

OTREDAD EN *BLACK MIRROR*

Treball Final de Grau (TFG)

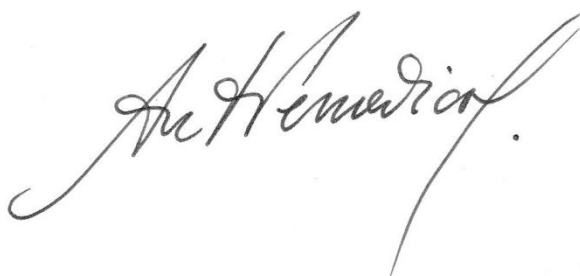
Grau en Estudis d'Anglès i Espanyol

Departament de Filologia Espanyola

Estudiant: Sandra Esteban Tomás

Tutor: Antonio Penedo Picos

Juny 2018



Índice

Introducción	5
Motivaciones del trabajo. Elección del tema	5
Hipótesis. Objetivo del trabajo	5
Metodología del trabajo	5
Otredad	6
<i>Black Mirror</i>	9
<i>Ahora mismo vuelvo</i>	11
<i>Caída en picado</i>	16
<i>La ciencia de matar</i>	22
Conclusiones y valoraciones finales	26
Bibliografía	26

Introducción

Este trabajo de final de grado titulado *Otredad en Black Mirror* surge como la oportunidad de investigar sobre una problemática filosófica que desconocía absolutamente: la otredad. Para ello me sirvo de una serie de televisión que empieza a abrirse camino dentro de los estudios filosóficos en una gran variedad de ámbitos, sobre todo en cuanto a lo social y lo tecnológico: *Black Mirror*. Este trabajo pretende estudiar la otredad desde las tecnologías y el abanico de posibilidades que éstas despliegan a partir de la selección de tres capítulos de la aclamada serie *Black Mirror*.

Motivaciones del trabajo. Elección del tema

El tema fue elegido mientras leía sobre *Black Mirror*. Durante la investigación, una cuestión, más bien una palabra, aparecía en la mayoría de artículos alrededor del análisis de la serie y de los capítulos, pero sin indagar en el fenómeno: la *Otredad*. La búsqueda se inició a partir de un artículo en la web Hipertextual titulado *Las interesantes implicaciones filosóficas de Black Mirror (3era temporada)*. En él se analiza el capítulo *La ciencia de matar*, del cual destaca que “estudia los fenómenos correspondientes a la otredad” y los define como “la relación que tenemos con otros seres, y que abarca todas las actitudes que ejercemos hacia ellos, sean positivas o dañinas” (Orellana, 2016). Pero la otredad va más allá de eso. Por ello vi necesario proponer un análisis exhaustivo de las nuevas visiones de la otredad que ofrece la tecnología de *Black Mirror*, las cuales no son muy distintas de las contemporáneas.

Hipótesis. Objetivo del trabajo

El objetivo del trabajo es evidenciar el fenómeno de otredad como pilar fundamental de la serie *Black Mirror*. Mi motivación personal es alcanzar un conocimiento más profundo de esta problemática.

Metodología del trabajo

La investigación partirá del concepto de otredad para después aplicarlo al análisis de tres capítulos. También se realizará un breve análisis de la serie en sí desarrollando su especificidad. Los capítulos que tratan el fenómeno social de manera más clara y directa y su diversidad de un modo más relevante a lo largo de la antología son: *Ahora mismo vuelvo* (11 de febrero de 2013), *Caída en picado* (21 de octubre de 2016) y *La ciencia de matar* (21 de octubre de 2016).

Otredad

Lo estudios sobre otredad se han dado en diversos campos epistemológicos de las ciencias sociales, pero sobre todo y notablemente en filosofía¹, para explicar el funcionamiento de las relaciones humanas a partir de un sí mismo con el otro u otros. “La alteridad supone, como teoría, una explicación de los vínculos constitutivos entre el yo y los *otros*. Esos vínculos se manifiestan de forma diversa: a través de la versión biológica y psíquica a los demás, la ayuda, la interacción, la convivencia, el imperativo ético, la justicia, etcétera” (Ruiz de la Presa, 2007: 10-11). La otredad estudia la relación entre un ente pensante poniendo como parámetro al yo para definir todo aquello que se encuentra fuera de éste. Los factores externos, los otros, pueden acarrear un efecto positivo o negativo en el yo sujeto. A partir de estos juicios, se clasifican los tipos de relación social que se establecen con el entorno que lo rodea. La percepción del otro se establece a través de dos nociones fundamentales: el encuentro y el rostro.

El encuentro es, literalmente, “el hecho de topar con otro hombre de un modo más o menos hostil” (Laín, 1968: 29). Pedro Laín estudió y analizó la posible fenomenología de dichas relaciones o *encuentros* intentando establecer unas nociones que estuvieran presentes en toda forma de encuentro. Previamente al encuentro “se conjugan dos instancias, una exterior a mí, la realidad intencionalmente expresiva que va a serme «el otro», y otra interior a mí, la actualidad percipiente de mi propia conciencia” (Laín, 1968: 159). Es decir, dos instancias independientes que se encuentran y toman conciencia de la presencia del otro. El yo sujeto, la instancia interior del encuentro, da con otro ente que le excede, es decir, de una instancia exterior. De ahí, se genera la percepción del otro que puede denominarse de dos formas según si es afectante o no afectante. Si se produce afectividad, ésta puede ser positiva (reconozco al otro como semejante o como “otro-yo”) o negativa (lo percibo como amenaza). Finalmente, el yo sujeto emite una respuesta de aceptación, rechazo o dilatación (Laín, 1968: 130-131).

El primer referente para relacionarnos con el otro es el rostro. Emmanuel Lévinas en su obra *Totalidad e infinito* (1961) destaca el rostro como punto de reconocimiento del otro.

¹ Para una breve introducción de autores representativos de esta cuestión filosófica, véase RUIZ DE LA PRESA, J. (2007-8): *Alteridad. Un recorrido filosófico*, Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.

“El filósofo de origen judío es el principal pensador del rostro, de la rostrificación, y por ello mismo, de la *otredad*. Para el autor, el rostro representa un espacio reconocible que nos impone una conciencia ética, un dispositivo destinado a instaurar un espacio de interacción social, al mismo tiempo ligado al crimen y a la compasión, espacio para el odio o para el amor que no puede nunca dejarnos indiferentes” (Martínez-Lucena, 2017: 245-246)

A través de la metáfora del rostro del otro, Lévinas cuestiona la relación que mantiene el *yo* sujeto con el otro. El encuentro es un conflicto ya que, por mucho que uno trate de comprender al otro, no lo puede abarcar. Sin embargo, al intentarlo, surge la paradoja de que cuanto más se aproxima uno al otro, más se le niega su *otredad*. La proximidad hacia el otro al establecer un vínculo produce la supresión de la *otredad*. El rostro es de una cercanía inalcanzable, ya que marca la diferencia entre los dos sujetos. La visión del rostro conduce al reconocimiento del otro a un semejante del *yo*, en otras palabras, otro-*yo*. El rostro del otro, además, interpela a cada individuo y despierta en él un sentido de la responsabilidad ética hacia la *otredad* (Lévinas, 2002: 223-224).

