



## La sociedad de las pantallas en *Black Mirror*: explorando el papel e impacto de las pantallas en una sociedad tecnológica distópica

Laura López Martín<sup>1</sup>

Recibido: 27 de junio de 2023 / Aceptado: 30 de septiembre de 2023

**Resumen.** La digitalización de las comunicaciones sociales y personales desarrollada en las últimas décadas nos han situado ante un terreno desconocido que progresa con una rapidez inédita hasta el momento. La serie de televisión *Black Mirror* permite reflexionar sobre las repercusiones que esta transformación tecnológica tiene para la sociedad y las relaciones personales. Mediante el análisis textual y de contenido de las 5 temporadas emitidas hasta el momento, podemos establecer los patrones más comunes que han sido representados en la serie, reflejando la transformación de una sociedad agrupada en torno a la pantalla televisiva a una sociedad que utiliza pantallas individuales como herramienta de control y acceso a relaciones personales y sociales.

**Palabras clave:** *Black Mirror*, distopía, pantalla, sociedad, televisión, metaverso.

### [en] Screen Society in *Black Mirror*: Exploring the Role and Impact of Screens in a Dystopian Technological Society

**Abstract.** The digitisation of social and personal communications over the last few decades has brought us into an unknown terrain that is progressing at an unprecedented speed. The television series *Black Mirror* allows us to reflect on the repercussions of this technological transformation on society and personal relationships. Through textual and content analysis of the 5 seasons broadcast so far, we can establish the most common patterns that have been represented in the series, reflecting the transformation from a society grouped around the television screen to a society that uses individual screens as a tool for control and access to personal and social relationships.

**Keywords:** *Black Mirror*, dystopia, screen, society, television, metaverse.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Resultados y discusión. 2.1. La televisión. 2.2. El metaverso: realidad virtual, inteligencia artificial y *biohacking*. 3. Conclusión. Bibliografía.

**Cómo citar:** López Martín, L. (2023). La sociedad de las pantallas en *Black Mirror*: explorando el papel e impacto de las pantallas en una sociedad tecnológica distópica, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* 23(3), 291-306. <https://dx.doi.org/10.5209/arab.89125>

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos (España)  
E-mail: [laura.lopez@urjc.es](mailto:laura.lopez@urjc.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1532-5134>

Vivimos rodeados de pantallas. En casas, en calles, en trabajos, en metros, en aviones, en bares, en tiendas, en centros comerciales. Las pantallas forman una parte indispensable de nuestra vida cotidiana. No podemos vivir sin ellas. No podemos trabajar sin ellas. No podemos viajar sin ellas. (Márquez, 2015)

## 1. Introducción

La aceleración de la transformación tecnológica de los últimos 30 años en la sociedad occidental no es comparable a ninguna de las ocurridas en otros momentos de la historia (Scolari, 2022:2). El elemento central a partir del cual interactuamos con la tecnología es la pantalla, que tiene un importante potencial para afectar a las interacciones interpersonales (Park, 2017:1) y que se han integrado en la mayoría de los aspectos de la vida diaria: la comunicación, el entretenimiento, la enseñanza, el trabajo o la salud. Sin embargo, esos cambios ¿a dónde nos llevan como sociedad? ¿son realmente positivos para nosotros? y, si la tecnología fuera adictiva, ¿cuáles serían sus efectos secundarios? Estas preguntas son las que se planteó el creador de la serie *Black Mirror* (*Black Mirror*, Zeppotron/House of Tomorrow, 2011-2023), Charlie Brooker (2011), una de las series más aclamadas de los últimos años por su reflexión sobre la tecnología y la sociedad, representada en sus cinco primeras temporadas. Según el autor, el título hace referencia al “espejo oscuro”, la pantalla apagada que se puede observar en cualquier pared, en la palma de cada mano y en cada escritorio. Trata problemas de la sociedad contemporánea actual, permanentemente conectada.

Creada por Brooker para la cadena británica Chanel 4 en sus dos primera temporadas (2011-2013) y para Netflix posteriormente (2014-2023), la serie está inspirada en la creada por Rod Serling *En los límites de la realidad* (*The Twilight Zone*, CBS Productions, 1959-1964). Pese al carácter serial, todos los capítulos son independientes y autoconclusivos, es decir, mantienen un formato de antología (Cascajosa y Vega, 2017), con una duración que oscila entre los 45 y los 90 minutos.

Difícilmente categorizable en un único género ya que incorpora distopía, drama, thriller o suspense, entre otros, la serie puede ser considerada dentro de los parámetros de la ciencia ficción descritos por King en el que la realidad es cuestionada y se pierde una perspectiva histórica clara, mezclando detalles de períodos diferentes. El género de ciencia ficción permite abrir múltiples espacios, dimensiones y fronteras que redefinen la esfera humana al tiempo que une las visiones científicas con la posible evolución de la sociedad. Según King (2000:7) “al imaginar el futuro (o bien una alternativa del pasado o del momento presente) las películas de ciencia ficción pueden ser vistas en cierto sentido como una medida de las esperanzas y miedos de las culturas en las que las películas son producidas y consumidas”.

Uno de los patrones definitorios de la ciencia ficción se basa en la oposición entre los humanos y el producto de la ciencia o la tecnología. Esta oposición se hace patente en la práctica totalidad de los capítulos de la serie, en la que se muestra una oposición entre la pantalla y los seres humanos: a través de ellas otros ejercen control sobre nuestros deseos, oportunidades, opiniones, etc. Como distopía muestra ficciones futuristas que proyectan las posibles consecuencias de nuestros comportamientos

actuales y alerta de los peligros de cualquier tipo de mundo perfecto, de las utopías fallidas, al tiempo que se muestra una pérdida de fe en el progreso y los avances científicos (King, 2001: 9-15).

