



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: El futuro es brillante : cuerpo y tecnología en la serie Black Mirror

Autores (en el caso de tesis y directores):

Aldana Vales

Alicia Montes, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2017

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Sociales
Ciencias de la Comunicación

**El futuro es brillante. Cuerpo y tecnología en la serie
Black Mirror.**

Aldana Vales

Tesina de grado | diciembre de 2016



“One more—Timmy wasn’t crying.”

ÍNDICE

Introducción.....	2
El corpus.....	4
Marco teórico.....	6
1. <i>Black Mirror</i> y la ciencia ficción.....	10
El enfoque distópico.....	14
Más allá de los dualismos.....	17
2. El relato en <i>Black Mirror</i>.....	20
2.1 El himno nacional.....	20
2.2 Tu historia completa.....	25
3. Discursos en la pantalla.....	32
3.1 Disciplinar el cuerpo.....	35
3.2 Mostrar el castigo.....	42
3.3 Controlar la vida.....	46
3.4 Superar la muerte.....	50
4. Huevos de Pascua y la matriz de la tecnología.....	57
4.1 Nuevos verosímiles.....	60
5. Conclusiones.....	62
Bibliografía.....	65

El futuro es brillante. Tecnología y cuerpo en la serie *Black Mirror*

“La ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad”.
Immanuel Kant.

“La Ilustración es totalitaria”.
Theodor Adorno y Max Horkheimer.

Introducción

Estrenada en 2011, la serie británica *Black Mirror* es apenas una gota en el mar de la ciencia ficción. No tiene clones, no muestra científicos que hacen experimentos secretos, no imagina viajes interplanetarios. Su nombre remite a algo tan ordinario como la oscuridad que hay en una pantalla apagada. Sin embargo, la serie causó un gran impacto tanto en seguidores del género como entre quienes no lo son. Con situaciones de la vida cotidiana como pretexto, cada episodio pone el foco en la relación entre las personas y la multiplicidad de pantallas como ecosistema. Lo hace a través de una visión distópica: exagera los defectos del actual estado de cosas y los extrapola a un futuro ubicado apenas a unos minutos de distancia de nuestro presente.

Este trabajo busca ser una aproximación teórica a la representación de esa relación entre el ser humano y la tecnología que hace *Black Mirror*, un análisis de las configuraciones presentes en cada historia que se han nutrido de pensamientos contemporáneos, teorías y críticas de lo posthumano, de la realidad virtual y de la cibernética en la sociedad.

Los personajes de *Black Mirror* son hombres y mujeres atravesados por la tecnología en el cuerpo y en la mente. A modo de sinécdoque, las pequeñas historias de la serie, que muestran una vida cotidiana afectada por la adicción a la tecnología, ponen en un espejo deformante un escenario en el que el ser humano ya se encuentra¹.

El objetivo de esta investigación es analizar las operaciones narrativas que realiza *Black Mirror* con su visión distópica para presentar un mundo posible basado en los rasgos que hoy tiene la realidad debido al impacto de los medios electrónicos y las

¹ Slavoj Žižek sostiene que la ficción que consumimos hoy es el mejor medio para poder observar el mundo en el que vivimos, pues examinarlo directamente podría resultar inconcebible y traumático (en Díaz Gandasegui, 2014).

tecnociencias en la vida de las personas. Un mundo imaginado en el que se presentan, a partir de situaciones extremas, los peligros que supone el totalitarismo que ejerce la tecnología en la vida humana.

A partir del análisis de la serie se puede hacer una reflexión sobre un escenario que actualmente tiene estos números: la televisión es todavía el medio más popular en todo el mundo, con un consumo diario de 177 minutos diarios según mediciones del año pasado. Internet registra un consumo de 110 minutos al día. Se estima que el tiempo que las personas dedican a consultar Internet en sus teléfonos celulares crecerá un 27,7 por ciento este año y que actualmente, el 71 por ciento del consumo de Internet se hace a través del móvil².

¿Qué temas se pueden encontrar en la serie que permiten al espectador reconocer un imaginario monstruoso que revela, por analogía y a pesar de la hipérbole, los rasgos potencialmente siniestros de su mundo familiar? ¿Cuáles son los imaginarios sociales que entran en juego? ¿Qué transformaciones tecnológicas han impactado en el inconsciente colectivo en este tiempo? ¿Qué características tienen los personajes y los escenarios de la serie y qué imaginario de la sociedad en general presenta? Esas son algunas de las preguntas que se busca responder con esta investigación.

Los trabajos que se han centrado en *Black Mirror* han puesto el acento en la información y en las representaciones que la serie hace de las transformaciones que el dispositivo pantalla ha causado en la sociedad. Esta investigación tiene en cuenta ese aspecto, pero busca también indagar otros sentidos. Por ese motivo, se centra en las representaciones que hacen los distintos episodios de la relación entre cuerpo y tecnología en la sociedad de la información.

Asimismo, están sistematizadas en este trabajo las características que hacen de esta serie una producción de ciencia ficción y, como tal, un constructo ideológico que delimita el campo de lo pensable y de lo imaginable y que funciona, doblemente, como ficción que resuelve imaginariamente los conflictos y aporías de la realidad, y como sátira del mundo actual. Finalmente, esta tesina analiza las características de las distintas sociedades presentadas en los episodios de *Black Mirror* y establece sus relaciones con el mundo que delimita sus condiciones de producción, así como identifica los elementos que constituyen una crítica a la dependencia de la pantalla.

² Cámara Argentina de Agencias de Medios, 2016.

El corpus

Black Mirror es un telefilm creado por el británico Charlie Brooker. Hasta el momento cuenta con tres temporadas con 12 episodios todos independientes entre sí y un especial de Navidad entre la segunda y la tercera. Las historias son variadas, pero todas ellas ponen una forma de tecnología particular en el centro de la narración: “Si la tecnología es una droga, y se siente como una droga, entonces ¿cuáles son, precisamente, sus efectos secundarios? Esta zona, entre el placer y el desconcierto, es el lugar en el que se desarrolla *Black Mirror*”, dijo Brooker al presentar su serie³.

Primera temporada – 2011 – Channel 4

T1:E1 - El himno nacional: El primer ministro británico se enfrenta a un dilema tras el secuestro de la princesa del Reino Unido: el único pedido de rescate pone como condición que el mandatario tenga sexo con una cerda por cadena nacional.

T1:E2 - 15 millones de méritos: En un futuro distópico, hombres y mujeres tienen un solo trabajo: pedalear para dar energía a las miles de pantallas que los rodean y, a la vez, mantenerse delgados. En ese contexto, un joven conoce a una chica y quiere ayudarla a triunfar como cantante.

T1:E3 - Tu historia completa: Un hombre siente celos de un amigo de su esposa y quiere saber si ella le ha sido infiel. Para averiguarlo, se vale de un dispositivo, usado por todos, que permite registrar todo lo que una persona vive aún los detalles antes nunca vistos y que todos tienen implantados.

Segunda temporada – 2013 – Channel 4

T2:E1 - Vuelvo enseguida: Una mujer no puede enfrentar el duelo por la muerte de su esposo y busca consuelo en una tecnología que le permite interactuar con un algoritmo creado a partir de los registros del hombre fallecido en Internet.

T2:E2 - Oso blanco: Una mujer despierta y no sabe quién es ni cómo ha llegado a la casa en la que se encuentra. Ninguna de las personas que se encuentra en la ciudad le responde, sino que todos se limitan a filmarla.

³ Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction, The Guardian, 1 de diciembre de 2011.

T2:E3 - El momento Waldo: Un popular dibujo animado se presenta como candidato en las elecciones de un pequeño pueblo del Reino Unido y complica las campañas de los candidatos tradicionales.

Especial de Navidad – 2014 – Channel 4

Navidad blanca: Dos hombres pasan Navidad en una cabaña y cuentan historias de su pasado. Uno, un ingeniero que programaba casas inteligentes con copias de las mentes de los propietarios, ha sido acusado del asesinato de un joven a quien había ayudado a conquistar a una chica. El otro fue abandonado años antes por su esposa embarazada: debido a una tecnología popular que permite a las personas bloquear de sus vistas a sujetos no deseados, el hombre nunca ha podido conocer a su hija mientras su ex esposa estuvo viva.

Tercera temporada – 2016 - Netflix

T3:E1 - Caída en picada: Una mujer desesperada por darle impulso a su puntaje en las redes sociales cree que está ante la oportunidad de su vida cuando es invitada a una boda con invitados populares. La novedad tecnológica es la reputación en las redes sociales como valor.

T3:E2 - Partida: Un joven estadounidense se queda sin dinero en el Reino Unido y decide trabajar probando un videojuego para una de las compañías más famosas. En este episodio, la realidad aumentada es una tecnología creada por el cerebro de las personas.

T3:E3 - Cállate y baila: Un joven, grabado a través de la cámara de su computadora mientras se masturbaba, es extorsionado por desconocidos para que robe un banco en compañía de un hombre que fue filmado junto a una prostituta.

T3:E4 - San Junípero: Dos mujeres se conocen en un pueblo costero en los años 80. El lugar es, en realidad, un espacio virtual diseñado en el futuro para que residan las mentes luego de la muerte del cuerpo.

T3:E5 - El arte de matar: En un futuro post-apocalíptico, un soldado encargado de matar unos seres extraños descubre que sus objetivos son, en realidad, seres humanos y que un dispositivo creado por el ejército le impedía verlos como tales para que pudiera matar sin que eso le generara traumas.

T3:E6 - Odio nacional: Un hombre logra *hackear* el sistema de abejas electrónicas del Reino Unido y utilizarlo para asesinar a la persona más odiada en las redes sociales durante las últimas 24 horas.

Marco teórico

La ciencia ficción siempre ha especulado sobre los avances científicos, sus costos y consecuencias en el ser humano⁴. Desde los inicios del género, los relatos han variado de acuerdo a los principales temores y esperanzas de las sociedades sobre la ciencia y la tecnología: a medida que las tecnociencias abandonaron la ingenua vocación de verdad positivista para dedicarse a la apropiación ilimitada de la naturaleza, las narraciones pasaron del optimismo a un espíritu de advertencia que señalaba los peligros de la falta de límites en los avances.

Como género, la ciencia ficción siempre ha tenido la posibilidad de imaginar mundos alternativos para ensayar posibilidades y reflexionar sobre la técnica, por lo que las marcas que se pueden hallar en estas producciones son útiles para abordar la relación entre la sociedad y la técnica en un momento determinado. Los textos de ciencia ficción son paquetes de sentido que se derivan de un proceso en el que han jugado condiciones de producción y de reconocimiento. Son lo que Eliseo Verón (1988) denominó discursos, puntos de pasaje de significado, que poseen en su superficie material las huellas dejadas por las condiciones de producción a través de operaciones sociales. Los relatos, muchas veces con recursos metafóricos o alegóricos, permiten abordar fenómenos abstractos que transcurren en el propio tiempo en el que escriben los autores. *Black Mirror* retrata la omnipresencia de las pantallas en nuestras vidas cotidianas, dispositivos “desquiciantes e imprescindibles” en la sociedad del espectáculo que han cambiado la manera de mirar del ser humano (Carrión, 2011)⁵.

Decía J. G. Ballard que, aunque en forma *naif*, la ciencia ficción ha tratado siempre de responder a los eventos más significativos de nuestro tiempo. La amenaza de la guerra nuclear, la sobrepoblación, la revolución de las computadoras, las

⁴ Para Teresa Aguilar (2008), la ciencia ficción presenta la imagen de un futuro mundo cuyas raíces están en éste, una hipérbole de lo que hay lleno de los deseos y de los temores que la tecnología alberga en el imaginario colectivo. Con sus relatos, el género vertebró la experiencia inmediata de una tecnología desarrollada.

⁵ Carrión (2011) afirma que las series de televisión han ocupado, durante la primera década del siglo XXI, el espacio de representación que durante la segunda mitad del siglo XX fue monopolizado por el cine de Hollywood. En ellas, todo se retrata con la misma ilusión de verdad que puede encontrarse en un documental, porque las series persiguen “la creación de un mundo”.

posibilidades y los abusos de la física, los peligros ecológicos del planeta y la sociedad de consumo “como una tiranía benigna han constituido los temas que acechan nuestra mente pero que escasamente son consideradas por la novela mainstream” (Ballard, *A User's Guide to the Millenium* en Novell Monroy, 2008: 190).

"Es el género mejor equipado para indagar lo que nos pasa y lo que nos espera", sostiene el argentino Marcelo Cohen, uno de los exponentes locales que ha cruzado ciencia ficción con género fantástico para hacer una traspolación "sociológica" de elementos del mundo presente, como la tecnología, los modos de comunicación, las costumbres y todo tipo de relaciones sociales (Varela Pagliaro, 2014).

En el caso de *Black Mirror*, la serie expresa miedos latentes de una sociedad que se ve desbordada de pantallas, a las que se ha vuelto adicta. Observar las críticas en esa sátira puede servir como vehículo para volver tangibles esos miedos y vislumbrar en un espejo deformado el impacto que estas tecnologías tienen en la emotividad y en el cuerpo humano, pues como constructo ideológico, la ciencia ficción ha ofrecido imágenes de lo porvenir y ha imaginado mundos alternativos que se encuentran limitados por aquello que se puede pensar o percibir en una determinada cultura.

Los episodios de la serie que constituyen el corpus de trabajo son analizados desde dos perspectivas. Por un lado, se la pone en relación con la tradición de la ciencia ficción. Así, en un primer momento, se lleva a cabo un sintético estado de la cuestión sobre los antecedentes y las etapas que pueden reconocerse en relación al género, a partir de la mirada de Darko Suvin, uno de los investigadores más reconocidos de la ciencia ficción y autor de *Metaformosis de la ciencia ficción* (1984), un trabajo sobre la poética y la historia del género.

A esta visión se agrega la del argentino Pablo Capanna quien también ha dedicado gran parte de su obra a este género, en la que sobresale el ensayo *El sentido de la ciencia ficción* (1965).

También se tienen en cuenta los análisis de los españoles Noemí Novell Monroy (2008), quien, ofrece un análisis de las perspectivas teóricas sobre literatura y cine de ciencia ficción, para encontrar los rasgos narrativos de este género, y de Pablo Santoro Domingo (2006), quien basó su trabajo en los imaginarios sociales de la ciencia y su relación con la literatura de ciencia ficción en cada época que los estudios sobre el género han consensuado.

Considerando que la concepción sobre lo temático expresa la concepción de lo ideológico, en este trabajo se retoma la idea de que un análisis de estas características

debe llevarse a cabo combinando la producción social general y las particularidades de cada corpus para encontrar las novedades; un desmontaje de los procesos por los que los verosímiles sociales se convierten en marcas en los productos analizados.

En ese sentido, el trabajo avanza sobre un análisis de las características críticas que, en cada episodio de *Black Mirror*, remiten a nuestro propio mundo tecnificado a partir de la construcción de una máquina de leer que se organiza a partir de los desarrollos de Theodor Adorno y Max Horkheimer (1944), Lewis Mumford (1963), Herbert Marcuse (1967), Guy Debord (1967), Michel Foucault (1975), Jean Baudrillard (1995), Murray Bookchin (1999), Diego Levis (1999), Fernando Andacht (2003), Paula Sibilía (2005 y 2008) y Roberto Espósito (2006 y 2009).

La metodología de trabajo elegida es el análisis del discurso. Con su recurrencia histórica, todos los géneros instituyen ciertas condiciones de previsibilidad en distintas áreas de producción y de intercambio cultural. Una previsibilidad que se asienta sobre tres órdenes: retórico, temático y enunciativo (Steimberg, 1993:45).

En ese marco, por retórica se entiende a la dimensión que alcanza a todos los “mecanismos de configuración de un texto que devienen en la ‘combinatoria’ de rasgos que permite diferenciarlo de otros” (Steimberg, 1993:48), es decir, en este caso, la disposición de figuras, actantes, escenarios de manera tal que configuren un relato que pueda ser identificado como ciencia ficción.

El análisis temático se hace sobre la consideración de que la dimensión temática es aquella que en un texto hace referencia a “acciones y situaciones según esquemas de representabilidad históricamente elaborados y relacionados previos” (Steimberg, 1993). Como producciones de la industria cultural, las obras de ciencia ficción también absorben sentidos socialmente compartidos. Esta tesina busca entonces ver las marcas que han dejado esos sentidos en los episodios de *Black Mirror* y que permiten abordar la reflexión que la serie hace sobre las pantallas en la sociedad de la información.

Para hacerlo, esta investigación se divide en seis capítulos.

El primero de ellos ubica a *Black Mirror* en una tradición de la ciencia ficción, a través de un breve repaso por la historia del género que permite comprender una herencia de temáticas y recursos utilizados también por la serie.

El segundo está centrado en un análisis del nivel retórico, para explicar identificar las tecnologías que presenta cada uno, situarlas en la estructura del relato y señalar la función que cumplen para permitir el desarrollo de la acción. Esto permitirá comprender las transformaciones que ocurren en cada episodio y rastrear allí la crítica que la serie

hace a la relación entre seres humanos y tecnología. Los dos ejemplos que aparecen en este segmento son “El himno nacional” (T1:E1) y “Tu historia completa” (T1:E3). Ambos episodios brindan una muestra clara de los recursos narrativos de la serie, de los giros que en ella se incluyen y, al pertenecer a la primera temporada, son los que también establecen las expectativas de los espectadores.

El tercer capítulo se centra en un análisis de los aspectos temáticos tratados en distintos episodios de *Black Mirror*: la vida y la muerte, el espectáculo y el control. En esa parte de la investigación se toman como ejemplos “15 millones de méritos” (T1:E2), “Vuelvo enseguida” (T2:E1), “San Junipero” (T3:E4), “Oso Blanco” (T2:E3), “Navidad Blanca” (T2:E4) y “El arte de matar” (T3:E5), episodios en los que abundan las marcas de discursos previos a *Black Mirror*.

Finalmente, el último capítulo de la investigación será un análisis que compara las primeras dos temporadas con la tercera, para comprender los cambios en las narraciones que presentan los episodios más recientes.

1. *Black Mirror* y la ciencia ficción

¿Quién podría imaginar los horrores de mis trabajos secretos, mientras yo profanaba sepulturas frescas o torturaba animales vivos para animar el barro inerte?