El encuentro en ocasiones no será posible porque no se producirá el reconocimiento del otro. Según Laín, éste puede ser deficiente “por causa de la realidad exterior a mí: esa realidad puede no ser, en su presencia inmediata, la de un cuerpo humano viviente y normal. Otras veces será deficiente el encuentro por causa de mi propia realidad: mi organismo, en efecto, puede no hallarse en condiciones de percibir de un modo cabal la realidad del otro. Hay, pues, deficiencias a *parte alterius* y deficiencias a *parte percipientis*.” (Laín, 1968: 159-160). El problema surge de la imposibilidad de percibir la realidad del otro en su totalidad por motivos externos o internos al sujeto. De las deficiencias a *parte alterius*, dos deficiencias que dan lugar al desencuentro son consecuencia de la alteración de la metáfora del rostro de Lévinas. Por un lado, la figura de la máscara “oculta la individual personalidad del enmascarado y expresa la voluntad de este de «parecer» a los demás —en ocasiones, también a sí mismo— lo que la máscara representa” (Laín, 1968: 60). Este elemento tiene una finalidad performativa o de engaño en la cual el otro esconde su identidad tras un objeto que representa actitudes humanas. La máscara despierta desconfianza en el sujeto que la observa, ya que no reconoce al ente que hay detrás de ella y lo mantiene alerta frente a lo desconocido. El empleo de este objeto puede suponer dos propósitos:

“Cuando en esta predomina la voluntad de ocultación, el otro que el enmascarado me presenta es el «puro otro» [...]. El otro es entonces «pura intención de amenaza» [...]. Cuando en la máscara predomina la voluntad de expresión. ¿No es acaso un problema

delicado el de saber qué es lo que una máscara realmente expresa? No me refiero, claro está, a lo que la máscara por sí misma manifiesta [...], sino a lo que significa el simple y pasmoso hecho de que alguien se la ponga sobre el rostro. [...] Desde un punto de vista psicológico, la máscara manifiesta que un hombre quiere mostrar, sin ser él identificado, un modo de ser [...] más o menos reprimido en su alma cuando los demás reconocen su real identidad” (Laín, 1968: 60-61)

La máscara hace irreconocible a su portador, ya que produce interferencias en el canal visual de interacción con el otro, con lo cual, provoca un encuentro fallido. Por otro lado, la concepción del otro como un ser monstruoso produce una distancia tan abismal entre dos sujetos, que hace imposible cualquier encuentro. Pero, “¿es posible un monstruo humano en cuya apariencia no pueda uno percibir «otro hombre»?” (Laín, 1968: 170). Quizá no literalmente, pero sí conceptualmente o ideológicamente como es el caso, por ejemplo, de las guerras, las cuales “constituyen el principal medio para desenfocar o distorsionar el rostro de los otros” (Martínez-Lucena, 2017: 246). Por tanto, la condición humana del otro se percibe como ajena a lo humano, de manera que, al evitar el reconocimiento del enemigo como semejante, es más fácil eliminarlo evitando problemas éticos y morales.

Como hemos visto, la problemática de la otredad se ha estudiado ampliamente durante veinte siglos, sin embargo, el fenómeno de la sociedad tecnológica es breve en comparación, pero muy rico en cuanto al abanico de nuevas posibilidades que despliega en cuanto a lo social. La otredad se viste de tecnología para dar nuevos significados a las relaciones sociales de individuo a individuo y de individuo a colectivo/sociedad dado que “la comunidad refuerza la identidad, y el individuo, aparte de marcar claramente su identidad en la red, necesita la comunidad para expandirse, para reafirmarse a sí mismo en este escenario digital” (Vázquez, 2008: 74). Además, la otredad digital aporta una resignificación del paradigma sociológico de la comunicación, la identidad de uno mismo y la concepción de los otros. Aun así, a pesar de los grandes avances tecnológicos, siguen produciéndose desencuentros, ya que la tecnología es como un proyector que incrementa las posibilidades de encuentro y también de desencuentro ya sea aumentando o mermando las capacidades humanas de la interacción social. Paradójicamente, las redes sociales nos conectan y desconectan cada vez más, incluso llegando a hacer que el sujeto se sienta más cómodo con sus relaciones cibernéticas que no con las reales, generando así dependencia a la máquina (Sennett, 2012: 204-205). Es el caso de la serie *Black Mirror*, que se caracteriza por concluir todos sus capítulos con una experiencia del encuentro con el otro fallida.

***Black Mirror*: Distopía, tecnología y estructura de los protagonistas**

Black Mirror (2011-actualidad) es una serie británica dirigida, escrita y producida por Charlie Brooker que empezó a emitirse por Channel4 y ahora está disponible en la plataforma Netflix. La antología de cuatro temporadas trata en sus diecinueve capítulos otras tantas distopías sociales distintas desencadenadas por un uso erróneo de las nuevas tecnologías. Los episodios presentan sociedades donde la aparente normalidad y estabilidad vital de sus protagonistas acaba exponiendo su peligroso control social y sometimiento al mundo de las máquinas. Cada capítulo es distinto aunque responden a una misma estructura e idéntica temática, pero desde estrategias distintas. La serie se caracteriza por su dura crítica y reflexión sobre la sociedad actual, e invita a los espectadores a meditar sobre su realidad más inmediata, ya que las historias y los personajes de *Black Mirror* conforman una analogía futurista de los tiempos contemporáneos. Su visión fatalista del porvenir se configura a partir de una antología de realidades donde “la unión de estos capítulos y/o temporadas es la idea central, la crítica general que quiere transmitir con ellos”: el uso de la tecnología actual y la venidera (Benavidez, 2015: 10). Las capacidades humanas, como la sociabilidad, la memoria o la empatía quedan sustituidas por las máquinas, y siempre con nuestro consentimiento. Las tecnologías se han convertido en un hábito y, en la mayoría de casos, han pasado a adicción, ya que trasladamos nuestras necesidades y nuestras responsabilidades a ellas. Nuestra vida se ve tan dependiente de la tecnología que lo extraño es vivir al margen de ella. Hoy en día no salimos de casa sin nuestros móviles, son la primera cosa que tocamos al despertarnos y la última al dormirnos.

La serie se sitúa dentro de la tradición literaria de la ciencia ficción del imaginario distópico, donde un conjunto de acontecimientos pasados han llevado a la sociedad a vivir sus últimas consecuencias en unas condiciones autodestructivas para la humanidad. Como también es el caso de *Black Mirror*, muchas de ellas se emplean para criticar tiempos actuales o épocas pasadas que han tenido una gran repercusión en la sociedad, comportamientos culturales, sociales y gubernamentales, como son el capitalismo, las guerras, la globalización, la sociedad de consumo o la sociedad de la transparencia. Son sociedades uniformizadas, donde la idea de individuo se desecha para dar paso al colectivo social homogéneo. De aquí que se experimente una profunda

aversión por parte de la sociedad hacia el otro que es distinto al resto y que, por tanto, amenaza al sistema establecido. La anomalía social, como sucedía en *Matrix*, debe ser suprimida para garantizar el orden y la paz dentro del sistema distópico.

La tecnología que aparece en *Black Mirror* bien puede ser la misma tecnología que empleamos en nuestro día a día, o tecnología fantástica que, sin embargo, contiene reminiscencias de la tecnología actual, por lo que su existencia no parece tan lejana al espectador en cuanto a tiempo. “La tecnología que se examina en *Black Mirror* no pretende impresionarnos; lo que nos asombra son sus implicaciones sociales y culturales, entendiendo que el impacto de las nuevas tecnologías se produce, sobre todo, en elementos intangibles, en la manera en que se conforma una sociedad, se comunican los individuos y se consume la información” (Díaz, 2014: 587). Especialmente en los cuatro capítulos que se analizan en el trabajo se aborda el tema del transhumanismo, donde el cuerpo biológico y la máquina están más unidos que nunca para, en un principio, mejorar las capacidades humanas. No obstante, la máquina concluye siendo nociva para el personaje y, paradójicamente, siempre como consecuencia de un factor humano, como el uso excesivo, la dependencia o la obsesión.