En el amplio abanico de opciones que se establecen entre los usos, las repercusiones beneficiosas y los problemas generados por estas tecnologías, el futuro se presenta como un horizonte incierto en el que el ser humano se debate ante múltiples teorías apocalípticas que sirven de base a relatos distópicos. La incorporación de la inteligencia artificial parece sumar un nuevo elemento desestabilizador al futuro inmediato<sup>2</sup> debido al uso que se le pueda dar a la tecnología o a los efectos inesperados que pueda provocar en sistemas democráticos, en el mercado laboral o en las relaciones humanas. Además, la aplicación de realidades artificiales y aumentadas desdibujan el límite entre lo real y lo ficticio.

La digitalización de los medios de comunicación ha supuesto su integración en un único sistema de discursos accesibles a través de pantallas generalmente interactivas, que han transformado el mensaje y determinado el carácter de la comunicación configurándose, además, como una herramienta de extensión del poder de los gobiernos y las empresas a través de las tecnologías de identificación y la pérdida de privacidad que señalan autores como Manuel Castells (2009:187-189). Por este motivo, no es extraño encontrar películas y series televisivas en las que las pantallas se representan como un elemento central del control gubernamental y/o como dispositivos que intervienen en la manipulación de la sociedad.

Algunos ejemplos de estas películas son *1984* (*Nineteen Eighty-Four*; Michael Radford, 1984) en las que las pantallas colectivas, *telescreens*, son utilizadas como símbolo de vigilancia y control; *Fahrenheit 451* (*Fahrenheit 451*, François Truffaut, 1966), en el que la información se controla a través de pantallas gigantes; o *V de Vendetta* (*V for Vendetta*, James McTeigue, 2006) en el que las pantallas colectivas se utilizan para controlar a las masas.

Aunque en menor medida también es posible encontrar películas en las que la tecnología aporta elementos positivos como *Minority report* (*Minority report*, Steven Spielberg, 2002) donde ayudan a predecir crímenes o *Her* (*Her*, Spike Jonze, 2013) en la que un dispositivo con una pantalla como interfaz y conectado a una inteligencia artificial sirve para llenar la soledad de los personajes. Incluso en *V de Vendetta*, además de servir para controlar a las masas, son utilizadas para despertar la conciencia de la población y dar esperanza.

En cuanto a la televisión, además de la ya citada *En los límites de la realidad*, algunas series televisivas distópicas más recientes como *El cuento de la criada* (*The Handmaid's Tale*, Daniel Wilson Productions, Inc./The Littlefield Company/ White Oak Pictures/ MGM Television, 2019-2022) o *Mr. Robot* (*Mr. Robot*, Universal Cable Production, 2015-2019) también incorporan pantallas que tienen un papel relevante como elemento de vigilancia y control. La serie oscila entre las teorías del transhumanismo, basada en la idea de la transformación de la condición humana mediante la tecnología para mejorar la longevidad y el bienestar, y el posthumanis-

<sup>2</sup> En mayo de 2023, Sam Altman, director ejecutivo de la *start-up* OpenAI, urgió al Senado de EE.UU. a regular el uso y el creciente poder de la tecnología de inteligencia artificial por suponer un “riesgo de extinción” por su enorme potencial de ser dañino (Kang, 2023). Un par de meses antes, cerca de un millar de expertos en inteligencia artificial pidieron una moratoria en el desarrollo de esta tecnología para poder evaluar sus posibles consecuencias y establecer una regulación adecuada.

mo, más crítico con el impacto que pueda tener la tecnología en la humanidad y sus posibles efectos negativos.

El objetivo específico de este trabajo es analizar la representación de las pantallas en la serie televisiva *Black Mirror*, especialmente las colectivas. Analizar la representación de las pantallas en esta serie televisiva permite reflexionar sobre los cambios que las tecnologías de la comunicación han producido en la sociedad, la cultura, la economía o la política y sobre los que puedan plantearse en el futuro. En la serie, las pantallas escapan de su soporte físico para ser implantadas e integradas como un elemento propio del ser humano manteniendo, en ocasiones, características muy similares a las pantallas tradicionales: pueden mostrar contenidos propios y ajenos y pueden ser compartidas colectivamente.

En el uso que se da a las pantallas a lo largo de la serie quedan diluidas las diferencias entre lo público y lo privado tanto en lo que respecta a los contenidos, como a las pantallas y a los espacios en los que esos contenidos son consumidos.

Los usuarios además de consumir información la pueden generar, de manera que los contenidos generados, incluso privados, pueden hacerse públicos desdibujando los límites entre estas esferas. Con respecto a las pantallas, la proliferación de dispositivos móviles provoca que el mismo contenido se pueda consumir de manera simultánea en dispositivos individuales y que el espacio para ese consumo pueda ser tanto público como privado. “La pantalla se convierte así en la forma paradigmática de interfaz, el lugar de unión y separación, que representa tanto la manifestación real como simbólica del ciberespacio como límite: lo que está en medio” afectando también al mensaje y convirtiéndose en transmisora de significados ideológicos (Radovanović, 2018:108-109). La pantalla se convierte en el lugar al que las personas pueden mirar y desde donde, a través de ella y simultáneamente, pueden ser mirados.

Al mismo tiempo, “las actividades que antes se realizaban en el espacio público ahora pueden realizarse en el espacio privado gracias a las tecnologías y los medios de comunicación” (Park, 2017:4), reduciendo las oportunidades de conocer e interactuar con otras personas cara a cara, estableciendo situaciones de soledad y procesos de alienación.

Diferentes experiencias “han demostrado que el contenido de las películas puede condicionar, e incluso modificar, la percepción de un grupo de muestra en relación con una determinada realidad” (Alfeo, 2007:168,). Incluso para Slavoj Žižek (1989, citado por Blanco-Herrero y Rodríguez-Contreras, 2019: 1) “la ficción es la mejor manera de observar el mundo en el que vivimos, porque examinarlo directamente podría ser inconcebible y traumático”, es decir, la ficción facilita el análisis de la realidad y su contemplación influye en los espectadores.