Frankenstein, Mary Shelley, 1818

Dijo Murray Bookchin (1999) que, frente a la tecnología, el ser humano experimenta una actitud dual que consiste en que las promesas de las innovaciones técnicas nos excitan pero también quedamos desencantados con sus resultados, que nos plantean una ambivalencia ética. Para él, la posibilidad de que los instrumentos que nuestras mentes crearon se vuelvan fácilmente en nuestra contra nos deja perplejos: está en juego nuestro bienestar y, sobre todo, la supervivencia de la especie.

Desde sus inicios, la ciencia ficción ha servido como un espacio para observar esas innovaciones y ensayar respuestas sobre una pregunta especulativa: “¿Qué pasaría si continuáramos por este camino en el desarrollo tecnológico y científico?”. *Black Mirror* se inscribe en una tradición que advierte sobre la existencia de un doble filo en esos avances. Pero la actitud del género no siempre ha sido así.

La auténtica ciencia ficción, sostuvo Isaac Asimov en 1982, no pudo ser escrita antes del siglo XIX. Entre los distintos estudios sobre el género hay acuerdo en considerar que sólo pudo haber nacido después de la Revolución Industrial y el surgimiento del pensamiento ilustrado. Es una literatura propia de las sociedades industrializadas, en las que las metáforas científicas o tecnológicas, sobre las que se basa el género, pueden cobrar sentido. Narraciones que sólo fueron posibles una vez que la Modernidad y la máquina entraron en forma determinante en la vida cotidiana y provocaron cambios que comenzaron a percibirse tan benéficos como amenazantes. Fue sólo tras el inicio de la revolución industrial que la aceleración del cambio tecnológico “fue lo suficientemente grande como para ser observado en la duración de la vida” (Asimov, 1982).

Las raíces de la ciencia ficción se hunden en el *Frankenstein* de Mary Shelley. Un doctor con delirios de grandeza, de “moderno Prometeo”, que logra dar vida en su laboratorio a un monstruo. Luego se enfrenta a las terribles consecuencias de sus actos. Pero la criatura, más que obra de Frankenstein, es hija de los avances científicos que transcurrían en la época de la autora, de la electricidad con la que se empezaba a

trabajar y del pensamiento ilustrado que dominaba la escena, rechazando los mitos y desencantando el mundo a su paso.

Dice Paula Sibilia (2005) que pueden reconocerse dos tipos de vocación para las tecnociencias. Uno prometeico, con límites y objetivos precisos, que pretende dominar la naturaleza pero apuntando “al bien común” y busca mejorar las condiciones de vida a través de la tecnología. Es una vertiente que tiene una firme confianza en el progreso y una visión instrumental de la técnica, pero que ha entrado en decadencia. Actualmente, la escena está dominada por la otra perspectiva. La autora la llama “tradición fáustica”, una corriente en la que los procedimientos no tienen como objetivo la verdad, sino una comprensión de los fenómenos para ejercer sobre ellos la previsión y el control.

Dos tradiciones se pueden reconocer también en la ciencia ficción luego de *Frankenstein*: una fundada por Julio Verne, con fe en la tecnociencia como motor del progreso, y otra inaugurada por H.G.Wells, desde una mirada desconfiada. La narrativa propia de los comienzos del género, un período que transcurre durante la primera mitad del siglo XX, bebió del espíritu del científico prometeico. Proliferaron en ese momento las revistas estadounidenses y británicas conocidas como pulp, porque tomaron el nombre del papel de pulpa de madera, muy barato, que se utilizaba como materia prima.

La ciencia ficción de las publicaciones *pulp* fue en general optimista, confiaba en el desarrollo científico y tecnológico, en el conocimiento de inventores e ingenieros y en la exploración espacial. En Argentina, Enrique Vera y González publicó en 1904 *La estrella del sur*, una de las primeras “novelas de anticipación”. Mostraba una Buenos Aires de 2010 llena de autos y máquinas voladoras, con alimentos y combustibles sintéticos, con telégrafos que transmitían imágenes y robots. Una obra que representaba el “triunfo de la imaginación verniana” (Capanna, 2005).

Hacia 1940, con la ciencia ya tangible en la vida cotidiana, el género no sólo estaba consolidado en revistas famosas como *Astounding Science Fiction* de John W. Campbell, sino también en libros publicados a través de grandes editoriales. Los autores comenzaron a hacer más hincapié en construir escenarios coherentes con la realidad en la que se encontraban. En esas narrativas, la extrapolación empezaba a consistir en plantear cómo podrían ser las cosas a partir de lo que en ese momento ya eran, desde el ámbito científico y tecnológico (Russ, 1995). En la llamada “época dorada” que va entre 1960, la ciencia ficción norteamericana continuó en un estado de optimismo, confió en la ciencia y la lógica como modificadoras del mundo, y adquirió un relato de tinte ilustrado acerca de la ciencia y el progreso.

Ese nivel de optimismo sobre el papel de la tecnología no fue exclusivo de la ciencia ficción. Bookchin señala que durante la primera parte del siglo XX se registró un surgimiento de un arte intensamente social y mesiánico, que encontró sus expresiones más célebres en el futurismo y la Bauhaus. Un arte abrumadoramente tecnológico, producto de una imagen social de la técnica más fetichista que racional. Sin embargo, a partir de los años 60 apareció decididamente un prejuicio antitécnico, en el que las armas nucleares, quizás más que ningún otro factor han creado un temor popular por un “enloquecimiento técnico” (Bookchin, 1993: 334).

A medida que en el terreno de las tecnociencias se imponía la vertiente que Sibilía llama fáustica, las narrativas de la ciencia ficción cambiaron. Pasaron del optimismo ciego al desencanto y a una mirada alerta. La Segunda Guerra Mundial fue determinante para el cambiar el curso: con la destrucción masiva causada y el tipo de armas utilizadas, se volvió evidente que la tecnología, la ciencia y la vida cotidiana convivían y se enfrentaban en el mismo campo.

En ese marco, dentro del género comenzó a destacarse la llamada “Nueva Ola”, un fenómeno que coincidió con un giro en las clases medias estadounidenses, que aparecían cada vez más “descontentas con las promesas incumplidas de un futuro mejor y se lanzan a la política”. La mera extrapolación científica quedó entonces sustituida por una ciencia ficción que pretendía “reflexionar críticamente sobre cuestiones políticas de la actualidad” (Santoro Domingo, 2006:124).

“El futuro imaginado por la ciencia ficción de los 40 y los 50 es ya nuestro pasado. Sus imágenes dominantes, no solamente de los primeros vuelos a la Luna y viajes interplanetarios, sino de nuestras cambiantes relaciones políticas y sociales en un mundo gobernado por la tecnología, ahora parecen grandes escenarios cinematográficos abandonados”, diría J.G. Ballard en su prólogo a la edición francesa de *Crash* en 1974, una de las obras representativas de esta época. Precisamente, la novela presenta una perturbadora reflexión sobre las relaciones que el ser humano comienza a tener con la tecnología, al enfocarse en la obsesión sexual del personaje Vaughan con los choques de autos y una excitación en otros personajes generada por los accidentes de tránsito. “Una nueva sexualidad, nacida de una tecnología perversa”, describe Ballard.

Los escritores de la Nueva Ola ya no provenían de las ciencias naturales como en los comienzos del género. Por el contrario, eran universitarios humanistas que escribían para un público intelectual. Con tradición en las ciencias sociales y en la literatura, sus obras tuvieron una fuerte carga metafórica y una preocupación estilística. Alienígenas y

máquinas empezaron a aparecer en las obras en forma de metáforas, como los autos de *Crash* o los personajes de Úrsula K. Le Guin. Aparecían en paisajes destruidos, post-apocalípticos, ecosistemas hostiles, que servían para pensar las posibilidades del ser humano en estos ambientes adversos.

La última corriente que marcó significativamente a la ciencia ficción fue el ciberpunk, surgido en 1980. William Gibson y Bruce Sterling son sus mayores representantes. La última gran renovación del género cuenta con corporaciones, megalópolis, internet, realidad virtual, cuerpos cibernéticos o intervenidos de alguna forma se cuelan en los relatos que aparecen desde entonces. La especulación metafórica de la nueva ola “se ve sustituida por una extrapolación a corto plazo de un mundo irremediamente tecnologizado” (Santoro Domingo, 2006: 135).

Neuromante, de Gibson, fue publicada en 1984 y representó un hito en la corriente. En esta obra, el autor se propuso recuperar “un futuro realista”, uno decadente, oscuro, en el que la tecnología aparece en todos lados pero ya no es sinónimo de progreso. Un mundo interconectado, con un paisaje urbano contaminado y gigante en el que las ciudades de Boston y Atlanta han crecido hasta unirse en una misma metrópolis gigante.

Ante la necesidad de representar las nuevas tecnologías, el cyberpunk comenzó a utilizar hackers, cyborgs y programas informáticos como protagonistas de sus obras, relatos ambientados en el ciberespacio y en un futuro dominado por las corporaciones. Aparecieron entonces los personajes genéticamente modificados, con partes del cuerpo reemplazadas por prótesis y miembros electrónicos (Landon, 2002).

Black Mirror es una heredera híbrida de las preocupaciones de la “nueva ola” de los años sesenta que, bajo la atmósfera oscura del cyberpunk, presenta nuestro propio mundo, muchas veces extrapolado, para pensar las cuestiones políticas que atraviesan a la sociedad de la información caracterizada por las pantallas, la informática y la realidad virtual.

Después de más de un siglo de producción cultural, la ciencia ficción ha constituido un “megatexto” temático, compuesto a partir de la adición constante de íconos, motivos, tratamientos de temas, que una vez probados, quedan incorporados al gran imaginario de la ciencia ficción (Landon, 2002). Un “megatexto” genérico compuesto por imágenes dominantes como la máquina del tiempo, la nave espacial, el planeta hostil, el holocausto y lo que sobreviene, el espacio y el ciberespacio; así como

por actantes como el robot, el aventurero y el alienígena. De todos ellos, un autor puede extraer los ejemplos que desee para utilizar en sus relatos y agregar otros motivos.

El conjunto de figuras y escenarios que identificamos con el género construye también nuestras expectativas como lectores o espectadores. Las preocupaciones centrales de la ciencia ficción se enfocan principalmente en el ser humano y en su relación con el mundo. Con frecuencia, también especula sobre el futuro que determinan las condiciones presentes de esa relación.

Inmersa en la era de la máquina, ésta constituye para la ciencia ficción uno de los principales temas, que puede tratarse bajo la forma de un arma, de una nave espacial o de un artefacto novedoso. El tiempo –generalmente desde una óptica distópica- y el espacio –un universo desconocido que debe ser conquistado- constituyen los otros elementos fundamentales a los que refieren las narraciones desde los orígenes del género.

Sin embargo, los distintos elementos que ya se han incorporado al megatexto no suelen tener siempre el mismo significado cada vez que los encontramos en un texto. Como motivos, un alienígena, una nave espacial o un robot no retienen su significación de un texto a otro, sino que esta varía según el fragmento, principalmente porque la ciencia ficción es un género social antes que individual: por estar más preocupado por los posibles efectos de las ideas científico-tecnológicas en la sociedad, es ésta en su conjunto la protagonista de los relatos de la ciencia ficción, lo que exige personajes planos y estereotipados (Novell Monroy, 2008: 79). Y, además, porque al serlo, los marcos contextuales de cada coyuntura resignifican también los topoi del género.

En ese sentido, puede considerarse que en *Black Mirror* se lleva a cabo lo que Fredric Jameson (1989) llamó una “proyección inconsciente y figurativa” de algún relato de nuestra realidad: la obra de Brooker constituye una sátira de la dependencia que el ser humano ha desarrollado de la pantalla y los escenarios que presentan los distintos episodios de la serie son utilizados para reflexionar sobre las consecuencias de la pantalla en la vida cotidiana de la sociedad de la información.

El enfoque distópico

Para comprender qué es lo que hace posible la aparición de un producto como *Black Mirror* en la tradición de la ciencia ficción es necesario recordar con el concepto de verosímil que aporta Christian Metz. El semiólogo francés sostiene que hay dos tipos

de verosímiles. A uno lo denomina “verosímil de género”, constituido mediante la reiteración de temas y motivos que terminan por establecer leyes internas de cada género. Hay, en ese caso, una reducción cultural y arbitraria de los “posibles reales”, una censura que sólo permite incluir dentro de un género las obras que contienen elementos “autorizados” por los discursos previos. Es una reiteración del discurso, una línea de demarcación. Aplicado a la ciencia ficción, se podría decir que el uso de un enfoque distópico es también una herramienta para ubicar una historia dentro del género de ciencia ficción, ya que los escenarios permiten al lector reconocer un género. En estos escenarios narrativos se establece un tiempo (futuro) y un espacio que permite al espectador localizar la trama y los personajes. *Brazil* (1985) del director Terry Gilliam, por ejemplo, es una película representativa de la ciencia ficción distópica. Se trata de un filme en la que sus protagonistas están insertos en un sistema que permea por completo sus vidas, las domina y borra todo rastro de individualidad, incluso el nombre propio.

Las tecnologías son utilizadas en el mundo de *Brazil* en contra de los individuos, en todo momento al servicio de un régimen, demostrándose fiel aliada de éste en el control de los ciudadanos. Mientras, por momentos, podría parecer que las tecnologías mostradas en *Brazil* son verdaderamente útiles a la gente, pero en realidad lo son solo al gobierno, que siempre logra retorcerlas para usarlas a su favor y para sus propios fines en contra de ciudadanos que llevan una vida moderna, desordenada y dolorosa, a pesar de los dispositivos.

¿En qué consiste entonces la distopía? Mientras la utopía se nos presenta como un mundo deseable, su reverso nos introduce a una realidad degradada. La promesa de la tecnología de solucionar la vida de sus usuarios se ve en *Brazil* incumplida. En 1984, el mundo ideal del socialismo se ve cuestionado por el control de un estado totalitario. En *Un mundo feliz*, la felicidad defendida por alfas y betas es tan artificial como la forma de nacimiento que tienen los niños y la división entre las castas.

Mientras la utopía cuestiona las condiciones desagradables del presente y propone un mundo que las ha abandonado, la distopía las retoma y las vuelve pasado inexorable del futuro que muestra. Fernando Reati propone esta definición en *Postales del porvenir*: “Distópica será toda aquella literatura que extrapole rasgos presentes al futuro y proponga sistemas sociales imaginarios de carácter negativo donde, al revés que en las utopías, todo aquello que podría empeorar ha empeorado” (2006:18).

Para Capanna, imaginar el futuro es siempre, de alguna forma, asumir el pasado. *Fundación*, de Asimov, introduce una solución para evitar que la caída de un imperio derive en siglos de retroceso cultural, en referencia al oscurantismo medieval ocurrido tras el colapso de Roma que pone fin a la Edad Antigua.

Precisamente, Metz habla de un segundo tipo de verosímil, el social, configurado en el diálogo entre los discursos sociales y culturales en un determinado momento (Metz, 1970). ¿Qué discursos han configurado, entonces, la aparición del mundo posible presentado por *Black Mirror*? En primer lugar, una posible respuesta a esta pregunta puede encontrarse en lo que Diego Levis (1999) caracteriza como “la pantalla ubicua”. Para este autor, la multiplicación de las pantallas electrónicas es uno de los principales rasgos de la sociedad contemporánea: dispositivos de distintos tamaños y funciones “nos seducen ocupando un espacio creciente de nuestro tiempo, de nuestras vidas” y aparecen como “mediadores privilegiadas” entre el ser humano y el mundo. Un mundo con el que ya no hay vínculos firmes, sino que estos son líquidos. Ya sueltos, los seres humanos se conectan para llenar un vacío dejado por los antiguos vínculos ahora ausentes (Bauman, 2006). La pantalla cumple así la función de mediadora de vínculos líquidos que se eventualmente reformulan, pero siempre está ahí, como constante.

Según Levis (1999), las pantallas electrónicas intervienen en el sentido de la mirada, modifican la visión que las personas tienen del mundo y de ellas mismas. No es sólo un dispositivo que potencia la capacidad del ser humano para ver y hacer cosas que no están al alcance, sino que también es un “biombo” que separa al hombre de su entorno inmediato, “actuando muchas veces como un espejo deformante que refleja una imagen distorsionada de nuestra vida”.

Un ejemplo de esto puede verse claramente en el primer episodio de la tercera temporada, “Caída en picada”. Allí, la protagonista vive en un mundo en el que la reputación de las personas es calificada a través de una aplicación en la que se acumulan estrellas otorgadas tras la interacción más mínima, como comprar un café o pedir un taxi. Influenciada por esa aplicación, Lacie tiene una imagen distorsionada de su propia vida, pues su idea de éxito parte de lo que en las redes sociales aparece como única unidad de medida válida: las estrellas otorgadas por los demás de manera absolutamente arbitraria. Las pantallas, para ella, son el origen de vínculos y, sobre todo, la última finalidad de una vida cuyo valor se mide en estrellas. Planifica todas sus interacciones teniendo en mente cómo se verán a través de los celulares o de las computadoras.

Más allá de los dualismos

Para Pablo Santoro Domingo (2005), la semiosis central de la ciencia ficción está articulada por los opuestos ciencia-naturaleza. De un lado, la primera aparece como la que busca el dominio de la segunda. Se puede identificar una base para esa estrategia y es el discurso tecnologicista: “La técnica *provocante* impone a la naturaleza la exigencia de responder de una manera calculada determinada. La naturaleza es llamada a comportarse como reserva disponible de energía, como proveedora de recursos. En este orden también el ser humano sólo puede ser pensado como recurso productivo: la actual abstracción del hombre, entendido como recurso humano, consagra la negación de su libertad. La técnica lo interpela como mero productor” (Schmucler, 1996). Bajo esa oposición semántica entre los dos términos, la ciencia ficción consideraría que el desarrollo de la ciencia sólo aparece como necesario para controlar una naturaleza hostil, visible a través del método instrumental y científico, o para contrarrestar los instintos de los seres humanos, en tanto animales.

Es, sin embargo, una dicotomía difícil de sostener en lo que Umberto Galimberti llama la edad de la técnica. El ser humano vive en un mundo técnicamente organizado en todas sus partes, no puede elegir la técnica, es el ambiente en el que habita, es el espacio que lo rodea. La técnica es el vehículo que el ser humano usa para articular sus acciones, ante un instinto deficiente. Es la herramienta para expresar ideas, sueños, deseos. Por lo tanto, la técnica es parte de la esencia, de la naturaleza del propio hombre.