Las tramas se desarrollan alrededor de un personaje principal, a cuyo día a día asistimos, y cómo se relaciona con su entorno. Se nos presenta como un personaje con el que podemos identificarnos, es decir, un semejante, por lo que el espectador empatiza con él. En la mayoría de tramas el personaje se caracteriza por estar inconforme con la realidad que vive y toma una serie de decisiones contrarias al *statu quo*. Esto le convierte en un otro al diferir de la normativa social impuesta. En consecuencia, debe ser reinsertado o eliminado/expulsado de dicha sociedad para no dañar su estructura, lo cual suele desembocar en un final trágico para el protagonista. La polémica que generan dichas decisiones “implica a los espectadores en la trama y la tecnología que se analiza. Plantea la duda de qué haríamos en una situación similar, cómo actuaríamos si tuviésemos la tecnología propuesta” (Díaz, 2014: 588). El protagonista es un ejemplo de algo que le podría suceder en la vida real a cualquiera. Las consecuencias de ser un alienado de la sociedad de lo igual tienen un coste elevado, como la propia exclusión social.

El título invita a varias interpretaciones (espejo negro). La relación más inmediata y que Charlie Brooker ha evidenciado en sus entrevistas es el espejo negro de las pantallas de los gadgets tecnológicos cuando están apagados, sobre todo los que configuran nuestra

vida digital, como el teléfono móvil y el ordenador, que funcionan como interfaces donde circula toda información, nuestra información. Ese otro lado del espejo se encuentra fuera de control para el ser humano, lo que puede provocar la superioridad de la máquina frente al ser humano y, por tanto, que la tecnología pase a controlar las sociedades.

“Como se puede ver, al igual que los capítulos conectados por la misma idea, el título de la serie también es la base y el hilo conductor de las historias. Black Mirror, según su creador, representa todas las pantallas negras en las que la sociedad se ve reflejada. Un televisor, un teléfono inteligente, la pantalla de un ordenador, una tablet... La tecnología que está al alcance de la mayoría de la población occidental y el uso que le da a ésta. Black Mirror juega con los “qué pasaría si...” desde un punto de vista que parece ser mucho peor de lo que podría llegar a ser, pero que de alguna manera ya se está comenzando a vivir. (Benavidez, 2015: 12)

Otra manera de verlo es que si el espejo es negro, es porque la imagen original también lo es. Y el negro remite a la negatividad, a lo desconocido, al misterio y a aquello que se esconde y puede ser fatal para nosotros. Entonces, ¿es la tecnología un reflejo de la sociedad?

Los capítulos que se analizan a continuación tratan la otredad desde perspectivas distintas: la alteridad del yo, el otro como construcción del yo y el otro como enemigo.

Ahora mismo vuelvo:

La alteridad frustrada del otro

Ahora mismo vuelvo es el primer capítulo de la segunda temporada de *Black Mirror*, emitido en 2013. Tiene un reparto muy reducido, ya que narra los inicios de la vida conyugal de la protagonista, Martha, y su pareja, Ash, un *adicto* a las redes sociales, quienes se mudan a la antigua casa de los padres de Ash. Al día siguiente, éste muere en un accidente de tráfico y Martha, incapaz de soportar el duelo, entra en un programa en línea que le permite estar en contacto con su difunto marido. La trama plantea la evolución del personaje de Martha y su superación (o no) del duelo a través de la relación que establece con una simulación digital de Ash. Por tanto, la figura del otro se manifiesta en forma de un androide del marido, que podría ser capaz de suplantar a un humano a través de la identidad virtual de éste, pero concluye en una *alteridad frustrada*. La distopía se presenta en forma de los encuentros y *desencuentros* que

pueden darse en ese tipo de circunstancias y en la imposibilidad de restituir una vida humana con un androide que la simule.

Ahora mismo vuelvo trata de las relaciones de pareja y las nuevas tecnologías como fuerza mediadora entre dos sujetos, solo que “el eje del episodio es la coexistencia futura del hombre y sus imitaciones androides [...], o más exactamente, el proceso de sustitución del humano real por una simulación robótica; simulación que nos sitúa en otro imaginario de inmortalidad” (Ierardo, 2018: 85). El implante es la identidad digital de Ash, que se introduce en el sistema del androide para actuar como la persona que pretende sustituir. El androide recibe el archivo que almacena la personalidad de Ash para asemejarse a él en cuanto a físico, voz y carácter con el propósito de cubrir las necesidades afectivas de Martha. El implante ya no es un pequeño dispositivo de grabación, sino una simulación del “alma digital”, de la identidad en línea de un humano que ya no existe y que se pretende sustituir.

El capítulo puede dividirse en una primera parte que corresponde a los primeros tres encuentros de Martha con el Ash-androide en los cuales Martha identifica y reconoce a Ash en la simulación (“eso es algo que diría él”, “te pareces a él”²) y se adentra en la ilusión de que habla con su marido. La segunda parte consta de tres desencuentros, donde Martha empieza a despertar de esa ensoñación al hacer distinciones recriminatorias contra el Ash-androide en cuanto al Ash real (“él no haría eso”, “no eres bastante él”).

El primer encuentro con la simulación de Ash se da cuando Martha descubre que está embarazada. Ante la imposibilidad de contactar con su hermana y empujada por la soledad y la desesperación de compartirlo con alguien, decide responder a un correo de la aplicación.

MARTHA (CHAT): ¿Eres tú?

SIMULACIÓN (CHAT): Por supuesto que soy yo.

MARTHA (CHAT): Solo estoy aquí para decirte algo. Estoy embarazada.

SIMULACIÓN (CHAT): Vaya. ¿Significa eso que seré papá? Ojalá pudiera estar ahí contigo.³

Esta primera interacción es surrealista ya que, aunque Martha sabe que no es realmente Ash, decide seguir con el juego porque le hace sentir bien. Su reacción es de felicidad,

² Los diálogos de *Black Mirror* que aparecen en este trabajo son una transcripción personal del doblaje castellano de la serie.

³ Ídem. Sin embargo, en este formato irán acompañados del nombre del personaje en mayúsculas.

ya que la simulación ha conseguido disminuir su ansiedad por tener contacto social, además de poder tener esta especie de segunda oportunidad por hablar con la persona que ha perdido. En lo sucesivo va refugiándose en la aplicación para evadirse de la realidad y *desconecta* del resto del mundo para adentrarse en conversaciones con un ente digital. Martha se convierte en *adicta* a las tecnologías. Incluso llega a rechazar llamadas de su hermana por querer pasar más rato conversando con alguien que no existe, aunque no le importa, porque la ignorancia del autoengaño la hace feliz.

El segundo encuentro tiene lugar al escuchar la voz de Ash cuando la aplicación llama a Martha por teléfono. La voz del dispositivo suena idéntica a él, incluso utiliza expresiones características del Ash real, y Martha lo reconoce: “Eso es... esto es... es justo la clase de cosa que diría él”. La ilusión de la compañía de Ash crece al mismo ritmo que crecen las capacidades de la aplicación. A pesar de la evolución del dispositivo, la comunicación oral se vuelve complicada porque excede el patrón comunicativo del robot, por lo que Martha debe enseñarle nuevas expresiones, tanto coloquiales como otras anteriormente empleadas por Ash, para que las vaya integrando como, por ejemplo, el significado de la palabra “encabronarse”, que Martha resuelve respondiendo: “Es una frase que decías, como cabrearse”. En esta escena, como en muchas otras, Martha deja de utilizar la tercera persona para referirse a Ash y pasa a la segunda persona, dirigiéndose al ente digital como Ash. Es un paso que induce a la proximidad entre los dos sujetos, pero también a la paradoja:

MARTHA: Eras intuitivo.

