

TRABAJO DE INVESTIGACION FINAL

La distópica *Black Mirror* como escenario de la teoría crítica sobre el avance tecnológico

Autor/es:

Marino, Juan Manuel – LU: 1081349

Carrera:

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Tutor:

Lic. Stecconi, Natalio

Año: 2018

RESUMEN / ABSTRACT

Black Mirror es la primera gran serie televisiva que se sumerge en el género distópico avocándose al aspecto tecnológico, explorando su avance. Allí se plantea un escenario de alto desarrollo en esa materia, y se exponen desde la ficción diversas posibilidades de transformación. Algunas de ellas giran en torno al vínculo hombre - tecnología, las relaciones de poder, con los medios, y los vínculos sociales, entre otros, pudiéndose provocar situaciones extremas e impensadas para la concepción actual de la sociedad.

Este trabajo tuvo como objetivo analizar a *Black Mirror* desde la lupa de la teoría crítica avocada al avance tecnológico en el posmodernismo, para poder determinar si esta serie podría comportarse como un reflejo de esas ideas.

Black Mirror is the first TV series which deepens into the dystopian genre, focusing on the technological aspect and exploring its advance. It presents viewers with a scenario which shows a significant development in the field. Through fiction, it exposes a diversity of possibilities of transformation. Some of them revolve around the link between men and technology, power relations, the mass media and social bonds, among others, which may cause extreme and unimagined situations for the conception of today's society.

This work aimed at analyzing Black Mirror from a critical theory, oriented towards technological advance in postmodern societies, in order to determine whether the series could reflect those ideas.

PALABRAS CLAVE

Black Mirror - Crítica - Distopía - Tecnología - Sociedad - Poder - Relaciones Sociales.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. TEMA	3
1.2. PROBLEMA	3
2. OBJETIVOS	6
2.1 GENERAL	6
2.2 ESPECÍFICOS	6
3. MARCO TEÓRICO	7
4. MARCO REFERENCIAL	18
5. DISEÑO METODOLÓGICO	21
6. ANTECEDENTES	23
7. DESCRIPCIÓN DEL CORPUS	25
8. DESARROLLO	40
8.1. CAPÍTULO I: INMERSIÓN TECNOLÓGICA EN LA SOCIEDAD	40
8.2. CAPÍTULO II: PODER Y ÉTICA EN LA SOCIEDAD TECNOLÓGICA	52
8.3. CAPÍTULO III: MEDIOS Y REALIDAD	62
8.4. CAPÍTULO IV: RELACIONES HUMANAS E IDENTIDAD	69
9. CONCLUSIÓN	78
10. BIBLIOGRAFÍA	81
10.1 PUBLICACIONES IMPRESAS	81
10.2 SITIOS ELECTRÓNICOS EN LÍNEA	82

1. INTRODUCCIÓN

1.1. TEMA

La distópica *Black Mirror* como escenario de la teoría crítica sobre el avance tecnológico.

1.2. PROBLEMA

El siglo XXI está atravesado por grandes cambios sociales en medio de un avance constante de nuevas tecnologías que cada día nos sorprenden por sus posibilidades y facilidades en cuanto a la transformación de los estilos de vida y de comunicación entre las personas. Estos productos nos modifican a diario y generan fenómenos inesperados tiempo atrás, por lo que a futuro podemos entender que los resultados no dejarán de sorprender.

En los géneros distópicos se plantea un mundo ideal que esconde un modelo político, social y moral siniestro. Como parte del género de ciencia ficción, las distopías hablan del futuro, pero también del presente, representando aquel porvenir no deseado en la actualidad.

En *Black Mirror* se complementa este género con el fenómeno de la tecnología avanzada. Se plantea una sociedad que ya no puede reconocerse sino en una imagen extrema y distorsionada de sí misma (el “espejo negro”), en donde la preponderancia del fenómeno tecnológico provoca diferentes situaciones impensadas, de carácter extremo, que se contraponen con los aparentes beneficios que dicho desarrollo acarrea.

Este futuro posible es el escenario sobre el cual *Black Mirror* trabaja para transmitir la compleja relación entre tecnología - sociedad y sus efectos a través de la ficción, centrándose en la característica pesimista y dramática para la construcción del mensaje.

La serie, originaria de Gran Bretaña, se estrenó a fines de 2011 y fue creada por Charlie Brooker. Está compuesta por cuatro temporadas con episodios autoconclusivos e independientes, pero con un hilo conductor que atraviesa toda la serie, y el cual ronda en torno a una crítica hacia el desarrollo tecnológico (como ya se mencionó, a través de un relato distópico). Allí se plantea, desde la ficción, un

escenario con augurios negativos, producto de los extremos sucesos evidenciados a partir de ese escenario propuesto y la forma en que los usuarios interactúan con los dispositivos.

En septiembre del 2015 la plataforma estadounidense Netflix se hizo con los derechos de la serie, produciendo hasta ahora la tercera y cuarta temporada. Previamente, la poseedora era la productora británica Zeppotron -perteneciente a Endemol-, quien realizó las dos primeras temporadas y el especial de Navidad, los cuales fueron emitidos por el Canal 4 del Reino Unido y constituirán el presente corpus de análisis.

Brooker invitó a distintos directores a trabajar en cada nuevo episodio, y de ahí que todos tengan una impronta claramente distinta entre sí, que sean multifacéticos y estén enriquecidos por formas de obrar diversas sobre este gran hilo conductor (guionado por su creador).

Entiendo a este producto visual como un elemento de alta significancia, debido a que se trata de la primera serie televisiva de alta difusión -con altos números de audiencia tanto en su versión británica como estadounidense- que incursiona en la distopía tecnológica. Esta fue la principal motivación para realizar el presente trabajo, sumado a las labores que funcionaron como antecedentes disparadores y que se mencionan más adelante.

Por su parte, fueron configurándose diversas reflexiones críticas -de tinte sociológico y filosófico- sobre el avance tecnológico vigente en cada uno de los momentos en los que se escribió sobre el tema, que se posicionaron como una corriente contrahegemónica al posmodernismo.

En la presente investigación intentaré desentrañar los imaginarios que se desprenden de la serie respecto del fenómeno en cuestión, a través de la lupa de algunos referentes teóricos dedicados a la cuestión de la inmersión tecnológica en la vida de la sociedad posmoderna. Para ello se propondrán diversos ejes, que se desprenden justamente de estas reflexiones: estos giran en torno a la inmersión tecnológica en la sociedad, a cómo este fenómeno modifica el modo en que se ejerce el poder, a la transformación de la ética, de las relaciones sociales, y a la experiencia del hombre con medios y realidad. Las acciones, así como también algunos recursos cinematográficos, podrán ser analizados a través de estos

grandes conceptos, los cuales se pondrán en consideración respecto de si subyacen o no a lo observado en este producto fílmico.

Términos como el de enjambre digital, sociedad de la transparencia, insensibilidad moral, formas de vidas tecnológicas, y psicopoder, entre otros, corresponden a propuestas diferentes pero simbióticas, y constituyen partes troncales de las ideas que encabezan los cuestionamientos al paradigma tecnológico dominante. Los mismos servirán como filtro para analizar si la serie británica se comporta como un reflejo de ellos.

El fin será resolver la cuestión sobre de qué manera *Black Mirror* indaga desde el género distópico a la posmodernidad, exponiendo diversas miradas acerca de los peligros y las transformaciones que, según se considera, podría acarrear el avance tecnológico.

Según estas visiones, ¿qué imaginarios sobre la inmersión tecnológica se desprenden de la serie?

¿Cómo se caracterizan esos escenarios en relación con las categorías planteadas?

2. OBJETIVOS

2.1 GENERAL

El objetivo general del presente trabajo será analizar a *Black Mirror* desde la lupa de la teoría crítica avocada al avance tecnológico en el posmodernismo.

2.2 ESPECÍFICOS

- Analizar, si es que ocurre, cómo se plantean en la serie las transformaciones propuestas por estos teóricos, teniendo en cuenta los ejes seleccionados para la presente investigación.

- Considerar si *Black Mirror* es un reflejo de las teorías críticas seleccionadas.

- Analizar si los personajes naturalizan los fenómenos y contextos generados por la inmersión tecnológica.

- Interpretar si la serie, según las consecuencias negativas planteadas, es parte de esta autocrítica social.

3. MARCO TEÓRICO

El siglo XXI y las nuevas tecnologías (elemento central en nuestra investigación) nos invitan a ser protagonistas de nuevas y metamorfoseadas relaciones sociales, con tan amplios rumbos posibles que despiertan el imaginario, la proyección, y también la preocupación. Podría asegurarse, retomando a Bauman, que estos cambios se están llevando a cabo en el seno de la modernidad líquida. Esta categoría sociológica es una figura del cambio y de la transitoriedad, de la desregulación y liberalización de los mercados. La metáfora de la liquidez, propuesta por Bauman, intenta también dar cuenta de la precariedad de los vínculos humanos en una sociedad individualista y privatizada, marcada por el carácter transitorio y volátil de sus relaciones.

“La desintegración de la trama social y el desmoronamiento de las agencias de acción colectiva suelen señalarse con gran ansiedad y justificarse como ‘efecto colateral’ anticipado de la nueva levedad y fluidez de un poder cada vez más móvil, escurridizo, cambiante, evasivo y fugitivo. Pero la desintegración social es tanto una afección como un resultado de la nueva técnica del poder, que emplea como principales instrumentos el descompromiso y el arte de la huida. Para que el poder fluya, el mundo debe estar libre de trabas, barreras, fronteras fortificadas y controles. Cualquier trama densa de nexos sociales, y particularmente una red estrecha con base territorial, implica un obstáculo que debe ser eliminado. Los poderes globales están abocados al desmantelamiento de esas redes, en nombre de una mayor y constante fluidez, que es la fuente principal de su fuerza y la garantía de su invencibilidad. Y el derrumbe, la fragilidad, la vulnerabilidad, la transitoriedad y la precariedad de los vínculos y redes humanos permiten que esos poderes puedan actuar” (Bauman, 1999: 18).

En sintonía con Bauman, el filósofo contemporáneo Byung-Chul Han se refiere a la sociedad actual como la sociedad de la transparencia, considerando que “esta lleva a la información total, no permite lagunas de información ni de visión y se acelera rechazando todo tipo de negatividad” (Han, 2012: 17). La sociedad de la transparencia valora la exposición. “Cada sujeto es su propio objeto de publicidad. Todo se mide en su valor de exposición” (Han, 2012: 29). Vivimos en un mundo que tiende a la hipervisibilidad, un espacio sin secretos ni misterios ocultos. “A la sociedad de la transparencia toda distancia le parece una negatividad que hay que

eliminar: constituye un obstáculo para la aceleración de los ciclos de la comunicación y del capital” (Han 2012: 32).

Han analiza de qué modo la revolución digital, internet y las redes sociales han transformado la esencia misma de la sociedad. Según el autor, se ha formado una nueva masa: el ya mencionado enjambre digital. “A diferencia de la masa clásica, el enjambre digital consta de individuos aislados, carece de un nosotros capaz de una acción común, de andar en una dirección o de manifestarse en una voz. La hiper-comunicación digital destruye el silencio que necesita el alma para reflexionar y para ser ella misma. Se percibe solo ruido, sin sentido, sin coherencia” (Han, 2014).

El enjambre es un conjunto de individuos aislados e hiper comunicados, los homo digitalis, pero sin capacidad para crear un movimiento de cambio real. La comunicación digital hace que se erosione fuertemente la comunidad, el nosotros. Destruye la noción de espacio público y agudiza el aislamiento del hombre (Han, 2014).

En contrapartida, contrastaremos estas nociones de individuos aislados, carentes de un nosotros, expuestos, y parte de una sociedad desintegrada -entre otras cosas- con nociones centrales de la teoría funcionalista.

“La teoría sociológica del estructural-funcionalismo describe en cambio la acción social (y no el comportamiento) en su adherencia a los modelos de valor interiorizados e institucionalizados. El sistema social en su globalidad es concebido como un organismo cuyas distintas partes desempeñan funciones de integración y de mantenimiento del sistema. Su equilibrio y su estabilidad se realizan a través de las relaciones funcionales que los individuos y los subsistemas activan en su conjunto” (Wolf, 1996: 35). Según esta línea de pensamiento, se concibe ya no a la sociedad “como medio para la persecución de los fines de los individuos, sino que son estos últimos los que pasan a ser, en cuanto prestan una función, medio para la persecución de los fines de la sociedad, y en primer lugar de su supervivencia autorregulada” (Wolf, 1996: 35). Y se agrega: “Los seres humanos aparecen como ‘drogados culturales’ impulsados a actuar según el estímulo, de valores culturales interiorizados que regulan su actividad” (Wolf, 1996: 35).

El objetivo será analizar cómo estas miradas distópicas, las cuales analizaremos según *Black Mirror* y el accionar de sus personajes, podrían corresponderse en determinados momentos con lo que aquellas concepciones postulaban como “disfuncionalismo”.

“Un subsistema específico está compuesto por todos aquellos aspectos de la estructura social global que resultan importantes respecto a alguno de los problemas funcionales fundamentales. Una estructura parcial o subsistema puede ser también disfuncional en la medida en que obstaculiza la satisfacción de alguna de las necesidades fundamentales” (Wolf, 1996: 36).

El tratamiento de la ética en *Black Mirror* será otro de los tópicos a analizar en nuestra investigación. La palabra ética proviene del latín *ethicus*, y este del griego antiguo *ēthikós*. Según algunos autores, es correcto diferenciar *êthos*, que significa ‘carácter’, de *ethos*, que significa ‘costumbre’, pues “ética” se sigue de aquel sentido y no de éste. Entonces hablamos de una categoría normativa social por la cual los hombres miden y diferencian sus acciones entre lo bueno y lo malo. Este concepto en la modernidad líquida, se licua y se vuelve relativo. Para identificar mejor esta realidad, Bauman crea un neologismo de raíz griega: la “adiáfora”, aludiendo al hecho concurrente de “situar ciertos actos o categorías de los seres humanos fuera del universo de evaluaciones y obligaciones morales” (Bauman, 2014). Este supone “una actitud de indiferencia en algunos ámbitos respecto de lo que acontece en el mundo, un entumecimiento moral” (Bauman, 2014).

Bauman habla de una pérdida de la sensibilidad por parte de la sociedad, absorbida por la tecnología: “La sociedad parece estar embotada, ha perdido la sensibilidad moral y no le da importancia a los hechos y sus autores que hacen daño grave a todos” (Bauman, 2015). “Utilizamos el término insensibilidad moral para denotar un tipo de comportamiento cruel, inhumano y despiadado, o bien una postura ecuánime e indiferente adoptada y manifestada hacia las pruebas y las tribulaciones de otras personas (Bauman, 2015: 23). Aquí el concepto de insensibilidad se utiliza metafóricamente: “[...] su ubicación primordial reside en la esfera de los fenómenos anatómicos y fisiológicos de los que deriva; su significado primordial es la disfunción de algunos órganos de los sentidos, ya sean ópticos, auditivos, olfativos o táctiles, que deriva en una incapacidad para percibir estímulos

que bajo condiciones “normales” evocarían imágenes, sonidos u otras impresiones” (Bauman, 2015: 23).

Bauman asegura que ese debilitamiento de la sensibilidad se realimenta con los comportamientos de la mayoría de la gente, que dedica su tiempo libre en distracción, y llega a gastar dinero para ver violencia, crimen, destrucciones masivas en cine y TV, convirtiéndose estos fenómenos en espectáculos. “Los estímulos constantes a los que están sometidos los individuos los convierten en insensibles, de modo que no les presten atención o dejen de responderles. Así la violencia exhibida diariamente en la televisión deja de provocar estupor, malestar y disgusto” (Bauman, 2015: 55). Él observa que las dos principales manifestaciones contemporáneas del mal son la insensibilidad al sufrimiento humano y el deseo de colonizar la privacidad (Bauman, 2015: 16). Este deseo se ve traducido en lo que llama totalitarismo líquido, la posibilidad de saberlo y contarlo todo acerca de un ser humano. “De hecho, los espectadores reclaman *reality shows* y los participantes pierden libremente y de buen grado su privacidad al exponer su intimidad en las pantallas de televisión con orgullo y alegría” (Bauman, 2015: 102).

En esta línea de pensamiento, el poder -concepto que abordaremos- es entendido como relaciones de fuerza, como enfrentamiento, y es Pierre Bourdieu quien indaga en la cuestión específicamente simbólica. “Todo poder de violencia simbólica, o sea, todo poder que logra imponer significados e imponerlas como legítimas disimulando las relaciones de fuerza en que se funda su propia fuerza, añade su fuerza propia, es decir, propiamente simbólica, a esas relaciones de fuerza” (Bourdieu, 1977: 44). “El control tecnológico, en este contexto, es entendido primeramente como violencia simbólica, como control simbólico” (Bourdieu, 1977).

Han sostiene que “la sociedad de la transparencia también amenaza a la política, un tipo de acción estratégica que incluye una dimensión o esfera secreta. Si toda la política se reduce a una escenificación de la transparencia, el final de los secretos sería el final de la política” (Han 2012: 21).

En este marco, el surcoreano concibe que en el neoliberalismo -contexto que atravesamos en la actualidad y que en el que se encuentran insertos la globalización y tecnologización- subyace una forma de poder y control mucho más efectiva que en cualquier otra época: el psicopoder, ejercido por la psicopolítica. Esto es debido a la forma positiva con la que se muestra. Mediante la promesa de

ser un “proyecto libre que constantemente se replantea y se reinventa” (Han, 2014: 11), se traslada el papel de explotador al propio sujeto, unificando de este modo explotador y explotado en una sola figura, de forma que cada uno se explota a sí mismo.

Este tipo de poder inteligente, propio del régimen neoliberal, actúa de forma silenciosa, domina intentando agradar y generando dependencias. Con estos términos, Han busca diferenciarse de las sociedades disciplinarias de Foucault, señalando que esta nueva forma “se ajusta a la psique en lugar de disciplinarla” (Han, 2014: 29). Sustituye la libertad por la libre elección y consigue implantar una dependencia tecnológica por el medio del placer. El autor afirma que la sociedad vive en un nuevo panóptico digital, un dispositivo que “carece de perspectiva en el sentido de que no es vigilado desde el único centro por la omnipotencia de la mirada despótica. Desaparece por completo la distinción entre centro y periferia, que era constitutiva para el panóptico de Bentham [...] los que habitan el panóptico digital se creen que están en libertad” (Han 2012: 88).

Según Scott Lash, en nuestro tiempo se despliegan las “formas de vida tecnológicas”, las cuales implican un entrecruzamiento entre realidades naturales - biológicas y sociales - culturales. Y referirse al momento actual en esos términos, implica incluir en ese escenario a otro concepto: la técnica, debido a la tecnificación social.

La técnica es entendida como sistemas tecnológicos autorreguladores que actúan mediante el ejercicio de funciones de inteligencia, comando, control y comunicación (Lash, 2005: 41). “No nos fusionamos con ellos, pero enfrentamos nuestro medio ambiente en interfaz con los sistemas tecnológicos. Opero como interfaz hombre-máquina, como una forma de vida tecnológica, porque debo navegar necesariamente por las formas tecnológicas de la vida social” (Lash, 2005:41). “La técnica se hace cuerpo y carne, encarna y se incorpora en el hombre, al mismo tiempo que lo que antes era interno y próximo al organismo se almacena en una base de datos externa y distante, técnica” (Lash, 2005: 60).

Además, las formas tecnológicas de vida, tienen tres características principales para Lash: hay un aplanamiento de la reflexividad que se convierte en práctica; no existe linealidad, sino que hay compresión, aceleración y expansión; y están en el aire, desarraigadas de un espacio físico (Lash, 2005).

Los medios, uno de los elementos protagonistas de la serie británica, son entendidos desde la perspectiva de McLuhan como “cualquier tipo de tecnología o instrumento utilizado como extensión del cuerpo o el cerebro humano” (McLuhan, 1964). Este autor sostiene que la tecnología digital es una extensión del sistema nervioso central del ser humano. Y el ser humano se convierte en un neurótico obsesionado con esta extensión, es decir, con su propia imagen. Para explicar esta idea, McLuhan recurre al mito de Narciso: la tecnología alimenta el narcisismo del individuo (McLuhan, 1964).