La ciencia ficción reflexiona más bien sobre los excesos científicos sobre la naturaleza a la que se busca conquistar y las consecuencias de ello sobre la propia humanidad. La naturaleza resiste en las narraciones a través de dos tipos de actos: el primero como monstruosas creaciones producidas por los científicos. Los efectos, en especial en los relatos post-apocalípticos, suelen ser catastróficos. El hombre, ciego en su ambición técnica, no comprende que es parte de la naturaleza que pretende dominar y se termina dañando a sí mismo. Hay otro tipo de resistencia que se representa con el retorno del ser humano a un sentimiento de lo natural (Santoro Domingo, 2005). Si se sigue el razonamiento de Galimberti, un retorno a lo natural del hombre es también la aceptación armónica de su vínculo inseparable con la técnica.

De todo el medioambiente técnico disponible, *Black Mirror* se centra en la relación con la pantalla omnipresente y en las posibles reacciones contra ella. Si la

portada de un diario es la puerta de entrada a éste, entonces los créditos de inicio de *Black Mirror* sientan las bases, las expectativas, de los temas que se tratarán en el episodio. Estos créditos presentan a las principales protagonistas de las historias, las tecnologías de la virtualidad, al mostrar un cartel de algo “cargando”. Luego, una pantalla sometida a la presión, al exceso. Finalmente, el quiebre, que puede interpretarse como una resistencia o como la única consecuencia posible luego del uso dramático que se le da a ese artefacto. Pero la grieta que se produce es también el indicio de que hay un resquicio posible en ese mundo totalitario y el anuncio de que algo queda siempre afuera como resto no incluido, que tarde o temprano retorna para marcar la falla o la falta.



Captura 1. Imagen en los títulos de inicio de cada episodio de *Black Mirror*.

Sin embargo, no es solo la relación con un afuera técnico. Hay otra oposición semántica para la ciencia ficción, superpuesta a la de ciencia-naturaleza, propuesta por Mark Rose (1981). Es la de Humanidad-No humanidad. Una contraposición que tiene connotaciones éticas. ¿Quién pertenece a la categoría de lo humano? La ciencia ficción pone en tensión esos límites para reflexionar sobre qué aceptamos bajo ese rótulo y qué excluimos. Para eso introduce diversos actantes: alienígenas, androides, cyborgs. Todos ellos con alguna cualidad -lenguaje, memoria, cuerpo- para reflexionar cuál de ellas es la que constituye al ser humano.

La principal tensión en la relación con la tecnología que presenta *Black Mirror* es la que se sitúa en ese eje. Se asiste en la serie a lo que Roberto Esposito (2009:208) plantea sobre que ya no es el hombre el que proyecta al mundo sino que los componentes artificiales son los que penetran en el hombre. La técnica se instala en nuestros propios miembros. Hay una fusión entre la técnica y el hombre. Por eso, los saberes claves de esta época son la cibernética y la biotecnología y son ellos los que dan forma al hábitat de los protagonistas de *Black Mirror*.

En ese marco, la serie recogería, sobre todo, la definición que Donna Haraway brinda en su *Manifiesto cyborg*: el ser humano posmoderno es un cyborg que escapa a la dicotomía entre naturaleza y tecnología y que utiliza a ésta como revolución y que se anexiona a ella físicamente. Los diversos episodios, como se verá en los próximos capítulos del análisis, reflexionan sobre lo que implica que el hombre posmoderno sea un cyborg de carne, hueso y componentes técnicos. La pantalla de *Black Mirror* muestra la dialéctica de esa técnica creada para mejorar las posibilidades del ser humano en una naturaleza que no lo dotó de grandes instintos y ensaya resoluciones con distintas consecuencias, aunque predominan las negativas.

2. El relato en *Black Mirror*

En la ciencia ficción, las formas de explorar la relación entre el mundo técnico y el ser humano, reflexiones generalmente desde la extrapolación o la especulación, tienen un carácter innovador ante el lector o el espectador. La principal estrategia retórica que tienen los relatos del género es la presentación de los que Darko Suvin llamó un “*novum*”, una innovación que se valida por la propia lógica y las normas cognoscitivas de la época del autor. En él no solo radica la fuente del extrañamiento del lector/espectador ante el mundo del relato, sino la del reconocimiento, debido a que esa novedad está explícitamente motivada por el desarrollo tecnológico o por una correspondencia científica. Es la idea de progreso, el concepto de un futuro en la sociedad a partir de la Modernidad, la que permite asimilar el recurso de la innovación situada en el desplazamiento, tanto temporal como espacial (Santoro Domingo, 2005).

Cada episodio de *Black Mirror* presenta un *novum* que funciona como centro narrativo. En cada historia, se presenta una transformación causada por una innovación tecnológica puntual, vinculada con las pantallas. Si se considera a cada episodio como un relato es posible identificar en él una estructura propuesta por Tzvetan Todorov: un relato consiste en un encadenamiento lógico y a veces causal de las acciones. Cada acción, dice, sigue a la precedente y mantiene, la mayoría de las veces, una relación de causalidad (1983:71). Para él, el relato contiene cinco elementos obligatorios: una situación de equilibrio inicial, un estado de desequilibrio provocado por una transformación, la búsqueda de la restauración del equilibrio y, finalmente, el restablecimiento de éste.

A continuación, y con este esquema en mente, se identifican los distintos momentos de dos episodios de *Black Mirror* y la función que cumple la tecnología en ellos, para analizar la transformación ocurrida en cada relato.

2.1 El himno nacional

“El himno nacional” (T1:E1) carece de un *novum* propuesto a simple vista. El argumento del episodio presenta un mundo ficcional en el que el primer ministro británico es extorsionado para tener sexo con una cerda en cadena nacional. Una extraña demanda que es interpretada hacia el final como una demostración artística, porque el episodio gira en torno a las posibilidades que se abren, si es que las hay, para el arte en un mundo en el que la pantalla es el elemento central del medioambiente. No hay en el

episodio un artefacto que salga del mundo real en el que se basa la narración. No hay un marco imaginario distinto del ambiente empírico de Brooker, autor del guion del episodio. Tampoco hay desplazamiento temporal: el mundo presentado es actual.

La situación de equilibrio inicial del episodio no la conocemos como espectadores, pero podemos inferirla: el Gobierno -representado en la figura del primer ministro y sus asesores- solía tener el poder sobre la sociedad y sobre los medios de comunicación, decidiendo qué se daba a conocer y qué se ocultaba. Es la imagen de un Estado soberano con control de sus fronteras, una idea pre-globalización. El trasfondo de la degradación de esa situación inicial aparece como un cambio en esa estructura de poder. Sabemos que el proceso de globalización ha tenido desde mediados de los años 80 efectos económicos, con la apertura de los mercados, culturales, porque las identidades nacionales se desdibujan, y políticas, porque el Estado también se debilita.

“El himno nacional” muestra el final de ese proceso de degradación, cuando aún no se constata la pérdida del equilibrio, al presentar un mundo dominado por las tecnologías de la comunicación y la información, elementos fundamentales de la globalización. *YouTube*, *Twitter*, cine, cadenas de televisión nacionales e internacionales aparecen en la historia con un papel central para el devenir de las acciones en este relato.

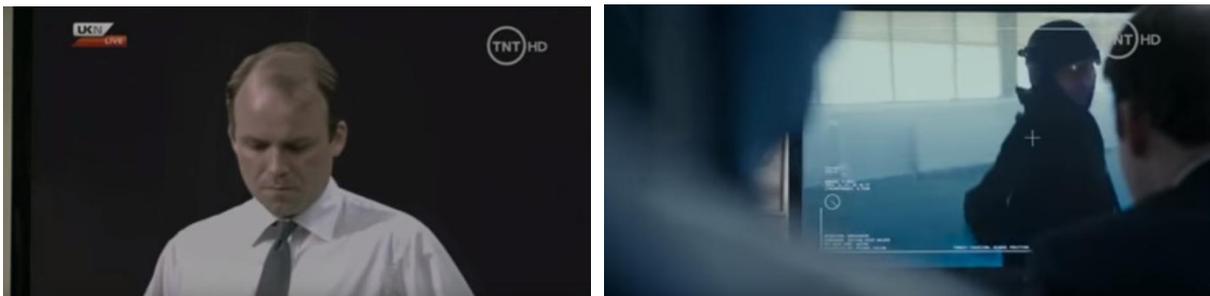
La constatación de que el lugar del poder ha cambiado y que el equilibrio inicial se ha trastocado se produce en el episodio a raíz del insólito pedido de un sujeto que secuestra a la princesa (ficticia) del Reino Unido: para liberarla, demanda que el primer ministro Michael Callow tenga sexo con una cerda por cadena nacional.

Esa constatación del desequilibrio siempre es experimentada, dice Todorov, como una carencia, una pérdida. En este caso, el primer ministro siente la pérdida del poder de la institución-Gobierno a manos del ecosistema de medios. No puede prohibir la publicación del video con la demanda del secuestrador, pues éste ha aparecido en *YouTube*. No puede tampoco evitar la transmisión de los canales de noticias, pues la competencia de las cadenas internacionales los ha empujado a mostrar el video. Vemos entonces que el relato se mueve en la búsqueda de un nuevo equilibrio, en el que luchan dos campos (el Estado y los medios). Finalmente, Callow se rinde ante la presión de redes sociales, y los medios, y cede al reclamo. Las tecnologías de la comunicación y la información salen victoriosas de la pelea y se instituyen como nuevo lugar del poder. Aparece un nuevo equilibrio.

En esa estructura, puede advertirse que los puntos de inicio de cada momento son mostrados en una pantalla (con excepción de la situación inicial que no aparece explícitamente en el episodio).



Capturas 1 y 2. Constatación de la pérdida del equilibrio: Callow ve el video subido a YouTube que escapa a su control. Búsqueda: la televisión sondea cómo debe actuar el primer ministro.



Capturas 3 y 4. Búsqueda: el primer ministro se entera de que no podrá rescatar a la princesa. Nuevo equilibrio: los nuevos medios de comunicación ganan la pulseada.

La pantalla se constituye así en figura central de las transformaciones en momentos puntuales y significativos del relato. Esto permite acentuar la predominancia de este elemento en la serie. Además, como se dijo en el capítulo anterior, *Black Mirror* está caracterizado también por un quiebre en la pantalla, una característica que aparece desde los títulos de inicio. En “El himno nacional” (un título que remite a una canción que representa la unión de una comunidad) ese resquicio es el arte. Está allí el sitio del extrañamiento, el lugar que ni el poder de los medios de comunicación en ascenso ni el de los estados en declive pueden controlar. La extorsión es realizada por un sujeto, Carlton Bloom, que ha secuestrado a la princesa del Reino Unido, pero su demanda no entra dentro de los pedidos tradicionales. No se trata de terrorismo, es una manifestación artística: una performance, una intervención a través de la cual el arte,

ocupa el centro de un discurso que pone en crisis el poder de los medios y del estado-nación ridiculizándolos.

La princesa es liberada mientras todas las calles de Londres están vacías. Todos están mirando la transmisión. El plano la muestra en el suelo, sedada, mientras dos personas acuden en su ayuda. Es una imagen reveladora, irónica. El plano elegido por el director muestra al fondo al museo Tate, uno de los emblemas del arte británico. “Vea a Miró gratis como un miembro del Tate. Inscríbese hoy”, dice la promoción que mete al espectador en el terreno del arte, aunque hasta ese momento no lo supo conscientemente. A Miró, el surrealista que, en su época, buscaba “asesinar” a la pintura buscando nuevos métodos artísticos, y fusionar arte y vida.



Captura 6. La princesa es hallada luego de su liberación. Al fondo, la frase “Vea Miró gratis como un miembro del Tate. Inscríbese hoy”. (*Black Mirror*. T1:E1)

“Cuando el trabajo con técnicas heredadas no se cuestiona, el resultado suele considerarse tradicional, conservador o incluso, antiexperimental; en cambio, cuando el arte exhibe en su trabajo técnico el propósito de cuestionar esas técnicas heredadas, el resultado es un arte experimental”, dice Claudia Kozak (2008) sobre la relación siempre necesaria entre técnica y arte. Para este episodio de *Black Mirror*, Miró en el Tate es tradicional, mientras Bloom busca cuestionar las pantallas omnipresentes en su mundo y eso lo convierte en artista.

El *novum*, que no puede advertirse a simple vista, es revelado en el episodio como la solución a esta pregunta: ¿qué posibilidades tiene el arte de tener un lugar importante en una época caracterizada por la cantidad de reproducciones de un video en YouTube y por el número de tuits? Este personaje de *Black Mirror* ensaya una respuesta. Una que parece, además, una declaración basada en las preocupaciones que Walter Benjamin enunció en “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.

En ese ensayo, Benjamin planteaba una tesis sobre las tendencias evolutivas del arte, bajo las condiciones de producción en la que se encontraba hacia 1930. Reconocía que la obra siempre ha sido susceptible de reproducción, pero señalaba que la novedad era la posibilidad técnica de hacerlo, con intensidad creciente. Y advertía: incluso en la reproducción mejor acabada falta algo, el aura de la obra, que él definió como el “aquí y el ahora”, la existencia irrepetible que constituye el concepto de autenticidad. Al multiplicar las reproducciones, la técnica no hacía sino poner su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible (Benjamin, 1989). Según Benjamin, la reproductibilidad técnica modifica, por un lado, la creación de una obra. El ejemplo que pone es el actor de teatro, que presenta en persona al público su ejecución artística. Por el contrario, el actor de cine se presenta por medio de todo un mecanismo, su actuación está mediatizada. La reproductibilidad técnica también modifica el acento puesto en la recepción. En lugar de un valor cultural, ligado a una función ritual, sagrada, de la obra, la recepción pasa a acentuarse más el valor exhibitivo. Modifica sobre todo la relación de la masa para con el arte (Benjamin, 1989).

Bloom, como artista ficticio, interviene en un escenario que a los ojos de Benjamin sería aún más desolador, con la posibilidad técnica de una reproducción digital y con la ubicuidad como característica. ¿Es posible lograr un aura, una autenticidad, en ese contexto? *Black Mirror* encuentra un resquicio en la masividad de los medios actuales para construir una narración verosímil y decir que se puede, la serie misma además se ha convertido en “cultural”.

Con una lista de reglas impuesta al Gobierno para la transmisión, Bloom busca minimizar el impacto de la mediatización de su obra. Al actor lo pone en vivo por cadena nacional, a sabiendas de que lo verán desde todo el mundo. Al público acostumbrado al valor exhibitivo lo enfrenta con el valor cultural. “De lo convencional se disfruta sin criticarlo y se critica con aversión lo verdaderamente nuevo”, sostenía Benjamin (1989). La cita permite describir el arco de interés de la audiencia que mira al primer ministro durante casi una hora. El público está acostumbrado al consumo de la

humillación. Lo dice la esposa del Callow en un momento del episodio. Pero no puede asimilar el horror de ver a un hombre tener sexo durante casi una hora con una cerda y eso lo repugna. La imagen de Callow entre lágrimas y vómito después de la transmisión también revela el efecto que ha tenido en él. No hubo mecanismo que lo defendiera.

La obra de Bloom es verdaderamente nueva para el escenario en el que transcurre ese capítulo de *Black Mirror*, que tanto se parece al mundo actual, y por eso constituye el *novum* que provoca el extrañamiento para el espectador. Este episodio no presenta un artefacto producto de la especulación científica como centro narrativo. No brinda un viaje por el espacio o por el tiempo, explicable desde el desarrollo tecnológico. Va a un terreno más básico. Su novedad es afirmar que el arte en el siglo XXI es realizable, pero que no se puede hacer con efectos especiales, con cámaras que filman en 360 grados ni con montajes, en fin, con técnicas heredadas. En la época de las reproducciones digitales en YouTube, *Black Mirror* cuestiona ese ecosistema e imagina un mundo posible en el que la primera gran obra de arte está protagonizada por el cuerpo humano.

2.2 Tu historia completa.

El tercer episodio de la primera temporada, titulado “Tu historia completa” presenta un mundo posible muy similar al actual. Tiene una diferencia fundamental que constituye el *novum* de este relato: la técnica ha logrado crear una especie de grano que es implantado al ser humano detrás de las orejas y que permite registrar y guardar todo lo que ven los ojos. Las personas pueden luego volver a ver esas imágenes grabadas y utilizar diversas herramientas, como el *zoom*, para encontrar más detalles que el ojo a simple vista no hallaría. La memoria, en el mundo de este episodio, ya no es algo que queda almacenado en el cerebro de uno, sino que es digital y queda en dispositivos a los que se puede acceder. Las imágenes-recuerdos pueden ser vistas en los propios ojos, lo que permite revivir el momento, o pueden proyectarse en las pantallas.

“Tu historia completa” trata sobre la problemática relación del ser humano con las tecnologías de la memoria, un tema que la ciencia ficción ha tratado en el cine y en la literatura, siempre confiada en que los aparatos digitales pueden evitar la pérdida de los recuerdos. El género suele imaginar implantes que recrean la compatibilidad entre los dispositivos informáticos y los circuitos mentales, pues se asientan en la concepción de que ambos comparten la misma lógica en su estructura. El grano de este episodio es uno de esos.

En *La intimidad como espectáculo*, Paula Sibilia (2008) enumera una serie de metáforas que se nos aparecen para entender cómo funciona nuestra mente al bucear entre los recuerdos. Según el lingüista estadounidense George Lakoff, las metáforas no son meramente adornos del lenguaje, sino que tienen que ver más bien con el conocimiento del mundo. Conocemos a través de metáforas porque determinados fenómenos nos resultan demasiado abstractos o amplios para poder percibirlos en forma directa (Díaz en di Stéfano, 2006:41). La memoria es uno de ellos y las nuevas metáforas sobre ésta son resultado de “un conjunto heterogéneo de dispositivos tecnológicos que ejercieron sus presiones sobre el campo de vista y sobre el sistema perceptivo humano” (Sibilia, 2008).

Es decir, a diferencia de figuras arqueológicas utilizadas por Sigmund Freud, quien comparaba a la memoria con ciudades como Roma o Pompeya, en la sociedad del espectáculo, las actuales imágenes provienen de la fotografía y del cine para entender cómo recordamos: “Ahora es posible rebobinar la película de la propia vida, operar *flashbacks* o cortes abruptos en ciertas secuencias, enfocar o aplicar *zoom* sobre un detalle, evocar una escena en cámara lenta o realizar un montaje cuidadoso, audaz, clásico o vertiginoso”, dice Sibilia (2008).

