
Resumen: El propósito del presente texto es analizar la innovación y la crítica social que realiza la serie británica Black Mirror, instalando la idea del mal uso que la sociedad contemporánea hace de las nuevas tecnologías. Además, se propondrá una lectura de cómo es la representación que hace esta serie de los desarrollos tecnológicos alrededor de la imagen (las redes sociales, la realidad virtual, entre otras).

Palabras clave: Black Mirror - representación - desarrollo tecnológico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 237]

(*) Lic. en Enseñanza de las Artes Audiovisuales (UNSAM). Técnico Superior en Realización Cinematográfica (CIEVYC). Guionista, dramaturgo, director teatral y docente.

1. Introducción

“Las películas tienen el poder de capturar los sueños”.
George Méliès

Una noche de tormenta. Una puerta de vidrio que se abre y (me) conduce al interior de un edificio que (nos) sirve de refugio. El hall repleto de hombres y mujeres sin rostro. Todos con cabellos color ceniza y vestidos con olor a naftalina. En la boletería, un ticket descolorido y de un valor ridículo que apenas se distingue. Una larga cola hasta un frío ascensor de metal. Y un viaje de diez pisos infinitos hasta el cielo. Un nuevo hall. Inmensos ventanales desde los que apenas pueden visualizarse los autos en la calle debido al diluvio. Y una puerta de madera que se abre. Un rostro sonriente. Una mano que se extiende hacia delante. Una alfombra cuyo rojo ha sido invadido por grandes manchones color petróleo. Una butaca de madera que se ilumina, en la que me siento y siento que algo se apodera de mí. Un frío que me corre por todo el cuerpo. Y un susurro en mi oído derecho: “Rosebud”. El instinto de relajar el cuerpo y dejarse llevar. En la oscuridad, continúo escuchando la lluvia. El agua vuelve a mojarme. Abro los ojos. Estoy en una calle de tierra de un pueblo que desconozco. Apenas puedo vislumbrar el edificio de madera a cien metros de donde estoy. Corro.

Ni la lluvia ni el barro me detienen. Corro y logro refugiarme. No estoy solo. Dos hombres conversan. Entonces, noto que todo a mi alrededor ha perdido el color. Alzo mi vista y leo *Rashô*. Un fogonazo que me engeuece. Y despierto.

Soy maestro. Y como maestro, intento llevar a mis estudiantes por el camino de la magia. Creo en la ilusión. Creo que el cine es ilusión. Y, cuando planifico cada cuatrimestre, recuerdo aquel día en que conocí el cine (el verdadero cine), de la mano de Akira Kurosawa. Era abril del 2002, mes en el que comenzaba mis estudios en un pequeño instituto en Constitución. Yo venía del interior. No tenía la menor idea de lo que era una película. En Coronel Pringles, mi ciudad natal, apenas teníamos una sala que subsistía proyectando algunos de los grandes tanques que llegaban desde la Capital. Pero cuando decidí mudarme a Buenos Aires, abrí mis ojos a los más de cien años de historia del cinematógrafo. Descubrí el cine de los grandes estudios, el espíritu joven del cine francés, el cine por instinto de los primeros directores argentinos y los ritos del cine oriental. Durante mi adolescencia, apenas había estado una veintena de veces en una sala de cine pero, cuando comencé mi camino hacia la adultez, el cine se apoderó de mi cuerpo y durante años fue mi gran compañero. En 2005, llegué a ver más de quinientas películas (ocho films en un mismo día, mi récord durante un festival). Estaba enamorado del celuloide. Estaba enamorado de esa pantalla que, en la oscuridad, en la intimidad de una sala de cine, me regalaba historias donde se hacían realidad todos mis más íntimos deseos. Y *Rashomon* fue la pérdida de mi virginidad cinematográfica, mi primer amante. Soñé con esa noche de lluvia torrencial varias veces en los últimos quince años. La última, una noche, hace un par de meses, inspirado por uno de mis capítulos favoritos de *Black Mirror*: “San Junípero”, del que hablaremos posiblemente más adelante.

No recuerdo la última vez que fui al cine este año. No se si pasaron semanas o meses. Por falta de tiempo, más bien por falta de estímulos, abandoné la sala de cine. Escribo estas palabras y me doy cuenta que mi alrededor hay una multiplicidad de dispositivos que están interviniendo en mi escritura. Múltiples pantallas que gobiernan mi mente alterando lo que debería ser un texto académico. No puedo escribir de otra manera. No se escribir de otra manera. Mis textos son *multitasking*. Ensayos sobre la vida postpostmoderna en los tiempos que corren líquidos hacia la eternidad.