El autor puso énfasis en comprender a los medios, evaluando la profundidad de sus efectos. “Dado que los sistemas sociales son conjuntos complejos formados por partes interdependientes, los cambios en el sistema tienen efectos sobre todo en el sistema. Por lo cual, al introducir algo al sistema, un medio, se produce un efecto y cambia por completo al sistema convirtiéndolo en uno nuevo”. Él se refiere a la situación contemporánea como el “remolino caótico” (McLuhan, 1951).

Nina Cabra, quien retoma las reflexiones de McLuhan, afirma que “los medios no pueden ser pensados como meros instrumentos, en tanto que se configuran como la forma sensible y expresiva que moviliza la composición de nuevos mundos y de nuevas formas de habitar esos mundos” (Cabra, 2007: 5), teniendo la capacidad de alterar otros cuerpos y de ser alterados. De ahí que la autora postule que “las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres, que por el contenido mismo de la comunicación” (Cabra, 2007: 6).

En relación con este escenario mediático, Han continúa con la valoración de la exposición por parte del sujeto. “Un mundo donde lo que vale no es el ser, sino el aparecer, aunque el placer exige cierto ocultamiento, lo contrario de esta desnudez y transparencia pornográficas, cuyo ejemplo más evidente sería Facebook. Del capitalismo, donde lo esencial era el tener, pasamos a una sociedad neoliberal exhibicionista, donde lo fundamental es ‘aparecer’. La sociedad de la transparencia valora la exposición. Cada sujeto es su propio objeto de publicidad. Todo se mide en su valor de exposición. La sociedad expuesta es una sociedad pornográfica” (Han, 2012: 29).

“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

intimididades. El teatro es un lugar de representación, mientras que el mercado es un lugar de exposición” (Han, 2012: 68).

Asimismo, el autor hace referencia directamente a lo provocado por las comunidades virtuales en el campo de la producción discursiva. “En los blogs o las redes sociales que hoy en día construyen o reemplazan el espacio público no se produce ningún discurso. No se construye espacio público alguno. Los medios digitales hacen que la sociedad se vuelva cada vez más pobre en su discurso. Impiden la construcción de una comunidad en un sentido empático. Sólo producen al azar muchedumbres o multitudes de individuos aislados, de ego, sin cohesión alguna, sin lugar de discurso. El individuo ya no es una entidad política capaz de producir un nosotros” (Han, 2014: 48).

Según Bauman, este contexto provoca un temor a ser uno mismo: “el temor a la insignificancia; el temor a no dejar huella alguna de visibilidad y presencia; el temor a ser como los demás; el temor a estar más allá de la televisión y del mundo de los medios” (Bauman 2015: 121). Por eso, la exhibición de fragmentos de la privacidad se hace con la expectativa de recibir cierta atención en una era de consumo indiferente, acción social rutinizada y anestesia moral. La exhibición de la vida privada se convierte en un sustituto a la participación directa en la vida pública. En ese sentido, “el fenómeno de Facebook representa una lucha contra la inexistencia y la falta de presencia de cada cual en el mundo” (Bauman, 2015: 139).

Al respecto, Han señala que “la pérdida de la distancia y privacidad sumado a la fugacidad del hecho colectivo ha hecho que se pierda la distancia y todo se haya vuelto parte de un espectáculo general, así como también ha hecho que, desde la instantaneidad de la comunicación, en las redes sociales, por ejemplo, lo que aparece en el medio social sea esencialmente no reflexivo, quizás más bien emocional y afectivo” (Han, 2012).

Y reflexiona: “La utopía de una sociedad o una persona transparente no es más que eso: una utopía. El sujeto necesita espacios para estar consigo mismo, lo cual exige una membrana impermeable que lo aisle del entorno” (Han, 2012: 15). “Es imposible establecer una transparencia interpersonal. Y esto tampoco es deseable. Precisamente la falta de transparencia del otro mantiene viva la relación” (Han, 2012: 15). “La sociedad de la transparencia no tiene en cuenta que hay dimensiones del ser humano que sólo pueden tener lugar en la intimidad, nuestras

relaciones interpersonales. La intimidad del ser humano necesita esferas en las que pueda estar en sí mismo, sustraído a la mirada del otro” (Han, 2016).

El autor se refiere a un contexto de narcisismo en este marco individualista. “Vivimos en una sociedad que se hace cada vez más narcisista. La libido se invierte sobre todo en la propia subjetividad” (Han, 2014: 11). El sujeto narcisista del rendimiento, aquel que es dueño de sí mismo y se autoexplota, “está abocado, sobre todo, al éxito” y su enfermedad es la depresión, “una enfermedad narcisista” (Han, 2014: 11). Este “se hunde y ahoga en sí mismo” (Han, 2014: 12).

Han agrega que cuanto más perdemos la capacidad de ser nuestro propio centro, anulamos la posibilidad de ser autónomos y nos tornamos excéntricos, volcados hacia fuera hasta el paroxismo de la acumulación no productiva, la que nos produce desvelos y que nos impide vivir eso que Peter Handke denomina el “cansancio elocuente”, aquel que nos permite vivir íntimamente conectados con nuestra interioridad (Han, 2010).

“El hombre contemporáneo ha devenido en una fábrica de sí, hiperactiva, hiperneurótica, que agota cada día su propio ser diluyéndolo en un sin fin de actividades, a la postre, vacías de sentido”. (Han, 2016)

En *La agonía de Eros*, Han añade una tercera característica al sujeto de rendimiento exhausto y pornográfico: su incapacidad de amar. El Eros es aquella fuerza que arranca al sujeto de sí mismo, de su interioridad, y lo conduce afuera, al otro, al mundo. Pero, cuando ese otro no existe y la alteridad es digerida por un “yo insaciable”, el sujeto narcisista-depresivo “se derrumba en sí mismo”. No tiene a quien amar salvo a sí mismo; “los demás actúan como espejo de su propio yo”. (Han, 2012 - 2014).

Retomando el concepto de modernidad líquida, una de las lupas principales con las que abordaremos el análisis de la serie, Bauman afirma que existe allí una creciente individualización, en detrimento de las relaciones sociales, que son afectadas según su concepción original. “Las relaciones son una bendición a medias. Oscilan entre un dulce sueño y una pesadilla, y no hay manera de decir en qué momento uno se convierte en la otra. Casi todo el tiempo ambos avatares cohabitan, aunque en niveles diferentes de conciencia. En un entorno de vida moderno, las relaciones suelen ser, quizá, las encarnaciones más comunes,

intensas y profundas de la ambivalencia. Y por eso, podríamos argumentar, ocupan por decreto el centro de atención de los individuos líquidos modernos, que las colocan en el primer lugar de sus proyectos de vida”. (Bauman, 2005: 8).

El sociólogo se explaya aún más en la explicación de dicha transformación:

“Tal vez, la idea misma de ‘relación’ aumente la confusión. Por más arduamente que se esfuercen los desdichados buscadores de relaciones y sus consejeros, esa idea se resiste a ser despojada de sus connotaciones perturbadoras y aciagas. Sigue cargada de vagas amenazas y premoniciones sombrías: transmite simultáneamente los placeres de la unión y los horrores del encierro. Quizás por eso, más que transmitir su experiencia y expectativas en términos de ‘relacionarse’ y ‘relaciones’, la gente habla cada vez más (ayudada e inducida por consejeros expertos) de conexiones, de ‘conectarse’ y ‘estar conectado’. En vez de hablar de parejas, prefieren hablar de ‘redes’. ¿Qué ventaja conlleva hablar de ‘conexiones’ en vez de ‘relaciones’? A diferencia de las ‘relaciones’, el ‘parentesco’, la ‘pareja’ e ideas semejantes que resaltan el compromiso mutuo y excluyen o soslayan a su opuesto, el descompromiso, la ‘red’ representa una matriz que conecta y desconecta a la vez: las redes sólo son imaginables si ambas actividades no están habilitadas al mismo tiempo. En una red, conectarse y desconectarse son elecciones igualmente legítimas, gozan del mismo estatus y de igual importancia. ¡No tiene sentido preguntarse cuál de las dos actividades complementarias constituye ‘la esencia’ de una red! ‘Red’ sugiere momentos de ‘estar en contacto’ intercalados con períodos de libre merodeo. En una red, las conexiones se establecen a demanda, y pueden cortarse a voluntad. Una relación ‘indeseable pero indisoluble’ es precisamente lo que hace que una ‘relación’ sea tan riesgosa como parece. Sin embargo, una ‘conexión indeseable’ es un oxímoron: las conexiones pueden ser y son disueltas mucho antes de que empiecen a ser detestables. Las conexiones son ‘relaciones virtuales’. A diferencia de las relaciones a la antigua (por no hablar de las relaciones ‘comprometidas’, y menos aún de los compromisos a largo plazo), parecen estar hechas a la medida del entorno de la moderna vida líquida, en la que se supone y espera que las ‘posibilidades románticas’ (y no sólo las ‘románticas’) fluctúen cada vez con mayor velocidad entre multitudes que no decrecen, desalojándose entre sí con la promesa ‘de ser más gratificante y satisfactoria’ que las anteriores. A diferencia de las ‘verdaderas relaciones’, las

'relaciones virtuales' son de fácil acceso y salida. Parecen sensatas e higiénicas, fáciles de usar y amistosas con el usuario, cuando se las compara con la 'cosa real', pesada, lenta, inerte y complicada" (Bauman 2005: 12-13).

Como también señala esta propuesta, en la investigación se buscarán indagar los imaginarios que se desprenden de la serie, esos que podrían estar inmersos en cada lugar en dónde esta se desarrolla. Pinto los define como "aquellos esquemas, contruidos socialmente, que nos permiten percibir algo como real, explicarlo e intervenir operativamente en lo que en cada sistema social o cultural se considere como real" (Pintos, 2001).

Castoriadis conceptualiza a los rasgos esenciales del imaginario social, dentro de los cuales se encuentra la completud. Esta tiene su importancia a la hora de evitar la disidencia social, ya que los individuos que han asumido el imaginario son capaces de dar respuesta a cualquier ataque contra el consenso sobre la realidad. "En una sociedad cerrada, toda cuestión, pudiendo ser formulada en el lenguaje de la sociedad, debe poder encontrar una respuesta en el magma de significaciones imaginarias de esta sociedad. Esto entraña en particular que cuestiones que afecten a la validez de las instituciones y de las significaciones sociales no pueden ser admitidas" (Castoriadis, 1998: 271).

Ledrut sostiene que se puede descubrir otra perspectiva de lo imaginario: su posibilidad de hacerse real. Es decir que, en cuanto a dimensión utópica, el mismo podría realizarse en algún momento si se presentan las condiciones: "¡Ni lo real ni lo imaginario tienen estatuto estable y definitivo! [...] son movientes y transitorios. Lo que es real puede [...] volverse imaginario. Recíprocamente, lo imaginario puede convertirse en real, puede realizarse. Todo se realiza o se desrealiza, según las condiciones y el momento, según el Tiempo" (Ledrut, 1987: 44). Es necesario preguntarse en qué medida el imaginario se comporta como la "profecía que se cumple a sí misma".

El concepto de distopía es un eje central y un condicionante para el inicio de nuestra investigación. El filósofo Paul Ricoeur lo analiza: "El arte es el anticipador de lo que todavía no es, y desde este punto se entiende que narrar es hacerlo como si ya hubiese acontecido. Por lo tanto, la distopía es un imaginario de algo que se contiene potencialmente en la realidad pero que se manifiesta en sus últimas consecuencias en cuanto que un futurible" (Ricoeur, 1999: 913). "Este futuro

distópico nos anuncia una realidad impredecible, de incertidumbre, angustia y precariedad, consecuencia de decisiones que deben tomarse en el presente. Estas distopías tienen funciones fundamentales, como por ejemplo su función pedagógica y de catarsis, mostrando “acontecimientos que no deben olvidarse jamás” (Ricoeur, 1999: 910).

4. MARCO REFERENCIAL

Los relatos distópicos tienen sus orígenes en la literatura en 1921, cuando el ingeniero ruso Yevgeni Zamiatin publicó *Nosotros*, una novela que estaba ambientada en una sociedad futura azotada por la vigilancia y represión ejercida por el poder absoluto del Estado. Y desde allí se han planteado diferentes relatos de este tipo en relación con diferentes tópicos y momentos sociales; como lo es *1984*, de George Orwell, precisamente inspirada en la novela pionera, la cual introdujo conceptos como el de “Gran Hermano” y Estado vigilante, entre otras cosas.

El académico José María Merino, lector y autor de literatura distópica, logró que la palabra sea incluida en el diccionario de la Real Academia Española recién en 2014. A saber: “Representación imaginaria de una sociedad futura con características negativas causantes de la alienación moral”.

El posmodernismo es considerado un proceso de amplios movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos del siglo XX, extendidos hasta la fecha, definidos por su oposición y/o superación de los esquemas de la Edad Moderna. Aun así, existe un obstáculo para llegar a una definición precisa de este fenómeno: justamente, la barrera es que aquello que se quiere precisar, carece de un sistema, una unidad y un orden que lo defina. Aunque sí podríamos enmarcar esta corriente dentro de un concepto envolvente y que refiere al contexto mundial actual: la globalización.

La globalización es un proceso económico, tecnológico, político, social, empresarial y cultural que afecta a la sociedad planetaria e implica una creciente comunicación e interdependencia entre las naciones, uniendo a las sociedades desde diversos planos como los mercantiles, culturales, sociales, etc. También se le asocia a este fenómeno el proceso dinámico que propició una revolución informática y así liberalizó y democratizó a las culturas, políticas, economías, y a las relaciones internas y externas entre países.

Este proceso se originó en la Civilización occidental, se expandió al mundo durante la segunda mitad del siglo XX, principalmente con la Guerra Fría, y aún en el siglo XXI se mantiene. Dentro de todos los aspectos en los que generó transformaciones, como antes se mencionó, se encuentran el ideológico y el tecnológico.

En el primero, las creencias y valores colectivistas y tradicionalistas generan desinterés y pierden terreno ante el individualismo y el cosmopolitismo de la sociedad abierta. El fenómeno globalizador ha traído profundo entusiasmo en muchos sectores, mientras que en otros ha despertado un gran rechazo “antiglobalizador”.

En la parte tecnológica, la globalización se nutre de los avances de la conectividad humana, como es el ámbito de las telecomunicaciones, que facilita la masificación de las TIC e Internet. El hecho de estar todos interrelacionados desde cualquier parte del mundo, sobre cualquier contenido, y en cualquier momento, hace que el entorno digital tenga una fuerte significación social.

La tecnología vive una continua metamorfosis en todos los ámbitos en donde afecta. Se trata de un fenómeno en constante proceso de crecimiento y ramificación en cuanto a las posibilidades ofrecidas. Pero, además, el uso de la tecnología fue “democratizándose” con el paso del tiempo y hasta la actualidad, en relación con el alcance de los habitantes hacia “lo nuevo”, más aún en los países con altos niveles de vida y desarrollo social.

Hemos vivido en los últimos 25 años el nacimiento y asentamiento de internet y del mundo de la web. En los últimos 10, la aparición con fuerza de las redes sociales, que acarrió una nueva modalidad de relacionarse. Las mismas fueron utilizadas tanto en el ámbito personal como en otros sectores, como, por ejemplo, el mundo de las organizaciones.

En este contexto de crecimiento exponencial, un conjunto de tecnologías que forman parte del concepto de “Industria 4.0”, son las que comienzan a adquirir protagonismo en la actualidad. Algunas de las que se pueden mencionar son:

- Las tecnologías de movilidad. Una infraestructura cada vez más potente de telecomunicaciones que permite la conectividad desde diferentes dispositivos, en cualquier momento y lugar. La etapa de la conexión de las computadoras que caracterizó a la primera internet da paso a la conectividad entre las cosas, y de las cosas con las personas.

- *Cloud Computing* (computación en la nube). Sistemas de servidores a los que se tiene acceso en tiempo real a través de internet.

- *Big Data* y análisis inteligente de datos. El tratamiento de grandes volúmenes de información, su almacenamiento, procesamiento y análisis a través de algoritmos matemáticos que posibilitan la extracción de valor de los datos (insertándoles inteligencia), son el núcleo central para poder predecir, realizar aprendizajes automáticos y tomar decisiones.

- Internet de las cosas. La conexión a la internet de objetos dotados de cierta capacidad de inteligencia. Esta idea integra un conjunto de tecnologías relacionadas con la sensórica, las tecnologías inalámbricas, *el big data* y el análisis inteligente de datos, los “wearerables” (por ejemplo, ropa inteligente capaz de obtener datos del entorno o de la persona y conectarlos a internet).

- Las tecnologías de visión. La visión por computación, la realidad aumentada y la realidad virtual. El estar sumergidos en entornos digitales con un alto grado de realismo y experiencias sensoriales de “alto voltaje” modificará diferentes aspectos; por ejemplo, el aprendizaje con grandes simuladores se sustituirá por realidad virtual a costos mucho más bajos, así como también aplicaciones para el mundo de la industria, entre otras cosas.

- Tecnologías para la fabricación aditiva (impresión 3D). Permiten la personalización de las necesidades de los clientes a costos asumibles.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

Entiendo que la realidad en la que se desenvuelve la producción del mensaje a analizar en el presente trabajo es subjetiva e intersubjetiva, y que con éste se contribuye a producir y reproducir el contexto de interacción (Sautu, 2005: 40). Por ello se asume, para este trabajo de investigación, un tipo de abordaje metodológico cualitativo, que será de tipo descriptivo e interpretativo de lo observado.

El corpus sometido a análisis será la serie *Black Mirror* en sus dos primeras temporadas (incluido su episodio especial de Navidad), las cuales fueron de elaboración británica, producidas por Zeppotron para Endemol y emitidas por el Canal 4 del Reino Unido. Luego, los derechos fueron adquiridos por la plataforma Netflix, proveniente de los Estados Unidos, que hasta el momento produjo dos temporadas más.

Entiendo que esta selección del corpus y exclusión de los episodios estadounidenses es pertinente debido a que el pasaje de *Black Mirror* a nuevas manos ha presentado algunos cambios estilísticos, y podría haber sufrido condicionamientos a la hora de la elaboración, ya que hablamos de dos países con formas distintas de concebir la realización audiovisual. Por ende, los siete capítulos seleccionados como unidades de análisis (que se enmarcan en las dos primeras temporadas más el ya mencionado episodio especial) representan la esencia original de *Black Mirror* y no dejan dudas respecto de posibles transformaciones por parte de los nuevos dueños, asegurándonos la pureza del mensaje analizado, y abarcando completamente lo necesario para la investigación.

La delimitación espacio temporal corresponderá a al canal I-sat, señal desde donde se emitió el producto en cuestión para toda América Latina, entre los años 2012 y 2014.

Al tratarse de un estudio cualitativo, se llevará a cabo por medio de un análisis de interpretación en producción, a través de una lectura analítica de los capítulos, que atravesarán la lupa de cuatro categorías planteadas, según cómo estas se representan en la serie: “inmersión tecnológica en la sociedad”, “poder y ética en la sociedad tecnológica”, “medios y realidad”, y “relaciones humanas e identidad”.

Las categorías serán medidas independientemente. Por las características de nuestro objeto de estudio, no es posible manipular, controlar o influir las mismas, delineando así una investigación no experimental (Sampieri, 1998: 184).

Procederé al análisis de la información obtenida a través del método hermenéutico-dialéctico, el cual persigue la interpretación constante de los fenómenos u objetos que se propone investigar, es decir que intenta otorgar significado a sus observaciones (Gadamer: 1975/1999).

6. ANTECEDENTES

En la presente investigación se considerarán interrogantes planteados por ciertos estudios e investigaciones previos, que quedaron abiertos o formaron parte de nuevas ideas disparadoras sobre las cuales se buscará avanzar.