La digitación de los medios de comunicación ha supuesto un cambio exponencial en todos los aspectos de la vida actual, desde las relaciones personales a la educación, pasando por la política o el entretenimiento. Según la Teoría del Medio descrita por Meyrowitz, “los cambios en los medios han influido en los modos de pensar, los patrones de las organizaciones sociales, las diferencias de estatus, los sistemas de valores, la memoria colectiva e incluso en el diseño físico de los entornos construidos” (Meyrowitz, 2010:53, citado por Scolari, 2022:16) ya que los medios electrónicos afectan al comportamiento social, no solo mediante el contenido de sus mensajes, sino porque reorganizan los entornos sociales en los que la gente interactúa.

Por otro lado, las pantallas, los medios representados y las consecuencias de su incorporación en la sociedad han ido evolucionando desde la creación de la serie, en 2011, pasando de una sociedad en red a una sociedad integrada en el Metaverso. La

Sociedad Red definida por Manuel Castells plantea que el desarrollo de la tecnología genera nuevas formas de interacción social, política, económica y cultural afectando a todos los ámbitos de la vida. Internet implicó un cambio en la comunicación global que afectó a los contenidos, los canales de distribución, los formatos y la interacción con la audiencia y entre ella. Se ha pasado a priorizar las formas de intercambio directas y personalizadas utilizando las pantallas como interfaz principal de esa comunicación, eliminando las barreras espaciales y temporales, permitiendo que los usuarios se comuniquen en cualquier momento y lugar, sin interacciones cara a cara (Park, 2017: 3). El Metaverso supone un paso más, “un entorno en línea descentralizado, persistente e inmersivo, en el que los usuarios son representados por avatares que pueden participar social y económicamente entre ellos de una manera creativa y colaborativa en espacios virtuales desvinculados del mundo real físico” (G. D. Ritterbusch, M. R. Teichmann 2023: 12373). En el Metaverso las pantallas no necesitan un soporte físico, el usuario queda integrado en la imagen y la imagen proyectada, otrora en una pantalla, pasa a conformar la realidad en la que habita el usuario. De manera similar a lo que sucedía en *La rosa púrpura del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*, Woody Allen, 1985) la pantalla bidimensional se transforma en espacio tridimensional en el que desaparece la distinción entre la realidad y el mundo virtual, los personajes traspasan la pantalla para convertirse en seres digitales. Sin embargo, la organización social en el Metaverso está mediada y gobernada por algoritmos que utilizan los datos personales y los registros biológicos de los usuarios para intervenir en sus interacciones sociales generando importantes problemas éticos (Bibri, 2023).

Considerada como una serie distópica, *Black Mirror* se apoya en los códigos del género de ciencia ficción para enfrentar al espectador con una posible sociedad mediada por la tecnología y en la que las pantallas dominan tanto el espacio público como el privado. Desde la academia la serie televisiva ha sido analizada en algunos de sus capítulos más controvertidos (Martínez-Lucena y Barraycoa, 2017; Díaz Gandasegui, 2014; Radovanović, 2018) de manera independiente, así como de manera global a partir de un estudio cuantitativo que ofrece un interesante recuento sobre las tecnologías que han sido representadas con mayor frecuencia y su relación con las tecnologías actuales. Según este estudio de Blanco-Herrero y Rodríguez-Contreras (2019), las tecnologías más relevantes serían los smartphones o tabletas, los ordenadores y el biohacking o implantes tecnológicos en humanos. Este análisis, sin embargo, no refleja la importancia o uso que se le da a estas tecnologías o su relevancia para la sociedad en la que se muestran.

El presente trabajo pretende contribuir al estudio de la representación de las pantallas, de las tecnologías que hacen uso de estas y su repercusión en la sociedad que se muestra. Para el análisis de la serie se han revisado las cinco primeras temporadas compuestas por un total de 22 capítulos cuyos datos de producción han sido recogidos en la Tabla 1, señalando la principal tecnología de la que se hace uso en cada uno de ellos. Con el objetivo de categorizar el tipo de pantallas que aparecen en cada capítulo y la utilización que hacen de ella los personajes se ha realizado un análisis textual y de contenido utilizando como modelo la Tabla 2. El análisis se ha realizado teniendo en cuenta tanto lo que se dice y ve –los mensajes transmitidos–, como el contexto social en el que se recibe esa experiencia de comunicación tratando de detectar las implicaciones sociales del uso del medio –siguiendo las ideas planteadas por Meyrowitz en la Teoría del Medio– con el objetivo de identificar las representaciones más recurrentes y los patrones establecidos.