El cine ha muerto. Veinticinco años se cumplieron del momento en el que Jean-Luc Godard expresó estas palabras. Hoy, casi un cuarto de siglo después, descubrimos cómo su pensamiento está más presente que nunca. Es que, es verdad, el cine, tal como lo concibieron los primitivos, tal como lo diseñaron los clásicos, ha llegado a su fin. Hoy, el cine (el cine comercial pero también gran parte del cine independiente) está subdesarrollado, sus creadores tienen muy poco sentido acerca de lo visual y sus consumidores, el público que asiste a las salas de cine, no poseen una educación visual que les permita ver más allá de la historia. Basta con recorrer la cartelera actual de los complejos de cine para verificar que la afirmación de Godard, lamentablemente, se ha hecho realidad.

Entonces, ¿hay futuro para el cine? Muchos afirman que es la revolución digital la que llegó para salvar la pantalla cinematográfica. El cine y la televisión *on demand*, las múltiples pantallas, la narrativa *transmedia*, las redes sociales, se expresan como la nueva forma de contar historias. Sin embargo, en la vereda opuesta, varios teóricos opinan exactamente lo

contrario: las innovaciones tecnológicas en comunicación nos han ido llevando, silenciosamente, hacia la incomunicación. Eso no es cine, juzgan los más críticos.

El giro visual está en marcha. Los medios de comunicación tradicionales están en vías de extinción y las nuevas tecnologías se apoderan rápida y silenciosamente de nuestra vida. En este contexto, la serie británica *Black Mirror* se presenta como una crítica social construida a partir de un relato innovador. Entonces, el presente texto, propondrá una lectura de cómo es la representación que hace esta serie de los desarrollos tecnológicos alrededor de la imagen. Una excusa para hablar del cine y la televisión. De su muerte y su, posible resurrección. El cine ha muerto, larga vida al cine.

2. Del cine, la *Generación App* y la narrativa transmedia

Despierto. Ni bien logro hacer foco en la realidad veo mis antebrazos. Un montón de botones de colores se traslucen bajo mi piel. Por instinto, apago lo que parece ser la alarma. Siento un cosquilleo en todo el cuerpo. Oigo una melodía que parece lejana pero que viene desde el interior de mi cuerpo. Un dibujo similar al de un tubo de teléfono no deja de vibrar en mi muñeca. Apenas lo rozo con la yema de mis dedos una voz se escucha dentro de mi cabeza. Abro los ojos y mi habitación, aquel cuarto que alguna vez había tenido infinidad de posters de películas, ahora es una gran pantalla, llena de pequeños y coloridos dibujos. No hay puerta. No hay ventanas. Sólo una pantalla que rodea mi realidad.

No es arriesgado afirmar que la generación actual de jóvenes está profundamente (por no decir totalmente) inmersa en los medios digitales. Los nacidos más allá de la década del 90, comúnmente llamados *Millennials* o nativos digitales, llevan su vida atada a un *smartphone*. Howard Gardner, el autor y psicólogo de la Universidad de Harvard que dio a conocer su idea de inteligencias múltiples en la década del 80, irrumpió con este conjunto de ideas sobre los jóvenes y la tecnología en su libro *La generación App*, una investigación de casi 10 años que llevó a cabo con Katie Davies, una autora que, justamente, pertenece a la generación Y.

Allí, ambos autores instalan una idea sugerente: la intimidad, la creatividad y la identidad de los jóvenes está atravesada por las aplicaciones de sus dispositivos. El uso cotidiano y casi intuitivo de los medios digitales ha modificado la forma de relacionarse, de informarse, de escribir y de hablar. Con el *smartphone* en el centro de sus vidas, el *multitasking* hace a su realidad de todos los días: desde ahí planifican su vida, responden sus dudas, hacen nuevas relaciones o alimentan las ya existentes, se entretienen. Dado que son una generación donde lo visual prima sobre lo textual, son hiperactivos allí donde existen las redes que más les atraen. El ámbito digital influye en su identidad: les permite editar su mejor versión y también relacionarse con otros desde ese lugar.

En su texto Gardner y Davis inauguran el concepto de *Generación App*. Una *app* o aplicación, es un programa informático que permite al usuario llevar a cabo una o varias acciones. Lo que antiguamente llamábamos programa o *software*, ahora lo denominamos aplicación, término que se hizo popular junto a los *smartphones* o teléfonos inteligentes.

Una aplicación puede ser limitada o amplia, sencilla o compleja; y tanto en un caso como en el otro, está perfectamente controlada por la persona u organización que la haya diseñado. Las aplicaciones dan acceso a música y a diarios, permiten jugar y hasta rezar, responden preguntas o formulan interrogantes nuevos. Lo más importante es que son rápidas, satisfacen una demanda y aparecen justo a tiempo. Podemos entenderlas como atajos que nos llevan directamente a donde queremos ir, sin necesidad de hacer búsquedas *online* o, si somos de la vieja escuela, en nuestra propia memoria (Gardner y Davies, 2014, p. 10).