En primer lugar, consideraré el estudio de Javier Barrycoa Martínez en el marco del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social, titulado “El imaginario social del control mediático y tecnológico: la distópica *Black Mirror*”. Este trabajo fue el principal punto de partida para el presente análisis. En su resumen, el autor expresa: “Una serie sorprendente, *Black Mirror*, nos permite encarar la cuestión de los imaginarios sociales y de la función de los relatos distópicos. Tras el visionado de la afamada teleserie británica parece despertarse la conciencia del horror que puede suponer una sociedad dominada por los medios y la tecnología. El futuro descrito está demasiado presente como para obviarlo. El espejo negro es una metáfora de un mundo que ya no puede reconocerse en lo que debe ser o ha sido, sino en una imagen espectacularizada de sí mismo. La libertad, la política, la sociabilidad o el espacio público quedan totalmente desvirtualizados, pero su espacio debe ser rellenado. La tecnología y los medios se encargarán de ello”. Entre otras cosas, aquí se trata la temática del control tecnológico y la conciencia del horror como algo central en cualquier relato del género distópico. En esta nueva investigación se buscará profundizar en esta última noción, para lo cual es necesario adentrarse en los conceptos de poder y de relaciones humanas que el estudio citado no abarcó.

Por otra parte, Jorgelina Sannazzaro, en su trabajo “*Black Mirror*: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología”, indaga sobre los interrogantes éticos que se nos presentan en el análisis del empleo tecnológico. Allí, la autora plantea: “Sin duda los estudios sociales en ciencia y tecnología conjugan cada vez más una diversidad de disciplinas, entre las cuales el arte y la literatura destacan por su potencialidad para sensibilizar y provocar reflexiones acerca de las transformaciones generadas por el avance científico-tecnológico. En esta línea, las llamadas antiutopías o distopías acentúan aún más las características enunciadas, en tanto posibilitan la denuncia de problemáticas sociales y contextos sociopolíticos opresivos precisamente por su capacidad de mostrar un escenario posible y virtual (aún no real). En la literatura

podemos mencionar dos novelas que son ya un clásico como exponentes de las distopías: 1984, de George Orwell y Un mundo feliz de Aldous Huxley. *Black Mirror* es una serie británica centrada en los diversos modos en que la tecnología afecta e interactúa con la sociedad, y que ha obtenido impresionantes críticas de los amantes de la ciencia ficción. En esta ponencia nos proponemos realizar una valoración crítica sobre lo que nos ofrece la serie en cuanto a articulación de contenidos CTS". El estudio, que se presenta de un modo casi ensayístico, brinda un panorama inicial sobre las problemáticas sociales que acarrea el avance tecnológico en el contexto actual. Sin embargo, a pesar de llevar en su título el término "ética", no se dedica específicamente a este concepto, algo que sí buscará ser analizado en la presente investigación. Por otro lado, la autora considera que los relatos distópicos narran un escenario posible pero no real, una afirmación que será indagada.

Cabe mencionar también el trabajo de Slavoj Žižek, titulado "The Matrix, o las dos caras de la perversión". Allí se hace un análisis detallado de la conocida película, intentando responder por qué el *film* generó tanta expectación. El mismo se avoca a dos grandes ejes: por un lado, la reducción de la realidad al mundo virtual regulado por reglas arbitrarias que pueden ser suspendidas; y por otro, la verdad que se esconde detrás de esta libertad, la reducción de las personas a la pasividad absoluta e instrumentalizada. Si bien este trabajo no tiene relación directa con el tema que se abordará en esta tesis, aparece como un antecedente y modelo de análisis. En primer lugar, porque tanto *Matrix* como *Black Mirror* son producciones que se asemejan en la narración de temáticas relacionadas al avance tecnológico, y que lo hacen de forma crítica. Y en segundo, porque el camino trazado por Žižek en su estudio sobre la noción y relación entre lo real y lo fantástico, se presenta como otro punto de partida para el análisis.

7. DESCRIPCIÓN DEL CORPUS

El corpus de la presente investigación corresponde a la serie *Black Mirror*. de allí serán utilizadas las dos primeras temporadas, las cuales contienen tres capítulos cada una, más un especial de Navidad estrenado casi dos años más tarde de su episodio más cercano.

The National Anthem / El Himno Nacional

El Primer Ministro británico Michael Callow es despertado por la noche y se le informa que secuestraron a la Princesa Susannah, duquesa de Beaumont, y muy querida por la familia real. Para liberarla, su captor le exige al Primer Ministro que mantenga relaciones sexuales con un cerdo, en directo, por televisión, y con otras especificaciones que impedirían falsificar la transmisión. Callow se opone firmemente al cumplimiento de las exigencias y ordena que la noticia no llegue a ser de dominio público. Su equipo, encabezado por su mano derecha, Alex Cairns, le comunica que el video fue bloqueado de tras permanecer 9 minutos en línea, pero que ha sido descargado por miles de usuarios y difundido. Aunque los medios del país no tratan la noticia, los internacionales sí se hacen eco de la historia. Además, comienzan a circular copias del video en redes sociales como Twitter y Facebook. Cuando es evidente el alcance mundial del hecho, una emisora británica también decide divulgar lo sucedido. Inicialmente, la población presenta un sentimiento de simpatía hacia Callow, y piensa que no cederá al pedido.

El agente especial del servicio secreto Callett, decide realizar un video falso para usarlo en la retransmisión, empleando herramientas tecnológicas para insertar la cabeza del Primer Ministro en el cuerpo de un doble, dispuesto a realizar el acto sexual. El secuestrador descubre lo que traman y envía a un canal de noticias un dedo y un video en donde parece cortarle dicha extremidad a la princesa, lo que desata la difusión inmediata y un enojo de la población contra Callow: se le exige que ceda al chantaje, mientras que su mujer le suplica que no. El acto fallido que resultó la operación del “video falso” hace que el protagonista ordene el rescate de la secuestrada. Se monta un operativo en un aparente paradero que resulta ser falso, y durante el mismo una reportera resulta herida, lo que hace más tenso el clima.

El protagonista decide acceder a la petición: para ese entonces su partido político, el público y la Familia Real están exigiendo que lo haga. El acto es transmitido ante una audiencia de aproximadamente 1300 millones de televidentes, a pesar de los avisos sobre la crudeza que encarnarían las imágenes.

La Princesa Susannah es hallada sana en la calle, y el dedo enviado al medio de comunicación finalmente pertenecía al secuestrador. Se descubre que fue liberada media hora antes del momento del video, pero su figura no fue descubierta debido a que la ciudad estaba paralizada siguiendo la emisión. También se descubre al autor de la jugada: Carlton Bloom, ganador del Premio Turner, que pretendía denunciar cómo podía darse el suceso en la vía pública mientras todos estaban viendo la televisión, sin atender al mundo real. El mismo se suicida durante la transmisión, y el equipo de crisis decide no revelar, ni siquiera a Callow, la liberación previa de la princesa.

El capítulo cierra, un año después, mostrando cómo la imagen política del Primer Ministro aumentó gracias al “sacrificio” realizado, mientras que la princesa está esperando un hijo, y el público ha olvidado los detalles del secuestro. Aun así, y a pesar de las apariciones públicas conjuntas, se muestra una relación fría entre el dirigente y su mujer, la cual no sobrevivió a la traumática experiencia.

Fifteen Millons Merits / Quince Millones de Méritos

En un futuro indefinido, aunque no muy alejado del presente, se muestra un mundo en donde las personas viven en un espacio cerrado y rutinizado. Las paredes son pantallas que proyectan videos de entretenimiento, “al servicio” de ellos (*On Demand*) y con una importante cantidad de publicidad. Para sobrevivir y obtener “méritos”, una moneda virtual, deben pedalear en bicicletas fijas que producen energía. Con esta moneda pueden comprar bienes, alimentos, dichos programas de entretenimiento y también productos virtuales para su avatar. Aquí, las personas con obesidad son discriminadas y humilladas a través de los programas proyectados, además de utilizadas para tareas de limpieza y mantenimiento.

Bing Madsen heredó de su hermano fallecido más de 15 millones de méritos. Aunque se lo presenta como reticente a la socialización, un día conoce a Abi Khan y comienza una relación. Después de escucharla cantar en un baño, la empuja a presentarse en un concurso televisivo, en donde el premio implicaría poder moverse

en un ambiente de élite, y despojarse de la bicicleta. ¿El valor del *ticket*? 15 millones de méritos.

El protagonista le regala a Abi el boleto para participar y la acompaña a su presentación. Antes de la misma, se le exige a ella que tome una bebida para calmar sus nervios. Interpreta "*Anyone Who Knows What Love Is*" ante los jueces, que se muestran impresionados, elogian a la chica, pero le expresan que hasta dentro de dos años no tienen lugar para cantantes en sus canales. Como alternativa, uno de los jueces la empuja para que participe en un programa pornográfico. A pesar del enojo y la negación de Bing, ella accede al petitorio.

Bing retorna a su vida diaria con total depresión. Un día, en su celda, ve en las pantallas un anuncio del programa pornográfico con Abi como protagonista. Bing, que no posee los méritos para omitir la publicidad, no puede mirar a otro lado ya que el sistema lo detecta, y emite una fuerte alarma para que vuelva a mirar las pantallas; desatado, comienza a golpearlas y rompe un vaso. En ese momento se le ocurre guardar un fragmento del vidrio roto debajo de la cama, junto al envase de la bebida que le habían hecho beber a Abi. En los meses siguientes se enfoca en conseguir los méritos hasta llegar a los 15 millones que le permitirían comprar otro *ticket* para el concurso.

El protagonista lleva oculto a la audición el fragmento de vidrio en su pantalón, y finge haber bebido el líquido, mostrando la botella vacía guardada de la oportunidad anterior. Ante el jurado comienza a hacer un baile que impresiona a todos, cuando de repente saca el trozo de cristal y amenaza con suicidarse si no lo dejan hablar. Bing se manifiesta en contra del sistema, de la frialdad y la dominación, la falta de humanismo y opina que todo su entorno es algo artificial y sin emoción. El juez Hope ofrece al protagonista tener su propio programa.

En un tiempo indefinido posterior, se observa el ciclo de Bing proyectado a los sujetos que están en las bicicletas, en donde los persuade con críticas al sistema y los aconseja, mientras uno de ellos decora su avatar agregándole el gesto del vidrio en el cuello. Finalizada la grabación, se lo observa a Bing en una habitación mucho más grande y confortable, tomando un jugo de naranja, mientras mira por fuera de su habitación hacia un extenso bosque verde.

The Entire History of you / Toda tu Historia

En este mundo, la mayoría de la gente posee un implante electrónico detrás de la oreja, del tamaño de un grano de arroz. Este graba todas las experiencias de quien lo porta: una especie de historial de actividades. Esa memoria es factible de ser reproducida cuantas veces se quiera en los ojos de la persona, o en una pantalla, a la vista de los demás, a través de una opción llamada “revisar”.

Liam Foxwell es un joven abogado casado con Ffion. Ambos mantienen una buena calidad de vida, conforman una pareja aparentemente feliz, y son padres de una pequeña llamada Jodie. Luego de retornar de una entrevista laboral, la cual cree que no fue fructífera, Liam revisa en su “historial” toda la charla y se detiene en un cumplido que le dijo su evaluador, el cual le hace llegar a la conclusión del resultado negativo de la misma, lo que le causa malestar.

El protagonista acude a una cena organizada por amigos de su pareja. Al entrar a la casa, lo primero que ve es a Ffion hablando con un hombre que no conoce: se trata de Jonas, al cual ella le presenta. Algunos amigos de su esposa le sugieren revisar la entrevista laboral para darle su opinión, y Jonas interviene para evitarle a Liam la incomodidad de revelar sus imágenes. Mientras Jonas cuenta cómo gracias al “chip” puede revisar las escenas de sexo mantenidas en el pasado y autosatisfacerse con ellas, el abogado comienza a sospechar de él y su esposa, ya que ella se ríe de sus chistes poco graciosos y lo mira afectuosamente. Gina, una de las invitadas, relata cómo hace tiempo le arrancaron violentamente el dispositivo, pero expresa que prefiere vivir así, algo que causa sorpresa en el resto, acostumbrado al artefacto.

Luego de la cena se revela que Ffion había mantenido una efímera relación con Jonas, años atrás en Marruecos. A pesar de que ella le había mencionado a Liam de esta aventura en el país africano, no le había revelado con quién había sido y le había indicado que la misma perduró una semana. La insistencia de su esposo le hace decir que sucedió durante un mes, para posteriormente admitir que fueron seis.

La mentira comienza a volver más y más paranoico a Liam, quien repasa delante de Ffion las imágenes con sus contradicciones. Ella, cada vez más cansada de los cuestionamientos, se pelea con él. Al rato, él se disculpa y comienzan a tener

relaciones sexuales, aunque mientras eso ocurre están revisando encuentros íntimos anteriores entre ellos. Al finalizar, Liam se dirige hacia el *living* y comienza a tomar alcohol y revisar una y otra vez los videos de la cena, deteniéndose en Jonas y su mujer.

Al otro día vuelven a discutir, y Liam logra dar con nuevas imágenes que revelan que Ffion y Jonas estuvieron besándose en una fiesta en la que él estaba presente. Ella resiste explicando que sucedió hace muchos años, que ya lo olvidó y que actualmente no siente nada por Jonas.

Liam, ebrio, va en auto hasta la casa de Jonas, logra entrar y lo enfrenta, amenazándolo de forma violenta con arrancarle el dispositivo si no elimina las imágenes almacenadas entre él y su pareja (sabiendo del gusto de Jonas por recordar las mismas para obtener placer). Este obedece y Liam se va de la casa en su coche, pero producto de la borrachera se accidenta y pierde el conocimiento.

Al volver en sí, con la paranoia latente, Liam vuelve a revisar las imágenes almacenadas y retorna a su casa para enfrentar a su mujer. Durante el episodio violento con Jonas habían proyectado las imágenes entre este último y Ffion, y Liam logra volver sobre eso en su memoria, habiendo detectado una prueba de que el último encuentro sexual entre su esposa y el amante había sido hacía sólo dieciocho meses, momento en que su hija fue concebida. Ya en la habitación, ella admite la infidelidad ante la desesperación del abogado, argumentando que eso ocurrió en un momento de pelea con él, pero insiste en la utilización del preservativo, indicándole que es el padre del bebé. Entonces, él exige revisar las imágenes de Ffion haciéndose inevitable en ellas el hecho de la no utilización del profiláctico.

Tiempo después, se ve a Liam en la soledad de su casa, revisando momentos anecdóticos con su ex esposa y Jodie. Frente al espejo del baño decide tomar una cuchilla de afeitar, una pinza de manicura, y arrancarse violentamente el dispositivo, mientras se ven antiguas imágenes de su relación con Ffion.

Be Right Back / Vuelvo Enseguida

Martha y Ash son una pareja joven que se muda a una casa en una zona agreste. Al día siguiente de la mudanza deben devolver la camioneta alquilada para

transportar sus bienes, y como Martha se encuentra con mucho trabajo, Ash es quien se hace cargo. Esa misma noche, fallece tras un grave accidente en la ruta.

Martha descubre angustiosamente que estaba embarazada, y se le ofrece la posibilidad de continuar en contacto con su pareja fallecida a través de un software capaz de generar palabras para él, basado en un historial de sus dichos a través las comunicaciones en línea mantenidas mientras estaba vivo (redes sociales, mail). Al utilizar todos sus diálogos y perfiles de redes sociales, se crearía el nuevo Ash. Martha resiste, pero termina cediendo ya que su situación sentimental desmejora.

Ella comienza a hablar a través de un chat, algo que la hace sentir mejor, pero se le presenta el deseo de volver a escuchar la voz del muchacho. La representación de Ash le dice que eso no era posible, excepto si ella cargaba fotos y videos de él donde se escuche su voz, para poder reconstruirla. Accede y carga los archivos en la base de datos, logrando finalmente poder dialogar. Martha no se despega del artefacto y se comporta como si en todo momento hablara con Ash, llegando incluso a informarlo de su embarazo.

Martha rompe accidentalmente su teléfono y sufre un ataque de pánico por la pérdida de contacto. La representación virtual de su pareja le explica sobre una nueva forma posible, más avanzada, pero que se encuentra en estado experimental: un cuerpo biónico compuesto de carne sintética, que sería como él. Martha sigue el instructivo del Ash artificial, y convierte un cuerpo blanco y sintético en un androide casi igual a él, con la excepción de algunos detalles, como la falta de vello facial o un lunar que él tenía en su pecho. Desde el momento en que se activa el nuevo Ash, ella muestra incomodidad y, con angustia, lucha por aceptar la convivencia.

A pesar de que no hay problemas, e incluso él la satisface íntimamente, ella se siente frustrada ya que su nueva pareja responde automáticamente a lo que pide, sin oposiciones ni emociones, excepto cuando ella le solicita que exprese estas últimas. El nuevo Ash no tiene la personalidad ni los hábitos del anterior. Cansada, ella decide llevar al androide a una zona de acantilados, y le ordena -sabiendo de su obediencia- que salte al vacío, con la intención de deshacerse de él. Cuando él empieza a caminar hacia el salto, ella lo detiene y le vuelve a expresar su tristeza, aduciendo que su esposo le suplicaría no tener que hacerlo. Como respuesta, y al ver lo que ella le había dicho, el nuevo Ash comienza a suplicar que no le obligue a

saltar. Martha entra rápidamente en un estado de crisis, comienza a gritar, y finalmente es incapaz de dejar al androide.

El capítulo avanza algunos años y se muestra como Martha está con su hija de siete años, criándola en la misma casa de campo vista anteriormente. En esa actualidad, ella mantiene encerrada a la representación de Ash en el altillo del hogar. Aun así, le permite a su hija verlo sólo los fines de semana. La niña la convence de subir al altillo para celebrar su cumpleaños, y la última escena muestra a la pequeña arriba junto a él, mientras Martha está al pie de la escalera y al borde del llanto.

White Bear / Oso Blanco

Victoria despierta en una casa con un fuerte dolor de cabeza y padeciendo amnesia: no sabe dónde está, ni siquiera recuerda quién es. En el *living* de la misma hay una fotografía de una niña, quien asume que es su hija, ya que se encuentra junto a fotos de ella y un hombre. De la televisión recibe una imagen de un logo blanco sobre fondo negro. Al salir de su casa sin entender qué sucede, descubre que varias personas la graban y fotografían, e ignoran sus pedidos de auxilio.

De manera repentina, un hombre enmascarado aparece y comienza a perseguirla y dispararle con una escopeta. Ella corre y se encuentra con Jem y Damien, en una estación de servicio. Los tres logran entrar a la misma y trabar la puerta, mientras desde afuera, el hombre enmascarado intenta entrar. Detrás de él, y como en todo momento, la gente capta la situación con sus teléfonos celulares. El enmascarado logra entrar, y mientras forcejea con Damien, ellas logran escapar por otra salida, viendo como él es aparentemente asesinado por el sujeto.

Jem le explica a Victoria sobre una misteriosa señal que comenzó a aparecer en la Televisión e internet, y que convirtió a toda la población en seres alienados que lo único que hacen es grabar cosas que suceden a su alrededor con total hermetismo social. A su vez, ellas son objetivo de unos “cazadores”, que las persiguen al igual que el primer sujeto. Victoria se muestra impresionada en todo momento y no logra comprender, mientras en su cabeza aparecen recuerdos intermitentes sobre la niña y el hombre de la fotografía. Jem le cuenta que pretende llegar al transmisor “Oso Blanco” para destruirlo y así acabar con todo el extraño fenómeno.

En medio de la huida, un hombre llamado Baxter, tampoco afectado por todo lo sucedido, las recoge en su camioneta. Detenidos en el bosque, Baxter logra agarrar una escopeta de su vehículo, amenaza a las mujeres, y las traslada a un lugar rodeado de cuerpos “crucificados” en los árboles. Victoria es atada de manos sobre un tronco, y Jem logra escapar, pero un momento después retorna con un arma y parece que mata a Baxter. Continúan su viaje hacia “Oso Blanco”, mientras Victoria vuelve a tener recuerdos.

Una vez adentro del centro de transmisión, son atacadas por dos cazadores, los mismos que aparecieron en varios momentos de la persecución. En la disputa, Victoria logra robar una escopeta y disparar a su atacante, pero el arma no lanza balas sino papel picado.