Las posibilidades que brinda el implante del tercer episodio de *Black Mirror* muestran en forma concreta esas metáforas, incluidas las del ámbito informático, que se refieren a archivar o eliminar datos de la mente. Todas estas nuevas figuras provocan también efectos en el modo de percibir de los seres humanos. Comenzamos a sentir a la memoria como depósito de datos. La metáfora que se impone es la que compara a la mente humana como un circuito informático. Es “Tu historia completa” se presenta así un mundo idéntico al actual pero con sujetos en los que esos efectos han cobrado forma y han sido implantados detrás de la oreja y conectados al cerebro.

El grano, como la biografía de Facebook o los archivos de un blog (herramientas ausentes en esta narración de *Black Mirror*), permite ir rápidamente hacia los momentos almacenados. Es el punto cúlmine de la práctica de la actualización permanente de las informaciones que guardamos en la nube.

La historia de las técnicas de la representación icónica es la de la búsqueda de la perfección de la capacidad de crear imágenes más realistas, que se confundan con lo real y hagan presente lo que se desea (Levis, 2014). Por lo tanto, el implante del episodio no sólo aparece como la forma concreta de las metáforas que la sociedad del espectáculo usa actualmente para concebir la memoria, a raíz de las nuevas prácticas de

expresión y comunicación. Es también la culminación de esa búsqueda por la mayor calidad de representación de la imagen que nos permita evocar lo ausente, lo que ya ha pasado, y simule ante nuestros ojos, con una mayor realidad, la sensación de cercanía y posesión.

Veamos la estructura del relato:

La situación inicial presenta a Liam, un joven abogado, acostumbrado a su implante. Lo ha utilizado para alguna revisión de una entrevista de trabajo, tratando de encontrar sus errores. Como en “El himno nacional”, la tecnología al comienzo parece benévola. En el primer episodio servía para evitar el control del gobierno sobre la información, en esta tercera entrega de la primera temporada es una ayuda para las personas.

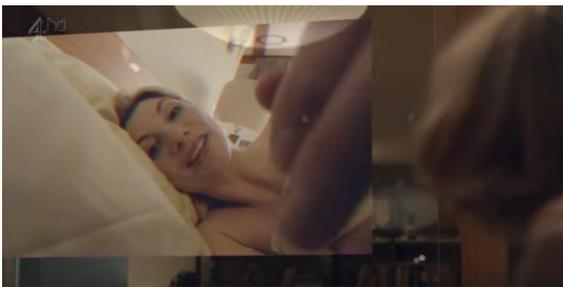
La degradación de ese equilibrio en la relación entre Liam y el implante es provocada al conocer a un hombre que le causa celos, debido a que sospecha que ha tenido algún vínculo con su esposa. La constatación de ese desequilibrio puede verse en el momento en el que él efectivamente rastrea los motivos de sus sospechas en las imágenes que ha guardado. La relación entre este hombre y la tecnología que le permite escudriñar sus recuerdos ya no es la misma. A partir de ese momento, el grano aparece como una necesidad, no una ayuda. Lo utiliza demasiado. Necesita saber.

En el fondo, lo que se revela es que el implante ya no es un elemento para mejorar la vida del hombre sino un instrumento que le da el control sobre el pasado. Liam usa el grano para escarbar en lo más profundo de la memoria de él, de su mujer y del amante. Luego, un nuevo equilibrio: tras el fracaso del matrimonio por la incesante búsqueda de la verdad Liam ya no puede soportar el implante. Los recuerdos vívidos que le permite tener sobre su ya exmujer son demasiado dolorosos. Tanto, que prefiere el dolor físico de una auto-imputación del implante. El desenlace del episodio muestra al protagonista literalmente desgarrado por el efecto que la tecnología ha causado en él al permitirle controlar absolutamente la vida del otro, y volverlo transparente, aún en aquellos aspectos que es preferible no saber.

También en este episodio los cambios de un momento a otro se ven en una pantalla para los protagonistas. No solo su experiencia de los recuerdos está mediatizada, sino que también el presente de la narración.



Capturas 7 y 8. Situación inicial: conocemos el implante a través de una publicidad que ve Liam en una pantalla. Degradación: Liam busca rastros de una infidelidad.



Capturas 9 y 10. Desequilibrio: hay una sospecha que lleva a Liam a utilizar demasiado el implante. Búsqueda: Liam encuentra la respuesta en los recuerdos del amante de Fiona.



Captura 11. Nuevo equilibrio: Liam ve el contraste entre su vida con Fiona y su vida solo gracias al implante.

Además de establecer cinco momentos para la transformación, Todorov postula tres tipos de organización del relato. El primero combina la lógica de la sucesión de acciones y de la transformación que éstas provocan y produce los resultados más simples en una historia. “Tu historia completa” ofrece varios ejemplos. La conversación entre Fiona y el supuesto amante lleva a Liam a revisar en su historial de imágenes para detectar si hubo o no una relación entre ellos. Los recuerdos de Jonas, el tercero en discordia, provocan que Liam enfrente a Fiona para saber la verdad sobre la paternidad de la hija que ambos tienen. El testimonio de una joven que no tiene el grano da a Liam la idea de quitarse el implante.

Todorov también distingue una segunda organización narrativa a la que denomina “gnoseológica”, en la búsqueda del conocimiento domina el relato. En este tipo, el interés del lector no reside en saber qué sucederá después, algo que pertenece a la lógica de la sucesión o de la transformación, pues lo intuye o lo sabe. En el caso de este episodio, el espectador quiere saber qué pasará entre Liam y Fiona y, sobre todo, entre Liam y su implante, por lo que no aparece una organización de este tipo.

Sin embargo, finalmente, el tercer tipo de organización que Todorov presenta es el ideológico, en el que una idea permite explicar por qué se producen las distintas peripecias y todos los personajes del relato se comportan según una regla abstracta. ¿Cuál sería esa idea en *Black Mirror*? Si en las pantallas se advierten los momentos bisagra del episodio, los personajes actúan en reacción a lo que ven allí. Liam reacciona ante la reproducción de los recuerdos que realiza el implante. Fiona varía su relato sobre Jonas según las imágenes que su esposo le muestra en la pantalla.

Esta idea general permite acentuar la predominancia de la pantalla en la serie, pues no solo es el lugar en el que se advierten los cambios en el episodio, sino también el origen de las acciones de los personajes. Cada uno reacciona en base a lo que ve en la pantalla. Este objeto omnipresente guía, en cierta forma, la conducta de las personas en el mundo posible que presenta la serie. El personaje no es consciente de la dependencia hasta el final, en el que el establecimiento de un nuevo equilibrio provoca también un desencantamiento del protagonista con su ecosistema técnico. La pantalla, como en los títulos de inicio, se ha quebrado. Su influjo ha terminado.

Cuando el espectador ve la reacción de Liam, comprende que el uso de la tecnología del grano en “Tu historia completa” está planteado, en realidad, como una advertencia. No es el avance amigable que viene a solucionar los problemas de una memoria orgánica falible.

La filosofía que ha reflexionado en torno a la técnica suele plantear una dicotomía. Lewis Mumford (1963) ha analizado dos tipos de tecnologías: una autoritaria, centralizada, basada en la técnica, la observación científica y el control político y otra democrática, como un método de producción a pequeña escala en la que la importancia reside en la habilidad humana.

La técnica no es socialmente neutra y la imaginación técnica es potencialmente problemática. Toda técnica está inserta en una matriz social determinada. Toda tecnología echa raíces sobre un tipo de instituciones imaginarias y un tipo de lenguaje. Difícilmente haya, según Murray Bookchin (1999), una técnica libertaria en una matriz

social autoritaria. Más aún, Héctor Schmucler (1996) sintetizó en *Apuntes sobre el tecnologismo y la voluntad de no querer*: “No hay modo de ser de la técnica previa a un modo de ser de la sociedad”. El grano, más que un ayuda-memoria de alta calidad, se revela como otro método de control, como la extrapolación de la frase “sonría, lo estamos filmando”.

“Las sociedades disciplinarias –dice Gilles Deleuze (1991) retomando a Michel Foucault- tienen dos polos: la firma, que indica el individuo, y el número de matrícula, que indica su posición en una masa”. El DNI, el pasaporte, son muestras de la sociedad disciplinaria que analizaba Foucault y que ha quedado obsoleta también. Ahora, para Deleuze, vivimos en una sociedad de control.

El *novum*, encarnado en el implante de la memoria, recupera dos factores: la necesidad creciente de imágenes de alta calidad que representen incluso la memoria y las herramientas de control digital. Dos elementos que también están relacionados en el mundo real que ha permitido la emergencia de un producto como *Black Mirror*.

Sibilia (2008) se pregunta cómo influyen las nuevas prácticas de expresión y comunicación vía Internet en la creación de “modos de ser”, en la subjetividad. Prácticas que sintetiza como “un festival de vidas privadas que se ofrecen impudicamente ante los ojos del mundo entero”. Y más aún, ella se pregunta cuál es el régimen de poder que emerge en este contexto. En ese sentido, recuerda, con influencia foucaultiana, que durante toda la Modernidad se han desarrollado diversas tecnologías y un abanico de saberes científicos para conocer al sujeto, para buscar en sus cuerpos y subjetividades una verdad escondida. Porque el poder -y el control en este caso- no solo funciona a través de la censura, sino que los mecanismos que tiene para presionar a las subjetividades son varios.

El poder siempre ha querido saber y la técnica de la confesión ha recorrido un largo camino. Para Foucault, nos hemos vuelto una sociedad singularmente *confesanda* y el hombre, un animal confidente. Esas técnicas aparecen hoy, con nuevos ropajes, en las pantallas de internet y la televisión, porque en el siglo XXI la confesión es mediática. Los géneros confesionales de Internet se presentan como tentativas muy actuales de recuperar el tiempo perdido en la vertiginosa era del tiempo real, de la falta de tiempo generalizada y del presente constantemente presentificado (Sibilia, 2008).

En ese sentido, las preocupaciones que pueden extraerse del episodio son también planteos que existen actualmente. El primero de ellos tiene que ver con los datos almacenados en Internet o en dispositivos, que también pueden ser monitoreados por las

empresas y los gobiernos. El negocio de los datos personales actualmente constituye la base del valor de las principales empresas tecnológicas como Google y Facebook, por su capacidad de “recordar” las conductas de los usuarios. Este elemento también aparece en “Tu historia completa”: una de las asistentes a la cena en la que la semilla de la discordia entre Liam y Fiona aparece confiesa que ella no tiene más su grano, que alguien se lo ha robado, como si de un hacker quirúrgico se tratara.

Una pregunta más profunda todavía que deja entrever el episodio tiene que ver con la naturalidad o la facilidad con la que entregamos esos datos. Los personajes no tienen problemas con compartir su intimidad, sus recuerdos, con autoridades migratorias o policiales, aunque se trate claramente de una invasión a la privacidad. El espejo deformante de *Black Mirror* muestra así una práctica que actualmente existe, la de que millones de usuarios que no tienen reparos en dejar que algoritmos de Google o Facebook puedan establecer patrones de conducta de cada uno, conocer la posición geosatelital en la que se encuentran o almacenar los mensajes. O que los gobiernos también consigan acceder a ellos. La pregunta más profunda es por el costo que tiene esa tecnología que aparentemente nos soluciona la vida, como el implante del episodio que permitía la existencia del sujeto al facilitarle la memoria.

El desenlace del episodio, como sucede con los dos anteriores, vuelve a poner en el centro al cuerpo humano atravesado por la tecnología. Liam concluye que el costo del grano es mucho mayor a los beneficios que dice tener y decide sacárselo él mismo. Lo último que vemos es la sangre de la herida que le ha provocado la extracción del implante.

3. Discursos en la pantalla

“La esperanza de lograr una sociedad feliz en este mundo para las nuevas generaciones –o bien de una sociedad a la que de modo relativo se puede calificar como feliz- ha venido a reemplazar como centro de movilización social a la esperanza de felicidad en otro mundo”.

John Bury.

A través de los distintos temas que trata, *Black Mirror* ofrece algunas representaciones sobre las consecuencias que la acción conjunta de las biotecnologías y las tecnologías de la información tienen sobre el cuerpo humano. Este capítulo está dedicado al análisis de los discursos propios de la sociedad de la pantalla que han quedado plasmados en esas representaciones.

Como se dijo anteriormente, después de más de un siglo y medio de producción cultural, la ciencia ficción ha constituido un “megatexto” temático, compuesto a partir de la adición de temas. Este amplio abanico de temas tratados por la ciencia ficción puede resumirse en dos elementos: el hombre y la máquina. El primero es el protagonista, la segunda es el motivo fundamental que posibilita los relatos: bajo la forma de un arma, de una nave o de un artefacto novedoso, es siempre la que permite volver atrás en el tiempo, conquistar el espacio, dominar a la naturaleza. Las preocupaciones centrales de la ciencia ficción se enfocan principalmente en la relación entre estos dos elementos y especula sobre el futuro que determinan sus actuales condiciones.

En los relatos, el presente aparece como el pasado remoto de una civilización futura, una especulación en la que están representados los rasgos de la sociedad actual que han permitido la sucesión de hechos que resultaron en ese porvenir. No siempre es una mirada optimista: desde H.G. Wells, la extinción de la raza humana es uno de los posibles resultados, una vertiente que ha crecido en el género después de la bomba atómica.

La Segunda Guerra Mundial fue un momento bisagra para la ciencia ficción, de la misma forma que lo fue para la sociedad en relación con la técnica. Si Adorno y Horkheimer (1944), desde la filosofía, se preguntaban cómo podía la humanidad haber desembocado en un nuevo entorno de barbarie con el nazismo y Auschwitz, para los autores de ciencia ficción la destrucción causada por la bomba atómica representó el

quiebre de la moderna mitología del progreso que había rodeado al género desde sus inicios.

Pero aún en forma pesimista o hasta nihilista, la ciencia ficción no deja de lado la idea de un futuro en el que las condiciones del presente se encuentren magnificadas. En la creencia de que la sucesión temporal solo empeora el estado de cosas reside la estructura narrativa de la distopía. Aunque estas ya no sean las condiciones perfectas, son la extrapolación de las situaciones actuales.

Para John Bury (1971), la idea del progreso humano contiene una síntesis del pasado y una previsión del futuro y es una representación de la historia que visualiza al hombre como en una metáfora: éste camina lenta pero permanentemente en una dirección “definida y deseable” hasta alcanzar la felicidad general. Las máquinas, para la ciencia ficción, son el signo y la condición necesaria del progreso (Santoro Domingo, 2005). El futuro en los relatos puede identificarse por un *novum* que, generalmente, es una máquina. Casas inteligentes, autos voladores, naves espaciales. Sin embargo, la condición necesaria para posibilitar el progreso es el tiempo, pues permite imaginar un horizonte lejano en la que el ser humano podrá desarrollar ese estado de satisfacción total que justifica toda su historia.

Sin embargo, planteaban Adorno y Horkheimer (1944), ¿de qué progreso puede hablarse cuando la razón instrumental ha sido implementada para el aniquilamiento de la población? Este peligro intrínseco de la tecnología es advertido en las obras editadas en la posguerra. La llamada “nueva ola”, más cercana a ciencias como la psicología o la sociología que a la física y a la química, se hizo eco a través de las distopías, de escenarios post-apocalípticos, de la posibilidad autodestructiva de la tecnología.

El mismo razonamiento subyace en la sátira que hace *Black Mirror*. En la serie, el futuro es blanco, brillante, aséptico. Pero esas cualidades son abordadas desde un enfoque dialéctico: es también una luz que enceguece y no deja ver las imperfecciones que contiene el entorno tecnológico que rodea a los seres humanos de ese porvenir tan incómodamente cercano.

La idea de progreso, de futuro, de sucesión temporal es propia de una sociedad que ha aplicado métodos cuantitativos sobre el estudio de la naturaleza. El reloj, con su correspondiente medición regular del tiempo, es para Mumford la máquina clave de la moderna edad industrial. Sincroniza las actividades del hombre y disciplina su cuerpo.

Basta con recordar el cronograma que cita Foucault en *Vigilar y castigar* como ejemplo de la administración del tiempo en la prisión moderna⁶.

El reloj es también una máquina que produce. Su resultado son los segundos y los minutos, lo que disocia el tiempo de los acontecimientos humanos y colabora con la creencia de que existe un mundo independiente, abstracto, cuyas secuencias pueden medirse en unidades matemáticas. Es el mundo de la ciencia, en el que el tiempo mecánico, en contraposición al tiempo orgánico está formado por una sucesión de instantes matemáticamente aislados (Mumford, 1992).

Ser como un reloj se tornó entonces en una de las metáforas dominantes para el capitalismo: Benjamin Franklin la enunciaría bajo la forma de “el tiempo es dinero”. En la búsqueda de la eficiencia industrial, el tiempo abstracto se convirtió en el nuevo ámbito de la existencia y las funciones orgánicas comenzaron a ser reguladas por el reloj. La frase “la hora de comer es cuando se tiene hambre” que Alejandro Casona escribió en su obra *La Tercera Palabra* no tiene lugar en la vida cotidiana de la sociedad disciplinaria que sigue el ritmo del minuterero. Se come, se duerme, se descansa sólo cuando el reloj lo permite. Esta regulación abstracta de la vida orgánica convirtió al cuerpo en una máquina.

Precisamente, centrada en el cuerpo como máquina está una de las formas bajo las que se estructuró el poder en la modernidad. Es la anatomopolítica, para Foucault, y su objetivo es la educación, la maximización de la capacidad, la integración en una sociedad disciplinaria, su inserción controlada en el aparato de producción.

En sus comienzos, la ciencia ficción reposó sobre esta visión maquinista del mundo y el arquetipo del robot, presente en gran parte de los relatos del género, se asienta sobre ella (Santoro Domingo, 2005). Pero si la moderna sociedad del capitalismo industrial es pensada a través de máquinas, relojes, trenes, el universo de imágenes que predomina en la actualidad habla del código, de los programas de computación, de datos (Deleuze, 1990). En el cambio de lo mecánico a lo digital, mucho tiene que ver la decodificación del ADN. El cuerpo ya no es analógico, sino que está cifrado.

