situación
	Baudrillard, J.	La transparencia del mal: todo se expone, las maldades se pueden expandir informativamente y hacer llegar su mensaje de terror a todos los territorios
	Han, B-C.	El poder de lo positivo exime de culpa a los espectadores
	Martínez-Lucena & Barraycoa	Eximir la culpa por medio del traslado de responsabilidades
	Han, B-C.	La tiranía del <i>me gusta</i> , capaz de muchas cosas
	-	La mayoría siempre cree disponer de la verdad sobre el bien y el mal
	-	No hay metanarrativas épicas y con sentido, sino puntos comunes para la supervivencia social
	Martínez-Lucena & Barraycoa	El mal como acto liberador y el suicidio como medio para la paz personal
<< <i>Hated in the nation>></i>	-	El odio en red puede tener consecuencias negativas y vengativas en otros
	-	La huella digital y los datos en peligro por el <i>crackeo</i>
-	-	Campañas política: Cambridge Analytica y Facebook
		<i>Google</i> como <i>Gatekeeper</i> y la invisibilización de la negatividad

<<Shut up and dance>>	Han, B-C.	El poder de las redes y la <i>shitstorm</i>
	Évole & Lara	La valentía de las redes vs. la cobardía del cara a cara
	Martínez-Lucena & Barraycoa	Miedo de la redes sociales y su poder estigmatizador
	Cervera, J.	Snowden y Assange avisan del peligro del <i>Big Data</i> en manos del gobierno
<<Hated in the nation>>	Martínez-Lucena & Barraycoa	<i>RoboBees</i> : abejas polinizadoras robóticas, posibles futuras espías
<<Be right back>>	-	Inteligencias Artificiales (IA) con algoritmos de las redes para imitar a humanos
	Ortega y Gasset, J.	El hombre-masa es un niño mimado que no agradece lo que hace posible sus deseos
	-	La copia de una persona es insuficiente
	Van Gennep, A.	La necesidad de ritos materiales en la unión con lo simbólico desde hace mucho tiempo
	Segalen, M.	Los cambios de fase requieren de la unión entre lo simbólico y lo material
	-	El sentimiento de insuficiencia ritual da pasa a mercantilizar la muerte
	Martínez-Lucena & Barraycoa	La empresa frívola de la serie solo aparece en forma de repartidores
<<Hang the DJ>>	Han, B-C.	El amor cuantificado pierde el brillo natural, se aplana para restar el sufrimiento
<<The Waldo Moment>>	Martínez-Lucena & Barraycoa	La pregunta de si todos somos aptos para decidirlo todo o si necesitamos representantes
<<Nosedive>>	Han, B-C.	El infierno de lo igual
		Imposibilidad de huida del panóptico
	-	Las relaciones se tornan falsas e interesadas hasta el extremo, por medio de

		una clasificación ciudadana en la red social
	Han, B-C.	Sustitución de comunidades estables por comunidades efímeras
	-	Moraleja: sin derecho a lo negativo y al cabreo, no hay alegría sincera
<<White Christmas>>	Martínez-Lucena & Barraycoa	La hipercomunicación corta la comunicación efectiva y la posibilidad de comprender
<<15 millions merits>>	Christaki & Fowler	<i>Efecto Proteo</i> : avatares que marcan la sociabilidad de las personas que los manejan
<<White Bear>>	-	Redes sociales con dos funciones: la viralización de una crueldad y la decisión y participación de un castigo
<<Arkangel>>	-	Función bloqueadora para la sobreprotección de la infancia
	Bauman & Lyon	El panóptico de Bentham con una mirada de proteger y cuidar a través de vigilar
CONCLUSIÓN		
-	-	La idea de fin de progreso: eliminación de sistemas de comunicación complejos, como la empatía, la comprensión, la discusión

Fuente: propia

RELACIÓN IDEAS POSTMODERNAS / ADMONITORIAS <i>BLACK MIRROR</i>		
CAP.	AUTOR	IDEA
REALIDAD VIRTUAL		
-	Baudrillard, J.	El hombre virtual que hace el amor o las conferencias a través de la pantalla
<<Playtest>>	-	La distorsión de la percepción de tiempo en la realidad virtual y el pretexto para hablar

		de un miedo interiorizado: la muerte
	Bauman, Z.	El miedo a la muerte, como base para todas las actividades humanas, incluidos los videojuegos, irónicamente, de terror
<<San Junipero>>	-	La vida en el código, como nuevo paraíso
	Martínez-Lucena & Barraycoa	El código es el cielo, la nube ¿Quién merece el código? Problemas ético-morales
-	-	Conciencias convertidas en mercancías u objetos manipulables para intereses propios
<<Black Museum>>	-	La crueldad banal a copias digitalizadas de personas reales
<<White Christmas>>	-	Mano de obra barata y perfectamente moldeada: conciencias como mandos universales
	-	Nuevas formas de interrogar a culpables y castigos a las conciencias, a través de la manipulación del entorno digital
<<USS Callister>>	-	La realidad virtual como creación de un mundo: jugando a ser dioses
	Gibson, W.	Muerte real por culpa del enganche a la realidad virtual
	Parera, L.	Los <i>trolls</i> y su manera de volcar la frustración en la redes
<<Hang the DJ>>	Sartre, J-P.	Las conciencias se basan en la capacidad de emocionarse y de ser conscientes de sí mismas
<<The entire history of you>>	-	Relaciones sexuales desde recuerdos de realidad virtual
<<Crocodile>>	-	Construcción externa de una realidad paralela, una realidad virtual

<<Me fire>> against	-	La racionalización de la guerra por medio de la deformación de la percepción con realidad aumentada
	Ruiz Caballero, C.	La mirada hacia el otro y su <i>monstruoficación</i> por vía de la tecnología de percepción sensorial
<<Arkangel>>	-	La sobreprotección puede ser contraproducente y, en lugar de acercar a los seres queridos, distanciarlos: falta de comunicación compleja y efectiva
CONCLUSIÓN		
-	-	Idea de fin de progreso: la realidad virtual puede reunir los límites de las redes sociales y la televisión y el cine (afectar la construcción social de realidades y los patrones de relaciones interpersonales)

Fuente: propia