En ese momento, las paredes cercanas a la espalda de victoria se abren y aparece un escenario y una tribuna con público aplaudiendo: se trataba de un estudio de televisión. Jem, Damien, y los cazadores se admiten como actores. Victoria es atada a una silla y enfrentada a una pantalla que cuenta su historia: su nombre completo es Victoria Skillane, su novio Iain Rannoch, y la niña de la foto posee seis años y se llama Jemima Sykes. La pareja había secuestrado a la pequeña cerca de su casa. Él la había torturado y matado antes de quemar su cuerpo, en el mismo bosque donde Victoria fue llevada durante la puesta en escena. Esta última había sido cómplice de todas las acciones, incluso filmando lo sucedido. El “Oso Blanco” es el peluche de la niña asesinada, y se convirtió en un símbolo mediático de búsqueda e investigación del crimen. El logo negro mostrado en la televisión es el tatuaje con el que se logró identificar al victimario, quien se suicidó en su celda antes de ser enjuiciado. Victoria, luego de declararse culpable aduciendo que estaba manipulada por su pareja, fue sentenciada a sufrir, a diario, el castigo al que fue sometida durante la secuencia vista.

Victoria es llevada por el personal y acompañada por Baxter, quien oficia de conductor, hacia el complejo donde despertó al inicio del episodio. Es transportada en una cápsula transparente e insultada y agredida por la gente, quien previamente fue alentada a repudiar a la mujer por el mismo Baxter. Una vez en el sillón del hogar, Victoria es expuesta a más imágenes de la niña, mientras Baxter le coloca una especie de electrodos en su cabeza, que logran eliminar de su memoria los eventos sucedidos a través de un *shock*.

Durante los créditos finales, los sucesos del nuevo día se ven a modo de *backstage*: la preparación de los actores, los escenarios, etc. También se muestra al “Parque de Justicia Oso Blanco”, un lugar impulsado por los realizadores de ese “día a día” en donde preparan a las personas que luego aparecerán filmando a la víctima, con ciertos requisitos de participación.

The Waldo Moment / El Momento Waldo

Jamie Salter es un comediante que, a pesar de trabajar en televisión, ve como su trayectoria está en decadencia. Él encarna la voz y los movimientos de Waldo, un oso azul de dibujos animados que interviene en un programa de entrevistas, a través de un sistema de conexión remota que puede captar las palabras y movimientos del sujeto en tiempo real. Los invitados, políticos y figuras públicas, son indagados por Waldo con preguntas y dichos incisivos, irónicos y hasta comprometedores, que configuran un personaje empático con el público.

Durante uno de los preparativos para la participación de Waldo, el productor Jack Napier, quien posee los derechos del personaje, sugiere que el dibujo debía competir políticamente contra los candidatos reales a las elecciones intermedias, en la ciudad de Stentonford. Eso le permitiría enfrentarse a un ex entrevistado con quien ya había tenido entredichos, el candidato conservador Liam Monroe, quien poseía las mejores posibilidades de triunfar en la elección. Jamie acepta el desafío con desgano, y preocupado por su intromisión en el mundo político.

El vehículo de la productora de Waldo comienza a desplazarse por la ciudad, con la imagen del oso proyectada en una pantalla lateral, que funciona de igual forma a la del programa televisivo. Durante las recorridas, se dirigen a un *meeting* (encuentro entre políticos y ciudadanos en un lugar físico de la ciudad) del candidato Monroe, arrebatándole la atención a través de su típico estilo.

A lo largo de la campaña, Jamie se acerca a Gwendolyn Harris, candidata en las mismas elecciones por el Partido Laborista, quien, a pesar de no tener posibilidades de imponerse, participa para promover su propia carrera política. Poco a poco su relación crece, a tal punto que llegan a compartir noches juntos. Tiempo después, la mano derecha de la mujer le sugiere a ella que mantenga distancia, y Gwendolyn decide alejarse de él. Jamie, quien no logra entender los motivos de la

separación, a su vez comienza a tomar una postura muy dura contra los políticos tradicionales, a través de Waldo.

Tras un intento de Monroe por burlarse del personaje, en el programa de televisión, Jamie arremete con un extenso discurso apuntado a la falsedad y artificialidad de los políticos, incluyendo un mensaje de este estilo dirigido a Gwendolyn, influenciado por los motivos personales del intérprete. Después del programa, el discurso comienza a ser un éxito, generando un considerable número de visualizaciones en Youtube, y Waldo gana cada vez más apoyo de la ciudadanía. Al mismo tiempo, la campaña de Gwendolyn entra en un rápido declive.

Jamie y Napier se reúnen con Jeff Carter, miembro de una agencia (la cual no se identifica) que les afirma que, al poseer Waldo el diferencial de no ser una persona física sino un personaje estrictamente mediático, tiene un potencial favorable para convertirse en una figura popular, inclusive de alcance mundial, persuadiéndolos de aprovechar el momento propicio. Jamie se resiste a la propuesta. Por su parte, trata de disculparse con Gwendolyn por sus ataques públicos hacia su figura, pero ella lo rechaza con enojo.

Durante el último día de la campaña electoral, en la recorrida, Jamie -a través de Waldo- le implora al público callejero que no vote por el personaje, sale del estudio móvil, y le pide a la gente que repudie y arroje objetos a la pantalla, la cual trata de destruir un momento después. Napier se hace cargo del control de Waldo y ensaya un discurso persuasivo hacia la gente, logrando que frenen el acto violento y retengan a Jamie.

En el día de los resultados electorales, se ve al ex intérprete de Waldo observando lo sucedido desde una cama de hospital: Monroe resulta victorioso, Waldo -ahora encarnado por la voz y los movimientos de Napier- queda en el segundo lugar, mientras que Gwendolyn resulta tercera. Desde el público presente en el acto se generan disturbios y se agrede con un zapato al candidato ganador, mientras Napier alienta los sucesos.

Durante los créditos se observa a Jamie durmiendo en un espacio público, y siendo desplazado por intervención policial. Al pararse y acercarse a una pantalla -a la cual puede cambiarle de canal con su mano- observa en cada una de las reproducciones que Waldo es una marca presente en distintos ámbitos de

influencia. Enojado, el ex realizador de Waldo agrede la pantalla con una botella y es sometido por los infantes. La toma de la cámara sube hasta verse los rascacielos, plagados de imágenes publicitarias entre las que se encuentra el personaje.

White Christmas / Blanca Navidad

Joe Potter se despierta en una casa recóndita rodeada de nieve y se encuentra con Matt Trent, quien estaba preparando una cena de Navidad, mientras se escucha desde una radio la canción "*I Wish It Could Be Christmas Everyday*" de Wizzard. Matt le pregunta a Joe qué ha hecho para encontrarse en ese lugar, ya que nunca habían tocado el tema en los "cinco años" que llevan allí. Joe se muestra reacio a revelar los motivos, por lo que Matt accede a explicar los suyos.

Primera Parte:

Con el recurso de un *flashback* podemos ver que, en su vida, Matt ha realizado tareas de entrenamiento y guía para sujetos, a través de una tecnología que poseen las personas en esa realidad, denominada Z-Eye. Estos son unos implantes oculares permanentes que funcionan como dispositivo de realidad aumentada, con los que se puede, a través de internet, ver y escuchar lo que los clientes sienten, y darles indicaciones e instrucciones, entre otras cosas.

Su último cliente, Harry, era una persona tímida y con grandes barreras para establecer vínculos sociales. Tras conocer la historia de este sujeto y sus pretensiones, Matt le indica que asista a la fiesta de Navidad que organizan sus compañeros de trabajo en una discoteca, a lo que él accede. Matt y otros hombres solteros que presencian a través de la red lo vivido por Harry, ponen el ojo en Jennifer, una mujer sencilla con la que creen que Harry podrá encajar, luego de analizar las características que se desprenden de su perfil en las redes sociales.

Matt lo guía para que logre entablar una primera conversación, y tiempo después ella se suelta y le revela que frecuentemente escucha voces en su cabeza, y que, a pesar de ingerir fármacos para poder aplacarlo, ya ha abandonado la toma de esas pastillas, pero que no han cesado las voces. Mientras la joven se marcha al baño por un momento, Harry comienza a dialogar a través del dispositivo con Matt y

los demás, lo que la hace pensar a la chica, al salir del sanitario, que está hablando sólo con sus voces interiores.

Jennifer le ofrece salir e ir a su casa, algo que es interpretado por los guías como una propuesta para mantener relaciones sexuales. Ya en el hogar, ella lo lleva al sujeto a su dormitorio y le ofrece una bebida, que le presenta dificultad para ingerir, y ante los gestos de preocupación por parte del joven, la mujer le explica que ese líquido los liberará de las voces que los azotan. Matt, desde su hogar, se percata de la situación de peligro, y de que, probablemente, ambos habrán sido envenenados tras beber el líquido. Por eso, le ordena que salga inmediatamente de la casa, y Jennifer lo detiene, forzándolo a beber más y más a través de un embudo. Los intentos de defenderse se vuelven cada vez más débiles hasta el fallecimiento.

Matt comprende lo que está sucediendo y desactiva rápidamente la conexión, obligando a los demás hombres en línea a que eliminen lo registrado y sus conexiones, para evitar ser implicados en la previsible muerte del muchacho. Al retornar a su habitación, la esposa de Matt averigua en qué estaba involucrado, y reacciona habilitando una función del Z-Eye hasta ahora desconocida para el espectador: el “bloqueo”, que provoca que quien es sometido no pueda ser escuchado ni entablar comunicación alguna.

Al volver a la escena del hogar, Matt califica al dispositivo como “el precio del progreso”, le explica que los bloqueos ocurren hasta que el otro tome la decisión de deshacerlos, pero que en este caso su esposa lo dejó vigente. Luego de brindar con vino por iniciativa propia, Matt cuenta que el dispositivo no puede ser quitado, y aclara que su ex mujer lo dejó y él no obtuvo la tenencia de la hija. Joe escucha un ruido extraño aparentemente exterior, se asusta, pero es calmado por Matt, quien lo estimula a seguir entablando una comunicación.

Segunda Parte:

En la segunda historia, Matt habla su verdadera profesión que observamos a modo de *flashback*. Un chip del tamaño de un grano de arroz, denominado “cookie”, puede implantarse por una semana en el cerebro de una persona y realizar una copia completa de su conciencia. Al ser retirados los datos, se instalan en unos dispositivos con forma de huevo y logran configurar una réplica casi perfecta que piensa, siente y se manifiesta como el sujeto original, pero sin cuerpo, y que por

esto se ve a sí mismo como la persona de la que se extrajo ese código. El trabajo de Matt necesita de su frialdad: debe aclimatar esas conciencias a la posición asignada por la cual la persona original pagó, estando específicamente entrenado para influir en la voluntad de la cookie sin injerencia de sus propias emociones.

En este caso particular, se encuentra trabajando para Greta. La “cookie Greta”, ya instalada en el huevo, se preocupa por su situación, cree que ella es la verdadera y él le explica (frente a frente con el dispositivo) que no es así. Le otorga a la cookie un cuerpo virtual que solo puede sentirse a sí mismo, el cual se encuentra inserto en una habitación blanca como si se tratara del interior del huevo. También posee un escritorio, con una computadora simbólica y una pantalla que se enciende y apaga para poder ver los sectores de la casa y realizar sus tareas: estas últimas se dan con sólo pensarlas y presionar un botón imaginario. Cada vez que ella se niega a cumplir -algo que sucede recurrentemente- Matt la castiga silenciando su voz, y si persiste, altera la percepción del tiempo de la cookie, haciendo que la misma experimente, por ejemplo, seis meses de aburrimiento y aislamiento, cuando en el tiempo real eso solamente ocurre en unos pocos segundos.

Volviendo a la escena del hogar, Matt le cuenta a Joe que el objetivo es quebrantar la voluntad de la cookie a fuerza de manipulación -algo que ocurre con la doble de Greta- por lo que se termina rogando el poder realizar alguna tarea. También menciona que estos dispositivos son utilizados para industrias y Estados. Finalmente se ve a la cookie Greta administrando el hogar. Joe le manifiesta a Matt su disgusto por esta actividad, considerándola como “esclavitud”. Matt le dice que es una buena persona, empática, que escucha a los demás, y luego vuelve a indagarlo acerca de por qué llegó a esa casa, empujándolo a soltarse verbalmente.

Tercera Parte:

Joe mantuvo tiempo atrás una relación con Beth, pero la misma se vio rota por su inclinación hacia las bebidas alcohólicas. Específicamente, tras una noche de cena con sus amigos Tim y Gita, Beth se retiró enojada, lo que Joe atribuye a su estado de ebriedad. Él descubre un *test* de embarazo en el cesto de la basura de su casa, con resultado positivo, y felicita a su pareja creyendo que va a ser padre. Ella se niega a tener al niño y le propone abortar, mientras que Joe, todavía en estado

de borrachera, le responde que está siendo egoísta y que no debe hacerlo. Ella lo bloquea y se marcha sin escuchar sus disculpas.

Joe acude a Tim y Gita, y descubre que Beth dejó de concurrir a su trabajo. Pasa varios meses redactando cartas de disculpa que envía a la casa del padre de la mujer, donde esta última pasará la Navidad. Decide dirigirse a las cercanías de dicha casa, y a lo lejos, observa que su ex pareja sigue embarazada y finalmente no practicó el aborto. Con el correr del tiempo, él sigue concurriendo al mismo hogar, y gracias a que el bloqueo del Z-Eye también se aplica para los hijos de quienes lo emitieron, sólo puede percibir la silueta pequeña, aunque logra ver que se trata de una niña, a la que comienza a dejarle regalos en la puerta.

Un día, en su casa, Joe descubre por televisión que Beth había fallecido en un accidente de tren, por lo que se había eliminado el bloqueo del dispositivo. A pesar de estar triste por la muerte, también tiene la emoción y ansiedad por poder ver a su hija, por lo que se dirige a la cabaña del abuelo, y cuando logra visualizarla, se acerca y descubre que tiene rasgos asiáticos, siendo que ni él ni su ex mujer tenían tal característica. Mientras sigue a la niña hasta adentro de la casa recuerda los momentos entre Tim -oriental- y Beth, y comprende que estaban manteniendo una aventura amorosa, y que la pequeña es fruto de la misma. Al llegar a la cocina, el padre de la mujer muerta le pide explicaciones por su presencia, mientras que Joe le exclama que “quiere ver a su hija”, y el dueño del hogar toma un cuchillo y le admite haber quemado las cartas anteriormente recibidas. Con un impulso de ira, Joe golpea al hombre en su cabeza con un globo de vidrio, el cual posee en su interior una casa miniatura y un polvo blanco que da la sensación de una nevada. El impacto provoca un casi inmediato fallecimiento. Joe rápidamente abandona la cabaña, pero antes visualiza un reloj que, al volver a la escena con Matt, también logra distinguir.

Joe cuenta que condujo su auto sin rumbo, y durmió ebrio en la calle hasta que fue capturado, encerrado e incitado a hablar, aunque él se negó. Matt le pregunta a Joe, con rostro serio, qué le pasó a la hija de Beth. Joe confiesa saber que la niña se quedó en la casa, y no alcanzó a recorrer muchos metros afuera para pedir ayuda, hasta morir congelada al lado de un árbol.

Joe comienza a cuestionarse sobre el lugar en el que está dialogando, descubriendo más similitudes con la cabaña del padre de Beth, como la bocha de

vidrio. Mirando por la ventana, visualiza al cadáver de la niña al lado de un árbol, y en medio de la angustia, admite haberla matado tras la insistencia de Matt. Este último se da vuelta, festeja por haber obtenido “la confesión”, se disculpa con Joe y de repente desaparece.

En ese momento se da a entender que, en realidad, todo lo sucedido ha ocurrido adentro de una cookie, como la que es mostrada en la historia de Greta, pero esta vez obtenida de la conciencia de Joe. Matt había colaborado con la policía para que Joe confiese su culpabilidad por las muertes, empleando sus técnicas para hacer que este sintiera que habían transcurrido cinco años, cuando en realidad se trataba de sesenta minutos. La oficial de policía le comunica al verdadero Joe, que estaba en un calabozo, que “ya había hablado” y lo mantiene encerrado.

Con este trabajo, Matt obtendría a cambio su liberación por haber sido partícipe de la muerte de Harry, algo que le es otorgado por la oficial. Pero para su sorpresa, le advierten que hay obligación de registrarlo como delincuente sexual, con el agravante de que ocultó lo sucedido con Harry. Eso supone que Matt está bloqueado en el Z-Eye de todos. Al salir, observa a los ciudadanos con la clásica silueta gris, y ellos a él con color rojo, sin posibilidad de comunicarse.

Antes de marcharse para celebrar la Navidad, uno de los oficiales programa la cookie para que el “Joe duplicado” perciba el tiempo a 1000 años por minuto. Allí dentro, escucha una y otra vez la canción *"I Wish It Could Be Christmas Everyday"* proveniente de la radio, y cada vez que destruye el artefacto contra el piso, el mismo vuelve a aparecer y activarse cuando mira hacia atrás. La conciencia de Joe, en un marco de tortura, grita, se arroja al piso y se autogolpea.

8. DESARROLLO

8.1. CAPÍTULO I: INMERSIÓN TECNOLÓGICA EN LA SOCIEDAD

“Las tres enfermedades del hombre actual son la incomunicación, la revolución tecnológica y su vida centrada en su triunfo personal”.

José Saramago

En la actualidad resulta impensado concebir a la tecnología como un fenómeno paralelo, separado de la evolución de la sociedad y sus comportamientos. Hablamos de un suceso producido por el hombre, para el hombre, el cual se ve modificado por él mismo y que trae consigo nuevos productos. Pero también se observaron y observan cambios en los comportamientos de los sujetos que emplean la tecnología. Muchas incógnitas e ideas respecto de este tema pueden haber sustentado los guiones de realización de *Black Mirror*, que responde desde la ficción a través del planteo de distintas posibilidades, entrecruzando fenómenos, pero compartiendo un foco común.

Brooker, quien guiona la serie en su totalidad, plantea desde el inicio un escenario con rasgos de sociedad posmoderna. Personajes que viven a un ritmo frenético tal y como sucede en la realidad de este modelo, aunque siempre acompañados de las aparentes facilidades tecnológicas que le posibilitan dicho andar. El concepto que aparece como rasgo distintivo de esta sociedad es el de liquidez, de Bauman. Esta connotación se logra a través de ritmos de montaje veloces, vertiginosos y de asimilación por fragmentos; musicalización moderada y cuasi inerte para escenas generales; y planos de tipo general y gran general para complementar y hacer imposible la distinción de sujetos diferentes.

Podemos deducir aquí, con la utilización de esos recursos, una búsqueda de representar a una sumatoria de puntos conectados que se mueven tan rápido que se desdibujan, que pasan desapercibidos y que no tienen significación alguna para la totalidad de modelo social. Los británicos en *The National Anthem* viendo todos de la misma manera lo que sucede en la tele con el Primer Ministro; los hombres y

mujeres en *White Christmas* que desprecian a un Matt bloqueado por el Z-Eye; o los cómplices que persiguen masivamente y filman a Victoria con sus teléfonos en *White Bear*, son algunos ejemplos.

Esto se traduce en el desmembramiento social, en la liquidez de las relaciones y en lo volátil de los vínculos que describe Bauman. Aunque la siguiente definición también ahonda en la cuestión de poder -que más adelante se analizaremos permite entender el sentido del autor.

“La desintegración de la trama social y el desmoronamiento de las agencias de acción colectiva suelen señalarse con gran ansiedad y justificarse como ‘efecto colateral’ anticipado de la nueva levedad y fluidez de un poder cada vez más móvil, escurridizo, cambiante, evasivo y fugitivo. Pero la desintegración social es tanto una afección como un resultado de la nueva técnica del poder, que emplea como principales instrumentos el descompromiso y el arte de la huida. Para que el poder fluya, el mundo debe estar libre de trabas, barreras, fronteras fortificadas y controles. Cualquier trama densa de nexos sociales, y particularmente una red estrecha con base territorial, implica un obstáculo que debe ser eliminado. Los poderes globales están abocados al desmantelamiento de esas redes, en nombre de una mayor y constante fluidez, que es la fuente principal de su fuerza y la garantía de su invencibilidad. Y el derrumbe, la fragilidad, la vulnerabilidad, la transitoriedad y la precariedad de los vínculos y redes humanos permiten que esos poderes puedan actuar” (Bauman, 1999:18).

