

# BLACK MIRROR

## Apuntes desde la filosofía y la sociología de la comunicación

---

EDIXELA BURGOS • ANDREA V. BELLO • GUSTAVO HERNÁNDEZ DÍAZ

---

Este ensayo versa sobre una aproximación filosófica y sociológica de la serie *Black Mirror*. Queremos discernir sobre la influencia de las tecnologías en la vida cotidiana. Tres episodios ocupan nuestra atención: *Vuelvo en seguida (Be right back)*; *Blanca Navidad (White Christmas, Especial de Navidad)* y *San Junípero*.

*This essay it's about a philosophical and sociological approach to the Black Mirror series. We want to discern about the influence of technologies in everyday life. Three episodes occupy our attention: Be Right Back; White Christmas and San Junípero.*

### INTRODUCCIÓN:

#### ¿QUÉ HAY MÁS ALLÁ DEL ESPEJO NEGRO?

Tomando en cuenta los avances tecnológicos y los cambios en la sociedad que han acontecido en los últimos años, además del surgimiento de Internet en 1969, podemos hablar inclusive de estar en la coyuntura de un *nuevo paradigma* donde gracias a estas nuevas condiciones sociales, filosóficas y tecnológicas podemos reflexionar sobre las transformaciones suscitadas a partir de la emergencia de las tecnologías en la vida social.

La reflexión sobre la serie *Black Mirror*, representa un recurso valioso para crear un diálogo entre la tecnología, la filosofía y la sociología de la comunicación. Mediante estos

campos se abordaron tres temas esenciales: la conciencia, el tiempo-espacio y las limitaciones implícitas en lo virtual.

Ante el desarrollo y la novedad acelerada propia de la tecnología se presenta como urgente el replantearse: ¿Cómo se encuentra el hombre en este momento? ¿La tecnología ha influido, de manera determinante, en la subjetividad? ¿Cómo afecta lo tecnológico en la genética, la biología y la zoología?

Las barreras de lo virtual y el sujeto natural se difuminan cada vez más. La esfera virtual, antes bien separada y delimitada de la vida natural, ha pasado a coexistir con ella. Tenemos diversos ejemplos: realidad virtual, realidad aumentada, museos digitales, implantación de chips.

## ESTUDIOS

Inclusive, algo tan diario, ceder datos personales a la *Bit Data*.

Transhumanismo y posthumanismo se presentan como enfoques filosóficos que explican la presencia de las tecnologías en todos los ámbitos y circunstancias de nuestras vidas. Temas claves de estas filosofías, son a saber: el *sujeto* de la modernidad, el *da-sein* de Heidegger o inclusive algo más reciente como el *homo consumericus* de Lipovetsky. Urge tomar en cuenta en este *paraíso virtual*, los avances científicos como, por ejemplo, la manipulación genética.

**Es importante recordar que la virtualidad es un artificio, y que como tal imita lo que de por sí conocemos, por lo tanto, ha de ser posible una aproximación, bien sea científica, filosófica o artística.**

Nuestra época genera a gran escala el “vivir mal” y el sufrimiento psíquico, pero al mismo tiempo es en ella donde por lo general hay más oportunidades de volver a repartir las cartas de la existencia y recomenzar sobre nuevas bases (Lipovetsky, 2007: p. 195).

En esta cita, el filósofo Gilles Lipovetsky revela que el sufrimiento psíquico no es más que una manifestación del miedo. Miedo asociado con expectación ante un futuro incierto que depara la presencia abrumadora de la tecno-existencia. La cita no es pesimista. Concluye con la premisa de que el hombre puede controlar el uso y abuso de las tecnologías.

#### PHYSIKOS, NEWTON + EINSTEIN

Queda la pregunta principal: ¿Ser o no ser en la sociedad tejida de redes? La respuesta depende de nosotros mismos y con nuestros atípicos roles de cibernautas, prosumidores, *influencers*, virales y tendencias. Palabras que identifican al sujeto digital y que amerita también de lectura sociológica y psicológica.

El estudio del ser en la filosofía ha cambiado radicalmente con la mediación videotecnológica. Desde la Grecia de Pericles, el tiempo y el espacio se han estudiado mediante la categoría *physikos*. Newton y su espacio absoluto, que permanece

idéntico e inmóvil, sin relación a las cosas externas, el tiempo transcurre independientemente de la materia y su movimiento. Estas ideas permitieron el desarrollo de la física clásica. (Morones, 2004).

Albert Einstein y su *Teoría de la relatividad*, enlaza los conceptos espacio-tiempo-materia, y cambia la manera de entender estos conceptos. En la física relativista, el espacio y el tiempo quedaron ligados indisolublemente. No existe el uno sin el otro. La relatividad del tiempo y del espacio significa que tanto uno como el otro dependen del observador. En 1915, Einstein publica la teoría general de la relatividad, donde el espacio, el tiempo y la materia quedan unidos en forma inseparable. La presencia de materia deforma el espacio y el tiempo. (Morones, 2004)

Ahora bien, tales categorías han sido siempre estudiadas en el ámbito sensible, pero con las nuevas tecnologías estos conceptos necesitan de una redefinición que los ajuste a *la realidad virtual*, nuevo entorno en donde el ser humano convive y tiene la posibilidad de “ser”.