¿Qué implica para las representaciones que aparecen en los relatos de ciencia ficción entender al cuerpo humano como una máquina digital? Implica hacerse eco del

⁶ Para Foucault, el capitalismo industrial requiere un cuerpo preservado, por lo que el régimen penal cambia: del espectáculo punitivo del poder soberano se pasa al encierro en el que el tiempo es utilizado de forma eficiente.

actual régimen discursivo del cuerpo, que debe ser considerado, como sugiere Roberto Esposito (2005:206), a través de las biotecnologías. Por eso, el arquetipo que surge de este cambio de paradigma es el cyborg.

Un ejemplo claro de este cambio en la representación del cuerpo en la ciencia ficción es la película *In time* (2011). En ese mundo futuro, el gen del envejecimiento humano fue desactivado. Se detiene en los 25 años. A partir de entonces, a las personas les queda un año más de vida. Esto aparece como una cuenta regresiva en un reloj digital dentro del antebrazo izquierdo. ¿Cuál es el problema? El tiempo también es la moneda de intercambio. Las cosas cuestan tiempo. Entonces, para pagarlas, se descuentan de ese cronómetro que uno tiene instalado dentro del propio cuerpo. A su vez, cuando uno trabaja, se le paga con más tiempo. *In time* es la extrapolación del espíritu del capitalismo y considera el régimen discursivo sobre el cuerpo desde el punto de vista de su transformación técnica.

Las biotecnologías y las tecnologías de la información son, desde las últimas décadas del siglo XX, centrales para la sociedad posmoderna. Juntas son disciplinas sofisticadas que modifican profundamente y construyen el cuerpo humano (Aguilar García, 2008). Al nutrirse de esta época, los distintos episodios de *Black Mirror* también plantean la vida en un contexto digital. A continuación se analizan las marcas de los discursos de esas dos disciplinas presentes en esta serie.

3.1 Disciplinar el cuerpo

“Si los juegos televisados más idiotas tienen tanto éxito es porque expresan adecuadamente la situación de empresa”

Gilles Deleuze.

Adorno y Horkheimer (1944: 197) consideraban que la cultura había contribuido siempre a domar y controlar los instintos, tanto los revolucionarios como los bárbaros, y que la versión industrializada de la cultura hacía algo más: enseñaba e inculcaba “la condición de que es preciso observar para poder tolerar de algún modo la vida despiadada”. El segundo episodio de la primera temporada de *Black Mirror*, “15 millones de méritos”, funciona como crítica a los mecanismos de la industria cultural puestos al servicio de controlar los cuerpos en la sociedad de la pantalla.

Se trata de un relato situado en un escenario distópico, en el que la gran mayoría de la población vive en habitaciones cuyas paredes están cubiertas totalmente por pantallas y dedica sus días a pedalear en bicicletas que generan energías para alimentar aquellos dispositivos. Ese ambiente, en el que hombres y mujeres pasan sus días, es el *novum* de esta narración.

Para hacer más llevadero el día en las bicicletas, cada hombre o mujer tiene frente a su lugar otra pantalla, en la que puede dedicarse a jugar, ver pornografía o simplemente embellecer la imagen virtual que presenta a los demás. Si la diversión es la prolongación del trabajo bajo el capitalismo tardío, esta sociedad distópica ha fundido ambos espacios. Para instar a las personas a pedalear, hay dos motivaciones: al que engorda lo degradan de nivel y no solo queda para realizar la limpieza en un traje amarillo, sino que es torturado en juegos televisivos en los que se remarca que no tiene la figura demandada; el que logra conseguir millones de méritos puede probar sus chances en Hot Shot, un *reality show* de talentos, versión futura de American Idol.

¿Cómo es posible introducir un *novum* de estas características y que constituya exitosamente un verosímil? Se trata de un mundo en el que el espacio ha sido completamente totalizado por la pantalla. No hay un afuera. No hay naturaleza. Las manzanas son creadas por procedimientos tecnológicos. El sol que aparece por las mañanas es una proyección virtual en las paredes de cristal que lo rodean en la habitación. El camino que ve en la pantalla de su bicicleta no guarda relación con lo real y es una simulación de un sendero en el campo. La comunicación directa entre las personas es apenas un momento en un ascensor, en el baño o en el comedor del gimnasio. El resto del tiempo, si se comunican, lo hacen a través de avatares digitales que pueden personalizar con elementos comprados con méritos, la moneda digital de intercambio.

El *novum* es exitoso porque es el resultado de una simple extrapolación de factores que son muy actuales y cercanos para el espectador de la serie. La sociedad de este mundo distópico de *Black Mirror* no es sólo la de la pantalla de Levis. Es, además, el punto más alto de una sociedad del espectáculo.

Guy Debord (1967) definió al espectáculo como el resultado y el proyecto del modo de producción existente. Lejos de ser un suplemento o una decoración en el mundo real, el espectáculo es para él una relación social entre personas mediatizada por imágenes y constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. “Toda la vida de las sociedades en donde rigen las condiciones modernas de producción se

manifiesta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes se vivía directamente se aleja ahora en una representación”, sostuvo.

El ecosistema en el que viven los personajes de *Black Mirror* es el de *La sociedad del espectáculo* de Debord y también es el que Jean Baudrillard describió en *Pantalla total* (1995): “Ya no hay separación, ni vacío, ni ausencia: uno entra en la pantalla, en la imagen virtual sin obstáculo. Uno entra en su propia vida como en una pantalla. Uno enfila su propia vida como una combinación digital”. En ese mundo completamente sumido en la estética de la pantalla y dominado por las imágenes, el programa televisivo más exitoso es *Hot Shot*, un concurso de talentos que es la única esperanza de los hombres y mujeres de esa sociedad para salir de las bicicletas.

El episodio posee un motivo germinal⁷, que da lugar a la trama: un chico conoce a una chica. Bing (protagonista) conoce a Abi. Esto provoca un cambio en él. Su mundo de pantallas y virtualidad se trastoca al escuchar la voz de la mujer. La introducción de la voz en un mundo en el que predomina lo icónico es significativa: mientras que las imágenes guardan una relación de semejanza con el mundo real, el sonido tiene una indicial. La voz, plantea José Luis Fernández (1994:28), es cuerpo del emisor. Una parte plenamente corporal que funciona como “componente de inividualización absoluta”.

La pantalla es otro elemento mínimo de este episodio. Está presente en cada uno de los momentos del relato. Es imposible abstraerse de ella. Evitar las publicidades que se transmiten en las paredes cuesta méritos. Cerrar los ojos, cansados de la exposición constante a las imágenes, no está permitido excepto para dormir. En el dominio tan concreto de la pantalla también reside la exageración de este episodio. Se puede reconstruir que el mundo de Bing es un futuro posible de nuestro propio mundo, porque el episodio retoma miedos que constituyen el imaginario social actual, el de la virtualidad como único canal posible para la comunicación entre las personas, la mediatización total. Al aparecer como elemento fundamental de una distopía esa relación se vuelve mucho más evidente al estar magnificada como si fuera vista a través de un microscopio.

Herbert Marcuse (1967:92) se preguntaba si era posible realmente diferenciar entre los medios de comunicación de masas como instrumentos de información y diversión, y como medios de manipulación y adoctrinamiento. En la sociedad industrial

⁷ Para Cesare Segre (1985), el tema es el asunto cuyo desarrollo es el texto, la idea inspiradora de una obra que es construida a través de pequeñas unidades mínimas significativas a las que denomina motivos. Es una proposición que aparece para ser desarrollada.

avanzada, escribió, la tecnología sirve para instituir formas de control social y de cohesión social más efectivas y más agradables. Bajo esa lógica, los medios de comunicación masiva constituyen la mediación entre los amos y sus servidores y el lenguaje creado por ellos aboga por la identificación y la unificación, por la promoción sistemática del pensamiento y la acción positiva.

Pero la vida cotidiana mostrada a través de las pantallas contrasta con aquella en la que vive el protagonista de este episodio. Bing se levanta a las 7.30, se lava los dientes y, vestido del mismo color gris que todos los demás seres humanos, va a lo que podemos suponer es una mezcla de trabajo con estilo de vida impuesto a la población de este mundo distópico, el edificio gigante lleno de habitaciones con hileras de bicicletas en las que debe pasar sus días pedaleando. Sólo así podrá conseguir “méritos”.

La promoción de un estilo de vida aparece en cada pantalla de las personas que habitan el mundo de este episodio. Bing lo ve en cada publicidad. La de Hot Shot es una de las principales, con las figuras ganadoras de temporadas anteriores como ejemplo de lo que se puede lograr en el programa. “La ideología se esconde en el cálculo de probabilidades”, decían Adorno y Horkheimer (1944:189) para explicar que la industria cultural tiene bien claro que no a todos debe llegar la fortuna. Esta solo le toca, cual lotería, al que tiene el billete premiado, o más bien al que ha sido designado por la misma industria de la diversión que siempre se presente en búsqueda de ese suertudo que ha sido reconocido.

A pesar de que los programas de telerrealidad prometen “la vida misma”, estos muestran un relato, una realidad reconstruida y, muchas veces, manipulada para que los participantes se comporten de una u otra forma. Este episodio de *Black Mirror* pone en evidencia esos mecanismos de la industria cultural: cuando Abi finalmente sube al escenario de Hot Shot para interpretar la canción que ha fascinado a Bing, lo hace porque ha logrado pasar el filtro de los requisitos de la industria del programa. Los participantes no llegan allí según el orden en el que se han presentado, luego de gastar los “15 millones de méritos” necesarios para inscribirse. Lo hacen porque son seleccionados según lo requiere la estética del programa. En su caso, Abi ha sido seleccionada por ser “la bonita”. Antes de presentarse ante el jurado, ella debe tomar una bebida bautizada sugestivamente como “conformidad”.

En Hot Shot, el lugar del poder es el del jurado, que media entre la esperanza del concursante y los deseos del público, que administra las escasas oportunidades de escapar a las bicicletas. Como bien explican Adorno y Horkheimer también, solamente

uno llega a ser famoso, a pesar de que todos tienen la misma probabilidad. Pero para cada uno esa chance es tan mínima, que debe cancelar la esperanza y alegrarse de la suerte del otro. Así aparece la tentación para Abi. Su voz, le dice el juez Hope, no pasa del promedio. En cambio, la industria sí podría hacer algo con su belleza en los canales eróticos.

La industria cultural vuelve a mostrar su lado oscuro. Una vez mordido el anzuelo, una vez probada la droga, la participante se somete. Sin metáforas: son solo cuerpos que pueden ser utilizados en forma continua, obscena, pues el espectáculo así lo requiere. El episodio extrapola esa práctica del espectáculo y la muestra en forma concreta.

Finalmente, otro motivo: la pérdida de la joven lleva al muchacho a cometer una acción desesperada como venganza. Bing resuelve ir contra la industria que ha depreciado la verdad que había en la voz de Abi y la ha reconvertido en un producto para usar y reutilizar. Es inútil: denuncia a través de Hot Shot que todos los televidentes están entumecidos y acusa a los jueces de haber arruinado lo único “real” que había conocido, pero, como respuesta, estos le ofrecen un programa para poder decir cosas similares todas las semanas.

La idea de un espectador entumecido a raíz de las imágenes es clave en la obra de Adorno y Horkheimer (1944). Los dos representantes de la Escuela de Frankfurt analizan, precisamente, las particularidades de la industria cultural en el capitalismo tardío, en la que el formato y el diseño de los medios de comunicación aparecen hechos para el dictado, la publicidad, la voz de la propaganda y las órdenes del poder. Reproducen en el ocio las mismas condiciones de la producción que aliena. Este episodio de *Black Mirror* parece escrito a imagen y semejanza de la teoría crítica de estos filósofos. Más aún, es a través de ellos que hay que analizar la propuesta del jurado a Bing, pues constituye un mecanismo de autodefensa de la industria cultural.

Para la Escuela de Frankfurt y su teoría crítica, el mundo entero es conducido a través del filtro de la industria cultural, que ha heredado la función civilizadora. Una industria cuyo poder está mediatizado por la diversión. Y divertirse, definen Adorno y Horkheimer, significa siempre que no hay que pensar, que hay que olvidar el dolor, incluso allí donde se muestra.

Si la catarsis de Bing tiene reminiscencias del pensamiento de la Escuela de Frankfurt, la respuesta del jurado parece extraída a la perfección del capítulo “Industria Cultural” de *Dialéctica del Iluminismo*. Ante la tensión del discurso, el juez Hope reconoce que él también siente el mismo vacío que Bing. Y le propone tener su propio

segmento en televisión. Dos veces por semana, para que pueda contar al mundo sus verdades. No tendrá que volver a la bicicleta...

“Lo que se resiste puede sobrevivir sólo en la medida en que se integra”, explicaban Adorno y Horkheimer (1944:176). Para ellos, la esfera pública de la sociedad no permite llegar a ninguna acusación si no percibe de antemano que el rebelde se reconciliará. Y en ese papel, dicen los autores, uno siempre puede hacer fortuna, con tal de que no persiga inflexiblemente la propia causa, sino que esté dispuesto a pactar.

Bing lo hace. Tiene su propio programa. Sus excompañeros de las bicicletas lo ven quejarse de ese sistema que le ha absorbido. Sus “verdades” son compartidas por la audiencia, pero no provocan ninguna emoción. La industria cultural ha hecho lo suyo: “Las masas tienen lo que desean y se aferran obstinadamente a la ideología mediante la cual se les esclaviza” (Adorno y Horkheimer, 1944:178). En tanto, Bing consigue su propio departamento. Blanco, en contraste con las pantallas oscuras del ámbito de bicicletas. Lleno de luz, de ventanas y con un sol verdadero, no el que se proyectaba en las paredes de su cubículo.

La estrecha relación entre poder y espectáculo no es una novedad. El poder utiliza al espectáculo como estrategia pacificadora y alienante, pues por un lado hace que el espectador tenga un simulacro de experiencia y por otro lleva a la pasividad y al sometimiento. Este vínculo entre ambos aparece, por ejemplo, en el suplicio de Robert François Damiens que narra y describe Michel Foucault al dar inicio a *Vigilar y castigar* (1975). Condenado en 1757 a una pública retractación ante la puerta principal de la Iglesia de París, Damiens fue descuartizado y quemado frente a un grupo de espectadores de su suplicio.

Pero si el espectáculo era en la época descrita por Foucault un instrumento para la pacificación, en la actualidad es también uno para la disciplina, un espacio para la prescripción de normas de conducta del capitalismo tardío. Pero tal como razonaba Debord, el espectáculo no se limita a la esfera de las imágenes o a los medios de comunicación sino que es más amplio: es una relación social mediatizada por las imágenes. “Caída en picada” (T3:E1) es la otra cara de la moneda de “15 millones de méritos”. No es un lugar gris, sino uno rosa pastel. Un relato que refuerza más la idea de un poder que nos hace comportarnos de una determinada forma. El recurso de este episodio es la creación de una valorización de los seres humanos a partir de su reputación en las redes sociales. El *novum* tiene un asidero actual: ¿no nos fijamos acaso

la calificación de un producto en Amazon o la de un vendedor en Mercado Libre antes de comprar? Vemos el puntaje de un anfitrión en Airbnb y los comentarios de un restaurant en Yelp. Los hoteles se preocupan por mejorar sus calificaciones en TripAdvisor y las compañías de teléfono muestran una amabilidad insólita en sus cuentas de Twitter y Facebook. Todo bajo la línea de conducta que dicta el marketing.

Gilles Deleuze (1991) afirma que las sociedades disciplinarias que describió Foucault tuvieron su apogeo en la primera mitad del siglo XX y que desde las últimas décadas fueron reemplazadas por una sociedad de control. El cambio implica, sobre todo, el pasaje del lugar en el que la administración del cuerpo se encontraba inserta en la producción. En la fábrica, el patrón podía vigilar a cada individuo. La empresa no hace eso. No le hace falta. Ha instituido en ellos una “rivalidad interminable a modo de sana competición, como una motivación excelente que contrapone unos a otros”.

La aplicación que domina las vidas de los personajes de “Caída en picada” es hija de la unión entre ese espíritu de competencia y el marketing, instrumento de control de nuestros tiempos según Deleuze. Este episodio de la serie lleva esa combinación al desarrollo de la vida cotidiana y a la relación entre las personas.

¿Qué hay en realidad debajo de un filtro de Instagram creado para mostrar las cosas de una forma más agradable a los demás? Este episodio, en el que la aceptación social depende de la reputación en las redes sociales, especula con eso. No se trata solamente de qué es lo que prescribe la industria cultural desde la pantalla. “Caída en picada” va más allá de lo que vemos en la televisión y plantea el conflicto en torno a lo que vemos en la vida cotidiana, las apariencias y los condicionamientos propios en el interior del cuerpo social.

Como prótesis en los cuerpos, el celular es, para los personajes, una prolongación de la mano y de la mente: lo sostienen todo el tiempo para calificar las interacciones que tienen con los demás. Lacie, la protagonista, juega según esas reglas: fotografía su café para poder obtener un mayor puntaje. La imagen que obtiene con su celular es perfecta y cosecha en la red las cinco estrellas que ella anhela con desesperación. No importa que el café en realidad no le guste o que no haya comido realmente la masita que lo acompañaba en la fotografía.

El episodio respeta la curva dramática explicada en el capítulo anterior de esta investigación, por lo que hacia el final, Lacie sufre en su cuerpo las consecuencias de ser parte de ese sistema de control. Su mundo se derrumba junto con su puntaje: del 4,2

cae por debajo del 2. En plena desesperación, sin importarle lo que va a pasar con ella, decide decir todo lo que piensa y siente, tal como hace Bing.

Con estos episodios, *Black Mirror* muestra dos resoluciones distintas a un conflicto planteado en una sociedad imaginaria dominada por las imágenes y por las apariencias. A diferencia del futuro distópico de las bicicletas, la sociedad en la que vive Lacie no reconvierte el discurso crítico. Lo desecha. Por eso, cuando la vida color rosa pastel desaparece, la muchacha es encerrada en la cárcel. Allí, ya no podrá ser evaluada.

Es decir, el espectáculo no ha modificado su rol como estrategia del poder. Sigue ahí, aliado, sumido ahora en la lógica de la industria cultural y del marketing, para disciplinar los cuerpos y la vida, para clasificar entre los que son válidos para permanecer con vida y entre quienes, sin cumplir con las características dictadas, quedan fuera del cuerpo social.