Desde la lupa de Han y su concepción de enjambre digital, esta nueva masa se diferencia de la masa clásica, ya que consta de individuos aislados y carece de un nosotros capaz de construir una acción común. A pesar de vivir en la era de la comunicación, esta sociedad tiene embotado ese sentido que le permitiría moverse y construir discursos colectivos (Han, 2014).

Esto se ilustra en la serie por sobre todas las cosas a través del ya mencionado ritmo de montaje y los planos, pero también desde el enfoque según el cual se plantean las conexiones entre protagonistas: individualidades marcadas y desarticuladas a la hora de relacionarse, con preferencia por los momentos en soledad, y con conexiones hacia el sistema social a través del hilo conductor de la tecnología.

A nivel general, esta sociedad posmoderna también coincide, en términos de Han, con la sociedad de la transparencia: “esta lleva a la información total, no permite lagunas de información ni de visión y se acelera rechazando todo tipo de negatividad” (Han, 2012: 17). Él señala que “cada sujeto es su propio objeto de publicidad, todo se mide en su valor de exposición” (Han, 2012:29), y que “vivimos en un mundo que tiende a la hipervisibilidad, un espacio sin secretos ni misterios ocultos” (Han 2012: 32).

Bauman considera que las redes sociales y YouTube pusieron un punto final a la privacidad. Pero también observa el deseo de colonizar la misma, el cual se ve traducido en lo que llama totalitarismo líquido, la posibilidad de saberlo y contarlo todo acerca de un ser humano. “De hecho, los espectadores reclaman *reality shows* y los participantes pierden libremente y de buen grado su privacidad al exponer su intimidad en las pantallas de televisión con orgullo y alegría” (Bauman, 2015: 102).

En *The National Anthem*, el primer capítulo de la serie en cuestión, se evidencia lo anteriormente expuesto respecto de esa curiosidad por la observación de la vida ajena, y la naturalización de la exposición. Millones de espectadores aguardan ansiosos, detrás de sus pantallas y en la comodidad de su rutina, saber el final de la historia del secuestro de la princesa Sussane. Dicha curiosidad fue despertada por un “lector” de esa sociedad, el secuestrador, que decidió hábilmente cambiar el clásico pedido de rescate telefónico por un video online capaz de replicarse al instante en redes sociales, y así exponer el hecho a la vista de todos los ciudadanos, quienes naturalizan los sucesos a los que es sometido el Primer Ministro Callow.

También lo podemos ver en *White Bear*, en donde para martirizar a Victoria, la protagonista que está implicada en la tortura y asesinato de una niña, se monta un *reality* en donde los espectadores participan y son cómplices recorriendo y filmando a la protagonista. Pareciera que las palabras de Bauman hubieran sido tenidas en cuenta a la hora de elaborar un capítulo en dónde la forma de establecer justicia es la tortura a través de una transmisión masiva. La tecnología -dentro de la cual cabe mencionar al dispositivo para borrar la memoria y a los medios masivos- aparece como parte determinante de este espectáculo.

En palabras de Han, la misma transparencia la convierte en una sociedad pornográfica. “Un mundo donde lo que vale no es el ser, sino el aparecer, aunque el

placer exige cierto ocultamiento, lo contrario de esta desnudez y transparencia pornográficas, cuyo ejemplo más evidente sería Facebook. Del capitalismo, donde lo esencial era el tener, pasamos a una sociedad neoliberal exhibicionista, donde lo fundamental es 'aparecer'. La sociedad de la transparencia valora la exposición. Cada sujeto es su propio objeto de publicidad. Todo se mide en su valor de exposición. La sociedad expuesta es una sociedad pornográfica". (Han, 2012: 29)

Este concepto lo vemos expuesto a lo largo de la serie. Tres ejemplos para mencionar con respecto a esta definición son los capítulos *Fifteen Million Merits*, *White Christmas* y *Be Right Back*.

En el primer caso, la sociedad pornográfica se exhibe en el sistema que engloba a esa sociedad, en el que los personajes encerrados y rodeados por pantallas, se esfuerzan por conseguir los "méritos" con los cuales podrían concretar la posibilidad de formar parte del *reality show*, entre otras cosas. Es decir, el hecho de poder exponerse a través del programa televisivo funciona como un anhelo y un fin, el cual es reforzado a diario por la posibilidad de observar este mismo espectáculo mientras se pedalea en las bicicletas, incluso pudiendo crear un avatar propio con rasgos de su personaje favorito. Bing, el protagonista, finalmente termina siendo cooptado por el *reality*, transformando la señal de enojo que significó la amenaza de cortarse con un vidrio (por lo sucedido con su pareja), en un gesto televisivo, el cual es replicado con simpatía y utilizado para la construcción del avatar de otro personaje en una de las escenas finales. Como atenuante, ser parte de ello le implicó mejoras en sus condiciones de vida. A Abi, su pareja, le ocurre algo similar a Bing y que se relaciona con el concepto en cuestión hasta de manera literal: ella termina participando en un programa pornográfico, siendo que su intención inicial y por la cual su novio le donó los méritos era la de cantar.

En el caso de *White Christmas*, un ejemplo relacionado con la sociedad pornográfica es del trabajo que realiza uno de los personajes, Matt. Fuera de su labor tradicional, se encarga de asesorar y aconsejar a personas que necesitan entablar una relación (en el caso que se presenta, se debe a la timidez). Esto lo realiza a través del Z-Eye, un dispositivo que le permite ver a través de los ojos de su cliente y comunicarse con él para brindarle las indicaciones. Además, esto es observado por otros internautas, quienes dialogan con Matt. Aquí aparece otra vez

“el valor de la exposición”, tanto del cliente revelando su intimidad, como de los externos, quienes naturalizan y gustan de observar lo ocurrido.

Por último, y llevando la exposición al punto máximo de sus consecuencias, *Be Right Back*, primer capítulo de la segunda temporada, narra la historia de una joven pareja que se disuelve luego del accidente y fallecimiento de Ash. Tras su desaparición, Martha intenta seguir la relación a través de un sistema que utiliza los datos virtuales de él, tanto de conversaciones como de videos, mostrando una vulneración de lo que actualmente se consideraría cómo privacidad online. Aquí se evidencian otras palabras de Han respecto de la sociedad pornográfica. “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, 2012: 68).



Hablamos de una sociedad posmoderna que debe convivir y compartir su existencia con la tecnología. Cuando *Black Mirror* habla de tecnología, no se enfoca en los términos en los que lo hacen la mayoría de los formatos de ciencia ficción, en donde los protagonistas son grandes máquinas, armas nucleares, biológicas, artefactos de espionaje, de incursión espacial, etc. En este caso, la inmersión tecnológica se ve de manera pesimista y en constante intercambio con el hombre, el cual la produce y reproduce.

En términos de Lash, podríamos ver en *Black Mirror* a los “sistemas tecnológicos autorreguladores que actúan mediante el ejercicio de funciones de

inteligencia, comando, control y comunicación” (Lash, 2005: 41). Es decir, cualquier artefacto por mínimo y cotidiano que resulte, que tenga la capacidad de crear un medio ambiente en interfaz con estos sistemas, navegando necesariamente por las formas de vida tecnológicas (Lash, 2005:41). Es que según el autor, la técnica convive continuamente con los seres humanos, en el marco de la sociedad posmoderna, de manera totalmente naturalizada, algo que aparece a lo largo de los capítulos elegidos: la serie no le da una importancia enfática a ningún artefacto específico, y los personajes no se sorprenden de las posibilidades que les ofrece la tecnología, por el contrario, resultan acostumbrados a ella, a diferencia de la sorpresa que pretende provocar en el espectador, ajeno a la mayoría de esas creaciones. La tecnología se encuentra completamente instalada.

No hay escala de importancia ni de espectacularidad en las creaciones mostradas por la serie. Los personajes operan como interfaz hombre-máquina, y navegan por estas formas de vida tecnológicas, siendo este último un término que nos permite definir globalmente al comportamiento social de nuestra serie, en donde existencia y tecnología se retroalimentan y condicionan.

Brooker decide acompañar esta relación y el desenvolvimiento de sus capítulos a través de tonos fríos desaturados, del característico gris metálico y pigmentos blancos y negros, los cuales connotan frialdad, ausencia de calidez y de resultados prósperos.

Otro autor que aporta conceptos a relacionar y complementar para nuestro análisis es McLuhan. Él entiende a la tecnología como un instrumento utilizado como extensión del cuerpo o del cerebro humano (McLuhan, 1964). Este concepto nos amplía la interrelación, concibiendo la posibilidad de que la técnica aparezca como una continuación de las facultades humanas. Esto se puede ver ejemplificado en el episodio de *White Christmas*:

El protagonista se ocupa de poner al día, manipular y hasta castigar a una cookie. Esta última es el resultado de la voluntad de una persona, que realiza una copia completa de su conciencia para que esta inteligencia artificial controle su vida según sus gustos. Esta persona, hecha miniatura, está confinada por siempre a realizar estas funciones. Este ejemplo es extremo en relación con lo expresado por el autor al momento de la reflexión, pero encaja perfectamente con esta concepción de la tecnología como extensión del propio cuerpo. Esta extensión se comporta

como lo haría la mismísima persona, hasta es capaz de sentir. Pareciera que Brooker haya querido expresar la idea de Mcluhan con este episodio, ya que este último también habla de amputación, es decir, que cada vez que extendemos un sentido a un instrumento, lo amputamos de nuestro propio cuerpo. “Al introducir algo al sistema, un medio, se produce un efecto y cambia por completo al sistema convirtiéndolo en uno nuevo” (Mcluhan, 1951). En nuestro caso, Greta (la mujer que contrata la cookie en *White Christmas*), delega la responsabilidad de las tareas a un “otro yo tecnológico” para lograr comodidad. Una cookie que a partir de allí es independiente y dependiente a la vez, puesto que se encuentra atada pura y exclusivamente a su dueña, y puede sufrir y ser torturada por Matt, quien en este caso ofrece y configura el sistema.



Lash retoma estas ideas y propone una relación entre el hombre y la técnica en dos sentidos: por un lado, la incorporación de la técnica al hombre, la cual se hace “se hace cuerpo y carne, encarna y se incorpora en el hombre” (Lash, 2005:60); y por otro, la separación de aquello que pertenecía al organismo y era intrínseco del hombre, en donde se genera una base de datos externa y distante (Lash, 2005:60). Estos dos sentidos los podemos observar ejemplificados en tres episodios:

En *The Entire History of you*, podemos ver a la técnica incorporada al hombre. Hablamos de un chip que tienen implantadas las personas detrás de la oreja, que les almacena los recuerdos y les permite a través de sus ojos proyectarlos en

cualquier pantalla, rebobinarlos, adelantarlos y pausarlos. Vemos a la tecnología adquiriendo una capacidad humana: la memoria. Incluso, en una de las escenas se muestra cómo los sujetos asumen que no existe otra forma de vivir: una de las invitadas a la reunión cuenta una historia sobre cómo le robaron violentamente su chip, y afirma que aprendió a vivir sin él, mientras que el resto se escandaliza sin poder comprenderla. Brooker aquí también expone una problemática, connotando la línea crítica que intentamos analizar en esta investigación: el chip está diseñado para almacenar, mientras que la memoria humana tiene la facultad del olvido. La posibilidad de una capacidad perfecta, de la que carece el cuerpo humano, determina la chance de conocer una verdad, pero también puede resultar una tortura debido a la posibilidad de manipular los recuerdos *On Demand*.



En los casos de *White Christmas* y *Be Right Back*, la cookie y el clon hecho gracias a la recopilación de la vida online, en conjunto con un cuerpo modelo impreso en 3D, no son más que el almacenamiento de parte o hasta la totalidad de un organismo en una técnica. O dicho de otro modo, la separación y generación de un organismo extrínseco. El autor británico lleva esto al límite extremo, lo cual nos permite encajar perfectamente las reflexiones anteriores: en ambos casos se humaniza a la base de datos. Una cookie rebelde que sufre y llora por estar “presa”, y un clon impreso que intenta seguir a la perfección a su modelo muerto. La tecnología separada de los seres humanos y siguiendo órdenes de ellos, los

mismos que le han extendido parte de sí, y ahora pretenden que esa parte se vuelva obedientemente tecnificada.

Retomando a este último autor, podemos incorporar a la reflexión, características pertenecientes a las formas tecnológicas de vida y relacionadas con esta construcción analítica, como son el aplanamiento de la reflexividad que se convierte en práctica; la no linealidad en pos de la comprensión, aceleración y expansión; y el desarraigo de un espacio físico (Lash 2005). Esto lo podemos ver reflejado a lo largo de todos los capítulos, en donde los personajes no reflexionan respecto de su sistema y condiciones materiales, reproducen las prácticas exigidas por las nuevas tecnologías que se presentan, y estas formas de vida aparecen consensuadas sin encontrarse físicamente en ningún lugar, como parte natural del sistema social.

Como ya se insinuó, *Black Mirror* no se asemeja a los típicos relatos futuristas, algo que la hace única y susceptible de diferentes análisis, tal como sucede en la presente investigación.

Según lo anteriormente expuesto, podemos decir que se nos presenta una sociedad desintegrada que busca continuamente la exposición, siendo este un fenómeno habitual, en donde se logra la transparencia. Actores sociales atomizados e individualizados, con comportamientos que van detrás de la realización personal según todas estas conceptualizaciones, en donde las consecuencias aparecen siempre como pesimistas, como marca el género distópico. Los lazos sociales aparecen como líquidos, desarraigados. Y en este marco, el extremismo tecnológico se presenta como un hilo conductor que, tal como se viene analizando, contribuye a fomentar y arraigar fuertemente las características de este enjambre digital.

Como agregado, cabe comparar el accionar de estos personajes, correspondiente a estas miradas críticas, con los postulados de la teoría estructural funcionalista. Esta concebía, décadas atrás, al sistema social “como un organismo cuyas distintas partes desempeñan funciones de integración y de mantenimiento del sistema. Su equilibrio y su estabilidad se realizan a través de las relaciones funcionales que los individuos y los subsistemas activan en su conjunto. (Wolf, 1996: 35). En sintonía, Carla De Leonardis postuló que ya no se concibe a la sociedad “como medio para la persecución de los fines de los individuos, sino que son estos últimos los que pasan a ser, en cuanto prestan una función, medio para la

persecución de los fines de la sociedad, y en primer lugar de su supervivencia autorregulada” (Wolf, 1996: 35).

En líneas generales, las características de individualismo y atomización anteriormente expuestas se contraponen con la concepción funcionalista de sociedad. Por el contrario, la sociedad distópica que *Black Mirror* nos muestra y que nuestros autores críticos analizan de manera más cercana en el tiempo, implicaría ser de carácter disfuncional a aquella que pensaron los funcionalistas, ya que, en este caso, no se desempeñan las funciones de integración y de mantenimiento del sistema, sino que se “obstaculiza la satisfacción de alguna de las necesidades fundamentales” (Wolf, 1996: 36).

Por otra parte, esta sociedad posmoderna, que no tiene alternativa y debe aprender y convivir con los avances tecnológicos que se gestan en el seno de la misma, se relaciona con los artefactos de manera dialéctica: se rebela ante un *reality* al que luego se adhiere (*Fifteen Millon Merits*), se entusiasma con un clon de su ex pareja al cual luego quiere desechar (*Be Right Back*), o no se imagina sin un chip que luego se termina arrancando de manera insalubre (*The Entire History of you*), por ejemplo. La lucha es permanente, y oscila entre la total aceptación y el extremo rechazo. Pareciera experimentarse con la tecnología a través de esta relación compleja y antagónica, no siendo consciente de los efectos posibles, como planteo McLuhan, y por eso tal vez terminando en las descritas situaciones extremas e indeseables.

Algo no menor y que merece una mención en este capítulo es el análisis del nombre y el logo de la serie. El mismo es una pantalla negra que se estalla frente a los espectadores. Pantalla como las miles que componen a los objetos tecnológicos experimentados en la sociedad posmoderna. ¿Su significado? En 2014, el creador de *Black Mirror*, Charlie Brooker, explicó en una entrevista con *Channel 4* que "cualquier televisor, cualquier LCD, cualquier iPhone, cualquier iPad, o algo así, si sólo lo miras, parece un espejo negro. Y hay algo frío y horrible sobre eso, fue un título apropiado para el espectáculo". Y agregó: “Me gusta bastante el hecho de que la gente lo esté viendo en su televisor o en su computadora portátil, o su teléfono inteligente o lo que sea, y luego cuando los créditos finales comienzan a funcionar y la pantalla se vuelve negra, se ven reflejados”.



Esta cuestión se menciona ya que resulta pertinente para vincular con la sociedad tecnológica que intentamos caracterizar en este capítulo. El espejo negro podría explicarse con las palabras de McLuhan en torno al mito de Narciso. El autor compara a este mito con la relación entre los humanos y la tecnología. Narciso, hombre muy apuesto y altivo, ve absorto su reflejo en las aguas, es incapaz de apartarse de su imagen, y enamorado de su reflejo, se arroja y termina por fallecer. McLuhan lo analiza críticamente, considerando que la tecnología, en este caso, sería un instrumento que incrementa el narcisismo del individuo (McLuhan, 1964), por lo que el hombre está enamorado, fascinado de aquel reflejo de sí mismo, en este caso mediante la técnica, la cual además considera una extensión de sus sentidos. Pero en aquel encantamiento corre el riesgo de zambullirse desesperado, de fusionarse, de perder el foco, de no reconocerse, ni reconocer las diferencias entre él y aquello que ve. En este caso, el espejo negro de *Black Mirror* en el que se vería reflejado el espectador simularía las aguas en las que Narciso vio su rostro. Sólo que aquí el espejo es negro y estalla, lo que nos connota algo negativo. En este caso, el ser humano se convertiría en un neurótico obsesionado con esta extensión, es decir, con su propia imagen. Aquí otra vez la estrecha relación con la sociedad de la transparencia y el valor de la exposición que ya caracterizamos respecto de la serie en cuestión.

“La sociedad de la transparencia no tiene en cuenta que hay dimensiones del ser humano que sólo pueden tener lugar en la intimidad, nuestras relaciones interpersonales. La intimidad del ser humano necesita esferas en las que pueda estar en sí mismo, sustraído a la mirada del otro” (Han, 2016).

Entonces, esta situación nos muestra el protagonismo que se le adjudica a los sujetos en este relato distópico respecto del extremismo tecnológico: ellos son parte interviniente de ese cara a cara con el espejo negro, que los interpela, al igual que al espectador.

A diferencia de la sociedad anteriormente caracterizada, en el logo no se presenta la cuestión de la transparencia, sino por el contrario, una búsqueda de opacidad, una necesidad de reflexión y reconocimiento propio, lo cual según nuestra línea teórica no ocurre: “A diferencia de la masa clásica, el enjambre digital consta de individuos aislados, carece de un nosotros capaz de una acción común, de andar en una dirección o de manifestarse en una voz. La hiper-comunicación digital destruye el silencio que necesita el alma para reflexionar y para ser ella misma. Se percibe sólo ruido, sin sentido, sin coherencia” (Han, 2014).

8.2. CAPÍTULO II: PODER Y ÉTICA EN LA SOCIEDAD TECNOLÓGICA

“Pienso que todos estamos ciegos.

Somos ciegos que pueden ver,

pero que no miran”.

José Saramago.

Los conceptos de poder y ética se entrelazan con los anteriormente analizados de sociedad y tecnología. Los pensadores utilizados como lupa para nuestra investigación elaboraron sus conceptualizaciones de una manera integral, y las mismas son desgranadas en categorías para traspolarlas a nuestro producto fílmico.

En primera instancia, el poder aparece representado desde la perspectiva de Bourdieu, como relaciones de fuerza que atraviesan toda la trama social, logrando “imponer significados como legítimos”. Él agrega que en el poder simbólico se disimulan “las relaciones de fuerza en que se funda su propia fuerza” y se “añade su fuerza propia, es decir, propiamente simbólica, a esas relaciones de fuerza” (Bourdieu, 1977: 44).