#### HIPO-TIEMPO, HIPO-ESPACIO

Es importante recordar que la virtualidad es un artificio, y que como tal imita lo que de por sí conocemos, por lo tanto, ha de ser posible una aproximación, bien sea científica, filosófica o artística.

La virtualidad está dentro de la esfera del mundo sensible. Todas sus posibilidades se hallan circunscritas al mundo físico. Materialidad de los objetos y el paso del tiempo en ellos. La virtualidad no posee estos rasgos de la realidad objetiva. Lo virtual no puede existir sin lo físico, este plano está siempre supeditado a un *hardware* que permite la creación virtual.

En lo virtual, el *tiempo* será más bien: *hipo-tiempo* (menos que tiempo); y el *espacio*, será más bien: *hipo-espacio* (menos que espacio).

El *hipo-espacio* es la falta de materia, ocasiona que las *plataformas o espacios* virtuales sean de un carácter mucho más *fluidos*. Sin limitaciones materiales, el devenir del mundo virtual adquiere compartimientos distintos respecto al devenir sensible: todo ocurre en simultáneo y con una velocidad mucho mayor, los datos a diferencia de la materia son mucho más *flexibles*.

El *hipo-tiempo* es *presente fluido*, pasado y futuro son inexistentes, son reemplazados por un continuo presente, quizás una de las aproximaciones más cercanas sería la definición *agustiniana de la eternidad*, pero desmarcado de su carácter divino:

¿Quién podrá detenerle y fijarle, para que se detenga un poco y capte por un momento el resplandor de la eternidad, que siempre permanece, y la compare con los tiempos, que nunca permanecen, y vea que es incomparable, y que el tiempo largo no se hace largo sino por muchos movimientos que pasan y que no pueden coexistir a la vez, y que en la eternidad, al contrario, no pasa nada, sino que todo es presente, al revés del tiempo, que no puede existir todo él presente [...]. (San Agustín, 1974: p. 475)

No existe una sucesión de hechos, las cosas están siempre siendo de manera efectiva, haciendo que todo parezca ocurrir de una manera instantánea.

La informática, tecnología automatizada del proceso de datos, permite hacer en millonésimas de segundo, cálculos y operaciones que, sin información, exigen tiempos, como mínimo, del orden del segundo. Su factor multiplicador es, como decíamos, del orden del millón. (Negroponte, 1995: p. 3)

En lo que sigue, comentaremos desde la filosofía y la sociología de la comunicación, tres episodios de la serie *Black Mirror*: “Vuelvo en seguida” (Be Right Back); “Blanca Navidad” (White Christmas, Especial de Navidad) y “San Junípero”.

¡Cámara y acción... Black y Mirror!

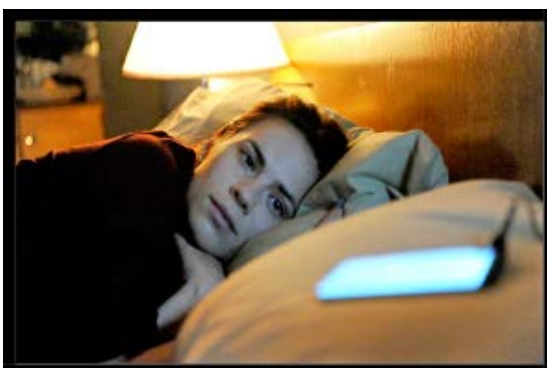
**EPISODIO UNO: VUELVO EN SEGUIDA**

“Vuelvo en seguida” (Be right back), es el episodio uno, temporada dos, de esta serie que se estrenó el 11 de febrero del año 2013. El episodio describe la historia de una pareja joven, Ash y Martha en una casa de campo. Cuando Ash fallece en un accidente automovilístico, Martha acude a un servicio social de pérdidas humanas.

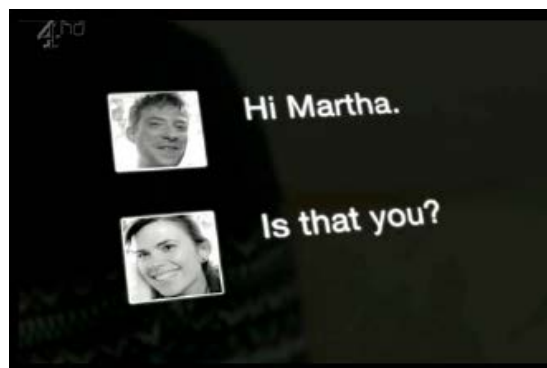
Este servicio es muy particular. Oferta un *software* cuya función es copiar y reprocesar los datos de la huella digital que una persona ha dejado en Internet y en las redes sociales en el transcurso de su vida.