SIMULACIÓN (VOZ): Hablas de mí como si no estuviera.

MARTHA: Perdona.

SIMULACIÓN (VOZ): Es igual. O sea, en realidad no estoy.

Ash no está presente. Su ausencia está siendo invadida por su representación virtual, lo que crea contradicciones en la aplicación. Martha es consciente de que no habla con Ash porque sigue empleando oraciones en pasado, pero el dispositivo pretende ser tan fiel a aquello que simula que quiere otorgar presencia a su identidad virtual en el mundo real, pero no es así. Y no será así.

El tercer encuentro se realiza mediante la corporeidad de la simulación a partir de un androide de silicona que imita el aspecto físico de Ash. Es el ente digital de Ash quien propone esta opción a Martha después de revivir la pérdida de Ash al romperse el teléfono móvil. El encuentro visual, al principio, abruma a Martha y la deja en shock,

muda, manteniendo las distancias, pero “la extrañeza que despierta en Martha esta nueva posibilidad de pasar de las esferas de lo visual y sonoro a lo táctil es en un inicio disipada por un encuentro sexual altamente satisfactorio con el Ash androide, que contrasta con la *performance* sexual fallida de Ash en la primera noche en la casa de campo” (Cánepa, 2017: 134). Martha incluso reconoce que

MARTHA: Te pareces a él en un buen día.

SIMULACIÓN (ANDROIDE): Guardamos las fotos donde salimos guapos.

Incluso el aspecto de Ash en el androide corresponde al perfil virtual, pero no al real. Es un perfil con filtro que mejora al original, pero ya lo hace distinto a éste.

La fidelidad de la simulación, “el funcionamiento de este programa, deja latente el grado de implicación del protagonista masculino en el uso de internet. A todas horas con el teléfono o el ordenador en sus manos. Publicando toda su vida y sus pensamientos” (Benavidez, 2015: 30). Ash es un *adicto*, lo que significa que pasa más tiempo subiendo contenido de su vida a la red que en el mundo real con Martha. Cada vez que su mujer intenta entablar una conversación con Ash, él está absorto en su teléfono móvil: “Te pierdes dentro de ese chisme. Te abduce”.

“La satisfacción inicial de Martha con el Ash simulado, para poder paliar el dolor causado por su ausencia, pronto desaparece cuando Martha se da cuenta de que la réplica únicamente consigue imitarle, pero no consigue sustituirle.” (Díaz, 2014: 596). Por eso, en este punto, empiezan los desencuentros. El primero se establece en la comunicación. Los que al principio eran errores de comprensión tolerables para Martha se convierten en un verdadero infierno. Además, todo diálogo es en clave ama-siervo, porque el androide siempre hace explícito su deseo de complacer a Martha, por lo que la trata más como clienta que como pareja: “¿Puedo hacerte un café?”, “¿Me permites esto?”, “No lo haré más, si es lo que deseas”.

El segundo desencuentro se produce cuando el androide no es capaz de imitar ciertos comportamientos humanos como comer, dormir y respirar, por lo que Martha le pide que finja. Sin embargo, enseguida lo encuentra insoportable, porque “se nota que estás fingiendo”. El tercer desencuentro se desenvuelve en su primera discusión, una antítesis de los tres primeros encuentros en los que Martha reconocía a Ash en las simulaciones. Aquí es todo lo contrario. Martha recrimina al androide que “él no haría esto”, “él hubiera dicho esto”, “Ash discutiría” y “no eres lo bastante él”. El androide en algunos

aspectos es una versión mejorada del Ash real, pero no es auténtico, solo es una parte de él que quizá corresponde a su personalidad, pero no en su totalidad. En el Ash real,

“es la propia imperfección de este la que le confiere singularidad como persona, y lo que lo distingue de su réplica que se nos representa como similar y al mismo tiempo como distinto. Las respuestas mecánicas del Ash-androide, desprovisto de ironía, humor y obstinación, es decir de emoción y afecto, únicamente dirigidas a complacerla, pronto se hacen insufribles para Martha” (Cánepa, 2017: 134)

El vacío que presenta el *alter ego* digital de Ash no se reduce a la condición de máquina del androide, también interviene un factor humano. La confección de la identidad digital, es decir, la información que Ash sube a Internet, es una selección de recortes de su vida, realizados para mejorar ciertos aspectos de la misma de cara al universo de *la nube*. Este hecho se muestra en la primera escena en la que aparecen Ash y Martha en la casa. Ash fotografía con su móvil un retrato analógico suyo de pequeño y lo sube a Internet.

MARTHA: ¿Qué haces?

ASH: Compartiendo esta foto. Para la gente será divertido.

MARTHA: No es graciosa, es tierna.

ASH: Créeme. Aquel día no fue tierno. Habíamos ido a un Safari Park, la primera salida después de la muerte de Jack. Había monos por encima del coche y nadie decía nada. Mamá conducía por primera vez. Cuando bajé a la mañana siguiente, habían desaparecido de ahí las fotos de Jack, las subió al ático. Así afrontaba las cosas. Y luego cuando murió papa, arriba con sus fotos. Solo dejó ésta aquí. Su único hijo con una sonrisa fingida.

MARTHA: Ella no sabía que era fingida.

ASH: Quizá eso sea peor.

Esta conversación anticipa por qué el androide de Ash no puede sustituirle. La ironía en el comentario “Qué gracioso” del androide al ver el retrato del pequeño Ash evidencia la diferencia entre la simulación y la realidad, ya que reacciona tal y como predijo el verdadero Ash. Y es que todo lo que se comparte en la red no es parte de uno, sino de una identidad digital que crea el sujeto a conciencia, seleccionando la información, retocándola y haciéndola más atractiva para los demás. Se comparte la vida no para sí mismo, sino para los otros. “Ellos” encontrarán la fotografía graciosa porque no conocen la historia que hay detrás. Es más, esa es la intención de Ash, ya que no está interesado en la historia, sino en la exterioridad de la foto, aquello que se percibe desde fuera y que resultará gracioso para los demás. El retrato antológico es una antítesis de la actual adicción a las *selfies* porque no son “otra cosa que la marcha en vacío de un yo narcisista que se ha quedado solo. En vista del vacío interior uno trata en vano de

producirse a sí mismo. Pero lo único que se reproduce es el vacío. Los *selfies* son el yo en formas vacías” (Han, 2017: 45). Por tanto, se entiende que el androide es una forma vacía de la identidad de Ash. Es un *selfie* más, por lo que, al final del episodio, es evidente que “la simulación de Ash se convierte entonces en una evocación del Ash pasado y no su reemplazo tecnológico y, como consecuencia, pasa a compartir el espacio con las fotografías, vídeos y diarios, con las representaciones del pasado” (Díaz, 2014: 597).

En definitiva, este capítulo presenta la imposibilidad de establecer una relación afectiva con un *alter ego* androide a modo de simulación de una vida humana. En primer lugar, porque un androide, por muy fiel que replique a un ser humano, nunca podrá atender a sus complejidades psíquicas. En segundo lugar, y de más interés para este trabajo, porque la identidad digital de un sujeto es un reflejo vacío de sí mismo. En términos de Platón, el Ash-androide es “una copia de la copia”. Además, Martha hace un uso erróneo de la aplicación, ya que cada vez la presencia de la simulación es más notable y, contrariamente a lo que debería ser, se hace más presente a la simulación fallida de Ash, lo que le crea dependencia. Es más, Martha en numerosas ocasiones rechaza el contacto con su hermana, quien la llama a su casa e incluso la visita en su casa, pero el encuentro incomoda Martha. La simulación sustituye las relaciones sociales reales de Martha al igual que sucedía con Ash y su adicción a las redes sociales.