¿Recuerdan a Toto, el travieso e inteligente niño de *Cinema Paradiso*, que descubre su amor por las películas e inicia su despertar sexual inspirado por las imágenes de un proyector? ¿Se imaginan una remake del clásico de Giuseppe Tornatore donde Salvatore sea hijo de la generación *millennial*? Algo se ha perdido para siempre. Y es ese amor romántico por el dispositivo analógico.

Entonces, ¿cómo reaccionan los nativos digitales frente al cine? La primera respuesta podría ser “los jóvenes de hoy no van al cine”. Sin embargo, con sólo analizar la cartelera cinematográfica actual, veremos que un gran porcentaje de las películas están pensadas para el público joven y son ellos los que, justamente, salvan al cine de su completo perecimiento. Lo que cambió es la forma en que el público se relaciona con la película, pasando de una comunicación unidireccional a una narrativa transmedia donde no es sólo la pantalla cinematográfica la que genera contenido para completar la historia de la película sino las múltiples pantallas que rodean a los espectadores de la *Generación App*.

La narrativa transmedia (en inglés *Transmedia storytelling*) es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.

Así, un nativo de la generación Y, accede a una película (o serie de televisión) luego de haber pre habitado el universo diegético (la historia, el contexto) de esa película en otras aplicaciones desarrolladas para tal fin. *The Matrix*, *Harry Potter*, *Star Wars*, *El señor de los Anillos*, *Pokemon*, *The Walking Dead* y *Black Mirror*, son algunos de los múltiples casos cinematográficos o televisivos donde se aplica y desarrolla la nueva narrativa transmedia. Incluso, en nuestro país, dos series (dedicadas a públicos completamente opuestos) probaron este tipo de discurso: *Aliados*, de la productora y creadora de contenidos para adolescentes Cris Morena, y la telenovela *Amar después de amar*, que proveía a los entusiastas espectadores una historia paralela desarrollada en un blog y una serie web llamada *La búsqueda de Laura*. Así, un joven, cuya vida se encuentra intervenida por un *smartphone* y sus aplicaciones, halla en la narrativa transmedia un discurso común que le permite tener una lectura no lineal de la película (o serie de televisión) que está viendo y una posición como espectador activa que lo alienta a elegir su propia aventura.

Desde el punto de vista de la producción, la narrativa transmedia requiere crear contenido que enganche al público utilizando diferentes técnicas que impregnen su vida cotidiana de esa franquicia. Para lograr ese enganche o *engagement* en el usuario, un relato transmedia desarrollará historias a través de diferentes formatos para liberar piezas únicas de contenido para cada canal. Es fundamental que estas piezas de contenido estén ligadas entre sí, que exista una verdadera sincronía narrativa entre ellas.

Para que el contenido transmedia sea efectivo, el espectador debe navegar entre las distintas plataformas, invirtiendo tiempo y esfuerzo (y, claro, dinero), para así lograr una experiencia más significativa. En el libro *Convergence culture*, Henry Jenkins califica a la narración transmedia como una nueva estética que surgió como consecuencia de la convergencia de medios. Lo considera el arte de crear mundos.

¿Recuerdan cuando en 2016 no entendíamos qué hacían los adolescentes caminando por las calles de Buenos Aires con sus *smartphones* en mano cazando criaturas en su realidad aumentada? Si bien *Pokemon Go*, el juego que permitía a los usuarios transformarse en verdaderos entrenadores de Pokemons, pasó rápidamente de moda, lo cierto es que las grandes productoras están en búsqueda de desarrollar este tipo de contenidos multimedia que permitan a un *millennial* cursar alguna asignatura de magia y hechicería en Hogwarts, transitar por el *Upside Down* de *Stranger Things*, o transformarse en un verdadero Maestro Jedi.

En la vereda de enfrente a la supuesta realidad que habitan los *Millennials* (quien no escuchó alguna vez a un docente decir que sus estudiantes no leen o no escriben), un joven o una joven de la generación Y es una persona hiper activa en las redes y los medios digitales, generadores de contenido y lectores. Una historia se inicia en un cómic, luego se continúa en la pantalla grande (o en la pantalla chica), se desarrolla en paralelo en el videojuego y en los webisodios, en los contenidos generados por los usuarios y difundidos en Internet. Impulsados por los *influencers* (*booktubers*, jóvenes especialistas en narrativa que ofrecen a sus seguidores críticas audiovisuales de los libros que leen), los adolescentes se transformaron en los grandes consumidores de la Feria Internacional del Libro de Buenos Aires, ganándole incluso a los docentes.