| Temp.    | Cap. | Título   | Dirección        | Emisión   | Duración | Medio / tecnología                         |
|----------|------|--|------------------|-----------|----------|--|
| 1        | 1    | The National Anthem<br><i>El himno nacional</i>      | Otto Bathurst    | Dic. 2011 | 44min    | Televisión                                 |
|          | 2    | 15 Million Merits<br><i>15 millones de méritos</i>   | Euros Lyn        |           | 1h 2min  | Televisión                                 |
|          | 3    | The Entire History of You<br><i>Toda tu historia</i> | Brian Welsh      |           | 49min    | Pantalla implantada                        |
| 2        | 1    | Be Right Back<br><i>Vuelvo enseñuida</i>             | Owen Harris      | Feb. 2013 | 49min    | Redes sociales / realidad virtual          |
|          | 2    | White Bear<br><i>Oso blanco</i>                      | Carl Tibbetts    |           | 42min    | Redes sociales / televisión                |
|          | 3    | The Waldo Moment<br><i>El momento Waldo</i>          | Brynn Higgins    |           | 43min    | Televisión                                 |
| Especial |      | White Christmas<br><i>Blanca Navidad</i>             | Carl Tibbetts    | Dic. 2014 | 1h 12min | Realidad virtual                           |
| 3        | 1    | Nosedive<br><i>Caída en picada</i>                   | Joe Wright       | Oct. 2016 | 1h 3min  | Redes sociales                             |
|          | 2    | Playtest<br><i>Playtesting</i>                       | Dan Trachtenberg |           | 57min    | Realidad virtual / videojuegos             |
|          | 3    | Shut Up and Dance<br><i>Cállate y baila</i>          | James Watkins    |           | 52min    | Internet / teléfono móvil                  |
|          | 4    | San Junipero<br><i>San Junipero</i>                  | Owen Harris      |           | 1h 1min  | Realidad virtual                           |
|          | 5    | Men Against Fire<br><i>La ciencia de matar</i>       | Jakob Verbruggen |           | 1h       | Pantalla implantada / armamento militar    |
|          | 6    | Hated in the Nation<br><i>Odio nacional</i>          | James Hawes      |           | 1h 29min | Redes sociales / armamento                 |
| 4        | 1    | USS Callister<br><i>USS Callister</i>                | Toby Haynes      | Dic. 2017 | 1h 17min | Realidad virtual / videojuegos             |
|          | 2    | Arkangel<br><i>Arkangel</i>                          | Jodie Foster     |           | 52min    | Implante cerebral / control parental       |
|          | 3    | Crocodile<br><i>Cocodrilo</i>                        | John Hillcoat    |           | 59min    | Implante cerebral / Vigilancia             |
|          | 4    | Hang the DJ<br><i>Hang the DJ</i>                    | Tim Van Patten   |           | 52min    | Inteligencia artificial / realidad virtual |
|          | 5    | Metalhead<br><i>Cabeza de metal</i>                  | David Slade      |           | 41min    | Armamento militar/ biohacking              |
|          | 6    | Black Museum<br><i>Black Museum</i>                  | Colm McCarthy    |           | 1h 9min  | Tranferencia de consciencia                |

| Temp.                    | Cap. | Título  | Dirección     | Emisión   | Duración | Medio / tecnología                      |
|--------------------------|------|---|---------------|-----------|----------|---|
| Largometraje interactivo |      | Bandersnatch<br><i>Bandersnatch</i>                             | David Slade   | Dic. 2018 | 1h 30min | Videojuego / realidad virtual           |
| 5                        | 1    | Striking Vipers<br><i>Striking Vipers</i>                       | Owen Harris   | Jun. 2019 | 1h 2min  | Realidad virtual                        |
|                          | 2    | Smithereens<br><i>Añicos</i>                                    | James Hawes   |           | 1h 10min | Redes sociales                          |
|                          | 3    | Rachel, Jack and Ashley Too<br><i>Rachel, Jack y Ashley Too</i> | Anne Sewitsky |           | 1h 7min  | Inteligencia artificial / transferencia |

Tabla 1. Temporadas 1 a 5, *Black Mirror*. Datos de producción y principal tecnología mostrada [Fuente: elaboración propia].

| Item de análisis                           | Conceptos y categorías analizadas   |
|--|---|
| IDENTIFICACIÓN                             | <i>Título, temporada, número de capítulo</i>  |
| TIPO DE PANTALLA                           | <i>Qué pantalla. Televisión, teléfono móvil, tableta, monitor de ordenador, monitor conectado a cámara, otros (señalar cuál)</i>  |
| UBICACIÓN DE LA PANTALLA EN EL ENTORNO     | <i>Dónde se muestra. Espacio físico en el que es mostrado señalando si es un espacio público o privado y si el dispositivo está integrado.</i>  |
| PRESENTACIÓN DE LA PANTALLA                | <i>Cómo se presenta. Cómo es mostrado</i>   |
| QUÉ PERSONAJE LA UTILIZA                   | <i>Quién la utiliza. Por ejemplo, periodistas, policías, la esposa del primer ministro...</i>   |
| INTERACCIONES DE LOS PERSONAJES            | <i>Cómo se utiliza. Por ejemplo, los personajes no detectan la presencia o se aíslan para mirarlo.</i>  |
| RELACIONES SOCIALES / PERSONALES NEGATIVAS | <i>Cómo afecta a las relaciones personales y sociales con respecto a la privacidad, la identidad, la salud mental, la vida cotidiana, el control de otros sobre la persona, etc. Por ejemplo: adición a las redes, vigilancia excesiva, manipulación de la información, etc.</i>      |
| RELACIONES SOCIALES / PERSONALES POSITIVAS | <i>Cómo afecta a las relaciones personales y sociales con respecto a la privacidad, la identidad, la salud mental, la vida cotidiana, el control de otros sobre la persona, etc. Por ejemplo: ayuda a superar el duelo de la pérdida, permite generar relaciones de amistad, etc.</i> |
| OTRAS CUESTIONES PLANTEADAS                | <i>Temas relacionados como la creación de dilemas éticos, la intensificación del morbo o cuestiones no recogidas en las categorías anteriores.</i>  |

Tabla 2. Tabla de análisis. Conceptos y categorías de análisis por capítulo. [Fuente: elaboración propia].

Los datos recogidos para cada capítulo han incluido: el tipo de pantalla, la ubicación de la pantalla en el entorno, cómo se presenta la pantalla, qué personaje la utili-

za, qué interacciones se establecen con otros personajes, qué relaciones positivas y negativas se extraen de la presentación, uso y ubicación y qué temas relacionados aparecen permitiendo analizar el impacto en la sociedad y en los personajes.

## 2. Resultados y discusión

A lo largo de la serie se pueden observar diferentes tipos de pantallas integradas en la práctica totalidad de los espacios habitacionales: cocinas, dormitorios, aseos, salones, vehículos, espacios de ocio, calles y espacios de trabajo.

Teniendo en cuenta los temas y tecnologías más recurrentes podemos identificar los usos y patrones más comunes centrados alrededor de dos tecnologías que, como hemos indicado previamente, muestran la transformación de la sociedad en la última década desde una sociedad conformada alrededor de la televisión, como principal medio de comunicación, a una sociedad que camina, en esta distopía, hacia el meta-verso de la mano de la inteligencia artificial y la realidad virtual.