3.2 Mostrar el castigo

El español Jesús González Requena (1988:57) tiene una definición para el espectáculo. Este consiste en la puesta en relación de dos factores, una determinada actividad que se ofrece y un determinado sujeto que la contempla. Se trata de una relación espectacular, una interacción caracterizada por un cuerpo que trabaja y se exhibe a la mirada de un espectador. Este cuerpo pretende seducir, atraer la mirada deseante del otro. “El espectáculo se nos descubre así como la realización de la operación de seducción”, dice el ensayista madrileño. Una seducción que es, a la vez, ejercicio de un determinado poder, aquél sobre el deseo del otro. “Y es así como la política del deseo –la seducción– se acopla con la política del poder –de cualquier poder”, concluye.

En los mundos imaginados en *Black Mirror* es imposible escapar al esquema del espectáculo. Si los trabajadores analizados por Adorno y Horkheimer reencontraban en el tiempo del ocio la misma lógica de producción que vivían en la fábrica –un montaje continuo, una repetición–, los personajes de la serie de Brooker que se alejan del sendero marcado por la pantalla encuentran que el espectáculo también está presente en el régimen punitivo.

El primer atisbo de esta cualidad aparece en “15 millones de méritos”, en el programa de *reality show* en el que los concursantes gordos son obligados a comer o son objeto de un juego por parte de quienes respetan el peso adecuado. Pero no es la

única representación de un castigo espectacularizado que aparece en la serie. Hay otros dos capítulos centrados especialmente en este tema: “Oso blanco” (T2:E2) y “Cállate y baila” (T3:E3).

La serie de Brooker no es, por supuesto, la única que se ha dedicado a este tema. La representación de las prisiones y la iconografía penal están presentes en distintos productos de la ciencia ficción. Michelle Brown analiza cómo éstas aparecen como recursos narrativos: espacios claustrofóbicos, un control total, el exilio. Las producciones más recientes, dice la socióloga estadounidense, ofrecen representaciones de un poder post-industrial, uno invisible pero omnipresente, corporativo en lugar de gubernamental, un razonamiento comparable a la descripción que Deleuze hace de las sociedades de control.

Las producciones, afirma, “muestran una preocupación sobre la vigilancia panóptica y el encierro a través de la tecnología o el ciber-confinamiento, expresando unas agudas ansiedades culturales ante la intensificación y expansión de la capacidad tecnológica y sus usos potencialmente coercitivos” (Brown, 2011). Así aparece el panóptico mediático en *El Show de Truman* (1998), de Peter Weir, o la capacidad de entrometerse en la mente de otros, como en *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (2004), de Michel Gondry.

Al analizar el cambio del régimen punitivo soberano –un suplicio a la vista de todos- al carcelario, Foucault había planteado que el castigo se ocultaba tras los muros de la prisión, Sin embargo, en los dos episodios mencionados en *Black Mirror* el castigo está en un parque temático, es una atracción, o es transmitido en vivo por Internet y el *novum* funciona.

En el caso de “Oso blanco”, el *novum* funciona, sobre todo, porque hay un contrato de lectura establecido previamente. Un pacto implícito (Verón, 1985) entre enunciador y enunciatario que, a esa altura de la serie (es la segunda temporada), ya está consolidado. El espectador sabe que la serie va sobre las consecuencias que provoca en el ser humano la fe ciega en las nuevas tecnologías. Por eso, tiene una mayor credibilidad el personaje que explica a la protagonista que la razón por la que todo el mundo está detrás de un celular es porque han sido hipnotizados por la pantalla.

Sólo sobre el final entendemos que toda la trama es una puesta en escena, no solo para la protagonista sino también para el espectador. En una relación asimétrica, en la que el enunciador se ha aprovechado del contrato de lectura. Narrado desde el punto de vista del personaje principal, el destinatario tiene pocas herramientas para saber que en

realidad la protagonista está presa en un parque temático de “justicia” y que los hombres y mujeres que la miran y le sacan fotos a través de sus celulares sin ayudarla son meros espectadores. Los visitantes al parque temático no están hechizados ni controlados. Por el contrario, son los más conscientes de lo que sucede en el lugar, mientras que la protagonista es la única que lo ignora.

En un capítulo en el que se revive el tema de la espectacularización del castigo pero en clave tecnológica, los espectadores del parque temático reproducen lo que Victoria, la protagonista, y su pareja le han hecho a una niña: la asesinaron, pero antes filmaron con el celular. El castigo contra la mujer aparece así como una suerte de ley del Talión multiplicada exponencialmente, lo que ellos hicieron en privado se vuelve público y eterno, ya que se repetirá todos los días.

La idea del control y el castigo a través del espectáculo también puede ser puesta en relación con la afirmación que Richard Sennett (1997:17-29) hace sobre la pacificación que permite el contemplar. “Quizás unos pocos entre los millones de adictos a contemplar torturas y violaciones en la pantalla se sientan estimulados a convertirse a su vez en torturadores y violadores”, reconoce. Sin embargo, Sennet pone como ejemplo una anécdota: al salir de un cine de Nueva York con un amigo suyo que tiene una mano de metal luego de una guerra, los mismos espectadores que dentro de la sala habían asistido a escenas violentas no tienen reacción alguna al ver la prótesis. Según este autor, la experiencia vicaria de la violencia insensibiliza al espectador ante el dolor real y el consumo elevado de un dolor simulado en las pantallas también sirve para embotar la conciencia corporal. Ese es el efecto sobre los visitantes del parque temático en el que está encerrada Victoria.

Sin embargo, hay algo más. Lo que sobresalta del episodio es precisamente esa vuelta de tuerca final, pues a diferencia del supuesto “hechizo de la pantalla” -que el enunciatario cree sin cuestionamientos como *novum* del episodio, pues es verosímil ese “chiste explicado” que aparece en la trama- la presencia de un parque temático para impartir justicia rompe el verosímil. Y cuando esto sucede, como explica Metz, se produce un efecto de verdad. Uno que deja entrever al espectador de *Black Mirror* un rasgo de su propia sociedad, pues para eso comparte competencias socioculturales con el enunciatario. Se trata del uso de las tecnologías del espectáculo como instrumentos de tortura y disciplina. Dispositivos que, además, son eternos: la memoria de Victoria es borrada al final del espectáculo y su cuerpo preparado para una repetición diaria.

De la misma forma en que “Caída en picada” y “15 millones de méritos” son las dos caras de una misma moneda, hay un lazo temático entre “Oso blanco” y “Cállate y baila”, uno de los últimos episodios emitidos hasta ahora. En la primera comparación, el relato centrado en Lacie dejaba entrever que las normas impartidas por la televisión ya no eran necesarias, pues existe una autocensura que parte de la búsqueda de aceptación social en Internet. En el caso de “Oso blanco” y “Cállate y baila” la diferencia también está dada por la red de redes: no hace falta un parque temático, pues el castigo puede ser mostrado por una transmisión en vivo y en directo para cualquier sitio.

“Cállate y baila” retoma el miedo de la sociedad de la información a la pérdida de privacidad. En este episodio, un virus infecta la computadora de Kenny, un joven empleado de un restaurant. Esa invasión permite que alguien cuya identidad nunca es revelada grabe a Kenny masturbándose al ver imágenes de niños. El video será luego utilizado para extorsionar al joven y obligarlo primero a robar un banco y luego a luchar a muerte contra otro hombre que también había mirado pornografía infantil. Sin embargo, eso el espectador no lo sabe hasta el final. En la mayor parte del episodio se cree que Kenny es solo una víctima de algo que fácilmente puede pasarle a cualquiera que esté conectado a Internet y no tenga un buen antivirus. Solo al final se revela que las extorsiones son, en realidad, un castigo. Kenny es un pedófilo. Su oponente también lo es. El hombre con el que roba el banco le ha sido infiel a su esposa. Todos tienen algún pecado o algún crimen que expiar.

La transmisión de la pelea a muerte que tiene lugar en los últimos momentos del episodio como castigo final tiene rasgos del Coliseo romano: los gladiadores de la Antigua roma eran, en su mayoría, criminales condenados. El dispositivo del circo para el espectáculo, dice González Requena, es el más apropiado para que todos vean sin importar en el lugar del círculo que se encuentren. Con Internet esto parece ser más sencillo, basta solamente con disponer una transmisión para que cada uno pueda ver la escena desde el lugar que prefiere. Eso es lo que sucede en este episodio, en el que la pelea entre Kenny y su oponente es transmitida en directo a través de un dron.

La pregunta que surge al ver estos dos episodios centrados en la representación del castigo está relacionada con el nacimiento de la prisión que analiza Foucault: ¿Por qué el castigo ahora se muestra, si había desaparecido del alcance de la vista? ¿Qué cambio se ha producido para que esto suceda? Una posible respuesta puede surgir del análisis que hace Brown (2011) sobre el lugar del castigo en la sociedad del espectáculo. Para ella, el entorno mediático ofrece un marco penal y punitivo a nuestras

experiencias y decisiones diarias y muestra escenarios en videojuegos, películas, novelas, en los que la toma de decisiones se basa en el castigo o en el juicio. Esta autora recuerda que para Giorgio Agamben, el arte del castigo siempre descansa sobre la tecnología de la representación.

Paula Sibilia (2008) se preguntaba qué tipo de régimen de poder emerge bajo las nuevas prácticas de comunicación, expresión y consumo que posibilitan las nuevas tecnologías. *Black Mirror* tiene una propuesta para responderlo: en la sociedad del espectáculo, este se ha mezclado con toda la realidad y la ha permeabilizado (Debord, 1967). Es posible entonces que el castigo vuelve a ser visible porque en la sociedad del espectáculo todo tiene que estar a la vista, todo tiene que ser expuesto ante la mirada de los demás. Pensar en un sistema punitivo bajo ese régimen es pensarlo en términos espectaculares.

3.3 Controlar la vida

“Se mata legítimamente a quienes significan para los demás una especie de peligro biológico”.

Michel Foucault

En la visión maquinista de la ciencia ficción hay también un pequeño nicho. Uno que tuvo su mayor exposición antes de la Segunda Guerra Mundial y es aquel que especula a través de las narraciones con la posibilidad de alcanzar la súper-arma: la bomba atómica apareció primero publicada en las revistas del género, mientras el proyecto Manhattan se estaba desarrollando en el más absoluto secreto (Santoro Domingo, 2005). El quinto episodio de la tercera temporada de *Black Mirror*, “El arte de matar”, ofrece una representación del arma perfecta alcanzada por el ejército: es sencillamente el cuerpo humano, modificado genéticamente para no sentir. Los soldados de esta narración no tienen olfato y no huelen la sangre. No sienten culpa al matar. Y, sobre todo, no pueden ver el rostro humano que tienen sus víctimas.

Como se dijo anteriormente, una de las formas en las que se estructuró el poder en la modernidad fue la anatomopolítica, al entender al cuerpo como máquina dócil y controlable. La segunda forma fue la biopolítica. Un dominio colocado sobre la vida misma para disciplinar no solo al individuo, sino al de la sociedad toda, también

considerada como un cuerpo. Así surgieron los discursos en torno a la regulación de los procesos biológicos, de la muerte, de la reproducción, los nacimientos, la salud, en fin, la invasión de la vida en su totalidad. Ya no se trata, decía Foucault, de hacer morir o dejar vivir, sino lo contrario. El formidable poder de muerte del régimen soberano mutó en un poder ejercido en forma positiva sobre la vida, que procura administrarla, aumentarla, multiplicarla y ejercer sobre ella controles precisos. El poder reside y se ejerce en el nivel de la vida, de la especie, de la raza y de los fenómenos masivos de población, y aparece también como dispositivo que divide el mundo en dos y decide que, para que una parte pueda vivir, otra debe ser excluida y morir (Esposito, 2006).

Para Norberto Esposito esa exclusión estaría dada, principalmente, por prácticas del biopoder y de la tanatopolítica. Según este intelectual italiano, el paradigma inmunitario de nuestra sociedad no solo separa entre quienes deben permanecer con vida y quienes deben ser arrojados a la muerte sino que fija una relación directa entre ambas condiciones: la muerte de los segundos favorece la supervivencia de los primeros. Espósito sostiene que el “hacer morir” no queda solamente como una prerrogativa de un dictador, sino que está repartido en todo el cuerpo social. Cada uno quedaba habilitado para eliminar a cualquier otro. Para explicarlo, Espósito recurre a la categoría inmunización, que permite explicar el lazo entre la protección de la vida y su potencial negación (Espósito, 2006: 175-176).

Los discursos plasmados en “El arte de matar” parten, por un lado, del concepto de tanatopolítica: una política que únicamente admite una determinada forma de vida que es posible solamente en tanto otras formas son excluidas, segregadas y aniquiladas. El implante militar en el episodio bloquea la empatía del soldado con el objetivo al que tiene que matar, anulándolo, precisamente, como ser humano y convirtiéndolo en un monstruo. En una “cucaracha”, el mismo término que utilizaba el nazismo.

Las subjetividades contemporáneas deben ser pensadas a partir del miedo y de la exposición al peligro (Mónaco, Luppino, Pisera, Sagle, Ferrari, & Milano, 2011). ¿Cuáles serían los riesgos de la sociedad de la información? Aquellos que encajan en las metáforas con las que esta sociedad se representa a sí misma. Así aparecen los riesgos de la piratería y la inoculación de virus.

El episodio presenta, al principio, la afirmación de que hay un grupo de seres que tienen un virus y que deben ser eliminados. El aspecto físico de las “cucarachas” remite a una película reciente. Se parecen a las criaturas de *Soy Leyenda* (2007), hombres infectados por médicos estadounidenses que creían haber descubierto la cura para el

cáncer. A diferencia de la película protagonizada por Will Smith, no hay en *Black Mirror* una búsqueda de una cura para ese virus que ha cambiado a los hombres criaturas con características de vampiros. En “El arte de matar” es necesario eliminarlos. En la serie, nada es lo que parece ser y en realidad, al final se revela que las “cucarachas” no tienen ningún virus y que su aspecto es como el de cualquier ser humano.

Dune, de Frank Herbert, es una de las obras clásicas de la ciencia ficción. La novela, situada decenas de miles de años en el futuro, está centrada en la vida de un planeta desértico llamado Arrakis y en la extracción de recursos que una compañía interestelar realiza en esas tierras. Más allá de eso, hay un grupo de sacerdotisas denominadas Bene Gesserit cuyo objetivo es perfeccionar los rasgos hereditarios. Procreando con los mejores representantes de las casas nobles, llevan adelante un programa de eugenesia positiva enfocada en las cualidades que estas mujeres prefieren reforzar en las líneas genéticas.

En “El arte de matar”, la biotecnología disponible tiene identificados cuáles son los genes que mejoran la especie, pero también los que no lo hacen. La capacidad de anticiparse a un evento no deseado para el cuerpo social a través de la tecnología es también recurrente en la ciencia ficción. El ejemplo más claro quizás sea *The Minority Report*, de Philip K. Dick, en el que existe la categoría de “precrimen”, un delito conocido de antemano por seres capaces de predecir el futuro. Ante esa posibilidad, existe una agencia dedicada a arrestar a quienes serán los futuros delincuentes. En esa línea, en este episodio de *Black Mirror*, la orden estatal es directamente eliminar a esos individuos que podrían empeorar la herencia genética. Sin embargo, sin más motivo que ese, es necesaria la creación del implante para que los soldados maten a seres humanos como ellos.

En este episodio, una vez más, las ansiedades reflejadas hablan más del pasado y del presente que del futuro. Su título original (*Men Against Fire*) también remite a la Segunda Guerra Mundial: *Men Against Fire: The Problem of Battle Command* es un libro publicado en 1947, basado en entrevistas que un historiador de esa contienda bélica realizó a excombatientes. Sólo uno de cuatro soldados había realmente disparado (fired, en inglés) al enemigo, lo que explica el título del libro. El autor finalizaba con un argumento: para incrementar la eficiencia, el Ejército debía invertir sus recursos en entrenar mejor a su infantería.

“No nos queremos matar realmente”, razona uno de los personajes de este episodio. Es el psicólogo que trata a Stripe, el soldado protagonista que, por un fallo en un implante, ha dejado de ver a las “cucarachas” como criaturas y los ve realmente como son. “La empatía es algo natural en el ser humano”, agrega.

El problema en este conflicto de la serie, podría decirse, es que lo que Sibilia llama vocación fáustica de la ciencia busca superar todo lo que se considera natural y falla a la vez. La empatía posiblemente sea una de esas fallas para la industria bélica y *Black Mirror* presenta un mundo posible en el que la súper arma es el hombre mejorado para poder disparar un rifle que los soldados de la Segunda Guerra Mundial no quisieron apuntar.

Es posible escarbar un poco más en la representación de la tanatopolítica que hace este episodio de la serie hasta llegar a una pregunta que el propio Stripe se hace: ¿por qué los civiles, los aldeanos, también hablan de “cucarachas”, si ellos no tienen el implante?

Esa es una cuestión todavía más interesante del episodio, pues es la que remite a las subjetividades contemporáneas que viven del miedo y que, como plantea Žižek al analizar la película *La aldea* (2004), de M. Night Shyamalan, tiene como valor más propio la lucha contra la amenaza de disolución, “como si la auténtica comunidad sólo fuese posible en condiciones de amenaza permanente, en un estado constante de emergencia” (Žižek, 2010, en Mónaco et al.).

Por ese motivo, en los “civiles” de *Black Mirror* no hace falta siquiera el implante. Como diría Žižek (1992), la distorsión ideológica está inscrita en la misma esencia del estado real de las cosas. No hace falta quitarse los “anteojos distorsionadores” de la ideología. La realidad solo puede reproducirse, para él, a través de la mistificación. Por eso, es probable que las personas que no son parte del ejército en el mundo distópico de este episodio hayan internalizado la idea rectora de que deben rechazar a aquellos cuyos genes sería nocivos para la conservación de la especie humana.

En ese sentido, este episodio de *Black Mirror* se hace eco de los conceptos de la biopolítica negativa y de los mitos actuales en torno al riesgo. Por eso, a diferencia de la eugenesia de la Bene Gesserit de *Dune*, Charlie Brooker pone en la pantalla que el recurso del Estado para conservar la vida es controlar el desarrollo de la especie eliminando los genes que considera defectuosos.

3.4 Superar la muerte

“La nueva carne -en su lugar, la carne tecnológica- tendrá una existencia eterna en los rayos catódicos”.

Teresa Aguilar García.