Qué lejos quedaron las grandes innovaciones de nuestra generación: los libros de *Elige tu propia aventura* o el *Tamagochi* que olvidábamos bañar y se transformaba en una incubadora de gérmenes digitales. Hoy todo es multitarea. Hoy todo es sistema.

La *Generación App*, y su narrativa transmedia, es la protagonista y el contexto en el que se escribe la serie que, de aquí en más, vamos a analizar. *Black Mirror* es una radiografía de la sociedad contemporánea, una crítica sobre el uso de las tecnologías y una premonición de lo que puede suceder con nosotros si no estamos atentos al mundo que nos rodea.

3. *Black Mirror*: la(s) fábula(s) de la vida moderna

“Una dictadura perfecta tendría la apariencia de una democracia, pero sería básicamente una prisión sin muros en la que los presos ni siquiera soñarían con escapar. Sería esencialmente un sistema de esclavitud, en el que gracias al consumo y al entretenimiento, los esclavos amarían a su servidumbre”.

Aldus Huxley, *Un mundo feliz*, 1932.

Black Mirror es una serie de televisión británica creada por Charlie Brooker y producida por Zeppotron para Endemol. En Latinoamérica puede verse a través de la plataforma *on demand* por excelencia: Netflix. Cuenta con tres temporadas y un total de trece epi-

sodios que refleja de una manera futurista la transformación que ha(n) desatado la(s) tecnología(s) en nuestra vida. Al ser un unitario, cada capítulo es una historia nueva. No hay un hilo conductor en las historias que debamos seguir en el siguiente episodio. Cada capítulo tiene un tono diferente, ocurre en un contexto diferente, incluso en una realidad diferente. Y aún así, se siente como si cada una de estos relatos podría estar ocurriendo en algún lugar del mundo o podría ocurrir(nos) en los próximos diez minutos si nos descuidamos o descuidamos las tecnologías que nos rodean.

Steve Jobs, el ingenioso creador detrás de Apple, solía hablar en sus discursos, acerca de cómo el hombre, acompañado por herramientas, tenía la capacidad de mejorar como especie. Esa fascinación por las nuevas tecnologías, las innovaciones que hicieran su vida (nuestra vida) mucho más fácil, mucho más cómoda e inteligente, se convirtió en el motor y la pasión de su vida. Y lo llevó a gestar una de las empresas de diseño y producción de equipos electrónicos y software más grandes e importantes del planeta. Charlie Brooker, creador de la serie *Black Mirror*, está en una vereda definitivamente opuesta.

No es la tecnología a lo que le teme el guionista británico, sino a la inacabable capacidad del *homo sapiens* para transformar algo maravilloso en un instrumento diabólico: desde el descubrimiento del fuego hasta la energía nuclear. *Black Mirror*, entonces, es la fábula definitiva. Una colección de cuentos para el nuevo milenio que desnuda sin piedad nuestras imperfecciones y nos señala con su dedo acusador, subrayando, en cada capítulo, la moraleja. Charlie Brooker, en artículo escrito para el periódico *The Guardian*, comparó a la tecnología con las drogas y sus efectos secundarios.

Está área –entre el placer y el malestar– es donde *Black Mirror* está establecida. El ‘espejo negro’ del título es lo que usted encontrará en cada pared, en cada escritorio, en la palma de cada mano: la pantalla fría y brillante de un televisor, un monitor, un teléfono inteligente (Brooker, 2011).

“La tecnología no hace escalofriante al futuro de *Black Mirror*, lo que lo hace terrorífico es la distancia con que la ciencia ficción nos permite observar las desgracias de nuestra sociedad presente” explica Rodrigo Illarraga, historiador y doctorando en filosofía del Conicet, en entrevista con la Agencia Telam (Avolio, 2016).

A diferencia de las obras de ciencia ficción del siglo pasado que ubicaban a los autos voladores y los robots en un futuro muy muy lejano, el contexto en el que transcurre *Black Mirror* se parece más a una realidad paralela, a una realidad que, tranquilamente, podría estar ocurriendo en algún lado del planeta. En el mundo de *Black Mirror* los autos no vuelan, las pizzas no crecen solas en el horno y la ropa hay que continuar secándola en el lavarropas. Sin embargo, existen otras tecnologías, algunas de ellas casi invisibles, que alteran la vida de los protagonistas, muchas veces llevándolos a la soledad o a un mundo no tan feliz.

Así, si bien la obra de Brooker no es la primera en considerar a la especie humana poco merecedora de las herramientas que el propio hombre ha creado, ubica el relato en un lugar diferente, remarcando esa vocación aleccionadora y de señal de advertencia siempre presente en la ciencia ficción distópica, amplificándola de manera exponencial.