### 2.1. La televisión

[Television] is a medium of entertainment which permits millions of people to listen to the same joke at the same time, and yet remain lonesome. –T. S. Eliot (Park, 201, 3)

Durante las dos primeras temporadas de la serie, emitidas en 2011 y 2013 respectivamente, la televisión tiene un papel principal en la trama de los capítulos apareciendo representada como medio de comunicación y como monitor o aparato de visión. Se utiliza la televisión para reflexionar sobre sí misma, sobre las dinámicas de producción y sobre su recepción.

Como pantalla se muestra vinculada al consumo de información en tiempo real apareciendo multitud de ellas tanto fijas privadas –monitores de televisión en casa y en espacios de trabajo–, como fijas en espacios públicos –pub, hospital, pantallas gigantes– conviviendo con pantallas móviles –ordenadores portátiles y teléfonos móviles– que posibilitan el consumo de esa información en cualquier espacio.

Las pantallas televisivas que aparecen en entornos públicos permiten su consumo de manera colectiva focalizando la atención del conjunto de los presentes. Por ejemplo, en *El himno nacional*, (*The National Anthem*, 01x1, Zeppotron, 2011) “toda la nación está atenta para comprobar cómo se desarrolla esta extraordinaria situación” de ver a su primer ministro realizando “un acto indecente en sus pantallas” reuniendo a los espectadores en espacios comunes alrededor de la pantalla televisiva como en la Imagen 1. La pantalla es utilizada como medio para que los espectadores compartan el morbo de observar actos que de otra manera estarían reservados al ámbito privado y que provocan cierto escarnio. De manera similar, la pantalla televisiva servirá para ridiculizar a los opositores políticos en *El momento Waldo* (*The Waldo Moment*, 02x3, Zeppotron, 2013) reuniendo físicamente a los espectadores a su alrededor. La contemplación de esos actos privados convierte a los espectadores, consumidores de televisión, en “mirones”<sup>3</sup>. Per-

<sup>3</sup> Mirones es la denominación que se les da en la serie (02x2) para poner de relieve el carácter *voyeur* de los usuarios televisivos.

sonas sin escrúpulos a la hora de mantener la mirada en la pantalla, aunque lo que aparezca sea un acto deleznable, escabroso o altamente violento. Por otro lado, como mirones utilizan las pantallas de sus dispositivos móviles para grabar todo lo que sucede ante ellos. Esta obsesión queda representada también en *Oso blanco* (*White Bear*, 02x2, Zeppotron, 2013) donde los ciudadanos registran con sus cámaras el sufrimiento de una mujer sometida a tortura para pagar sus deudas criminales –Imagen 2–. La grabación es alimentada por quienes imparten justicia cuya fórmula es alentar a los espectadores en el ensañamiento y su disfrute: “usen el zoom de la cámara, hagan fotografías, disfruten y ¡que comience el espectáculo!”. El sufrimiento registrado en la cámara y el señalamiento público son las líneas que caracterizan el comportamiento del público en este capítulo.



Imagen 1. La televisión tradicional mostrada en pantallas situadas en espacios públicos cuyos espectadores se concentran alrededor. [Fuente: fotograma del episodio 01X01]



Imagen 2. Los espectadores convertidos en “mirones” sin escrúpulos a la caza de imágenes a través de la pantalla de sus smartphones. En el fondo de la imagen un grupo numeroso de personas registra en sus móviles el supuesto asalto a un establecimiento.

[Fuente: fotograma del episodio 02x02]

Como medio de comunicación se pone de relieve la falta de escrúpulos de quienes crean la televisión, tanto por manipular la realidad, como por poner la búsqueda de la audiencia por encima de la ética. Así en *El himno nacional (The National Anthem, 01x1, Zeppotron, 2011)* una periodista practicará *sexting*<sup>4</sup> con el objetivo de obtener información privilegiada o se infiltrará en una operación policial para conseguir una exclusiva, en ambos casos utilizando la pantalla de su smartphone para establecer comunicación con un miembro del congreso y para comunicarse y retransmitir una intervención policial respectivamente. Además de los informativos, también se pone de relieve la parte más perversa de la industria del espectáculo y de los hábitos de consumo del medio, fascinado por las *celebrities* que aparecen en sus monitores y por programas de formatos *reallity* y *talent show* en los que el objetivo será mostrar las emociones, positivas y negativas, de los participantes cuyos sentimientos son incrementados por los comentarios ácidos, agresivos y directos de los jueces.

Como sucediera en *Network (Network, Sidney Lumet, 1976)* o *El show de Truman (The Truman Show, Peter Weir, 1998)* el elemento *voyeur* del morbo, el sufrimiento ajeno para aumentar la audiencia y la invasión de la privacidad a favor de la sociedad del entretenimiento son centrales en una sociedad para cuyos habitantes la única escapatoria es la fama y el sufrimiento televisado. En *15 millones de méritos (15 million merits, 01x2, Zeppotron, 2011)* prácticamente todas las superficies están cubiertas por pantallas y los humanos son reducidos a seres que pedalean delante de una pantalla para generar energía, mantener el sistema –similar a lo que sucedía en *Matrix (The Matrix, Hermanas Wachowski, 1999)* donde los humanos deben abastecer de energía a las máquinas– y, al mismo tiempo, ganar méritos utilizados como moneda. Los programas a los que pueden acceder están limitados al *show* pornográfico *WraithBabs –espectros– The hottest girls in the nastiest situations* –Las chicas más calientes en las situaciones más desagradables–, el *talent show Hot shot –Buenorro–*, el concurso *Botherguts* –literalmente, molestar-barrigas– donde gordos y obesos son humillados y a juegos en los que prima la violencia y cuyo objetivo es disparar o golpear a otros personajes.