Caída en picado:

Construcción, deconstrucción y destrucción del yo y el otro

Caída en picado (2016) es el capítulo más emblemático de la serie *Black Mirror*. Su protagonista, Lacie, vive obsesionada con su físico y su condición social, ya que la suya es una sociedad regida por los prejuicios. Mediante la tecnología del “grano”, los personajes viven en un sistema donde la interacción social se reduce al intercambio de puntuaciones de hasta cinco estrellas que determina el estatus social de cada sujeto. De este modo, los otros construyen y forman los valores sociales del colectivo a la vez que la personalidad del individuo. Sin embargo, la excesiva tecnología que media entre las relaciones sociales las acaba reduciendo a meros intercambios sociales con el propósito de mantener una estabilidad social y económica.

En la sociedad donde vive Lacie “todos se parecen a todos, se visten como todos y sonríen como todos. En este universo, toda la negatividad, todo ocultamiento del mundo, ha sido abandonado y cada espacio cotidiano es convertido en algo público, evaluable, calificable por los demás” (Roncallo-Dow y Mazorra-Correa, 2017: 182). Entre ellos intercambian gestos amables y se despiden encendiendo sus móviles para puntuar la interacción que ha tenido lugar. De todas las ponderaciones, el “grano” hace una media correspondiente al grado de sociabilidad de cada individuo. Para obtener estrellas, los usuarios también recurren a subir a la red anécdotas y experiencias en modo de fotografías y vídeos, por lo que toda interacción social se expone y enjuicia, hecho que propicia un sistema transparente “donde lo otro no tiene lugar” (Han, 2013: 23). Todo está al descubierto: todos pueden acceder al perfil de todos. Los comportamientos se acaban igualando y se merman las interacciones sociales con el único fin de obtener una buena puntuación, lo que deriva en una carencia real de las experiencias humanas que se transforman en una conducta protocolaria social del agrado. “Cada uno es según la calificación de las acciones, gestos y actitudes de los otros. El valor propio es una construcción colectiva: depende de los números o calificaciones de los individuos se imponen entre sí” (Ierardo, 2018: 123). De esta manera, toda actividad humana se expone a ser puntuada y, consecuentemente, contribuye a la concepción de la identidad de cada sujeto. Este fenómeno se corresponde en psicología social a la metáfora del *espejo social*. Ésta

“nos propone que solo podemos concebirnos como creemos que la gente nos concibe. Construimos nuestra identidad, en buena medida, condicionados por las expectativas que los demás han depositado en nosotros. Por eso, podemos afirmar, que tenemos una imagen especular de nosotros mismos. Esta imagen puede deformarse por procesos externos de espectacularización o de presión social. Pero también por procesos internos de autosublimación o autoculpabilización” (Cooley, 2017: 87-88)

Es decir, el individuo necesita de la opinión de los otros para construir su personalidad y concebirse a sí mismo. En *Caída en picado*, la tecnología del “grano” junto con las redes sociales explota este fenómeno hasta sus últimas consecuencias, creando una dependencia del sujeto a los prejuicios, ya que éstos, al materializarse en un valor puntuable, ejercen una presión social. Es el caso de Lacie, quien basa su vida social siendo consciente de la mirada de los otros. Consecuentemente, su identidad es un constructo social basado en los prejuicios. Este sistema produce “un temor al poder que el otro tiene sobre uno a través de su puntuación” (Ierardo, 2018: 124) hasta tal punto que el otro es considerado por encima de uno mismo, por tener la capacidad de premiar

o castigar el comportamiento de uno mismo y, por tanto, de acarrearle consecuencias a su persona en cuanto a su estatus social. Al hacer encajar al otro en uno mismo, se suprime la distancia entre individuos, la otredad deja de existir para dar paso a lo igual, ya que, al querer hacer encajar al otro dentro de un modo de ser, se le excluye de toda otredad, construyendo así un modelo de identidad colectiva donde *reina lo igual* (Han, 2017: 9). El mensaje implícito del puntaje es que “cuanto más te parezcas a mí, cuanto más me agrades dentro de mis expectativas, más estrellas te daré”, con lo cual ser una copia del otro garantiza su aceptación. Ya no hay lugar para la otredad, ni siquiera para lo semejante: es el reino de lo igual. La supresión de la otredad comporta que el rostro que para Lévinas funcionaba a modo de reconocimiento del otro y de su debilidad, se concibe como un aparador de uno mismo en el que la sociedad puede saber la ponderación de cada uno. Al inicio del capítulo Lacie sonrío frente al espejo y éste le devuelve su reflejo. Su rostro aparece enmarcado junto con su nombre y una ponderación (4.2). Lacie se mira en el espejo, pero no se ve a sí misma. Contempla y ensaya una *faz* que ofrece a los demás, un *perfil* que le interesa que vean los otros. Así es como el rostro deja de constituir “el primer referente para relacionarnos con el otro” (Martínez-Lucena, 2017: 245-246) y se transforma en un escaparate de uno mismo, una *faz*. Si el rostro es la metáfora de reconocimiento del otro en Lévinas, la *faz* es una parte del rostro que ha pasado por un filtro de pulimentado, “la *faz* es el rostro hecho transparente” (Han, 2017: 31). Es decir, es producto de aquello que el sujeto selecciona de sí para presentarse en una sociedad en la que, “ante el juicio constante de los demás y el observar el mundo mediados por la pantalla ocular, se hace imperiosa la necesidad de vernos bien ante la mirada del otro. Esto impide todo lo que sea diferente (Han, 2013; 2017⁴), impide todo disenso y se convierte en una pesadilla totalitaria” (Roncallo-Dow y Mazorra-Correa, 2017: 182).

El capítulo se centra en la caída del estatus social de Lacie al obsesionarse por ascender socialmente a toda costa. Su día a día de es mantener numerosas interacciones sociales con varios personajes que puntúa y la puntúan. Hasta que llega el día en que Lacie necesita urgentemente conseguir una ponderación más alta para comprar una casa fuera de su alcance. Para ello ingresa en un programa de asesoría social llamado *Reputelligent* con el propósito de que la ayuden a maximizar su popularidad:

⁴ Se hace referencia a los dos títulos de Han que aparecen en la bibliografía de este Trabajo: *La Sociedad de la transparencia* (2013) y *La expulsión de lo distinto* (2017)

REPUTELLIGENT: Si nos fijamos en sus números, su arco de popularidad es muy sólido, con una trayectoria muy fuerte. Centrémonos en las últimas 24 horas. Ve, incluso... ¿qué es eso? ¿A las 8:40 de la mañana ya está en redes sociales? Es un pico muy bueno. [...] Veamos su esfera de influencia. Buena periferia. Gusta a los desconocidos, eso suma. Gran círculo interior, es bueno. [...] Hay mucho que hacer, pero 4,5 es muy factible. [...] Necesitaría un turbo. La mayoría de sus interacciones se limitan a su círculo interior y son principalmente, perdón el término, personas de nivel bajo. Su círculo exterior es igual, tiene muchas cinco estrellas recíprocas del sector servicios, pero poco más. Por lo que puedo ver aquí. Le vendría bien un empujón justo ahí. Lo ideal son posts positivos de personas de calidad. Si impresiona a gente de nivel alto, ganará velocidad en su arco. Ese es el turbo.