“Vuelvo enseguida”, el primer episodio de la segunda temporada de *Black Mirror* muestra la vida sentimental de una pareja. Presenta un mundo similar al nuestro, sólo que podemos ver tecnología que no existe: los modelos de celulares no han sido inventados; la especie de GPS de los autos, tampoco. Pero la tecnología es familiar. La música utilizada en la primera escena, mientras la protagonista maneja rumbo al hogar, proviene de nuestro mundo: *If I can't have you*, de Bee Gees. La elección del tema, como en “15 millones de méritos”, no es inocente, funciona como motivo y plantea desde el inicio del episodio el conflicto: “si no te tengo / entonces no quiero a nadie”.

La situación inicial de la técnica en este relato es familiar para el espectador. Éste puede identificarse fácilmente con Ash, un hombre al que se lo ve sumergido en su celular, actualizando Facebook y Twitter. Hasta el nombre del capítulo permite situarse en la esfera de las relaciones en Internet: “Vuelvo enseguida” es un estado que los internautas bien conocen en los distintos chats o servicios de mensajería.

Entre los motivos que construyen el tema “relación con la tecnología” en primer lugar aparece la muerte de Ash. Esto funciona como motivo germinal que desencadenará todo el relato. En segundo lugar, el duelo de su esposa. Un duelo que se revela imposible de afrontar y para el que la técnica tiene una solución: un software que ofrece la posibilidad de “hablar” con las personas fallecidas. Aparecen también como motivos las tecnologías de la virtualidad y de la mortalidad, extrapoladas en una inteligencia artificial que toma varias formas, desde un algoritmo que envía mensajes de texto hasta un androide.

Con la muerte de Ash, se revela el *novum* de este episodio. Se trata de un software que imita la forma de hablar de los usuarios digitales. Revisa todo lo que han publicado en Internet, los tuits, todo lo público. Como los algoritmos que actualmente producen notas periodística o incluso novelas, esta tecnología ofrece a gente que ha perdido un ser querido la posibilidad de conectarse con ellos por Internet. El grado más acabado de esta propuesta es la creación de un androide a partir de las imágenes que se han

almacenado en las redes. Por supuesto, su apariencia es casi perfecta, pues tendemos a publicar nuestras mejores fotos.

Las relaciones virtuales que hoy proliferan en Internet prescinden del contacto inmediato con los cuerpos materiales de los interlocutores, pero eso no impide que se creen fuertes lazos afectivos (Sibilia, 2008). Este episodio de *Black Mirror* va más allá y se pregunta qué tan distinto puede ser el lazo con el algoritmo del que tenemos con usuarios frecuentes a través de las redes sociales.

No es el único producto que lo ha pensado. En 2013, la película *Her*, dirigida por Spike Jonze, propuso una relación sentimental entre un hombre introvertido con el sistema operativo que maneja sus dispositivos electrónicos. La curva argumental es casi la misma: lo que aparece como un beneficio se revela imperfecto hacia el final. Sin embargo, “Vuelvo enseguida” muestra los límites de la inteligencia artificial y se propone debatir sobre el trasfondo ético y las responsabilidades que podríamos tener sobre esas creaciones, mientras que *Her* concede libre albedrío a los programas informáticos, que, en su evolución, terminan por abandonar a los seres humanos.

Ambas historias trabajan sobre el verosímil de la inteligencia artificial, un elemento que parte de la histórica división entre cuerpo y mente y el dominio de la segunda sobre el primero. No solo toma esa idea, sino que la reformula con la equiparación entre mente y circuito de datos. Siguiendo este razonamiento podríamos concluir que, perfectamente, un circuito electrónico puede controlar un cuerpo y que a eso se lo puede llamar ser humano. Ese es el origen del motivo extrapolado en este episodio, sobrevolado por la pregunta sobre si el androide Ash es realmente Ash.

¿Cómo se constituye la identidad de una persona? La memoria es uno de los componentes fundamentales de la identidad, los recuerdos del pasado que lo han marcado a uno. El androide de este episodio tiene un acceso limitado a esos recuerdos. Tiene solo los que Ash ha publicado en Internet y, en las redes sociales, los sistemas de representación que predominan son siempre de índole visual, ya sea a través de fotos, textos y videos. Por eso para la tecnología del episodio es difícil crear material para otros sentidos. Necesita una grabación para conocer la voz de la persona fallecida y no puede recrear detalles que apunten, sobre todo, al tacto. Pero peor aún es el origen de ese contenido limitado: no publicamos todo lo que somos sino lo que queremos que vean de nosotros. Martha se enfrenta entonces a un Ash distinto al que ella conocía en la intimidad, pues el androide solo tiene parte de la identidad de su marido fallecido, la porción más feliz, graciosa. Ash era más que eso.

La aparición de un androide creado a partir de la información almacenada sobre Ash en Internet, que habla y se ve como él, introduce también una cuestión ética. Hay en esa práctica, resabios del doctor Frankenstein: miembros inertes, electrolitos y una bañera para animar un cuerpo que se parezca al hombre fallecido.

Tal como hace Martha hacia el final del episodio, puede concluirse que el androide no es Ash. La diferencia fundamental entre la criatura imaginada por Shelley y el androide de “Vuelvo enseguida” es el punto de vista sobre la vida. El doctor Frankenstein junta pedazos humanos e intenta devolverles la vida. El androide Ash funciona. No tendrá entonces la misma identidad que la persona fallecida a la que intenta imitar, pero en algún punto comienza a aparecer la duda. Si no es Ash, ¿qué es? Tiene un cuerpo que imita al humano, pensamientos que imitan a los humanos, pero no vida. ¿O sí? La pregunta que deja flotando este episodio parte precisamente de esa duda: ese androide, que no es Ash pero es por lo menos otra cosa, ¿está vivo?

Para Mumford (1960), dentro de la cultura posthistórica, la vida se reduce al movimiento mecánicamente condicionado. Eso es precisamente lo que tiene el androide. Por eso, aparece también el dilema ético. ¿Cómo deshacerse de ese títere que no respira pero habla, que no se alimenta, pero llora, que tiene recuerdos, pero no los comprende? Una vez que Martha cree que dio vida, entonces no puede provocar la muerte.

Frankenstein pertenece a una tradición prometeica de la ciencia, en la que hay límites con respecto a lo que se puede conocer, hacer y crear (Sibilia, 2008:39). “Vuelvo enseguida” se asienta en cambio sobre una corriente fáustica, en la que los procedimientos científicos ya no tienen como meta la verdad o el conocimiento de la naturaleza íntima de las cosas, sino una comprensión restringida de los fenómenos para ejercer la previsión y el control. El androide brinda la posibilidad de manejar un sentimiento humano, la tristeza y el dolor de haber perdido a un ser querido. Da, ante todo, un poder sobre el cuerpo.

La tecnociencia contemporánea constituye un tipo de saber fáustico. Su principal interés superar todas las limitaciones del carácter material del cuerpo humano, entendidas como un obstáculo. La muerte es la más terrible de ellas y, para superarla, se busca entender al hombre como un patrón de información y buscando una forma de conservar eso (Sibilia, 2005:44).

La aparición del androide Ash es una actualización de una figura utilizada con frecuencia por la ciencia ficción desde la aparición del cyberpunk en la década de 1980. A partir de ese momento personajes como cyborgs -ya no robots, sino hombres

penetrados por la técnica- se repiten en los diversos relatos. La emergencia de estos tipos son posibles porque en el mundo al que hacen referencia también la técnica se ha metido en los cuerpos: desde el descubrimiento del ADN, los seres humanos han sido codificados y se los piensa en ese idioma. El androide Ash es lo contrario: es la memoria humana en la técnica para ayudar a Martha a sobrellevar el duelo. Una especie de Watson, el software de IBM al que los médicos pueden preguntarle por un diagnóstico y que siempre tiene la respuesta correcta.

Pero si *Blade Runner* introducía ya hace treinta años la polémica sobre qué hacer con esos androides, “Vuelvo enseguida” la retoma para plantearla claramente. Una vez creados, ¿podemos deshacernos de ellos como si fueran programas de computadora que podemos eliminar con tan solo presionar un botón? El episodio responde que no, que hay una responsabilidad sobre esas creaciones. Martha realizó una práctica fáustica pero su culpa hacia el final del episodio es prometeica. Ella no puede destruir esa tecnología que utilizó para sobrellevar un duelo. Decide guardar al androide en el desván de la casa, tal como hacía su suegra con las fotografías perfectas de los muertos que no toleraba ver en las habitaciones.

El final es nuevamente significativo y amargo y muestra una nueva reivindicación del cuerpo. Allí aparecen las dos cosas que deja Ash: una hija, a la que al final del episodio ya se ve crecida, y las palabras publicadas en Internet implantadas luego en un androide que no pudo ser destruido, pues para Martha, éste fue más que una simple concatenación de códigos.

Distinta es la propuesta de “San Junipero”, cuarto episodio de la tercera temporada, que narra la historia de dos mujeres que se conocen en un bar en los años 70. No es un flashback: es una simulación creada por un programa para la mente de las personas mayores. Al final del episodio suena *Heaven is a place on Earth*, porque eso es precisamente San Junipero: una localidad costera virtual a la que son enviadas las mentes de las personas cuando éstas mueren.

Más allá de la historia de amor que atraviesa al episodio, es interesante la aparición de un verosímil que en las primeras temporadas de *Black Mirror* no existe. Es la posibilidad de que la mente perdure más allá de la muerte del cuerpo. Hay un atisbo de esto en “Navidad Blanca”, el especial ubicado entre la segunda y la tercera temporada.

“Navidad Blanca” presenta un esquema de cajas chinas: una historia que se estructura a partir de otras historias contadas por los propios personajes. No sabemos

cómo han llegado los dos hombres que protagonizan el episodio a pasar el día de Navidad en una cabaña. Tampoco sabemos dónde se encuentran. Es una estructura que no tiene relación con las de los episodios anteriores ni con la de los posteriores, que siguen el modelo tradicional del relato explicado en el capítulo anterior de este trabajo.

El *novum* principal de “Navidad Blanca” es la galleta. *Cookie*, en inglés, como la pequeña información que almacenan los sitios web sobre los usuarios que ingresan en ellos. La *cookie*, en informática, tiene un doble filo: permite a un usuario personalizar su experiencia en un sitio, pero también es un mecanismo de seguimiento. Es el rastro de la acción de un usuario en la web, la que sabe cuáles son los hábitos, los patrones de conducta en Internet.

La *cookie* de “Navidad Blanca” es un pequeño dispositivo diseñado para los hogares inteligentes que sabe perfectamente lo que una persona quiere para su casa: la forma de las tostadas, la música ambiental, la agenda de quien vive allí. Hay una razón por la que lo sabe: está manejada por una especie de fotocopia de la mente del usuario.

Como si pusiera una especie de objeción al “pienso, luego existo”, este episodio imagina un mundo posible en el que las mentes también sean engañadas y no existan realmente, en contraposición a lo que René Descartes planteaba en sus *Meditaciones metafísicas*. Las copias de las mentes de este episodio son apenas una reproducción de las mentes originales que no han sido alteradas ni intervenidas. En esas mentes fotocopiadas permanecen todavía los recuerdos sensibles de un cuerpo, pero ya no están dentro de uno.

La misma idea de una mente independiente aparece en “San Junipero”. En este episodio, la mente puede perdurar incluso cuando el cuerpo ya no exista. La creación de un lugar en el que repose la mente luego de la muerte es el triunfo de la vocación fáustica: ante la imposibilidad de conocer si hay o no un “más allá”, la solución tecnocientífica es directamente diseñarlo, crearlo y asegurarse de que ese será el destino final de una persona.

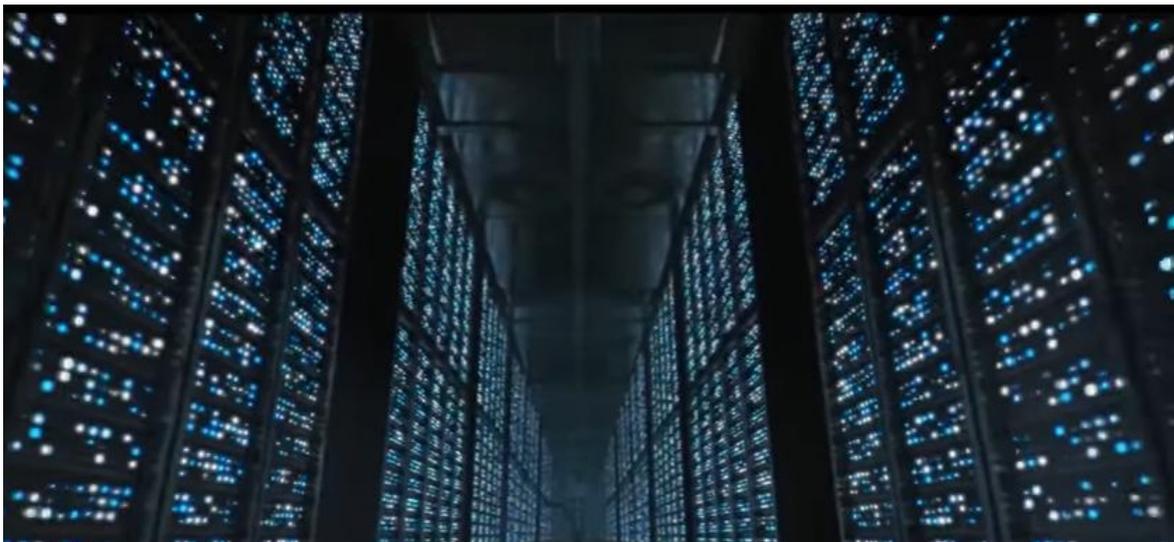
“San Junipero” anula la incertidumbre sobre qué pasa después de la vida. Los ancianos, en los geriátricos, pueden ir preparándose para lo que sigue y disfrutar semanalmente de una versión de prueba de ese paraíso codificado. La palabra muerte (die, en inglés) desaparece del lenguaje: es apenas un “irse” (pass over, en el episodio), un eufemismo, porque para la mente ya no hay una muerte. No importa en este episodio la existencia del cielo religioso. Es parte de un mito que las tecnociencias posmodernas han desterrado y controlado. Los personajes quizás no pudieron elegir qué hacer con su

vida, pero pueden elegir qué hacer con su muerte: qué época revivir, cómo vestirse mejor. Es la recompensa del paraíso, pero diseñada en forma de código.

“San Junipero” es la mejora del androide de “Vuelvo enseguida”. La técnica ya no es una prótesis para sobrellevar el duelo, sino la verdadera respuesta del discurso que considera a la muerte como apenas un error en el código. Y no solo eso: es también el lugar en el que desemboca el hombre cyborg al final de su vida. No hay para el androide otro lugar que el desván, pero sí hay un sitio para el hombre post-humano.

El cementerio, dice Foucault (1967), siempre ha existido en la cultura occidental, pero ha sufrido cambios a lo largo de los siglos. Hasta el siglo XVIII estaba en el centro de la ciudad, con pocas lápidas con inscripciones. A partir del siglo XIX, aparece una individualización de la muerte, una apropiación burguesa del lugar en el que yace el cuerpo muerto, pero en forma simultánea la cercanía con los difuntos es percibida como un peligro. Los restos mortales, en su proceso de descomposición, pueden contagiar enfermedades a los vivos. Los cementerios se mudan entonces a la periferia y constituyen para Foucault “la otra ciudad”, en la que cada familia tiene su última morada.

Ahora que somos todos cyborgs según Haraway, mezcla de hombres y máquinas, San Junipero, también una ciudad otra, emerge como una forma verosímil de cementerio en el que la muerte se presenta como nueva vida imaginaria.



Captura 12. Imagen final de “San Junipero” (T3:E4).

La imagen del depósito de mentes una vez fallecidos los cuerpos es, a la vez, enorme servidor informático y pared llena de nichos. Esa es la representación que hace *Black Mirror* del lugar de descanso final del tecnocuerpo.

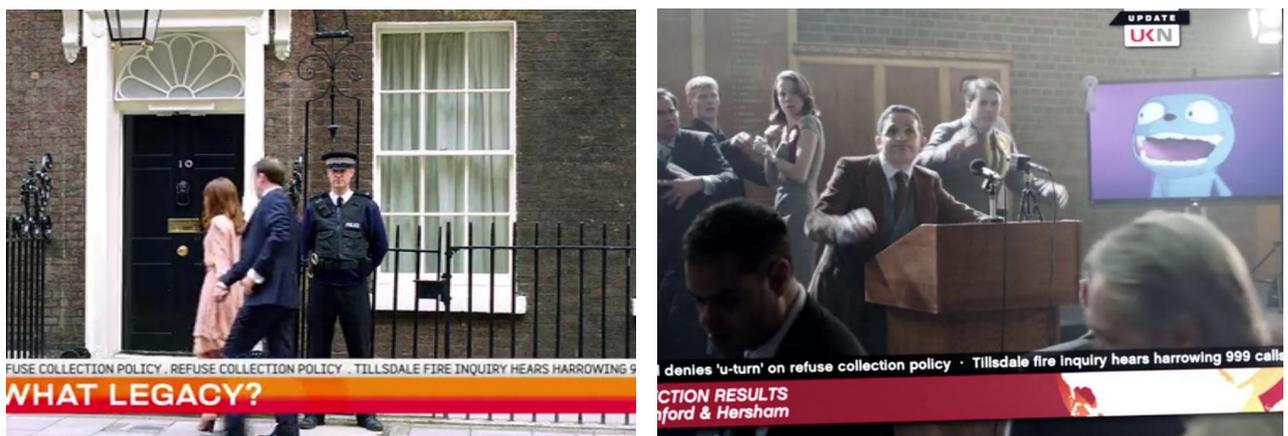
4. Huevos de Pascua y la matriz de la tecnología

“La técnica lleva en sí la marca de la voluntad, que es anterior a la técnica y que depende de la percepción que los seres humanos tienen de sí mismos”.

Héctor Schmucler.

Los episodios de *Black Mirror* parecen no tener ningún otro tipo de relación entre ellos más que la idea de una tecnología de doble filo. Una antología en la que se ensayan diferentes representaciones de la problemática relación del ser humano con su medioambiente técnico. Sin embargo, todos están interconectados por detalles mínimos que son casi mensajes ocultos.

Se denomina huevo de Pascua digital al contenido oculto en producciones audiovisuales o en videojuegos. Son conocidos, por ejemplo, las referencias de las películas animadas de Pixar a otras producciones de la compañía. Los capítulos de *Black Mirror* están llenos de estos mensajes ocultos, casi imperceptibles, que aparecen apenas como texto de relleno mientras el plano está centrado en otro tema y que conectan a los episodios en una suerte de cronología. Por ejemplo, el primero conecta el capítulo uno de la primera temporada con el último de la segunda. El final de ambos transcurre en el mismo momento, por las noticias que son transmitidas:



Capturas 13 y 14. El final de “El himno nacional” y el de “El momento Waldo” están conectados por el mismo videograph en UKN, la señal de noticias que aparece en los distintos episodios de *Black Mirror*, una suerte de BBC de la ficción.