El medio televisivo utiliza a los aspirantes del *talent* para alimentar el contenido del canal haciendo que renuncien a sus sueños y utilizando en beneficio propio sus aspiraciones para regocijo de un público acrítico y manipulable que consume las imágenes en pantallas que conforman las cuatro paredes de las celdas-dormitorio en las que habitan. Los espectadores solo se comunican con otros en el gimnasio o en el comedor y participan en el espectáculo televisivo mediante avatares.

El protagonista del capítulo, convertido en concursante denuncia la situación ante jueces y espectadores: “no veis personas aquí, es carnaza y cuanto más falsa es más os gusta porque la carnaza es lo único que funciona ya. La carnaza falsa es lo único que podemos tragar, bueno hay algo más: el dolor real y la maldad, eso también” (*15 million merits, 01x2, Zeppotron, 2011*).

La tiranía de la opinión pública, por un lado, y la facilidad para su manipulación a través del televisor, por otro, son temas que aparecen prácticamente en la totalidad de los capítulos de las dos primeras temporadas de la serie, exceptuando *Vuelvo enseguida (Be Right Back, 02x1, Zeppotron, 2013)*. Se pone de relieve el poder de la opinión

<sup>4</sup> Recibir o enviar mensajes de texto, imágenes, fotografías o vídeos que presentan un contenido sexual explícito mediante dispositivos electrónicos.

pública recogida por las televisiones para influir en las acciones y decisiones de los poderes políticos dando voz a los ciudadanos y, de manera simultánea, se representa el poder de las televisiones para influir en la percepción del público. Así, en *El momento Waldo* (*The Waldo Moment*, 02x3, Zeppotron, 2013) se señala el peligro de la trivialización de la política y de dar voz a personajes aparentemente inocentes, —como el dibujo animado de un oso—, en cuestiones relevantes para la sociedad —como las elecciones democráticas—, cuyo protagonismo y mensaje se ven incrementados mediante la televisión.

La relación de la televisión con la política es el tercer eje representado en la serie en relación con las pantallas y el medio televisivo. Gracias a la amplificación del mensaje y del personaje su repercusión en la vida social y política pasará a protagonizar las pantallas nacionales e internacionales y el espacio público, como puede verse en la Imagen 3. El personaje se ha convertido en una entidad política populista y global bajo los lemas Hope, Change, Believe —esperanza, cambiar, creer—.



Imagen 3. El espacio público queda invadido por multitud de pantallas que concentran un mismo mensaje político. [Fuente: fotograma del episodio 02x03]

La presencia de los monitores televisivos se difumina en las siguientes temporadas. De la misma manera que en la sociedad actual, la televisión pierde la hegemonía a favor de los dispositivos móviles que permiten el acceso a las redes sociales y a la realidad virtual.

## 2.2. *El metaverso: realidad virtual, inteligencia artificial y biohacking*

We come to see ourselves differently as we catch sight of our images in the mirror of the machine<sup>5</sup>. (Turkle, 1995)

La desaparición de las pantallas televisivas colectivas es sustituida por pantallas individuales que dan paso a un mundo virtual que se superpone al mundo real, ambos espacios también interactúan y se yuxtaponen.

Desde la primera temporada se representa la incorporación de implantes tecnológicos en los ojos de los personajes que funcionan a modo de pantalla. El primer sis-

<sup>5</sup> Llegamos a vernos a nosotros mismos de otra manera al contemplar nuestras imágenes en el espejo de la máquina.

tema implantado, reflejado en *Toda tu historia* (*The Entire History of You*, 01x3, Zeppotron, 2011) se compone de un dispositivo de grabación y reproducción, un “grano” implantado tras la oreja, que puede ser activado mediante control remoto y que puede ser conectado a los monitores de televisión tradicional para compartir el contenido de los videos. El sistema permite grabar y reproducir cualquier acción vivida, pero también permite borrar los recuerdos de manera selectiva e, incluso, implantar recuerdos falsos: permite generar una memoria a la carta. Al mismo tiempo, al estar registrado, posibilita el acceso a los recuerdos personales desde el exterior, compartidos de manera voluntaria, pero poniendo de relieve, al mismo tiempo, la pérdida de privacidad que podría suponer la extracción del dispositivo –que provocaría el borrado de los recuerdos del usuario– o su consulta como medio de control, personal o policial, y como medio de extorsión.

El control de estos dispositivos desde el exterior facilita, además, la manipulación sobre la percepción de la realidad de los personajes cuya consciencia puede ser alterada y/o transferida a dispositivos virtuales. Por ejemplo, en *Blanca Navidad* (*White Christmas*, 02x04, Zeppotron, 2013) la conciencia de los personajes puede ser duplicada y transferida a dispositivos digitales que permiten alterar la percepción del tiempo y el espacio de esos personajes desde el exterior. Esta alteración implica que el personaje habita en una realidad virtual mientras que su entorno puede ser controlado desde una pantalla. Con consecuencias aún más graves, la alteración de la conciencia es representada en *La ciencia de matar* (*Men Against Fire*, 03x5, House of Tomorrow, 2016) donde el implante, una máscara, anula los principales sentidos (visión, olfato y oído) con el objetivo de tener soldados más eficientes que perciban una realidad alternativa manipulada y creada por los mandos superiores, al tiempo que posibilita crear imágenes con información en tiempo real de la operación que se está llevando a cabo, facilitando la comunicación entre los soldados.

La incorporación de interfaces cerebrales, sustitutas de las pantallas, son representadas como elementos que permiten la manipulación emocional y de la memoria, la eliminación de los límites entre la realidad y ficción y la pérdida de la identidad. En *Playtesting* (*Playtest*, 03x2, House of Tomorrow, 2016) el sistema de realidad aumentada interactiva, ayudado de una inteligencia artificial, utiliza los propios recuerdos del usuario para provocar proyecciones mentales que le aterricen. Las graves consecuencias de este sistema sirven como crítica a la experimentación sin control de los grandes dirigentes del universo digital. Las proyecciones mentales creadas se adueñan del usuario sin posibilidad de detenerlas, sin posibilidad de apagarse como lo haría una pantalla física, pasan a formar parte de la mente del usuario.