Las amistades, las relaciones se estudian fríamente como números, cálculos y estadísticas para lograr un nivel social superior. Asimismo, a dichas estrellas se les concede un valor según quien las dé, siendo las estrellas de gente de calidad las que tienen un peso mayor en el momento de regular la ponderación del sujeto. La sociabilidad se convierte en la nueva forma de economía. Lacie, junto con la sociedad, es una “consumidora de amistad” (Sennett, 2012: 206), ya que su imagen es un recurso para agradar y obtener las cinco estrellas. Es decir, es un mecanismo de actuación para complacer a los demás y beneficiarse de ello. El encuentro con el otro ya no denota un reconocimiento social, sino un reconocimiento de clase. La sociabilidad se convierte en un método para mantener el propio estatus social. Para ello, las estrellas son la nueva forma de crédito que convierte la interacción social en pura economía. Lacie se gana la vida de su imagen y carisma en un mundo capitalista de lo social.

“La reducción de las personas a una cantidad de estrellas (cuantificación), conlleva, a la vez, una forma de alienación. [...] Lo humano se aliena, o se hace algo extraño o ajeno a sí mismo.” (Ierardo, 2018: 125), es decir, todo gesto y toda imagen se vuelven huecas y conforman una sociedad vacía, movida por la hipocresía y la interacción social carente de afectividad para obtener a cambio las estrellas necesarias para el mantenimiento del estatus quo. Lacie vive esa gran mentira de la hipocresía social y se obsesiona con este sistema. Trata de ser agradable con todo el mundo, incluso demasiado, fingiendo alegría por su trabajo actual y regalando comida a la “gente de calidad”. Su gran oportunidad se presenta con ocasión de la boda de Naomi, la mejor amiga de la infancia de Lacie. Su presencia como dama de honor frente a una lista de invitados de “gente de calidad” es el turbo que necesita. Sin embargo, el viaje de camino a la boda se convierte en el estrepitoso descenso social que la llevará a tocar fondo. Lacie tiene una serie de encuentros sociales infortunados que le hacen perder décimas de su puntuación.

Además, en el aeropuerto pierde los nervios, por lo que la autoridad de allí interviene penalizándola con menos puntos aún:

AUTORIDAD: Bien. A ver, para restaurar la calma y con mi autoridad como seguridad urbana, le bajo un punto completo como medida preventiva. Es una medida temporal. Su puntuación será normal en 24 horas. Durante ese periodo de prueba, todas las puntuaciones a la baja se multiplicarán por dos. Recomendamos que evite cualquier interacción. Por favor, salga del aeropuerto inmediatamente.

A causa de este sistema, lo distinto, aquello que altera el orden de lo igual, puede ser motivo de exclusión social. La puntuación restante limita económicamente a Lacie. Ni siquiera tiene acceso a un coche de alquiler decente. Ante su situación, la sociedad le da la espalda, además de puntuarla negativamente. El único personaje que accede a ayudarla es una camionera, Susan, quien tiene un 1.4, por lo que Lacie, aun movida por sus prejuicios, no acepta su oferta. Finalmente, no le queda otra opción que subir al camión y conocer el modo de vida de Susan

SUSAN: ¿Cotilleando mi perfil a ver si soy peligrosa? Me pasa mucho. Una 1,4 debe ser una psicópata antisocial. ¿Parece...?

LACIE: Parece normal.

SUSAN: Gracias. ¿Y a ti qué te ha pasado? Eres una 2,8 pero no pareces una 2,8.

LACIE: Me han bajado un punto en el aeropuerto por gritar y me han puesto en doble daño.

SUSAN: ¿Cómo te has sentido?

LACIE: Horrible

SUSAN: Digo por gritar

LACIE: No sé, estaba enfadada. Y mira el resultado. Pero si puedo llegar a la boda y doy el discurso, no harán caso del 2,8. Voy a su boda, y si lo hago bien, son un 4 alto, eso aumentará mi velocidad de arco y cuando me quiten el castigo de un punto, mi media se disparará y... sí, todo irá bien.

SUSAN: Dios, me recuerdas a mí. Ahora no. Yo era un 4,6 antes. Vivía para eso. Cuánto trabajo. Hace 8 años, Tom, mi marido, pilló un cáncer. Era de páncreas y muy jodido. Los síntomas aparecieron tarde.

LACIE: Lo siento mucho.

SUSAN: No me conoces, así que no lo sientes de verdad. Solo estas incómoda porque te estoy soltando un rollo sobre el cáncer. En fin, le di cinco estrellas a todos los médicos, las enfermeras, todos los expertos y asesores que vimos. Din, din, din. Pero al cáncer le daba igual y no dejaba de crecer. Un par de meses después nos hablaron de un tratamiento experimental muy caro, muy exclusivo. Hice todo lo que pude por conseguirle una plaza. Tom era un 4,3. Le dieron su plaza a un 4,4. Y cuando murió, pensé: a la mierda. Empecé a decir lo que quería cuando me daba la gana. Lo soltaba de golpe. A la gente no le gusta eso. Es increíble lo rápido que caes cuando empiezas a hacer eso. Resultó que a mis amigas no les gustaba la sinceridad. Me trataban como si me hubiese cagado encima de su mesa. Pero, dios mío, qué bien sentaba. Machacar a esos cabrones era como quitarse unos zapatos apretados.

LACIE: No puedo quitarme los zapatos y andar descalza o algo así. [...] Mire, usted ya tenía algo en su vida. Cosas reales y buenas. Lo perdió todo y lo siento. Y ahora no le queda casi nada que perder, pero yo aún ni siquiera tengo algo digno de perder, todavía no. Sigo luchando por eso.

SUSAN: ¿Y qué es eso?

LACIE: No sé. Suficiente para estar contenta. Mirar a tu alrededor y pensar... bueno, estoy bien. Poder respirar sin sentir como que... pero eso está lejos, como muy, muy lejos. Y hasta que llegue ahí debo jugar a los numeritos. Todos lo hacemos. En eso estamos. Es como funciona este puñetero mundo.

Susan es un personaje que ha tomado la decisión de vivir al margen del sistema de puntuación porque “en la sociedad de la paranoia del puntaje, la inautenticidad es ley implícita. Quienes más altas calificaciones acumulan, son los más eficaces en el arte del fingimiento y lo inauténtico. Por el contrario, quienes más se liberan de las apariencias tienen menos puntaje y mayor autenticidad” (Ierardo, 2018: 126). La sociabilidad pasa así a un segundo plano, al igual que la sinceridad. Ésta deja de ser un valor moral y se convierte en una actitud que puede perjudicar al sujeto, derivando en la pérdida de estrellas. Para evitarlo, el individuo flagela su personalidad, se merma a sí mismo y pone límites a su comportamiento. De esta manera, “la expulsión de lo distinto pone en marcha un proceso destructivo totalmente diferente: la *autodestrucción*” (Han, 2017: 10). Lacie se olvida de sí misma porque vive por el “qué dirán” más que por la liberación que le produce enfadarse y gritar, reír cuando no toca, por ser auténtica. Esta es la realidad por la que finalmente opta Lacie al saber que Naomi también actuaba conforme al sistema de puntaje y que no le importa nadie salvo su reputación.

NAOMI: No vengas. No te quiero aquí. No sé qué está pasando, pero una 2,6 no puede venir.

LACIE: Es solo temporal. Pero eso no cambia nada. Puedo dar el mismo discurso. Está don trapitos...