La distopía es la representación imaginaria de una sociedad futura con características negativas que son las causantes de alienación moral. Consensualmente, se tiene a las obras:

Un mundo feliz de Aldous Huxley, *1984* de George Orwell y *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury como la trilogía fundacional del género distópico.

Lo significativo y a la vez contradictorio de *Black Mirror* es la plataforma desde la que decide llegar al mundo. Su creador podría haber optado por un recurso mucho más romántico, una serie de cintas en formato analógico que sólo pudieran verse en festivales de cine, casi como una acción revolucionaria. Sin embargo, Brooker elige la forma de discurso contemporáneo por excelencia: el *streaming*.

El *streaming* es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que lo descarga. La palabra *retransmisión* se refiere a una corriente continua que fluye sin interrupción, donde la experiencia del usuario es inmediata (no necesita descargar por completo el archivo para poder acceder al contenido).

Si bien existen varias plataformas de *streaming*, *Netflix* es, sin dudas, la gran ganadora ya que tiene más de 100 millones de suscriptores en todo el mundo. *Netflix*, además de su servicio de retransmisión, se convirtió en 2011 en productora de su propio contenido, generando telefilms y series en varios de sus países sedes, entre ellos, Argentina. En 2015, *Netflix* compró los derechos de las primeras dos temporadas de *Black Mirror* y le propuso a su creador realizar los siguientes capítulos, transformando en coproductores de la saga. ¿Cuál es la diferencia, entonces, entre las fábulas contemporáneas que propone la serie británica con otras obras de ciencia ficción? En la delgada línea que separa la realidad de la ficción. En la advertencia que dice que, parafraseando la canción de Patricio Rey y sus Redonditos de Ricota, el futuro llegó hace rato.

A pesar que la serie implique una visión futurista, se pueden establecer ciertas analogías entre los episodios y lo que ocurre en nuestra sociedad actual en términos de, por ejemplo, las consecuencias de la viralización de videos, las tecnologías de almacenamiento, la influencia de las redes sociales en nuestra vida, en nuestro autoestima y reconocimiento social, el control absoluto sobre alguien por tener información privada al ser adquirida por medio de información que hacemos pública por diversos medios, y todas aquellas innovaciones tecnológicas que nosotros vemos como elementos que nos facilitan las tareas, programas de entretenimiento que nos ayudan a olvidar lo que es real y nos sumergen en un mundo ideal.

En este sentido, lo que aparece en forma transversal en varios capítulos es la concepción de la “espectacularización de la vida”, que lleva al debate implícito sobre si es más importante la experiencia o la necesidad de registrarla. Poco a poco, las tecnologías se fueron convirtiendo en elementos necesarios o indispensables y nos fueron sumergiendo en sus prácticas hasta el punto de no reconocer la realidad anterior donde no se utilizaba.

En el episodio 8, de la décimo cuarta temporada de *Grey's Anatomy*, la serie creada por Shonda Rhimes, un *hacker* piratea el sistema informático del Grey Sloan Memorial (el hospital donde transcurre la acción dramática). Sin el uso de los avances tecnológicos a los que los médicos se han acostumbrado, deben confiar en sus instintos para tratar a sus pacientes. En ese contexto, Richard Weber, un cirujano de otra generación, les enseña a sus colegas más jóvenes a trabajar como lo hacían en, textual, la “Edad de Piedra”.

En *Black Mirror* no hay Edad de Piedra. No hay posibilidad de dar marcha atrás. Todo ya está en funcionamiento. Los ‘*what if*’ que tan bien maneja Charlie Brooker son el de-

tonante para hablar de lo horrible que somos los seres humanos. Las nuevas tecnologías que aparecen en *Black Mirror* son circunstanciales. En esta distopía no-tan-distópica lo importante son las personas, sus hábitos, sus responsabilidades y sus decisiones. Con naturalidad, cada capítulo de *Black Mirror* crea un entorno en el que la tecnología no es la protagonista sino el contexto. *Black Mirror* no odia la tecnología. Los villanos de esta fábula contemporánea somos nosotros, los seres humanos.

4. A través del espejo y lo que *Black Mirror* encontró ahí

“¿Qué forma de proverbio prefieres: mejor tarde que nunca, o mejor nunca que tarde”.
Lewis Carroll, Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas, 1865.

Como mencionamos anteriormente, *Black Mirror* estrenó, en sus primeras temporadas, un total de trece capítulos (dos temporadas de tres episodios, una tercera de seis, y un especial navideño). A continuación, analizaremos los que creemos capítulos esenciales para descubrir qué hay detrás del espejo negro y entender, quizás, la forma en que podemos librarnos de esto.