Podemos decir que estas relaciones de fuerza son también apuntadas desde otra perspectiva, que nos permite caracterizar de forma más específica a lo observado en *Black Mirror*. Michel Foucault estudió durante el siglo XX las relaciones de fuerzas y se refirió al biopoder como aquel que disciplina los cuerpos. Sin embargo, el concepto de poder con el que abordaremos la percepción de los capítulos no es el biopoder foucaultiano, sino el psicopoder del que habla Han. Esta nueva forma de poder coincide, según su visión, con la sociedad de la transparencia, con el avance tecnológico y con el neoliberalismo como modelo socioeconómico. Es una forma mucho más efectiva de control debido a la forma positiva con la que se presenta. Mediante la promesa de ser un “proyecto libre que constantemente se replantea y se reinventa” (Han, 2014: 11), se traslada el papel de explotador al propio sujeto, unificando de este modo explotador y explotado en una sola figura, de forma que cada uno se explota a sí mismo.

Él considera que actúa de forma silenciosa, domina intentando agradar y generando dependencias. Con estos términos, Han busca diferenciarse de las sociedades disciplinarias de Foucault, señalando que esta nueva forma “se ajusta a la psique en lugar de disciplinarla” (Han, 2014: 29). Sustituye la libertad por la libre elección y consigue implantar una dependencia tecnológica por el medio del placer.

En este punto es necesario contextualizar y recordar las características propias de la sociedad de la transparencia, donde nada quedaba oculto y existía una desesperada búsqueda por la exposición. No existe entonces, según esta forma de micropoder, una figura de dominación que obligue a esa exposición, sino que es el propio sujeto el que por sí sólo se expone, reproduciendo así al sistema. Esto se logra justamente a través de esta sustitución de la libertad por la libre elección, generando la dependencia tecnológica como una forma de placer, que el autor concibe como autoexplotación.

En *Black Mirror* esto puede verse reflejado en varios episodios, entre ellos *Be Right Back*. Allí nadie ofició de dominador externo directo, sino que Ash por sus propios medios expuso elementos de su vida a través de las redes sociales (hecho totalmente instalado en la sociedad actual), los suficientes como para elaborar un software que hable con su tono y según sus palabras, el cual luego se convertiría en un clon casi exacto de su propio cuerpo. Este objeto tecnológico ficticio termina, luego de la muerte, convirtiéndose en contraproducente y en un erróneo sustituto de la propia vida de Ash, ya que, entre otras cosas, está programado para obedecer las órdenes de quien lo fabrica, algo que no caracterizaba al sujeto original. Martha, quien es persuadida por este software para terminar elaborando el androide físico, termina padeciendo las diferencias esenciales respecto de su ex pareja real, queriendo deshacerse de él y luego manteniéndolo encerrado en un altillo, tras no poder separarse definitivamente. Aquí el propio sujeto afectado por esta forma de poder no es controlado por ningún centro omnipotente, y se observa cómo se traslada la figura del explotador a sí mismo.

Otro caso sucede en *White Christmas*. Pareciera que aquí existe una figura de dominador y otra de dominado, sin embargo, al poner en cuestión la escena según este concepto podemos decir que este micropoder opera en ambos sentidos. En una de las historias de este especial navideño, uno de los protagonistas, Matt, comenta su primer trabajo, en donde con el Z-Eye puede ver a través de los ojos de

sus clientes y aconsejarlos en situaciones del momento. Si bien existen aquí dos personas, él y su interesado Harry, la realidad es que los dos se someten a la tecnología a través de la exposición propia, por lo que cada uno aquí otra vez oficia como su propio dominador. El cliente con el chip dejó que ese artefacto con promesa de libertad se hiciera carne en él y lo llevara a un desenlace inesperado, mientras otros veían todo lo sucedido. Y el protagonista creyó que sólo cumplía una tarea, pero acabó esclavo de esa propia decisión, siendo partícipe de la muerte de Harry y terminando condenado a través del bloqueo (de carácter tecnológico) sobre el final del capítulo. Nuevamente la cuestión pasó por la ambiciosa búsqueda de luminosidad, por la curiosa necesidad de mirarlo todo, aunque con resultados negativos.

Más allá del resultado final de *The Entire History of You*, en dónde Liam termina despojándose del chip que tiene en su cuello, aquí también podemos ver cómo todos los personajes se sorprenden de una persona que no posee el artefacto y confiesa que puede vivir con él sin problemas. La posibilidad de poder revisar todas las imágenes de su vida termina atrapando al protagonista hasta el punto de la tortura. Un modelo de control que se aleja de la vigilancia y el castigo, para dar paso a la seducción e inteligencia, tal como propone Han.

A nivel global, esta relación estrecha entre el psicopoder y la sociedad de la transparencia se ve reflejada en la serie a través de la búsqueda estética de la luminosidad durante las escenas que narran este tipo de mecanismos. Esto no aparece a lo largo de toda la serie, que también cuenta con diversas escenas marcadas por la opacidad, relacionadas con el misterio y lo oculto.

Han, siguiendo a Foucault, sostiene que habitamos el nuevo panóptico digital, un dispositivo que “carece de perspectiva en el sentido de que no es vigilado desde el único centro por la omnipotencia de la mirada despótica”, y “desaparece por completo la distinción entre centro y periferia, que era constitutiva para el panóptico de Bentham (...) los que habitan el panóptico digital se creen que están en libertad” (Han 2012: 88). Y podría agregarse que estos habitantes creen que se encuentran en sociedad al momento de la soledad, cuando en realidad están librados a su psiquis modelada o “seducida” por este micropoder.

Podemos encontrar varios reflejos en nuestro producto fílmico en cuestión. En *The Entire History of You*, los personajes son el claro ejemplo de ciudadanos de ese

panóptico digital. No existe ese centro, esa mirada superior que vigile, sino que existe un sistema con las pantallas como protagonistas, en el cual los individuos se desenvuelven. Sin embargo, ninguno de ellos podría pensarse viviendo fuera de ese mecanismo de poder. Ellos se sienten libres de elegirlo y no ven otra posibilidad, como se explicó anteriormente. Aquí también se deja entrever el acostumbramiento que produce un poder inteligente y silencioso que simula operar en favor de los personajes. El hecho de tener que rebelarse contra este micropoder, al final del capítulo y debido a las condiciones extremas a las que arribó, expresa literalmente el hecho de “volverse en contra de sí mismo”, a través de la extirpación del aparato.

Fifteen Million Merits representa un ejemplo continuo de este panóptico digital, y una representación metafórica del mismo a través de esas paredes pantallas que rodean a los personajes, emitiendo constantes estímulos e imágenes que muchas veces aparecen por la voluntad del sujeto, y otras no. En este último caso se evidencia también lo que Han denomina control tecnológico, parte de la definición del micropoder. Bourdieu define al control tecnológico “como violencia simbólica, como control simbólico” (Bourdieu, 1977), en donde el poder se logra a través de la imposición de significados como legítimos, disimulando las relaciones de fuerza, como se mencionó al principio de este capítulo. Entonces, el micropoder opera desde el panóptico digital como violencia simbólica, camuflando su intención de dominación, por su promesa de libertad, y legitimando significados. El protagonista pareciera estar consiguiendo méritos para lograr sus objetivos, pareciera estar disfrutando de contenido televisivo, pareciera estar entretenido, pero mientras tanto su mente está siendo modelada. De hecho, en el capítulo se muestra la potencia de atracción que provoca este mecanismo, al momento en que el protagonista Bing termina siendo parte del *reality*, cuando instantes atrás se revelaba contra él por lo ocurrido con su novia. Su amenaza de cortarse en el cuello con un vidrio terminó transformándose en un gesto asociado a la diversión e identificación con su personaje por parte de individuos que lo ven a través de las pantallas.

“De hecho, los espectadores reclaman *reality shows* y los participantes pierden libremente y de buen grado su privacidad al exponer su intimidad en las pantallas de televisión con orgullo y alegría” (Bauman, 2015: 102).

Para Han, la política es parte protagónica de la sociedad de la transparencia. Han asegura que es una acción estratégica que incluye una esfera secreta, y que está amenazada por la luminosidad y el psicopoder de la sociedad de la transparencia. “Si toda la política se reduce a una escenificación de la transparencia, el final de los secretos sería el final de la política” (Han 2012: 21).

En *Waldo Moment* puede observarse una situación que trata la cuestión psicopolítica. El oso Waldo y su progreso y aceptación como producto político podría interpretarse como una encarnación de esta relación de fuerza en torno al mundo mediático y tecnológico, en donde la exposición de un personaje digital irrumpe en la política tradicional para posicionarse como una opción firme, con su mecanismo de preguntas incisivas que dejan al descubierto los secretos de los otros candidatos, exponiendo frente a la pantallas los entramados que se esconden, y utilizando este comportamiento para posicionarse cada vez mejor. Lo cierto también es que la esencia de Waldo desaparece y se transforma cuando Jamie deja de interpretarlo, convirtiéndose en un producto publicitario cooptado por esa sociedad de la transparencia.



En contraposición con el resto de los capítulos, este último se caracteriza por una constante iluminación baja, oscura, durante las múltiples escenas de discusiones, entramados, y toma de decisiones partidarias, aunque esto cambia por un ambiente luminoso cuando Waldo y el resto de los candidatos debaten en el set de televisión, lo que habla de la elección estética de Brooker para representar estos

dos ámbitos simbólicamente distintos. Según lo sucedido con Waldo y los otros aspirantes, *Black Mirror* aparece como un reflejo de lo que Han plantea como el fin de la política en manos de la transparencia (Han 2012: 21), que en este caso sería encarnada por el oso animado. Se utiliza a la opacidad para mostrar la política clásica, y la luz para expresar este proceso en donde se exponen y desnudan, por medio del personaje animado, cuestiones que antes no eran de público conocimiento, en detrimento de los candidatos de carne y hueso.

Un término paralelo a la cuestión de poder, y propuesto para el presente capítulo, es el de ética. Si bien existen muchísimos análisis y teorías respecto del concepto, nos posicionaremos en un lugar puntual según lo observado en *Black Mirror*. En esta sociedad planteada y caracterizada hasta aquí por la transparencia, la aceleración, la liquidez y la relación dialéctica con la tecnología, el psicopoder convive con lo que Bauman denominó adiáfora. Este neologismo sobre la ética y respecto del posmodernismo, alude al hecho de “situar ciertos actos y categorías de los seres humanos fuera del universo de evaluaciones y obligaciones morales” (Bauman, 2014), “una actitud de indiferencia a lo que acontece en el mundo, un entumecimiento moral” (Bauman, 2014). El autor advierte que las sociedades posmodernas, absorbidas por el avance tecnológico, pierden la sensibilidad ante problemas y acontecimientos del mundo real. Si la ética es una categoría social que permite diferenciar los actos buenos de los malos, la adiáfora, o ética que identifica a la modernidad líquida, no es más que la imposibilidad de discriminar ciertas acciones.

Así como McLuhan planteó que existen sentidos propios del ser humano que pueden ser amputados, Bauman habla del embotamiento del sentido moral, la pérdida total de la sensibilidad frente a acciones y daños de gravedad. El dolor, como sensación humana que se experimenta en circunstancias específicas, se queda sin efecto y los individuos se vuelven inocuos al sufrimiento ajeno.

The National Anthem retrata exactamente esta conceptualización sobre la ética. En el marco de una situación límite a nivel nacional y personal del Primer Ministro, frente al violento pedido de rescate de la princesa Sussane, la sociedad reacciona según los parámetros descritos por Bauman: lejos de estar aterrados o preocupados por la salud de la princesa y la situación del mandatario y su familia, la audiencia pareciera estar inmune a la empatía y la compasión, y la preocupación

pasa por seguir y conocer el desenlace de los hechos a través de los medios. He aquí la adífora de la que habla Bauman. El nerviosismo de los ciudadanos pasa por la demora del desenlace televisado por cadena nacional, y no por los peligros que, a priori, corren los personajes envueltos en la trampa. Un embotamiento de la sensibilidad moral llevado a una situación extrema.

Otro ejemplo de esto puede observarse en *The Waldo Moment*. Este oso animado, como ya se dijo, se encarga de parodiar y criticar a los candidatos políticos y sacar a luz sus secretos. Ahora bien, y aquí entra en juego el sentido de la ceguera moral: con el correr de los programas, Waldo insta a sucesivas acciones que avergüenzan a los candidatos como seres humanos, y esto va acompañado de un aumento en la identificación por parte de los espectadores para con él y su estilo.

Esta insensibilidad moral, no solamente expresa una postura indiferente hacia el sufrimiento de otras personas, sino también “un tipo de comportamiento cruel, inhumano y despiadado” (Bauman, 2015: 23).

Esto también podemos traspolarlo a dos episodios:

En el primer caso, *Fifteen Millon Merits*, las personas con obesidad son discriminadas y humilladas: las utilizan para tareas de limpieza y mantenimiento, pero, además, en las pantallas que se encuentran frente a los sujetos, se puede tanto ver videos en donde son violentados físicamente, como jugar videojuegos con la posibilidad de dispararle a dibujos animados de personas obesas. Aquí otra vez la insensibilidad moral, acompañada con un involucramiento directo en esa violencia de parte de los sujetos partícipes.



En el segundo, *White Bear*, se narra la historia de Victoria, quien amanece desesperada y es perseguida incomprensiblemente. Mientras algunos buscan cazarla, otros tantos capturan las situaciones con sus celulares, sin que se expliquen los porqués. Por esto es que, tal vez, la identificación primaria del espectador se da con la protagonista, y del otro lado, los persecutores se observan como un antagonico. Sin embargo, ciertos lapsos en la trama impiden la consolidación de esta identificación: hay personas mirando lo que pareciera ser una cacería, pero a la vez un espectáculo. De principio a fin, el capítulo sostiene esta tensión y sobre el final la trama da un vuelco, al descubrir la intervención audiovisual que se realiza con la delincuente, y en la cual el público es cómplice, al igual que el personal que la ejecuta. En este sentido, el capítulo refleja la cuestión de la insensibilidad moral narrada con un hilo dramático. Por un lado, debido al comportamiento tortuoso de ejecutar un circuito diario de cacería humana como alternativa posible a una pena carcelaria, y hacerlo con formato de espectáculo mediático, en el que se puede ver también la importancia de la exposición, propia de la sociedad de la transparencia. La mujer despierta día tras día viviendo la misma pesadilla, sin poder recordar nada a causa del método tecnológico por el que le realizan un *shock*, que provoca que pueda ser ejecutada esta exposición como castigo por su delito. Por otro lado, en este episodio aparece nuevamente retratada la curiosidad que caracteriza a la sociedad transparente: mientras la protagonista corre desesperada en busca de ayuda, mientras la persiguen con ametralladoras y cuchillos, se choca con decenas de personas, adultos, jóvenes y hasta niños, que no reaccionan ante su desesperado pedido, comportándose únicamente como público, con disfrute y comodidad, e inmortalizando su experiencia en soporte digital. Aquí nuevamente puede verse esa indiferencia e individualidad que caracteriza al enjambre digital, sumándose también la falta de empatía y compasión hacia el otro.

Utilizamos “insensibilidad” como metáfora; “su ubicación primordial reside en la esfera de los fenómenos anatómicos y fisiológicos de los que deriva; su significado primordial es la disfunción de algunos órganos de los sentidos, ya sean ópticos, auditivos, olfativos o táctiles, que deriva en una incapacidad para percibir estímulos que bajo condiciones ‘normales’ evocarían imágenes, sonidos u otras impresiones” (Bauman, 2015: 23). De ahí que la protagonista se sorprende y no

puede comprender cómo esos sujetos cercanos a la situación no reaccionan ante sus gritos que aclaman ayuda, ya que están viviendo un espectáculo.



De esta manera, la sensibilidad embotada que caracteriza a la ética de la modernidad líquida, se realimenta y persiste a través del comportamiento de esta sociedad ficticia que disfruta y dedica su tiempo libre a consumir y hasta ser participe producciones audiovisuales que mediatizan la violencia y la venganza, entre otras cosas, convirtiéndolas en un espectáculo. Los episodios anteriormente mencionados lo reflejan fielmente. Entonces, y tal como analiza Bauman, “los estímulos constantes a los que están sometidos los individuos los convierten en insensibles, de modo que no les presten atención o dejen de responderles. Así la violencia exhibida diariamente en la televisión deja de provocar estupor, malestar y disgusto” (Bauman, 2015: 55).

En última instancia, podemos establecer una relación entre la insensibilidad moral, anteriormente definida, y el psicopoder, el cual es, a grandes rasgos, la forma de poder que se encuentra inserta en la sociedad de la transparencia. Según estas conceptualizaciones, los sujetos en la sociedad de *The National Anthem* -por mencionar un caso- no se habrían despertado un día convertidos en espectadores inocuos al dolor de un espectáculo que lleva detrás una historia dramática, sino que esas manifestaciones serían consecuencia de un proceso silencioso que se desencadena el sistema que constituye a esta sociedad, en la cual Brooker esboza las críticas. El micropoder, como aquel poder que modela la psiquis desde una

fachada positiva y seductora, actúa como un catalizador para arribar a esos comportamientos. En consecuencia, y tal como lo plantea Bauman, los dos exponentes claros de esta “manifestación del mal”, son “la insensibilidad al sufrimiento humano, y el deseo voraz de conquistar la privacidad” (Bauman, 2015: 16); este último traducido en lo que llama totalitarismo líquido, la posibilidad de saberlo y contarlo todo acerca de un ser humano.

En consecuencia, y tal como señala la línea crítica de nuestros autores, podemos hablar de la existencia de un control tecnológico en la sociedad de la transparencia de *Black Mirror* a través del psicopoder. Dicha dominación se da justamente mediante un sistema tecnológico global, el cual es un vehículo que seduce en la búsqueda de placer, y que provoca una explotación propia de parte del sujeto, quien voluntariamente se somete a esta relación de fuerza, lo que repercute en su alza de insensibilidad moral.

Este control tecnológico se diferencia del planteado, por ejemplo, en el cine de Hollywood: no es el despotismo de las máquinas ni la colonización de la Web. En esos casos, la tecnología aparece representada frente al ser humano como antítesis, y al hablar de explotación tecnológica, se profundiza sobre esa mirada de antagonismo y extremos opuestos, despojando al ser humano de toda responsabilidad.

Como contrapartida, y en línea con nuestros conceptos, *Black Mirror* posiciona al hombre como un “ciego moral” y esclavo de su propia red, como el protagonista de las dos manifestaciones contemporáneas del mal a las que refiere Bauman. Allí pudimos ver reflejado este mecanismo que conciben los autores, en donde el psicopoder de la sociedad de la transparencia y la insensibilidad moral, pueden llevar a los extremos a cualquier ser humano habitante de este panóptico digital, quien posee una sensación de libertad lejana a las posibles consecuencias.

8.3. CAPÍTULO III: MEDIOS Y REALIDAD

*“Vivimos observando sombras que se mueven
y creemos que eso es la realidad”.*

José Saramago

Teniendo en cuenta el devenir de nuestro trabajo, podemos decir que los medios tienen un rol influyente y hasta fundamental para con las personas y su interpretación de la realidad. Estos constituyen un rol preponderante tanto en nuestra teoría como en *Black Mirror*. Ya desde la alegoría de la caverna de Platón se planteó la posibilidad de que aquello que vemos no sean más que meras percepciones.

En su análisis sobre la película *The Matrix*, el filósofo esloveno Slavoj Žižek explicó la oposición teórica existente entre Kant y Hegel respecto de “lo real”. Con una concepción hegeliana, afirmó que cuando existe una pantalla, esta nos aísla de lo real, generándose normalmente una idea de lo que algo es en sí mismo, más allá de la apariencia proyectada en la imagen, y entendió que se naturaliza la distancia existente entre apariencia y la cosa en sí misma. En consecuencia, esa cosa misma se pierde debido a la distorsión provocada por la pantalla. Es por eso que, para Hegel, la cosa en sí misma es, en última instancia, la mirada, y no el objeto que se percibe.