En la serie, los dispositivos físicos implantados, conviven con las pantallas físicas tanto para proyectar y visualizar el contenido del dispositivo como para controlarlo. Al mismo tiempo, estas pantallas, como las de televisión previamente, conviven con la creación de clones digitales partir del ADN, como en *USS Callister* (*USS Callister*, 04x1, House of Tomorrow, 2017), y la transferencia de conciencia a dispositivos digitales que se observa en capítulos como *Rachel, Jack y Ashley también* (*Rachel, Jack and Ashley Too*, 05x3, House of Tomorrow, 2019). Clones que viven “una pesadilla eterna” (04x01) de la que no pueden escapar y que son representados mediante avatares virtuales, ya sea en forma de holograma que sufre un castigo permanente como en *Black Museum* (*Black Museum*, 04x6 House of Tomorrow, 2017) o de personajes de videojuegos como en *USS Callister*. La transferencia de conciencia, sin embargo, también es representado con cierto optimismo ante la posibilidad de vivir

eternamente de manera consciente en un dispositivo digital, en la nube, y en un mundo idílico como el de *San Junípero* (*San Junípero*, 03x4, House of Tomorrow, 2016) gracias a la “terapia de sumersión nostálgica”, aunque, como toda utopía, tampoco es totalmente perfecto.

La implantación de tecnología en los personajes afecta decisivamente a sus relaciones sociales y personales, especialmente cuando interviene la inteligencia artificial cuyos algoritmos no son neutrales. La mayor parte de las relaciones sociales mediadas por pantallas a lo largo de la serie, se realizan a través de diferentes redes sociales en las que los personajes pueden establecer relaciones personales, valorarse en tiempo real o encontrar información íntima de cualquier usuario. La usurpación de la identidad, incluso tras la muerte, como en *Ahora mismo vuelvo* pone en evidencia la necesidad de regular el derecho al olvido electrónico, pero también los contenidos que los usuarios suben a sus redes sociales con la intención de agradar y obtener una respuesta positiva.

Las redes sociales son representadas como una herramienta opresiva, “celdas de falsas sonrisas”, en las que los usuarios se comparan y miden “con personas que solo fingen que son felices” (*Caída en picado*, *Nosedive*, 03x01, House of Tomorrow, 2016). La falta de empatía, el encorsetamiento social o vivir para la aprobación de los demás son algunos de los problemas que quedan representados en capítulos como *Caída en picado*, en el que el implante permite, mediante reconocimiento facial, conocer la puntuación de cada individuo –Imagen 4– y otorgar una puntuación a través de la red social accesible en la pantalla del smartphone. El objetivo de la red social es mantener un tono políticamente correcto y siempre amable, endulzado como el color rosa pastel que inunda la mayor parte de la puesta en escena del capítulo. El quebrantamiento de esta simpatía impuesta puede suponer sufrir castigos sociales que implican la penalización de puntos en el ranking personal, una cuestión no menor teniendo en cuenta que la puntuación social marca los derechos de los individuos, como la restricción de acceso a productos y servicios.



Imagen 4. Los implantes de los personajes permiten, mediante reconocimiento facial, conocer el ranking que ocupa cada individuo en las redes sociales.

[Fuente: fotograma del episodio 03x01]

Las relaciones de pareja también son influidas y mediadas por plataformas sociales que imponen compañeros en función de algoritmos poco claros, como en *Cuelga al DJ* (Hang the DJ, 04x04, House of Tomorrow, 1997), que “obligan” a establecer relaciones personales durante el tiempo que marque la plataforma con independencia de las preferencias personales. Los dispositivos contemplan, también en este caso, eliminar de tu vida a las personas que no te resultan adecuadas mediante la opción de bloquearlas: desde el momento que se activa dejas de verlas y oír las como en *Blanca Navidad*.

El control social ejercido mediante los implantes queda también representado en el uso que padres y madres hacen de ellos y de los controles parentales. En *Arcangel* (*Arkangel*, 04x02, House of Tomorrow, 2017) bajo la falsa idea de proteger a los menores de aquello que pueda causarles molestias o desconcierto, como el ladrido de un perro, diferentes elementos aparecen difuminados a los ojos de la niña que lleva el implante y que puede ser monitorizado tanto mediante GPS –conociendo en todo momento el lugar en el que se encuentre–, como a través de las imágenes que han sido registradas por el dispositivo, accesibles para los progenitores a través de la pantalla de una tableta. Aislada de algunos elementos de su entorno no puede tener un aprendizaje progresivo y crítico.

La invasión de intimidad que supone esta vigilancia se muestra en contraposición a la facilidad de acceso por parte de esos mismos menores a contenido audiovisual pornográfico y altamente violento, contenido que no pueden procesar de la manera correcta al carecer del aprendizaje necesario que ha sido bloqueado por sus progenitores en un gesto de protección mal entendida.

El acceso a contenido pornográfico y pedófilo queda representado también en *Callate y baila* (*Shut up and dance*, 03x03, House of Tomorrow, 2016) donde la facilidad de acceso y consumo de pornografía pone en evidencia, además, el miedo a que las realidades privadas sean mostradas en público.

### 3. Conclusión

La digitalización de las comunicaciones personales ha sufrido una rápida transformación en la sociedad teniendo a las pantallas como elemento central de la misma, cuestión que es reflejada en la serie *Black Mirror* a través de una sociedad tecnológica distópica. La tecnología y su utilización plantea múltiples cuestiones éticas como la creación de información falsa, los abusos en la intimidad de las personas o las situaciones de soledad que generan.