The National Anthem

“El himno nacional” fue la carta de presentación de *Black Mirror*, el primer episodio que salió al aire. En este relato, la princesa británica Susannah es secuestrada, y la única condición que pone su raptor para liberarla, es la retransmisión en directo del acto sexual entre el Primer Ministro y un cerdo.

Cuando los medios de comunicación tradicionales están influenciados por el poder de turno, las redes sociales se transforman en potenciales canales de comunicación para las “otras voces”, las “otras verdades”. Entonces, lo que ocurre en este capítulo de *Black Mirror* es una revolución post-postmoderna que ni el mismísimo *Anonymous* se hubiera atrevido a llevar adelante.

La presión mediática, instantánea y en tiempo real, hacen que la situación se vaya rápidamente de las manos. Y a la realeza no le queda otra que aceptar el reto. Sin embargo, el acento no está puesto sobre el acto revolucionario en sí, sino en la crítica que Charlie Brooker (autor de *Black Mirror*) hace de la sociedad.

En el final del capítulo, descubrimos cómo la princesa es liberada minutos antes que todo ocurra. Lamentablemente, el mundo entero está viendo la transmisión en vivo, con sus ojos pegados en la(s) pantalla(s) y la princesa camina por las calles vacías de Londres sin que nadie lo note.

Black Mirror, en su segunda temporada, volverá a tratar el tema de la política y las redes sociales proponiendo en *The Waldo Moment* un dibujo animado, un personaje de ficción, que logra ganar las elecciones (un par de años antes que suceda la llegada –real- de Donal Trump a la Casa Blanca).

15 Million Merits

Este capítulo sucede en un realidad alternativa. En una sociedad donde el proletariado cumple su lamentable rutina sin ver la luz del sol. Como en una *Metrópolis* del nuevo milenio, los hombres y mujeres que habitan este mundo de *Black Mirror* tienen el deber de andar en bicicletas fijas para generar la energía necesaria para que el planeta (al menos su planeta) no se apague.

A cambio de esta tarea, reciben méritos (¿dinero digital?) que utilizan para hacer su días “más bellos”. Con estos puntos, pueden comprar pasta dental, alimentos “más sanos” o bien pueden personalizar sus avatares digitales (casi como si se hubiera hecho realidad el videojuego de simulación social y estrategia *The Sims*).

Se trata de una sociedad hiper mediatizada donde todo, absolutamente todo, es una pantalla y la sensación de agobio es constante (tanto en los protagonistas como en los espectadores de este capítulo). Es un claro juego de espejos donde el público de *Black Mirror* contempla su propia realidad representada por un mundo –no tan lejano– de ficción.

En esa misma pantalla, habita su única esperanza: para salir de la situación de esclavitud a los trabajadores se les permite participar en un programa de televisión al estilo *The X-Factor*, un gran show de talentos en el que se les permite demostrar que cuentan con una habilidad especial por la que merecen ser eximidos de volver a la bicicleta. El único inconveniente es que el *golden ticket* que les otorga el pase a los *castings* del programa vale esos quince millones de méritos del título.

La eterna promesa de la realidad virtual donde un “yo virtual” vale más que un “yo real” y en donde no existe escapatoria, posibilidad real de liberación. Porque el talentoso también seguirá pedaleando –aunque en otro tipo de bicicleta– para que la cadena de producción no se rompa. Se ofrece una ilusión de libertad, más no la libertad en sí misma.

En el último plano del capítulo, el protagonista logra alcanzar el “éxito” y lo vemos en una nueva habitación, más amplia que la que habitaba al comienzo del relato. Está mirando por lo que parece ser una ventana, hacia el exterior, donde una amplia selva verde inunda el paisaje. Pero, nuevamente, nos preguntamos: ¿acaso esa ventana será real o será una nueva pantalla?

¿Cuánto tiempo falta para que habitemos una realidad como la que plantea este capítulo de *Black Mirror*? Un mundo del futuro pero un futuro muy presente.

Nosedive

Nosedive eleva la apuesta, presentando un nuevo futuro posible en donde las redes sociales han permeado en todos y cada uno de los aspectos de la vida. En este mundo moderno todos son calificados por sus publicaciones y su forma de interactuar con la gente. Gracias a un implante visual, cada habitante de *Nosedive* puede ver la calificación de quienes los rodean (y elegir si interactuar, o no, con ellos). En esta sociedad, los que tienen mayor puntuación están en la cima de la pirámide social, son admirados y envidiados, y por el contrario, aquellos con peores puntuaciones son renegados, los desprecian, desconfían de ellos como si se tratara de delincuentes, son la escoria de las sociedad.