Retomando a la obra Žižek, cabe decir que *Matrix* es lo real que distorsiona nuestra percepción de la realidad. En este contexto podemos entender que lo real es indivisible a nuestras percepciones, a nuestras miradas. Sin embargo, puede que aquellas apariencias desdibujen o distorsionen la realidad. El autor de la obra afirma: “Este mismo artefacto digital genera una experiencia ‘simulada’ de realidad que llega a confundirse completamente con la ‘auténtica’ realidad. Esto pone en tela de juicio el concepto mismo de ‘auténtica’ realidad. Como consecuencia, la realidad virtual es, al mismo tiempo, la reafirmación más radical del poder de seducción de las imágenes”.

Por lo tanto, esta concepción posiciona a las pantallas como generadoras de percepciones y también como simuladoras de experiencias, las cuales interfieren en

la realidad en el sentido de que se camuflan con ella, realizándose una interpretación, un recorte, una confrontación.

Traspolando la noción de pantallas a medios, retomamos la concepción de Nina Cabra respecto de estos últimos. Ella entiende que “no pueden ser pensados como meros instrumentos, en tanto que se configuran como la forma sensible y expresiva que moviliza la composición de nuevos mundos y de nuevas formas de habitar esos mundos” (Cabra, 2007: 5). Cuerpos que poseen la capacidad de alterar otros cuerpos y de ser alterados. Incluso, la autora señala que no son los mensajes emitidos por los medios aquellos que más configuran las concepciones de las personas. “Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres, que por el contenido mismo de la comunicación” (Cabra, 2007:6).

Estas ideas pueden verse reflejadas en varios pasajes de nuestra serie en cuestión. Por ejemplo, en *The Entire History of You*.

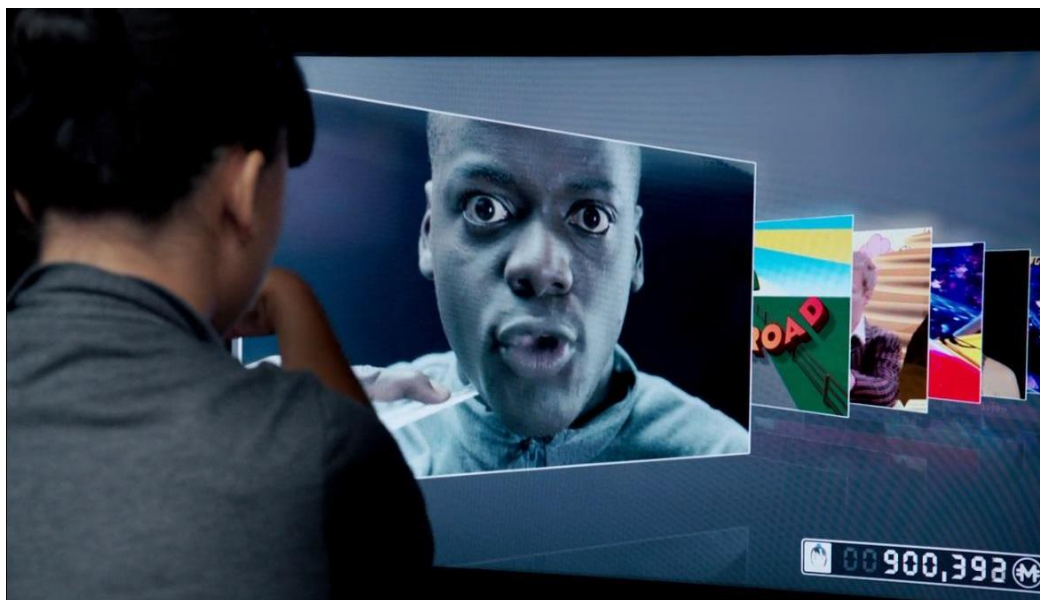
Allí, los personajes habitan una sociedad que convive con las pantallas, con las cuales ellos pueden interactuar, siendo la principal función la de proyectar los recuerdos almacenados a través del chip. En este caso, y coincidiendo con la concepción ya mencionada, lo que aquí moldea a esos sujetos y sus pensamientos, es propiamente la relación que se establece entre ese medio -con sus cualidades específicas- y la persona. De no ser por esto, o visto de otra manera, de ser únicamente por las facultades humanas, Liam no podría haber descubierto “la realidad” que se ocultaba respecto de su pareja (más allá de las consecuencias finales que eso acarreó): el vínculo hombre – pantalla influyó en el devenir y accionar de este personaje. Las percepciones de las cosas y lo considerado como real, no puede ser de otra manera a la que propone esa realidad tecnológica, siendo que hombres y mujeres no pueden imaginarse sin el chip, como ya vimos, arrastrados por un micropoder seductor.

Adentrándonos más específicamente en el análisis que nuestros teóricos realizan respecto del comportamiento social en relación con los medios, podemos retomar a Han. Él sostiene que “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. El teatro es un lugar de representación, mientras que el mercado es un lugar de exposición” (Han, 2012: 68).

Esta concepción nos permite entender desde otro punto complementario a la relación entre los medios y la realidad que se plantea en nuestra serie. “La muestra artística” es mucho más diversa y se extiende a través del mundo online por intervenciones respecto de la propia intimidad, en donde además podríamos concebir a las personas como propios medios. Aquí vemos nuevamente el valor de la exposición que caracteriza de la sociedad pornográfica, con esa búsqueda del aparecer y ya no del ser. La exposición como producción y como consumo, la exposición como realidad mediática.

En tres episodios podemos ver esto reflejado; *Fifteen Million Merits*, *White Bear* y *White Christmas*, en donde se desarrollan *shows* que encarnan a la figura de la exposición como la realidad de la cual los individuos quieren ser parte y a la vez alimentarse.

En el primer caso, los personajes son espectadores de lo sucedido en las pantallas, pero también desean ser parte, y la posibilidad de acumular méritos para hacerlo funciona como incentivo. Aquí se da una relación entre personajes y medios en la que ellos son espectadores activos, ya que también pueden pasar a conformar esa exposición reinante que en algún momento observaron. En el final de este capítulo, el protagonista pasa de ser una persona que se rebela y amenaza con cortarse si no lo dejan expresarse, a tener su propio programa. Su exposición es vista como un espectáculo y los medios terminan imponiéndose a esa persona que termina siendo vencida por ese mundo en donde la visualización mediática es considerada como elemento de significancia.



“[...] el enjambre digital consta de individuos aislados, carece de un nosotros capaz de una acción común, de andar en una dirección o de manifestarse en una voz. La hiper-comunicación digital destruye el silencio que necesita el alma para reflexionar y para ser ella misma” (Han, 2014). Esa hiper-comunicación es la que no le permite a Bing aferrarse a la protesta inicial contra el sistema mediático vigente, del cual termina siendo parte.

En el caso de *White Bear*, los espectadores son interpelados a incluir su corporalidad en escena, y su función de espectadores no es sólo la del entretenimiento, sino también la de intervenir en el “ajusticiamiento de la protagonista”, del cual son partícipes en esa realidad que privilegia dicha forma mediática por encima de otra.

En *White Christmas* se lleva al extremo esta situación con la historia de Joe, uno de los protagonistas. El enojo de su pareja embarazada, Beth, lo vio afectado por el bloqueo, por lo cual se percibía a una silueta gris con la cual no se podía interactuar. Para colmo, aquel bloqueo estaría vigente y lo afectaría también con su hija, debido a que el mismo descendía desde la persona que habilitó esa modalidad. El trágico accidente de la mujer le da la posibilidad de ver de una vez a la niña, algo que se le despierta como deseo. Aquí podemos ver otra vez la lógica mantenida por *Black Mirror*: la condena social pasa por la imposibilidad de aparecer, de ver, de hablar. La situación que hoy se percibe en las redes sociales con la opción del bloqueo, y de la cual hablan nuestros autores, llevada por Brooker a la realidad de su sociedad ficticia, en donde se cree ciegamente que esa es la peor pena y la forma definitiva de desvinculación.

Aquí otra vez podemos hacer aparecer las reflexiones de Bauman respecto a este escenario. Según él, existe un temor a ser uno mismo, a ser insignificante y no dejar huella alguna de visibilidad y presencia (Bauman, 2015: 121). Esto nos muestra dicha búsqueda de trascendencia y aparición en las pantallas como medio de immortalizarse. Nos muestra a qué se debe esa admiración de los personajes frente a las pantallas, y, por ende, la menudencia que supone la invisibilidad.

Esa resistencia a lo que dentro de este marco se considera insignificancia y falta de presencia en el mundo, podemos verlo reflejado en *The Waldo Moment*. A pesar de aparecer detrás de la imagen de un holograma azul y tener que llevar adelante un guion, una figura, una voz que no lo representan, Waldo es el

significado de la existencia y trascendencia de Jamie. No de su existencia física, claro, pero sí de su existencia en las conversaciones, en las posibilidades que le brinda el personaje para hacerse presente en ciertos lugares y también establecer nuevos vínculos. Las luces y los *flashes* están sobre la animación, la audiencia aplaude sus interpretaciones, crece su aceptación y atención ante cada discurso, pero sólo por la existencia de Waldo, la cual es facilitada por las posibilidades tecnológicas y la relación de los ciudadanos con este producto. Cuando debe optar por el amor o su trabajo, se le presenta una elección difícil, seguir trascendiendo o desaparecer. Sin ir más lejos, hacia el final del capítulo el protagonista decide abandonar a Waldo: aquí Brooker retrata cómo inmediatamente Jamie pasa al anonimato y al desconocimiento, mientras el personaje es interpretado por su productor, Napier. Al salir del estudio móvil intentando destruir la pantalla, Jamie se enfrenta al discurso que proviene de Waldo (es decir, su productor), el cual persuade a la gente para no seguir a Jamie, y esta descrea del ex intérprete del dibujo. Todos comprenden que es un oso animado, que no es real, pero continúa allí en la pantalla y eso lo hace más trascendente que el propio protagonista. Ese anonimato se acrecienta aún más cuando se observa a Jamie en la escena final llevando una vida de indigente, mientras que Waldo es objeto de publicidad en una diversa cantidad de productos.



Según nuestros sustentos teóricos, podríamos considerar que esta sociedad pornográfica se encuentra ciega. Puede ver, pero elige no hacerlo y creer

fervientemente en aquello que ve a través de una pantalla, más que en aquello que sucede a su alrededor.

Un ejemplo de esto también puede encontrarse en *The National Anthem*: El secuestrador de la princesa Susannah ni siquiera tuvo que llevar a cabo el asesinato para extorsionar, únicamente necesitó de una estrategia y un video online para poner a Inglaterra en vilo. Aquí no se alude a una sociedad necia que puede ser engañada por cualquier sujeto, sino que se va más allá y se expone una serie de teorías, algunas de las cuales venimos caracterizando, respecto de una sociedad de la transparencia influenciada por un psicopoder, que es protagonista y partícipe del engaño. Este engaño no se refiere necesariamente, en las cabezas de nuestros autores, a una mentira como ocurre en el primer episodio de la serie, sino también a realidades descontextualizadas. Pantallas y dispositivos que se encuentran en todo momento y lugar, que le proveen a los personajes una multiplicidad de estímulos sintetizados de una manera determinada, y estos le otorgan un gran valor a aquello que ven.



Evidenciamos la relación entre los medios y realidad como un eslabón más de la teoría que venimos empleando, como una consecuencia del psicopoder propio de la caracterización de Han, en donde las vidas se exponen y se busca ver la exposición de los demás, cayendo en la anestesia moral y atomización.

Al respecto, Han asegura que “la pérdida de la distancia y privacidad sumado a la fugacidad del hecho colectivo ha hecho que se pierda la distancia y todo se

haya vuelto parte de un espectáculo general, así como también ha hecho que, desde la instantaneidad de la comunicación, en las redes sociales por ejemplo, lo que aparece en el medio social sea esencialmente no reflexivo, quizás más bien emocional y afectivo (Han, 2012).

Según estas concepciones, y la relación que se presenta en *Black Mirror* de manera crítica entre medios y realidad, podemos decir que hablamos de un modelo en donde las pantallas permiten la vivencia del mundo, pero a la vez son una anestesia frente a la reflexión y la comprensión del mismo. Y esta convivencia supone una relación, como ya se mencionó, de dominación tecnológica, en donde los sujetos aparecen fascinados con aquel espectáculo, contribuyendo a la trascendencia y perduración del mismo, debido a la seducción que los envuelve a través de esa sensación de libre elección.

Los medios y la realidad se presentan en *Black Mirror* como conceptos que conviven, y no contrapuestos o desvinculados. Y si bien pareciera por momentos que las pantallas simulan otra realidad, aquella intervención en el cuerpo social no es más que el resultado de esa relación recíproca. Hablamos de una sociedad transparente que se expone como forma de inmortalizar su existencia. Los individuos tienen miedo a vivir en la opacidad y han encontrado en las pantallas la forma de trascender, de vivir otras vidas, de participar, de dejar una huella y de realizar sus fantasías, en un mercado de exposición. Lo que se ve por las pantallas se vuelve cada vez más verosímil, más creíble.

Por lo anteriormente expuesto, y siguiendo a Castoriadis, podríamos decir que en *Black Mirror* existe una completud sobre el imaginario social. Esta “tiene su importancia a la hora de evitar la disidencia social, ya que los individuos que han asumido el imaginario son capaces de dar respuesta a cualquier ataque contra el consenso sobre la realidad” (Castoriadis, 1998: 271), esa en la que los medios y las pantallas juegan un papel preponderante. Las acciones anteriormente evidenciadas respecto de la serie ocurren bajo ese consenso propio de la sociedad de la transparencia. Estas tienden a preservar a dicho modelo con todos aquellos avances tecnológicos y mediáticos en su interior.

8.4. CAPÍTULO IV: RELACIONES HUMANAS E IDENTIDAD

“Sabremos cada vez menos

que es un ser humano”.

José Saramago.

Los últimos grandes conceptos desprendidos de esta corriente teórica utilizada para el abordaje de nuestro análisis son los de relaciones interpersonales e identidad, los cuales, como en cada modelo social, forman parte del contexto moderno líquido y del avance incesante de la tecnología, en la sociedad de la transparencia y la insensibilidad moral, en la era de las realidades virtuales y los nuevos medios, como hemos caracterizado según nuestro enfoque. Como se ha reflejado en el marco teórico y en el posterior desarrollo, estas ideas se encuentran entrelazadas y enfocadas en la misma dirección. Entonces, ¿qué lugar cabe en este contexto para las relaciones?, ¿*Black Mirror* es un reflejo de las transformaciones que nuestros autores le asignan a este aspecto?, veamos:

Los protagonistas de cada uno de los capítulos son personajes que brindan una gran oportunidad de identificación. En este aspecto particular, ninguno de ellos posee características que disten de las que componen a los sujetos de la sociedad posmoderna que nos describen nuestros autores: más allá de los matices, se nos presenta un mundo verosímil.

En principio, la sociedad de la transparencia, que vuelve luminoso todo a su paso, no tiene en cuenta “hay dimensiones del ser humano que sólo pueden tener lugar en la intimidad, nuestras relaciones interpersonales”, y que “la intimidad del ser humano necesita esferas en las que pueda estar en sí mismo, sustraído a la mirada del otro” (Han, 2016). La crítica de Han, entonces, se enfoca precisamente en que en la sociedad transparente esta condición “necesaria” no sucede.

La serie retrata esto de manera muy literal, por ejemplo, en *White Christmas*. Como ya se describió, el trabajo anterior de Matt constaba en aconsejar sobre asuntos amorosos, en este caso puntual, por una cuestión de timidez. Pero estos consejos se daban a través del Z-Eye, en donde el sujeto se hacía carne en sus clientes, para así mediar la situación y el intento de vincularse con, en este caso,

una mujer. Además, Matt no se encontraba sólo, sino que sus colegas de la red colaboraban en esta tarea, opinaban con total naturalidad en un marco de luminosidad absoluta y consumo de intimidades, como se pudo mencionar en los apartados anteriores. Aquí vemos la inexistencia de una situación de intimidad -que nuestro autor considera como motor del relacionamiento- afectada por esta tecnología que posibilita y atrae a la persona hacia ese camino.

Han sostiene: “Vivimos en una sociedad que se hace cada vez más narcisista. La libido se invierte sobre todo en la propia subjetividad” (Han, 2014: 11). Los sujetos se cierran y se centran en sí mismos. En el marco de una sociedad transparente, tenemos seres humanos encantados con ellos mismos. El sujeto narcisista del rendimiento, aquel que es dueño de sí mismo y se autoexplota (tal como describimos en la noción de psicopoder), “está abocado, sobre todo, al éxito” y su enfermedad es la depresión, “una enfermedad narcisista” (Han, 2014: 11). Este “se hunde y ahoga en sí mismo” (Han, 2014: 12).

Black Mirror traduce esto en el lugar desde el que se enfoca al sujeto dentro de cada historia. Él mismo está atomizado y centrado en su individualidad, con la tecnología exacerbando este hundimiento en sí mismo a través del empleo que el personaje realiza de ella. Este sujeto del rendimiento preparado para la exposición, parece estar exhausto por vivir en la búsqueda del éxito y la acumulación no productiva que le produce desvelos.

En este sentido es que Han sostiene que “el hombre contemporáneo ha devenido en una fábrica de sí, hiperactiva, hiperneurótica, que agota cada día su propio ser diluyéndolo en un sin fin de actividades, a la postre, vacías de sentido”. (Han, 2016). Actividades direccionadas hacia la meta de acumulación, exposición y éxito.

Así es como viven Bing y el resto de los laderos en las bicicletas de “*Fifteen Million Merits*”. Esclavos de aquel mundo gris plagado de pantallas, solitarios, sin saber demasiado en qué invertir su tiempo y con el único objetivo (personal) de pedalear en su bicicleta para obtener méritos y así poder ser libres de aquel encierro. Libres para lograr tener su propio programa televisivo, y así alcanzar la deseada exposición. Justamente este capítulo está caracterizado por pigmentos negros y blancos, y por los claros oscuros que transmiten esa sensación de desasosiego que atraviesa al solitario protagonista. Por otro lado, su habitación está

construida por paredes pantallas que no puede dejar de mirar, porque claro está, no tiene otro lugar donde hacerlo. Consume publicidad desde que comienza el día hasta que lo termina, lo que aporta a la construcción de un clima de tristeza y desesperanza. Él es el sujeto del rendimiento que sufre de depresión porque no encuentra manera de romper aquel círculo vicioso en el que vive, provocando además un estado de cotidiana conformidad. Todo su tiempo lo dedica a esas actividades carentes de sentido que Han menciona, y que lo transforman, según esta visión, en esa “fábrica de sí”. Pedalear y pedalear en una bicicleta rígida que no lo llevará a ningún sitio, apuntando sus ojos hacia una pantalla que le devuelva la imagen de lo que “no debe ser”, obeso: una meta personal a alcanzar, pero fomentada por el sistema en el que viven y alejada de una situación de realización colectiva.



Vinculando los conceptos anteriores, hablamos de un capítulo que refleja esa sociedad en donde el sujeto se ahoga en sí mismo, se torna depresivo y solo corre atrás de metas sin sentido, siendo que, por las características del lugar y sistema, las individualidades crecen y las posibilidades de establecer relaciones se dificultan.

En relación con esto último es que Han agrega, como tercer apelativo del sujeto del rendimiento, a la incapacidad de amar. Ya no sólo está exhausto y es pornográfico por la forma en que se expone, sino que, además, no puede sentir amor. Han explica que el Eros es aquella fuerza que arranca al sujeto de sí mismo, de su interioridad, y lo conduce afuera, al otro, al mundo. Pero cuando ese otro y

ese mundo no existen, “el sujeto narcisista-depresivo se derrumba en sí mismo”. La alteridad es fagocitada por un yo insaciable, que no tiene a quien amar salvo a su persona. “Los demás actúan como espejo de su propio yo” (Han 2012-2014).

Como complemento, Bauman se refiere a este contexto como un “el derrumbe, la fragilidad, la vulnerabilidad, la transitoriedad y la precariedad de los vínculos” (Bauman, 1999:18).

Los personajes principales de “*The Waldo Moment*” y “*White Christmas*” se presentan como aquellos sujetos incapaces de amar, y que, además, carecen de lazos estrechos en sus vidas.