Puede suponerse que esos dos capítulos y “Cállate y baila” (T3:E3) son los primeros tres episodios ordenados cronológicamente: el joven extorsionado por el video

de su masturbación tiene en su computadora una calcomanía de Waldo. Luego hay otras referencias internas que se ramifican a partir de "Cállate y baila", como se puede ver en la pantalla de otro de los personajes extorsionados en esta trama:



Captura 15. Una mujer, personaje secundario en "Cállate y baila", también es alcanzada por el castigo viral.

En esa pantalla puede leerse que acaba de lanzarse un programa de televisión denominado 15 millones de méritos, una publicidad de la casa inteligente de "Navidad blanca" y las últimas noticias del juicio de Victoria Skillane, la mujer de "Oso blanco".

Las repercusiones de la condena a Skillane también aparecen en "Los más odiados de la nación" (T3:E6), en el que no solo uno de los personajes ha trabajado en el caso sino que hay una pequeña referencia a un movimiento para liberar a la mujer. De este episodio parte también una serie de menciones: el Tribunal Europeo de Derechos Humanos falla a favor de considerar que las *cookies* de "Navidad blanca" tienen derechos.

Las *cookies*, como se mencionó en el capítulo anterior, fueron presentadas en el mundo distópico de *Black Mirror* como un avance para el trabajo del hogar, como un asistente de todos los días. En el episodio, una mujer se somete a una intervención quirúrgica para que su mente sea "fotocopiada" y encerrada en un dispositivo. Desde allí, la copia se ocupará del trabajo duro, de organizar la casa, la agenda, toda la lista de pendientes. A simple vista, parece un avance para solucionar la vida de las personas.

Pero enseguida se introduce el problema ético: esa mente que piensa, ¿no es? ¿no existe? Y peor: ¿está realmente trabajando y puede ser esclavizada eternamente?

Este episodio, como “Vuelvo enseguida”, también equipara la mente humana con un código digital y lo explicita: el ser humano no es código, la mente por sí sola sí y por lo tanto es desechable. No es humano. Puesto en la encrucijada semiótica de la ciencia ficción, entre la naturaleza y la ciencia, entre lo humano y lo no humano, *Black Mirror* dice que lo humano es el cuerpo, y lo que el cuerpo siente o necesita. Que el código, que la mente sola no puede serlo y no tiene el derecho de reclamarlo. Pero sin embargo deja flotando la duda. ¿Es ético? No lo resuelve en este episodio y hay que esperar hasta “Los más odiados de la nación” para saberlo. Al enunciatario de “Navidad blanca” le queda el sabor amargo, pues tampoco lo sabe. No se trata de inteligencia artificial tal y como la conocemos, como una máquina evolucionando su capacidad de procesar información. Es una mente humana separada del cuerpo y condenada a esa existencia. Es ya terreno de lo verosímil. En ese episodio, el verosímil está roto y deja entrever una verdad: en el momento de crearse esa tecnología no hay una respuesta para esa pregunta. Quizás para la de la inteligencia artificial sí, pero para la manipulación de la mente, probablemente no.

Otra de las novedades que presenta “Navidad blanca” es la de una herramienta para “bloquear” a las personas de la vista, como si el desarrollo tecnológico apoyara la frase “ojos que no ven, corazón que no siente”. Para los personajes, en su vida privada, este avance implica sencillamente no volver a comunicarse con los individuos no deseados. Una vez bloqueada, una persona no puede volver a ponerse en contacto con quien lo ha borrado de su vista. Es una práctica familiar en época de redes sociales, en las que para no ver o no sufrir el contacto de alguien no deseado basta con bloquearlo. Pero hacia el final del episodio, también se muestra qué consecuencias tiene esto para lo público, pues un criminal es separado del cuerpo social-intercomunicado al ser bloqueado de la vista de todos y su figura es señalada con el color rojo. Esa tecnología que aparece como una ayuda para la vida privada es en realidad un mecanismo de control y de señalamiento de parte del Estado. Un instrumento de exclusión social.

Lo que finalmente revela ese episodio es que, como toda tecnología que tiene un asidero en una matriz técnica autoritaria, ese artefacto es utilizado en realidad para el control, para la disciplina, para conseguir una confesión de un criminal. El mismo especialista en programar la mente-asistente de las casas utiliza sus dotes para manipular la mente de un asesino hasta conseguir que ésta confiese. El *reality show* de

“15 millones de méritos” permite manejar las expectativas de la población, el grano de “Tu historia completa” es un instrumento utilizado en el sector de migraciones de un aeropuerto. *Black Mirror* construye un mundo a partir de las consecuencias que tiene para el ser humano entregarse, sin saberlo, a un entramado tecnológico que no puede ser sino totalitario debido a que tiene sus raíces en una matriz social autoritaria.

Pero además, esa idea está reforzada por la interconexión de las distintas tecnologías que aparecen representadas en *Black Mirror*: en el momento en el que el peligro del exceso de una tecnología es revelado en un episodio aparece el tímido anuncio de que hay otra que está por venir. Y todas ellas en su conjunto responden a la misma matriz.

4.1 Nuevos verosímiles.

Último episodio de *Black Mirror* por el momento, “Los más odiados de la nación” (T3:E6) es, quizás, el más parecido en estructura a los de las primeras dos temporadas. Una tecnología pensada para solucionar un problema del medio ambiente se revela como un dispositivo de control. Pequeñas abejas electrónicas pensadas para reemplazar a las reales -casi extintas- y polinizar las flores fueron en realidad ideadas como artefactos de espionaje. Un empleado de la compañía que ha creado estos insectos electrónicos lo sabe y los utilizará como máquinas de matar.

El cambio vertiginoso producido entre 2011 y 2016 para las condiciones de producción de la serie se puede ver también en los parecidos que guarda esta trama con la de “El himno nacional” (T1:E1). En este nuevo episodio, las autoridades nacionales buscan a un asesino que utiliza las redes sociales para buscar a sus víctimas a través de un *hashtag*. Pero éste no tiene la misma motivación que el artista del primer episodio de la serie. Todo lo contrario. “Esto no es una performance”, aclara en un momento del relato. Es lo opuesto al secuestrador de la princesa.

El enunciador aquí da por sentado que se ha visto los episodios anteriores para comprender los sentidos de esta nueva entrega. Las redes sociales que en un relato de 2011 eran casi inofensivas y, a lo sumo, expresión de la opinión pública en el caso del secuestro de la princesa, son en el guion de 2016 un terreno peligroso. Son el espacio de usuarios desbocados que no tienen problemas en esconderse en su calidad de anónimos para deseárselo la muerte a otro. Lo que no saben es que tal anonimato no existe, pues con la tecnología del espionaje de las abejas, ese deseo se vuelve realidad.

Entonces, la crítica de la serie en estos nuevos productos es mucho más cruda. El relato, que narraba un futuro en el que lo que podía empeorar había empeorado, deja lo distópico tradicional para presentar algo más cercano a un realismo aterrador. El cambio de enfoque sucede porque hay nuevos verosímiles, creados a partir de la percepción que hoy tenemos de las intersubjetividades del mundo y que quizás hace cinco años no estaban consolidadas.

Este episodio, además, hace referencia a las acciones de Reputelligent, la empresa que maneja la reputación en las redes sociales, y anuncia el programa MASS que utiliza el ejército en “El arte de matar” (T3:E5). La interconexión de las historias, al final de la nueva temporada, vuelve a reforzar la idea de que todo es parte de la misma vocación fáustica de las tecnociencias, la misma matriz propia de la sociedad de control. Pues, como plantea Deleuze (1991) las máquinas siempre expresan las formas sociales capaces de crearlas y utilizarlas.

5. Conclusiones

Black Mirror es un producto peculiar dentro de la ciencia ficción. Como muchos relatos de este género, contiene una crítica al estado actual de cosas cuando los defectos son extrapolados y exagerados del presente al futuro. Los episodios, a modo de abanico, despliegan diferentes aspectos de la forma en la que los dispositivos electrónicos modifican nuestros vínculos y nuestras vidas. La serie muestra así a modo de hipérbole la banalización de la política, la división del trabajo, el consumo irreflexivo de imágenes en la era digital, la exposición de la vida privada en Internet, la disposición de las fuerzas represivas por parte del Estado, el culto a la imagen de la sociedad del espectáculo y la disciplina, entre otros temas.

Los personajes se mueven en los relatos con una organización ideológica: una regla abstracta los hace comportar de una forma a lo largo de todo el episodio. Esta idea madre se resume en la “dependencia de la tecnología”, pues las peripecias que se suceden están provocadas por los efectos que provocan los inventos/innovaciones en los cuerpos de los seres humanos del episodio. El primer ministro Callow sufre en su cuerpo las consecuencias de las presiones originadas en los medios de comunicación. El protagonista de “Tu historia completa” sufre también a causa del implante, primero con un dolor sentimental y luego físico. Lo mismo les pasa a Martha durante su duelo o a Bing al quedarse sin Abi. En los distintos mundos posibles de la serie, todos digitalizados sean en el futuro o no, destaca el sufrimiento de los cuerpos y hacia allí se enfoca, en última instancia, cada una de las tramas.

La obra de Brooker presenta un mundo en riesgo en el que el control ha penetrado las fibras más íntimas de los seres humanos y la sociedad, en el cuerpo y en la subjetividad de las emociones, a través de dispositivos tecnológicos que fueron concebidos como prótesis para que el ojo humano, pero que, para utilizar las palabras de Mumford, lejos de pertenecer a una matriz democrática de la técnica, acentúan su carácter autoritario.

Al ver *Black Mirror*, se puede diferenciar dos momentos distintos y opuestos en la relación entre el ser humano y la técnica que presenta la serie. Uno, el inicial, en el que el protagonista ha naturalizado el uso de la tecnología y la considera parte inseparable de su vida. El segundo, momento final, de extrañamiento o desnaturalización está conformado por la emergencia de lo siniestro y la ruptura del vínculo familiar hombre-tecnología, en el que el sujeto comprende que los costos son mayores a los beneficios.

Peor todavía: la motivación para el origen de esa tecnología se revela. Lo que antes era tecnología de la comunicación, de la vida, de la muerte, del espectáculo, se revela toda, en realidad, como tecnología del control.

Sin embargo, la serie tiene un planteo peculiar que la diferencia de otros productos de ciencia ficción. El hombre y la mujer que protagoniza un episodio de *Black Mirror* comprenden lo que han perdido al entregarse ciegamente a la tecnociencia. El paraíso tecnológico se les revela un infierno: la técnica no busca el bien (afán prometeico), sino que es totalitaria y se mete, sin límites (fáustica), en todos los resquicios de la subjetividad. Es en ese momento en el que la sátira funciona para el espectador. El sabor amargo que deja cada episodio está lejos de la ficción: es el reconocimiento de la matriz sobre la que está asentada la tecnociencia de nuestro propio mundo a la que nosotros, al igual que los personajes de la serie, nos hemos entregado sin cuestionarla.

En los primeros capítulos hay una fuerte impronta de la resistencia de lo orgánico y de la suerte que corre un cuerpo cuando no se ajusta a los mandatos de la técnica. En la última temporada esto no sucede: en la era del tecnocuerpo ya no hay forma de escapar a la técnica sin quedar fuera del sistema social. Lo que hay es una última decisión: los personajes pueden elegir si prefieren el dolor de ser excluidos o vivir bajo el lema “ojos que no ven, corazón que no siente”.

En ese sentido, podría pensarse que los finales felices o que la falta de una resistencia de lo orgánico en los nuevos seis capítulos de la serie corresponden a un cambio en la producción técnica: ya no es un producto de la televisión británica, sino de Netflix y *Black Mirror* podría entonces haber seguido el mismo camino que su personaje Bing de “15 millones de méritos”, mostrando los desastres del sistema desde el corazón de la industria cultural actual.

Sin embargo, hay un factor fundamental que permite pensar esos cambios y es el paso del tiempo. En 2011, recién estrenada, la preocupación sobre las pantallas, sobre el celular como implante del cuerpo humano, dejaba de ser incipiente y empezaba a ser palpable. Twitter empezaba a consagrarse como sitio de la discusión pública, Facebook estaba consolidado, Instagram apenas tenía meses. Las nuevas subjetividades, que comenzaban a moldearse, no estaban por entonces tan asentadas. La nueva temporada de *Black Mirror* recoge lo que ha sucedido en estos años. Sus personajes no resisten la tecnología, se entregan a ella incluso luego de haber experimentado el dolor causado en sus propios cuerpos. Son los cyborgs de Haraway. Algunos prefieren una salida y

quedar excluidos del sistema, como Laice en el episodio “Caída en picada”. Otros prefieren la alternativa tecnológica, como el soldado de “El arte de matar” y o las mujeres de San Junípero.

Al comienzo de este trabajo se hizo la afirmación de que la ciencia ficción es el género más equipado para encontrar reflexiones sobre nuestro tiempo. Es allí donde se encuentran, en forma explícita o implícita, los interrogantes que se plantea una sociedad que ha hecho de la técnica su ambiente, su entorno. Los escritores de ciencia ficción y los aficionados de la época dorada de Campbell buscaron el mayor acercamiento posible a la literatura del realismo, a la que situaban en el extremo opuesto del fantástico. Quizás la época actual, con productos como *Black Mirror*, sea la que más posibilidades tenga de cumplir con esas expectativas.

Bibliografía

- Ábalos, A. (2009-2010). Un fenómeno denominado ciencia ficción. *Revista Borradores*, Volumen X/XI.
- Aguilar García, T. (2008). *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.
- Asimov, I. (1951). *Fundación*. Buenos Aires: Debolsillo.
- Baudrillard, J. (2002). *Screened out*. Nueva York: Verso.
- Baudrillard, J. (1991). Simulacra and science fiction. *Science Fiction Studies* n°53 .
- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido*. Buenos Aires: FCE.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En W. Benjamin, *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Bookchin, M. (1999). *La ecología de la libertad*. Madrid: Nossaj y Jara.
- Brooker, C. (1 de 12 de 2011). Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction. Londres, Reino Unido.
- *Cámara Argentina de Agencias de Medios*. (15 de junio de 2016). Recuperado el 26 de octubre de 2016, de <http://www.agenciasdemedios.com.ar/noticias-socios/el-consumo-de-internet-movil-pegara-un-salto-del-28-en-2016/>
- Capanna, P. (2 de julio de 2005). Argentina potencia. *Página/12* .
- Capanna, P. (2007). *Ciencia ficción. Utopía y mercado*. Buenos Aires: Cántaro Ensayos.
- Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.
- Castro Vitalta, N. (2008). Ciencia, tecnología y sociedad en la literatura de ciencia ficción. *CTS*, 11, 165-177.
- Córdoba Guardado, S. (2007). La representación del cuerpo futuro. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Deleuze, G. (1991). Posdata sobre las sociedades de control. En C. Ferrer, *El lenguaje literario*. Montevideo: Nordan.
- Díaz Gandasegui, V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura* .
- Díaz, H. (2006). La perspectiva cognitivista. En M. d. Stefano, *Metáforas en uso*. Buenos Aires: Biblos.
- Esposito, R. (2009). Biopolítica y filosofía (entrevistado por Vanessa Lemm y Miguel Vatter). *Revista de Ciencia Política*, Volumen 29 (N° 1), 133-141.

- Esposito, R. (2011). *Bíos. Biopolítica y filosofía*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Esposito, R. (2009). *Immunitas. Protección y negación de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Foucault, M. (2008). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*. (Segunda ed.). - Buenos Aires: Siglo XXI.
- Galimberti, U. (2001). Psiché y techné. *Artefacto* .
- Heller, A. (1989). De la hermenéutica en las ciencias sociales a la hermenéutica de las ciencias sociales. En A. Heller, & F. Fehér, *Políticas de la posmodernidad: ensayos de crítica cultural*. Barcelona: Península.
- Horkheimer, M., & Adorno, T. W. (1944). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.
- Kozak, C. (2008). Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas. *Ludió* .
- Landon, B. (2002). *Science Fiction After 1900: From the Steam Man to the Stars*. Nueva York: Routledge.
- Levis, D. (2014). *La pantalla ubicua*. Buenos Aires: La Crujía.
- Marcuse, H. (1993). *El hombre unidimensional. Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. España: Planeta-Agostini.
- Metz, C. (1970). El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil? En T. Todorov, *Lo verosímil* (págs. 11-30). Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Mónaco, J., Luppino, S., Pisera, A., Sagle, S., Ferrari, A., & Milano, M. F. (2011). A propósito de la Postada sobre las Sociedades de Control de Gilles Deleuze: cuatro entradas problemáticas.
- Mumford, L. (1960). *Las transformaciones del hombre*. Buenos Aires: Sur.
- Mumford, L. (1992). *Técnica y Civilización*. Madrid: Alianza.
- Novell Monroy, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción: perspectivas teóricas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Pagliaro, N. V. (7 de octubre de 2014). *Revista Paco*. Recuperado el 26 de octubre de 2016, de <https://revistapaco.com/2014/10/07/marcelo-cohen-un-futurismo-sudaca/>
- Reati, F. (2006). *Postales del porvenir*. Buenos Aires: Biblos.
- Rose, M. (1981). *Alien Encounters: Anatomy of Science Fiction*. Boston: Harvard University Press.
- Russ, J. (1995). *To Write Like a Woman: Essays in Feminism and Science Fiction*. Indianapolis: Indiana University.

- Santoro Domingo, P. (2005). *El dialecto de Frankenstein. Imaginarios sociales de la ciencia y literatura de ciencia ficción*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Segré, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Crítica.
- Schmucler, H. (1996). Apuntes sobre el tecnologismo y la voluntad de no querer. *Artefacto* .
- Sennet, R. (1997). *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sibia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Steimberg, O. (1999). Propositiones sobre el género. En O. Steimberg, *Semiótica de los medios masivos*. Buenos Aires: Atuel.
- Todorov, T. (1996). *Los géneros del discurso*. Caracas: Monte Ávila.
- Verón, E. (1993). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.

* *Imagen de portada publicada en la edición del 21 de noviembre de 2016 de la revista New Yorker*