Además, estas calificaciones no sólo influyen en la manera en que otras personas los perciben, también determina los lugares donde pueden vivir, sus sitios de trabajo, si se les

permite o no hacer un viaje, el tipo de auto que pueden manejar... Todo en la vida de los habitantes de *Nosedive* gira en torno a su clasificación.

Thomas Hobbes, uno de los filósofos más importantes del siglo XVII, describe, en su libro *Leviathan*, la razón del surgimiento del Estado. Según Hobbes, la humanidad decide construir el Estado para huir del constante caos del “estado de naturaleza”, ese mundo en donde cada individuo se valía por sí mismo. El Estado, entonces, nació como un órgano regulador para mantener el orden, brindar protección y hacer cumplir las leyes imprescindibles para el desarrollo pacífico de la sociedad.

En *Nosedive*, todos los humanos actúan como animales amaestrados. Son obligados a mantener una falsa cortesía para evitar ser mal calificados. Participan voluntariamente en sus propios procesos de opresión. Modelan sus vidas alrededor de una estructura artificial que se encarga de determinar el valor de cada humano a través de sus actos superficiales. Es allí, donde aparece la crítica. De repente, Lacie, la protagonista, a través de una serie de hechos nada fortuitos, comienza a perder puntaje. Y ya no hay marcha atrás. La sociedad la empuja a convertirse en una paria más. Lacie, que estuvo a punto de obtener un puntaje perfecto, que toda su vida la dedicó a llegar a las cinco estrellas, ahora relegada a un puntaje en negativo, descubre que fuera de la caverna está la verdadera luz. Al final del episodio, a pesar de ser prisionera, Lacie insulta al hombre de la celda de enfrente. Él hace lo mismo. Ambos, libres de la influencia social, encuentran ese momento donde pueden actuar como quieran, donde pueden revelar su verdadero ser.

Como todo en *Black Mirror* es un espejo constante, para completar la paradoja y subrayar la moraleja, el equipo de comunicación de Netflix creó una aplicación donde los espectadores –de nuestro humano, real y presente planeta– podían analizar sus interacción en las redes sociales (*Facebook*, *Instagram* y *Twitter*) y obtener el puntaje que poseerían si vivieran en *Nosedive*. Un claro ejemplo de cómo actúa la narrativa transmedia explicada anteriormente.

San Junípero

La historia de este capítulo inicia en San Junípero, en el año 1987. San Junípero es una pequeña y agradable ciudad costera de California a la que llega Yorkie, una tímida joven que se enamora del lugar y de una de sus habitantes, Kelly, una linda y extrovertida chica afroamericana. Pero esta historia de amor está atravesada por el prejuicio y las chicas no vuelven a verse. En algún momento de la trama, Yorkie vuelve preguntando por Kelly y le dicen que la busque “en otra época”.

Entonces, el argumento comienza a complejizarse. Y Yorkie viaja por el tiempo buscando a Kelly para reconquistarla (el trabajo de la dirección de arte y el diseño sonoro de este capítulo de *Black Mirror* son impecables). Finalmente, en el 2002 se reencuentran y la verdad sale a la luz. Kelly le confiesa que, en “la vida real”, su cuerpo está agonizando.

Como si se tratara de una muñeca rusa, el relato finalmente descubre el mundo real: es el año 2040 y San Junípero es una ciudad de fantasía, una realidad simulada en la que viven las consciencias de las personas ya fallecidas o que están en sus últimos días de vida. Allí pasa sus días Yorkie, quien había quedado parapléjica tras un accidente sucedido 40 años atrás, al huir en coche muy afectada tras ser rechazada por sus padres debido a su sexualidad.

Finalmente, Kelly y Yorkie, deciden juntas “trasladarse” a San Junípero para siempre. En San Junípero hay esperanza. En San Junípero hay un final feliz. Sus protagonistas tienen la opción de encontrar la felicidad en el simulacro, lo que podría suponer el primer *happy ending* legítimo de *Black Mirror*... si no fuera por la abrasiva y perturbadora última secuencia: un montaje paralelo entre el regreso de las chicas a San Junípero y la instalación de dos nuevos enlaces en un gigantesco servidor de la empresa de sistemas TCKR, al ritmo de “Heaven Is a Place on Earth”, gran *hit* de los 80, interpretado por Belinda Carlisle. Queda la duda queda planteada: ¿será que Yorkie se queda con su propia versión de Kelly, algo así como un “fantasma” o un código hecho para que la protagonista tenga su propia versión del paraíso? Al menos en la ficción, las chicas bailan, sonrientes, y guapas, para siempre.

5. El horror de los espejos. Conclusiones

“Hoy, al cabo de tantos y perplejos
años de errar bajo la varia luna,
me pregunto qué azar de la fortuna
hizo que yo temiera los espejos.
(...)”