Jamie, protagonista que interpreta a Waldo, sufre por su inexistencia, por ser la sombra de una animación azul. Y un buen día se encuentra con una mujer a la cual podría llegar a querer, y ella podría representar la escapatoria de su naufragio. Sin embargo, ella privilegia su carrera política y él luego arremete con un discurso ofensivo que termina por frustrar la única relación significativa creada por el protagonista. Aquí la fuerza del Eros en él se hace débil, influenciada por la necesidad de exposición que caracteriza a esta sociedad, la cual luego se termina rompiendo cuando Jamie decide dejar a Waldo y pasa al anonimato.



Por otro lado, tenemos el ejemplo de Matt, uno de los protagonistas de “*White Christmas*”. Este personaje, como ya mencionamos, trabajaba aconsejando clientes -carentes de relaciones por diferentes motivos- a través del Z-Eye, lo que le permitía estar inmerso en sus intimidades junto a otros internautas. Su privilegio por este

trabajo lo llevó a que su esposa se enterara de aquello en lo que estaba involucrado y lo abandonara, activando así la función de bloqueo. Aquí vemos a la tecnología como facilitador del aislamiento entre los sujetos: en este caso, Matt y la mujer no podrían entablar comunicación alguna.

Dos ejemplos también se dan en el especial de Navidad. El primero se presenta en la escena que hila cada parte de *White Christmas*, donde los dos personajes principales, hombres desconocidos, aislados en una pequeña casa de campo, luchan en el afán de sobrevivir juntos a un aparente frío diciembre festivo. La escasa conversación no se da con fluidez, sino que deben sortear diversos obstáculos: la desconfianza, los dolores personales, la indiferencia y el silencio. La musicalización tensa y tenue logra recrear esa incomodidad y dificultad de conversación, propia del enjambre digital, ante el silencio y la nula cantidad de estímulos externos.

Luego podemos verlo con Greta, la dueña de la famosa cookie personalizada. Es muy poco lo que se sabe de ella, de hecho, son escasos minutos los que toma su historia. Sin embargo, toda la estética que se despliega en aquellas escenas y la cuestión emocional en torno a la cookie independiente connotan esa frialdad por parte de la mujer. ¿Por qué sino precisaría alguien un *backup* de sí mismo que lo despierte, le prepare el desayuno, le cocine, le organice su casa y le coordine su agenda? Vemos aquí una necesidad de duplicarse llevando implícita una imposibilidad de despegarse de sí mismo, una importancia desmedida de su propia capacidad, un yo incansable, pero también una soledad incontrolable. Estas acciones son facilitadas por el objeto tecnológico que permite este duplicado, el cual se vuelve independiente, se siente original y sufre por su destino, mostrándonos una nueva agonía del Eros por parte de aquellos que propician este método de creación de un independiente con capacidad de sentir y sufrir. Los sucesos son complementados desde la artística a través de la luminosidad absoluta que transmite el pálido blanco que inunda la escena, más la casi nula musicalización.

Bauman también sostiene que el mundo hipercomunicado está marcado por sujetos que esquivan relaciones y se sumen al individualismo, una afirmación que puede aplicarse a todas las situaciones de la serie descritas hasta el momento. En una de sus teorías, plantea que las relaciones “son una bendición a medias, oscilan entre un dulce sueño y una pesadilla, y no hay manera de decir en qué momento

uno se convierte en la otra” (Bauman, 2005: 8). Y agrega: “Casi todo el tiempo ambos avatares cohabitan, aunque en niveles diferentes de conciencia. En un entorno de vida moderno, las relaciones suelen ser, quizá, las encarnaciones más comunes, intensas y profundas de la ambivalencia” (Bauman, 2005: 8).

“Por más arduamente que se esfuercen los desdichados buscadores de relaciones y sus consejeros, esa idea se resiste a ser despojada de sus connotaciones perturbadoras y aciagas. Sigue cargada de vagas amenazas y premoniciones sombrías: transmite simultáneamente los placeres de la unión y los horrores del encierro.” (Bauman, 2005: 12). Es decir, por un lado el sujeto busca relacionarse por el placer que le da como sujeto social estar con otros, lo que Bauman llama “los placeres de la unión” (Bauman, 2005: 12), pero por otro, teme al aislamiento que pueda causarle relacionarse con alguien, “los horrores del encierro” (Bauman, 2005: 12).

“Quizás por eso, más que transmitir su experiencia y expectativas en términos de ‘relacionarse’ y ‘relaciones’, la gente habla cada vez más (ayudada e inducida por consejeros expertos) de conexiones, de ‘conectarse’ y ‘estar conectado’. En vez de hablar de parejas, prefieren hablar de ‘redes’. ¿Qué ventaja conlleva hablar de ‘conexiones’ en vez de ‘relaciones’? A diferencia de las ‘relaciones’, el ‘parentesco’, la ‘pareja’ e ideas semejantes que resaltan el compromiso mutuo y excluyen o soslayan a su opuesto, el descompromiso, la ‘red’ representa una matriz que conecta y desconecta a la vez: las redes sólo son imaginables si ambas actividades no están habilitadas al mismo tiempo. En una red, conectarse y desconectarse son elecciones igualmente legítimas, gozan del mismo estatus y de igual importancia. ¡No tiene sentido preguntarse cuál de las dos actividades complementarias constituye ‘la esencia’ de una red! ‘Red’ sugiere momentos de ‘estar en contacto’ intercalados con períodos de libre merodeo. En una red, las conexiones se establecen a demanda, y pueden cortarse a voluntad. Una relación ‘indeseable pero indisoluble’ es precisamente lo que hace que una ‘relación’ sea tan riesgosa como parece. Sin embargo, una ‘conexión indeseable’ es un oxímoron: las conexiones pueden ser y son disueltas mucho antes de que empiecen a ser detestables. Las conexiones son ‘relaciones virtuales’” (Bauman 2005: 12-13).

Black Mirror retrata esta situación en “*White Christmas*”. Joe, el otro protagonista, es más callado y reticente a conocer a su compañero de convivencia,

a pesar de estar obligado a compartir esa casa por motivos que desconoce. Cuando revela su historia, se sabe que su novia embarazada lo abandonó: al encontrarla se dio cuenta del famoso bloqueo y la silueta gris, que, además, era extensiva a su hija. De hecho, Matt también padeció en otros dos momentos el bloqueo: primero el ya mencionado por parte de su esposa, y luego el que le aplican sobre el final y que lo posiciona como un ciudadano peligroso, en donde los demás lo ven con una silueta roja, mientras él los observa con una gris, sumiéndolo a la incomunicación total.

Bauman se explaya aún más respecto de estas relaciones virtuales, a las que contextualiza y describe. “A diferencia de las relaciones a la antigua (por no hablar de las relaciones ‘comprometidas’, y menos aún de los compromisos a largo plazo), parecen estar hechas a la medida del entorno de la moderna vida líquida, en la que se supone y espera que las ‘posibilidades románticas’ (y no sólo las ‘románticas’) fluctúen cada vez con mayor velocidad entre multitudes que no decrecen, desalojándose entre sí con la promesa ‘de ser más gratificante y satisfactoria’ que las anteriores. A diferencia de las ‘verdaderas relaciones’, las ‘relaciones virtuales’ son de fácil acceso y salida. Parecen sensatas e higiénicas, fáciles de usar y amistosas con el usuario, cuando se las compara con la ‘cosa real’, pesada, lenta, inerte y complicada” (Bauman 2005: 12-13).



Con la función del bloqueo anteriormente mencionada vemos reflejado -a través de lo que podría compararse con una red social en la actualidad, la cual

también suele portar la función de bloqueo-, cómo las personas pueden establecer conexiones a demanda, así como también deshacerlas a voluntad y con facilidad, tal como describió Bauman. Esto nos refleja el descompromiso del que habló nuestro autor, a diferencia de esas “relaciones a la antigua” que resultaban más “largoplacistas” y requerían de ese compromiso.

También podemos evidenciar esta cuestión en “*Be Right Back*”, donde Brooker nos muestra cómo una pareja que recién se muda a un nuevo hogar, se ve separada por el fallecimiento de Ash. A partir de allí, Martha, su pareja, accede a la posibilidad de continuar dialogando con una representación de Ash a través de un artefacto que reconstruiría sus dichos según su historial de conversaciones en línea: esto ocurre primero mediante un chat, aunque luego ella da el siguiente paso y carga los videos para comunicarse por voz. A partir de allí, comienza a dialogar como si se tratara del Ash real, y lo mantiene en contacto de manera obsesiva. Más adelante llega a crear el cuerpo biónico similar a su pareja, pero que no siente ni tiene la personalidad del original y obedece todo lo que ella ordena. Esto termina por cansarla, y tras no poder deshacerse de él, lo aísla en el altillo de su casa.

Aquí podemos ver el pasaje de una relación comprometida (la que mantenía con su pareja hasta el momento del fallecimiento) a una conexión, de fácil acceso y salida: tal como describió Bauman, esta última se inicia a través del deseo de la mujer, quien se estimula por las posibilidades tecnológicas. Llegado el momento, la desconexión también se establece a demanda: más allá de que ella no logra deshacerse de él en el acantilado por sentir pena (algo que tiene que ver con la construcción dramática), lo termina encerrando en su casa sin estar conectada (y si hubiera deseado deshacerse en los momentos en que contaba sólo con un artefacto también podría haberlo hecho). Esto nos muestra, además, un compromiso decreciente desde que ella accede a esta posibilidad tecnológica hasta el final del episodio.

A su vez, podemos comparar estas nuevas formas de relaciones interpersonales con una de las nociones centrales de funcionalismo. Estos metamorfoseados modos que la sociedad distópica de *Black Mirror* nos muestra y que nuestros autores críticos analizan de manera más cercana en el tiempo, implicarían tener un carácter disfuncional respecto de aquella sociedad que los funcionalistas pensaron, ya que, en este caso, tampoco se desempeñan las

funciones de integración y de mantenimiento del sistema, sino que se “obstaculiza la satisfacción de alguna de las necesidades fundamentales” (Wolf, 1996: 36).

En general, pudimos ver reflejadas en la serie a las caracterizaciones que nuestros autores realizaron respecto de las relaciones interpersonales.

Por un lado, pudimos observar cómo en esta sociedad transparente que anteriormente definimos, nuestros personajes se mueven dentro de ese frenesí característico, consumiendo y exponiendo la intimidad, la cual Han considera que no se da como debería y que resulta vital para el establecimiento de relaciones interpersonales. En este sentido, nuestros personajes también se ven afectados por ese narcisismo y esa “fábrica de sí, hiperactiva e hiperneurótica”, que sume al propio ser en un sinfín de actividades carentes de sentido.

Pudimos ver también ese mundo frío en el que Han define a la “ausencia del Eros”, donde estos sujetos narcisistas y depresivos no poseen ese otro mundo al cual brindarse, y terminan amándose a sí mismos, reforzando con esta incapacidad de amar al contexto individualista.

Por último, y para terminar de analizar esta transformación hacia una nueva forma de relacionarse, retomamos a Bauman, quien como ya vimos, nos introduce una noción que también se nos presenta en nuestra distopía: personajes que ya no tienen relaciones en el sentido antiguo, sino más bien conexiones a demanda o relaciones ambivalentes, virtuales, carentes de compromiso y con fácil entrada y salida, en donde la tecnología constituye un objeto determinante e influyente.

9. CONCLUSIÓN

Esta investigación se propuso inicialmente analizar al fenómeno *Black Mirror*, entendiéndolo como un producto de alta significancia para el escenario mediático actual, considerando que su valor reside en tratarse de la primera gran serie televisiva que incursiona en el género distópico, específicamente desde el aspecto tecnológico. Estos factores provocaron un cuestionamiento respecto de la existencia de una lupa teórica con la cual la serie pudiera estar emparentada, en cuanto a su enfoque crítico. El objetivo precisamente fue el de analizar a este audiovisual según la teoría finalmente seleccionada -crítica del contexto tecnológico posmoderno- para poder determinar la existencia o no de una correlación y reflejo entre ambas partes.

En líneas generales, este filtro teórico permitió obtener coincidencias entre las categorías propuestas -desprendidas netamente de la bibliografía utilizada- y lo observado en el material audiovisual elegido. No todos los conceptos fueron aplicables a todas las acciones sucedidas en los episodios, o incluso a todos los episodios, pero todos ellos, interconectados entre sí (y conformando un mismo hilo ideológico), pudieron verse reflejados lo largo del corpus seleccionado en sucesivas ocasiones.

A grandes rasgos, pudimos observar volcadas en esta distopía a las postulaciones respecto una sociedad desmembrada y líquida, con vínculos volátiles e individuos aislados, la cual considera a la exposición como un valor central, y en la cual la tecnología aparece intrínseca y extrínseca al hombre. Vimos cómo estos personajes están sumidos al psicopoder tecnológico, explotándose a sí mismos y cayendo en la ceguera moral. Los vimos interactuando con medios y pantallas que los anestesian y contribuyen a esa dominación tecnológica y sociedad transparente, con las cuales ellos se vuelven deseosos de trascender. También visibilizamos a esos individuos carentes del Eros que los vuelve incapaces de amar (salvo a sí mismos) y a las conexiones a demanda y ambivalentes, despojadas de compromiso, que se imponen por sobre las relaciones en sentido antiguo.

Todas esas evidencias del material utilizado nos permiten entender, finalmente, a *Black Mirror* como escenario de la teoría crítica sobre el avance tecnológico en la posmodernidad, o un lugar en donde ella puede verse plasmada.

Sobre la base de eso, también podemos interpretar que esta distopía -género que a grandes rasgos representa una sociedad hipotética indeseable- forma parte de ese enfoque sociológico/filosófico elegido para la comparación y análisis.

Cabe aclarar que este trabajo no pretende realizar valoraciones respecto de si las postulaciones utilizadas reflejan o coinciden con lo sucedido en la sociedad actual, y por eso tampoco se pretende emparentar a la serie con nuestro día a día, ni evaluar si esta realiza un pronóstico pertinente para nuestro devenir. El objetivo únicamente consistió en analizar y poder comprobar la existencia de esta relación recíproca entre la teoría seleccionada y *Black Mirror*.

Asimismo, considero que la presente investigación abre diversas puertas hacia futuros abordajes posibles. Podría considerarse la posibilidad de analizar más específica y exhaustivamente a una de todas estas categorías (que aquí se consideran como partes irremplazables de una teoría abarcativa), y también podría ocurrir que se sugieran nuevas categorías u aspectos a observar, como análisis íntegros de personajes, recursos cinematográficos, etc.

De igual manera, sería posible considerar a futuro a esta lupa teórica como una herramienta desde la cual se puedan analizar otros productos artísticos, lo cual podría permitir emparentar –o no- a *Black Mirror* con esa obra en particular. Y también puede considerarse abordar desde el actual foco a los capítulos que no fueron tomados para este trabajo como corpus de análisis, los cuales se suceden a partir de la tercera temporada, para así determinar si la serie continúa como un reflejo de estas críticas.

Podría existir la posibilidad de analizar a este audiovisual a partir de otro sustento teórico, ya sea proveniente de otros ámbitos que no fueran los sociológicos/filosóficos, o desde el mismo espacio, pero con diferente enfoque, sin la necesidad de encontrar coincidencias.

Así como diversos trabajos contribuyeron al campo de saberes respecto del mundo cinematográfico (ya sean investigaciones sobre este u otro producto fílmico), considero que las conclusiones a las que se pudo arribar en esta oportunidad significan un aporte valioso para él.

De igual modo, y teniendo en cuenta que una pequeña porción de todos esos trabajos funcionó como disparador para la presente investigación, pienso que el

conocimiento elaborado en esta oportunidad puede contribuir específicamente a la comprensión del fenómeno *Black Mirror*, al menos desde una de las tantas posiciones posibles desde las cuales poner en cuestión a esta compleja obra. Y también, como ya se sugirió, que este trayecto sea factible de formar parte de ese o esos puntos de partida para nuevas elaboraciones.

10. BIBLIOGRAFÍA

10.1. PUBLICACIONES IMPRESAS

- Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2005). *Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. y Donskis, L. (2015). *Ceguera moral. La pérdida de la sensibilidad en la modernidad líquida*. Barcelona: Paidós.
- Bourdieu, P. (1977). *La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Barcelona: Laia.
- Castoriadis, C. (1998). *Hecho y por hacer. Pensar la imaginación*. Buenos Aires: EudeBA.
- Gadamer, H. (1975/1999). *Verdad y Método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Trd. de la 5a ed. de 1975 por A. Agud y R. de Agapito. Salamanca: Sígueme.
- Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder
- Han, B. (2013). *La Sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- Han, B. (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- Han, B. (2014). *Psicopolítica: Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*. Barcelona: Herder.
- Han, B. (2014). *La agonía del Eros*. Barcelona: Herder.
- Hernández Sampieri R., Fernández Collado C. y Baptista Lucio P. (1998). *Metodología de la investigación (2da)*. México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Lash, S. (2005). *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Ledrut, R. (1987). *Société réelle et société imaginaire*, *Cahiers Internationaux de Sociologie*, n° 82, p. 41-52.
- McLuhan, M. (1951). *The mechanical bride: Folklore of industrial man*. Nueva York: Vanguard.

- McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Nueva York: Vanguard.
- Ricoeur, P. (1999). *Tiempo y narración III*. Madrid: Siglo XXI.
- Sautu R., Boniolo P., Dalle P. & Elbert R. (2005). *Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. Buenos Aires: CLACSO.
- Sierra Bravo, R. (1995). *Técnicas de investigación social*. Madrid: Paraninfo.
- Wolf, M. (1987). *La investigación de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós.

10.2. SITIOS ELECTRÓNICOS EN LÍNEA

- Bauman, Z. (2003). Amor Líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. España. Recuperado de <http://www.bibliotecaspublicas.es/baranain/imagenes/BaumanAL.pdf>.
- Cabra Ayala, N. (2007). Comunicación: Transmutación de cuerpos y afectos. Santa Fe. [En línea]. Recuperado de <https://www.santafe.gob.ar/index.php/web/content/download/131919/650924/file/Transmutaci%C3%B3n%20de%20Cuerpos%20y%20Afectos.pdf>
- Estrada Alsina, A. (2005). Identidad. *Comunicación nº 4, 2006*, pp. 297- 301. España. [En línea]. Recuperado de <http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n4/resenas/identidad.pdf>
- Marcos, N. (2015, 25 de septiembre). 'Black Mirror' ficha por Netflix. *El País*. [En línea]. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2015/09/25/television/1443191674_521142.html
- Pintos, J. (2001). Construyendo realidad(es): Los imaginarios sociales. *Realidad* (U. A. J. F. Kennedy). [En línea]. Recuperado de <http://web.usc.es/~jlpintos/articulos/imaginarios.htm>
- Priesca, P. (2016, enero). El nuevo contexto tecnológico. *Fundación Ctic*. España. [En línea]. Recuperado de <https://www.fundacionctic.org/ctic/articulos-y-otras-publicaciones/el-nuevo-contexto-tecnologico>

- Redondo, M. (2018, 9 de enero). La oscura razón que explica el título de 'Black Mirror'. *Hipertextual*. [En línea]. Recuperado de <https://hipertextual.com/2018/01/oscura-razon-titulo-black-mirror>
- Solà Gimferrer, P. (2017, 28 de diciembre). Black Mirror: ¿En qué orden hay que ver los nuevos episodios? ¿Y cuáles son imprescindibles? *La Vanguardia*. [En línea]. Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/series/20171228/433925896433/black-mirror-temporada-4-como-ver-orden-episodios.html>
- Valencia, R. (2017, 28 de julio). Redes sociales y narcisismo según Marshall McLuhan. *Radio Canadá Internacional*. [En línea]. Recuperado de <http://www.rcinet.ca/es/2017/07/28/redes-sociales-y-narcisismo-segun-marshall-mcluhan/>
- Vásquez Rocca, A. (2016). Byung Chul Han: La sociedad de la transparencia, autoexplotación neoliberal y psicopolítica. De lo viral-inmunológico a lo neuronal estresante. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Madrid, España, Universidad Complutense de Madrid. [En línea]. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/viewFile/56074/52049>