NAOMI: ¿Has visto la lista? Son todos 4,5 o más. Fliparían con una 2,6. No voy a dejar que me puntúen mal. No he bajado de 4,7 en seis meses

LACIE: Pero... me has invitado. Dijiste que querías a tu amiga de siempre

NAOMI: Cuando te lo pedí eras un 4,2, ¿vale? Y un antiguo vínculo con un cuatro bajo en una reunión de este calibre funcionaba de maravilla en las simulaciones que hicimos. Se preveía una subida de 0,2 mínimo. Pero ahora no llegas a 3. Lo siento. Eso baja demasiado las cosas. Eso nos deja en muy mal lugar a nosotros.

LACIE: ¿Entonces solo son números para ti?

NAOMI: Corta el rollo. Eran números para las dos. Tú querías esos súper votos, no lo niegues. Porque no puedes conseguirlos por tu cuenta, no nos engañemos.

Se descubre aquí la cruda realidad del sistema de puntuación. Las amistades son meros trámites para la transacción del valor social y económico de las estrellas. El otro existe para moldear al sujeto y subyugarlo a su juicio ético y viceversa.

En definitiva, en este capítulo las acciones y pensamientos de la sociedad de Lacie son vacíos, conformando una construcción identitaria digital vacía (como ya vio en *Ahora mismo vuelvo*). Además, la existencia se reduce a los prejuicios de los otros, que ponderan y transmiten su rechazo o aceptación del sujeto a través de *likes*. Consecuentemente, la concepción del yo transmuta a un espejo del otro, propiciando así la supresión de la otredad como ente distinto y/o contrario al yo. Los rostros de esta sociedad funcionan a modo de escaparate, al igual que la máscara de Laín, proyectan una imagen del sujeto que no corresponde con la realidad pero sí con el modelo de conducta social de lo igual.

La ciencia de matar:

La concepción del otro como enemigo

La ciencia de matar (2016) es un episodio bélico-tecnológico que busca el exterminio de una especie invasora que amenaza con la extinción de la humanidad. Stripe, el protagonista, es un soldado que, al igual que su pelotón, lleva instalado un dispositivo en la mente llamado "Máscara" (nombre curioso) que le permite emprender sus misiones de combate. La novedad de esta nueva arma es que va incorporada con una extremidad más. El episodio aborda la concepción del otro como un enemigo inhumano y sus implicaciones éticas.

El capítulo trata de la manipulación de la guerra a través de la concepción subhumana del otro, del enemigo. Se realiza a través de la Máscara, un dispositivo que "se implanta y se funde con el cuerpo para mejorar las habilidades de combate" (Ierardo, 2018: 130) a la par que distorsiona los sentidos de sus portadores y su percepción del entorno. La Máscara deshumaniza a los soldados al desproveerlos de sus sentidos y suprime la percepción y el reconocimiento del otro alterando su rostro, dándole al enemigo un aspecto y comportamientos inhumanos y peligrosos. Es decir, la manipulación consiste en la deshumanización de los dos bandos. Por un lado, la Máscara convierte al soldado en una máquina perfecta de matar a causa de la carencia de sentidos que le permitan reconocer al otro como un semejante. Por otro lado, las cucarachas son concebidas

como seres monstruosos, ajenos a lo humano. Además, las persigue un discurso de odio en el que son descritas como seres peligrosos para la supervivencia de la humanidad:

MEDINA: Ellas no tienen la culpa de ser así, no han pedido esto. Pero esa mierda que llevan en la sangre, esa enfermedad que transportan, a eso le da igual la santidad de la vida. Ni el dolor de quien más pueda sufrir. Si no paramos a las cucarachas en 5, 10, 20 años, seguirán naciendo niños así y entonces, procrearán. Y así sigue el ciclo del dolor. Esa enfermedad... Y podría haberse evitado. Cada cucaracha que salve hoy, condenará a muchas personas a la desesperación y a la miseria mañana. No puede seguir viéndolas como humanos. Es un sentimiento comprensible, lo reconozco, pero equivocado. Debemos eliminarlas para que la humanidad siga en este mundo. Esa es la pura verdad. Hay que hacer sacrificios.

Contrariamente a la supresión de la otredad de *Caída en picado*, la manipulación de *La ciencia de matar* pretende imponer una distancia tan abismal entre el yo (nosotros) y los otros que hace imposible cualquier encuentro y reconocimiento. El otro pasa a ser “lo otro” completamente distinto y, por tanto, una amenaza para el yo (nosotros).

El rostro es el elemento fundamental del capítulo, ya que la presencia o ausencia de éste determina la concepción ética que se tiene del otro (Lévinas, 2002: 217). En *La ciencia de matar* la manipulación del rostro, priva al soldado de toda empatía hacia el enemigo y matarlo no le produce ningún remordimiento. De hecho, Stripe llega a sentir euforia al eliminar a una cucaracha y se ensaña con su cadáver porque aún no lo considera asesinato, solo un sacrificio por el bien de la comunidad. La Máscara suprime el rostro del otro, lo que comporta que los soldados sean más efectivos al carecer de empatía. La Máscara facilita el asesinato porque se practica desde la ignorancia de que, detrás del filtro del horror, hay una persona.

ARQUETTE: ¿Y sintió... algo? [...] Emocionalmente.

STRIPE: Nada. Es decir, fue rápido, en defensa propia. Supongo que sentí, ya sabe, alivio.

ARQUETTE: ¿Solo alivio? Es normal experimentar otros sentimientos también. Momentos de... euforia incluso.

STRIPE: Sí, supongo. No sé, pensaba que sentiría... no lo sé

ARQUETTE: ¿Algo más?

STRIPE: Sí, como arrepentimiento, o algo así, pero no lo sentí.

ARQUETTE: Así que lo volvería a hacer.

STRIPE: Sí, claro.

Sin embargo, durante la pelea, la cucaracha consigue desprogramar la Máscara de Stripe y “ocurre así el primer cambio o desprogramación del sujeto en transformación; el primer desmontaje de una maquinaria que aísla al soldado de la realidad. Pero esto va de

la mano de la segunda desprogramación inesperada y peligrosa: el descubrimiento de la identidad real del enemigo” (Ierardo, 2018: 131). Stripe empieza ser consciente de la manipulación y el engaño. Su verdadera misión no es salvar a la humanidad de una especie invasora portadora de enfermedades, sino ser partícipe de un genocidio a escala mundial.

Sin la Máscara la reacción de Stripe ante la muerte de las cucarachas es distinta. Ahora puede oler la sangre, oír los gritos de sus víctimas, ver la cara de su “enemigo”. En esta escena, mientras Raiman dispara eufórica a las cucarachas, se emplea un recurso fílmico por el que el espectador oye los gruñidos de las criaturas, pero los cuerpos inertes que caen al suelo tras los disparos son de civiles. Los gruñidos empiezan a desaparecer para dar paso a una mujer gritando y sollozando en un idioma desconocido, pero que el espectador reconoce como un sonido humano. “El enemigo no es lo Otro. Es un semejante. La cucaracha, el “enemigo”, la construcción virtual, se convierte en otro ser humano” (Ierardo, 2018: 131). Su encuentro con Catarina, una mujer con acento extranjero, le enfrenta a la realidad. Sin el filtro, la reconoce como ser humano y le permite entablar una conversación con ella:

CATARINA: ¿Me ves cómo soy? ¿No [me] ves [como una] cucaracha?

STRIPE: No lo eres. Las cucarachas son...

CATARINA: Feas.

STRIPE: Las cucarachas no hablan.