Nos acecha el cristal...”
Los espejos, Jorge Luis Borges.

El espejo es un símbolo que, por sus múltiples posibilidades de sentido, tiene un gran valor en todo el ámbito de la cultura universal. Funcionan como espejo el agua, cualquier superficie bruñida, la mirada, el sueño, el pensamiento, el lenguaje, la literatura, el cine y la televisión.

En la superficie del cristal el objeto es nuevamente presentado por la imagen que la reflexión devuelve. El reflejo es un modelo de lo real, cuya inmaterialidad lo dota de una irrealidad constitutiva. El espejo es el símbolo por excelencia de la representación de la realidad. Esta representación es fiel sólo en apariencia pues ofrece una imagen idéntica pero invertida, mostrando una suerte de revés de la historia.

¿Será por eso que Borges le temía tanto a los espejos?

Están ahí, delante nuestro. Tiranos. Representando nuestra peor versión. Una copia exacta pero en negativo. Una especie de *Upside Down*, donde nosotros somos nuestro propio *Demogorgon*. Si Borges hubiera visto *Black Mirror* se haría un festín. O quizás moriría de miedo. Porque la serie británica camina, transcurre, justo en el borde filosófico del espejo, mostrándonos que esa oscura realidad, que el contexto de sus ficciones, de sus capítulos, nos rodea hace rato.

Como espectadores, ¿somos capaces de ver más allá de lo evidente? ¿Tenemos la capacidad de de-construir activamente el relato propuesto por Charlie Brooker? ¿O simplemente nos detenemos frente al espejo negro como si se tratara de un espejo ordinario, un espejo de todos los días, donde apenas maquillamos nuestra realidad para transcurrir en la rutina?

En este aspecto, la propuesta de *Black Mirror* es donde se muestra más inocente, ya que, producto de la cultura Millennial, producto de la cultura de consumo contemporánea, cae en su propia trampa.

El espectador de *Black Mirror* es un habitante más del universo diegético que propone la serie. Un espectador que agobiado por el mundo que lo rodea, se aísla en la soledad de sus dispositivos de entretenimiento, y religiosamente, se deja arrastrar hasta la pantalla negra de la que habla el título. San Junípero, entonces, es esa realidad de ficción, en donde como espectadores nos transformamos en las protagonistas que huyen de su triste realidad en busca de un paraíso de fantasía.

La narrativa transmedia, las multitareas, las redes sociales, entonces, se transforman en dispositivos por los cuales todos los habitantes de este planeta ya vivimos en un capítulo de *Black Mirror* hace tiempo. Y, como en un cuento de Cortázar, o en una poesía de Borges, será imposible salir de este eterno laberinto.

Noviembre de 2017. El cursor se detiene en el último carácter escrito. Y titila. Entonces, navega hasta el ícono de la manzana. ¿Desea guardar los últimos cambios? Acepto. La música del piano se detiene. Se cierran las últimas ventanas. Y la pantalla, poco a poco, va volviéndose negra. Entonces veo mi propio reflejo en el espejo negro. Poderosas ojeras producto de las últimas horas que pasé frente a la computadora. En el reflejo, también está la ventana. Y los rayos del sol del mediodía. Bostezo. Agarro las llaves. Y salgo. Porque afuera, en la calle, no hay espejos a los que temerles. Porque afuera, en la vida real, todavía hoy, puedo estar desconectado.

Referencias Bibliográficas

- Avolio, M. (2016). *El lado oscuro de Black Mirror*. Agencia Télam. Disponible en <http://www.telam.com.ar/notas/201608/159256-serie-black-mirror-netflix.html>
- Brooker, C. (2011). The Dark Side of Our Gadget Addiction. *The Guardian*. Disponible en <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>
- Gardner, H. y Davies, K. (2014). *La Generación App*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Bibliografía

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Martínez-Lucena, J. y Barrycoea, J. (2017). *Black Mirror: Porvenir y tecnología*. Universitat Oberta de Catalunya.

Abstract: The purpose of this paper is to analyse the innovation and the social criticism that make the British series *Black Mirror*, installing the idea of misuse that contemporary society make of new technologies. Moreover, the proposal is to analyse the representation that makes this serie of technological developments around the image (social networks, virtual reality, among others).

Keywords: Back Mirror - representation - technological development.

Resumo: O objetivo deste texto é analisar a inovação e a crítica social da série britânica *Black Mirror*, instalando a ideia de uso indevido da sociedade contemporânea faz de novas tecnologias. Além disso, uma leitura de como a representação que faz esta série de desenvolvimentos tecnológicos em torno da imagem será proposta (redes sociais, realidade virtual, entre outros).

Palavras chave: *Black Mirror* - representación - desarrollo tecnológico.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