*Black Mirror* refleja y reflexiona sobre la tecnología y la sociedad actual mostrando la evolución provocada por la progresiva digitalización de los procesos comunicativos mediados por pantallas y cuyas relaciones personales y sociales se realizan a través de plataformas sociales, redes sociales y algoritmos. Tras estas plataformas se muestran intereses de control político, económico y personal que alertan sobre la necesidad de posicionarse de una manera crítica ante ellas. Sin embargo, la serie no muestra un final feliz para quienes se enfrentan o son expulsados por el sistema.

Los difusos límites entre la seguridad y el exceso de vigilancia, o de la vigilancia excesiva justificada como cesión necesaria para obtener seguridad son igualmente representados. Su utilización para el control de los individuos accediendo a sus recuerdos o su utilización bélica son algunos de los ejemplos mostrados.

Las historias de la serie se centran en las posibles consecuencias de la utilización de diferentes dispositivos y pantallas: el monitor de la televisión ha cedido presencia a favor de mundo inmersivo en los que los límites entre la realidad y la ficción quedan difuminados y del cual no parece haber escapatoria. Incluso los personajes que se resisten inicialmente a formar parte del sistema, a asumir sus aspectos negativos, acaban cediendo para no perder sus ventajas personales.

La integración de pantallas en los diferentes espacios -hogares, espacios de trabajo y de ocio- se transforman de pantallas televisivas a otras que permiten el acceso a una realidad virtual. El uso de las pantallas en *Black Mirror* desdibuja los límites entre los mundos virtual y real de manera que ambos mundos interactúan y se yuxtaponen. La oposición entre los humanos y la tecnología es mostrada generalmente de manera negativa y salvo casos contados, las pantallas, las tecnologías accesibles a través de ellas, suponen el final de las relaciones humanas y sociales como las conocemos; los seres humanos transformados en ciborgs se mueven en una realidad cuya felicidad se mide en el grado de aprobación de los otros.

En definitiva, *Black Mirror* pone en evidencia cuestiones relevantes sobre el impacto de las pantallas en la sociedad y las relaciones personales al tiempo que llama la atención sobre la necesidad de reflexionar de una manera crítica sobre el papel que juegan las tecnologías, las pantallas, en nuestras vidas, cómo nos afectan y a quiénes beneficia.

## Bibliografía

- Alfeo Álvarez, J.C. (2007). Metodologías de análisis del film. *Actas del I Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico*. Madrid: Edipo. p. 167-178.
- Best, K. (2010). Living in the control society: surveillance, users and digital screen technologies. *International Journal of Cultural Studies*, 13(1), 5-24. <https://doi.org/10.1177/1367877909348536>
- Bibri, S.E. (2023). The Metaverse as a Virtual Model of Platform Urbanism: Its Converging AIoT, XReality, Neurotech, and Nanobiotech and Their Applications, Challenges, and Risks. *Smart Cities*, 6, 1345-1384. <https://doi.org/10.3390/smartcities6030065>
- Blanco-Herrero D., and Rodríguez-Contreras, L. (2019). The risks of new technologies in *Black Mirror*: A content analysis of the depiction of our current socio-technological reality in a TV series. En *Proceedings of the Seventh International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality* (TEEM 2019) (León, Spain, October 16-18, 2019), ACM, New York, NY, USA. <https://doi.org/10.1145/3362789.3362844>
- Bouet, E. (2019). *The (un)certain future of empathy in posthumanism, cyberculture and science fiction*. Brill.
- Brooker, Ch. (1 dic. 2011). The dark side of our gadget addiction, *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>
- Casajosa Virino, C. y Vega Garrido, E. (2017). Black mirror: porvenir y tecnología, pp. 27-40, en Martínez-Lucena, J. y Barraycoa, J. (eds.) *Black Mirror Porvenir y tecnología*. Editorial UOC.
- Castells, M. (2009) *Comunicación y poder*. Madrid: Anaya.
- Díaz Gandasegui Correo, V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Revista Teknokultura*, Vol. 11(3), 583-606.

- Echauri, G. (2016). Black Mirror, McLuhan y la era digital. *Razón y Palabra*, 20(94), 884-902.
- Kang, C. (16 Mayo 2023) OpenAI's Sam Altman Urges A.I. Regulation in Senate Hearing, en *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/05/16/technology/openai-altman-artificial-intelligence-regulation.html?smid=url-share>
- King, G. & Krzywinska, T. (2001). *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. London: Wallflower Press
- Márquez, I. (2015) *Una genealogía de la pantalla: del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.
- Martínez-Lucena, J. y Barraycoa, J. (eds.). (2017). *Black Mirror: Porvenir y tecnología*. Barcelona, Spain, Editorial UOC.
- Radovanović, B. (2018). Reality on the Screen: The Subject of the Dystopian Future/Present. Thoughts on episode “Fifteen Million Merits” of Black Mirror. *AM Journal of Art and Media Studies*, (17), 103–112. <https://doi.org/10.25038/am.v0i17.275>
- Ritterbusch G. D., and Teichmann, M. R., (2023) Defining the Metaverse: A Systematic Literature Review, en *IEEE Access*, vol. 11, pp. 12368-12377 <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3241809>.
- Salem, Bernadette (2020). *Black Mirror: Technostruggles, Capitalism and Media Culture in the United Kingdom*. (Doctoral dissertation, Master's thesis). University of Lancaster, UK.
- Scolari, Carlos A. (2017). *The entire evolution of media: ecología, evolución y distopía tecnológica en cinco episodios y dos trailers*, pp. 41-43, en Martínez-Lucena, Jorge y Barraycoa, Javier (eds.) *Black Mirror Porvenir y tecnología*. Editorial UOC.
- Scolari, Carlos A. (2022). Evolution of the media: map of a discipline under construction. A review. *Profesional de la información*, v. 31, n. 2, e310217. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.17>
- Turkle, Sherry (1995). *Life on the screen: identity in the age of internet*. New York: Simon & Schuster.