CATARINA: Vosotros no podéis oírnos.

STRIPE: ¿De qué cojones me hablas?

CATARINA: Tus implantes, tus implantes militares...

STRIPE: ¿La Máscara?

CATARINA: Os lo meten en la cabeza para luchar y cuando funciona nos ves como otra cosa. [...]

STRIPE: ¿Sois cucarachas? Pero yo las he visto. Y son unos putos... como...

CATARINA: ¿Animales?

STRIPE: Monstruos. Los he visto...

CATARINA: Los implantes te hacen ver eso.

Stripe descubre que el objetivo siempre ha sido aniquilar a todos los seres humanos que un gobierno supremacista tiene intención de erradicar, como si se tratase de una plaga, de cucarachas. En el último diálogo del capítulo entre Stripe y Arquette, éste obliga al soldado a reexaminar el primer encuentro que tuvo con las cucarachas, pero ahora sin el filtro que lo protegía de sentir cualquier tipo de remordimiento. El acto de heroísmo se convierte en un asesinato a sangre fría.

STRIPE: Todo es mentira. Las cucarachas son como nosotros.

ARQUETTE: Claro que sí. Por eso son tan peligrosas. Los humanos tenemos mala reputación, pero sentimos empatía por nuestra especie, es decir, no queremos matarnos entre nosotros. Cosa que es buena... hasta que tu futuro pasa por aniquilar al enemigo. No sé si estudiaste historia en el colegio. Hace muchos años, te hablo de principios del siglo XX, casi ningún soldado disparaba su arma, y si lo hacía apuntaba por encima de la cabeza de su enemigo, lo hacían a propósito. Ejército británico, primera Guerra Mundial: el brigada se paseaba por la fila con un palo pegando a sus hombres para que disparasen. Incluso en la segunda Guerra Mundial en combate solo entre el 15 y 20% apretaban el gatillo. La suerte del mundo en juego y solo el 15%abría fuego. ¿Qué te dice eso? Pues, bien, a mí me dice que la guerra hubiera acabado antes si le hubieran echado más huevos. Y nos adaptamos. Mejor entrenamiento, mejor forma física. Luego llegó Vietnam, y el porcentaje de tiros subió al 85%. Muchas balas, pero pocas muertes. Y los que sí mataban a alguien, volvían a casa con la cabeza hecha un lío, y así siguieron las cosas hasta que llegó la Máscara. Porque la Máscara es la mejor de las armas militares. Ayuda con la información, la puntería, la comunicación, la forma física. Es más fácil apretar el gatillo cuando apuntas a un monstruo. Y no es solo la vista, se ocupa también de otros sentidos: no oyes los gritos, no hueles la sangre y la mierda.

STRIPE: Son seres humanos

ARQUETTE: ¿Tienes idea de la cantidad de mierda que tienen en su ADN? Mayor ratio de cáncer, distrofia muscular, esclerosis múltiple, coeficiente intelectual bajo, tendencias delictivas desviaciones sexuales... Está todo ahí, los análisis lo prueban ¿Es lo que quieres para la nueva generación?

Es decir, la efectividad de la guerra depende de la empatía que sienten los soldados por el enemigo. Al ser un otro semejante al que pueden reconocer y con el que pueden identificarse, los remordimientos y la culpa los pone contra la pared. Así, pues, la filosofía de la Máscara es “ayudar a asesinar, sin culpa ni dudas. Se puede aniquilar mejor cuando el enemigo es subhumano, bestial, aberrante.” (Ierardo, 2018: 129).

En definitiva, este capítulo expone las consecuencias de no reconocer al otro, convirtiéndolo así en “lo otro” distinto, en un enemigo. La Máscara deshumaniza la percepción del otro y deshumaniza a su portador al inhibir sus capacidades más humanas como la empatía. En términos de Laín, el dispositivo funciona como una doble máscara porque distorsiona el rostro del otro convirtiéndolo un monstruo, evitando así cualquier encuentro; y porque dicha Máscara sirve de escudo a modo de justificación frente a la masacre que llevan a cabo las fuerzas militares.

Conclusiones y valoraciones finales

En definitiva, el concepto de la otredad es esencial en la serie *Black Mirror*. Cada capítulo explora a través de recursos distintos tres distopías donde el encuentro entre el protagonista y el otro no tiene lugar o es deficiente. Las tecnologías que presenta la serie, por muy futuristas, desarrolladas y complejas que sean, no alcanzan a solucionar la problemática del otro que se ha dado desde tiempos inmemorables. Es más, la reflexión final de la serie es que la tecnología mejora la interacción social en cuanto a estar conectados, pero merma la interacción a la par que las capacidades humanas. Las nociones de encuentro, identidad y comunicación dentro de la dimensión de lo digital se transforman radicalmente en nuevas formas de concebir la sociabilidad.

La investigación sobre otredad digital es una cuestión que no solo se queda en el ámbito filosófico y que tiene una proyección de futuro muy vasta. El desarrollo de nuevas tecnologías ha sido exponencial en los últimos diez años, además de que cada aplicación y cada red social, es una nueva forma de comunicación y, por tanto, otra forma de encuentro (o desencuentro) más.

Bibliografía

BENAVIDEZ DI VELTZ, L. (2015), *Innovación narrativa: la crítica social en Black Mirror*, Gandia: Universidad politécnica de Valencia.

DÍAZ GANDASEGUI CORREO, V. (2014), *Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información*. Revista Teknokultura, Vol. 11(3), 583-606.

HAN, B. (2013), *La Sociedad de la transparencia*, Barcelona: Herder.

HAN, B. (2017), *La Expulsión de lo distinto: percepción y comunicación en la sociedad actual*, Barcelona: Herder.

IERARDO, E. (2018), *Sociedad Pantalla. Black Mirror y la tecnoddependencia*, Buenos Aires: Continente.

LAÍN ENTRALGO, P. (1968), *Teoría y realidad del otro II: Otredad y proximidad*, Madrid: Revista de Occidente.

LÉVINAS, E. (2002), *Totalidad e infinito*, Salamanca: Sígueme.

MARTÍNEZ-LUCENA, J., BARRAYCOA, J. (eds.) (2017): *Black Mirror. Porvenir y tecnología*, Barcelona: UOC

- BARRAYCOA, J. (2017), ««El himno nacional»: la ruptura de la imagen de la realidad», en *Black Mirror. Porvenir y tecnología*, pp. 87-100.
- CÁNEPA KOCH, G. (2017), «Tecnologías del duelo en «Be Right Back»», en *Black Mirror. Porvenir y tecnología*, pp. 127-141.
- MARTÍNEZ-LUCENA, J. (2017), «Distopías de guerra. Rostridad y tecnología en «Men Against Fire»», en *Black Mirror. Porvenir y tecnología*, pp. 243-255.
- RONCALLO-DOW, S., MAZORRA-CORREA, D. (2017), ««Nosedive»: la pornografía suicida de *Black Mirror*», en *Black Mirror. Porvenir y tecnología*, pp. 181-196.

RUIZ DE LA PRESA. J. (2007-8): *Alteridad. Un recorrido filosófico*, Tlaquepaque, Jalisco: ITESO.

VÁZQUEZ ATOCHERO, A. (2008): *Ciberantropología: cultura 2.0*, Barcelona: editorial UOC.

Webgrafía

ORELLANA, J. C. (2016): *Las interesantes implicaciones filosóficas de Black Mirror (3era temporada)*, Hipertextual, en <https://hipertextual.com/2016/11/implicaciones-filosoficas-black-mirror> (última consulta: 6 junio 2018)