**A Martha le aterra asumir el duelo. No soporta la pérdida. La muerte es un epifánico suceso al que siempre estamos invitados. Necrofilia subyacente en esta situación atípica. Martha vive con un muñeco animado por una inteligencia artificial. La viuda *software* existe con su difunto.**

El *software* diseña una identidad virtual a partir de las instrucciones del cliente. Martha se comunica con el *software* como si realmente fuese Ash. No conforme con ello, la viuda suministra más datos con la esperanza de lograr una relación más íntima con Ash. Quiere sentirlo más cerca, más real y vivido. A Martha le aterra asumir el duelo. No soporta la pérdida. La muerte es un epifánico suceso al que siempre estamos invitados. Necrofilia subyacente en esta situación atípica. Martha vive con un muñeco



Escena de Martha conversando con el software Ash



## ESTUDIOS

animado por una inteligencia artificial. La viuda *software* existe con su difunto.

**Software existir**

Martha no está satisfecha con el *software* Ash, que no es alma ni espíritu. Como todo en la vida, siempre hay nuevas soluciones cuando se trata de añejos problemas. Así lo diría el filósofo Gilles Lipovetsky.

**Un individuo se constituye de recuerdos, intuiciones, espontaneidad, de improvisación y de su vacío existencial, que lo lleva a ser creativo, altruista o abrazar la violencia y la autodestrucción. No se vale inventar a un yo. Idealizar no es el camino correcto.**

La nueva opción consiste en replicar el cuerpo de Ash. Reproduce sus rasgos de personalidad. Con el paso del tiempo, las cosas se complican cada vez más. Martha no está satisfecha del todo. Está frustrada. El *software* Ash no es su esposo Ash. Es un simulacro diseñado por la industria tecnológica. Martha siempre lo supo, pero anhelaba experimentar la novedad que proporciona el simulacro de realidad. No aceptaba la trágica realidad. La pérdida de su amado Ash.

A veces nos comportamos como Martha. No aceptamos la pérdida o el rompimiento amoroso. Nos embriagamos de esperanza recóndita pese a que esa persona en vida o en plena vida, nos haya triturado la existencia.

Martha frustrada le dice al androide Ash: “No eres como él, no eres nada, no eres nada.” Decide eliminar a su compañero. Prepara la escena del crimen. Acantilado. Le ordena que se suicide. El *software* Ash obedece no sin antes responder: “Estoy en la nube, no debe preocuparte romperme”.

Martha iracunda le reclama al *software* Ash que así no reaccionaría Ash si viviera. ¡Siempre hay soluciones a lo Lipovetsky! El *software* replantea su inteligencia artificial en cuestión de nanosegundos. Reproduce la conducta previsiva de Ash, en esta situación crucial. El androide suplica a Martha que no lo obligue a saltar: “Nunca expresé pensamientos suicidas o



¡Ya no te soporto Ash, lánzate al vacío!



autodestructivos”. Martha reacciona. No deja que salte al vacío su androide Ash. Enfermiza relación necrófila y fetichista la de este dúo en pleno simulacro de amor.

Aunque Martha pueda tener a su lado a su Ash artificial, su relación está condenada al fracaso. Un individuo se constituye de recuerdos, intuiciones, espontaneidad, de improvisación y de su vacío existencial, que lo lleva a ser creativo, altruista o abrazar la violencia y la autodestrucción. No se vale inventar a un yo. Idealizar no es el camino correcto. En jarrón que se rompe, siempre quedan las grietas.

Final del episodio. Han pasado varios años. La hija de Martha lleva una porción de torta de su cumpleaños al ático. Allí vive *Ash androide*. El ático, por cierto, puede representar todo aquello que preserva recuerdos. Ash es un duelo en aún está por superarse.

**Post data:** un cuerpo creado artificialmente, puede burlar la muerte o el abandono y hacernos sentir en compañía, alejándonos del dolor. El asunto fundamental estriba en que ese ser artificial no abriga lo imprevisible, la espontaneidad y la esencia compleja y contradictoria de los seres

humanos. Al fin y al cabo, Ash es un ordenador, está programado, el ser humano, no.

**Soy virtual, Qué soy...**

La *identidad virtual* se configura a partir de la información que los sujetos van aportando cada vez que ingresan a una red social digital. Por cierto, Martha le reclama a su marido Ash, por el excesivo tiempo que le dedica a sus redes sociales. El episodio nos habla de la vinculación frenética de los usuarios con la Internet y sus aplicaciones móviles. Pareciera que todos somos del mundo Google, que no hay más realidad que esta: “gugléame, gúgléalo”, neo-términos para nuevas generaciones y sus gramáticas.

Yo soy lo que Google sabe (mi ontología es la epistemología de Google). Mis búsquedas y mis desplazamientos *online*, mis consultas y mis preferencias, mis correos electrónicos y mis fotos, mis mensajes privados y públicos, todo lo que compone mi identidad lo gestiona Google para mi bien (Ippolita, 2012: p.15).

Por último y no menos importante, en el episodio “Vuelvo en seguida”, también se plantea el debate sobre lo que implica el concepto de lo humano y la discusión filosófica con el transhumanismo.

Son cruciales estas interrogantes: ¿Qué estatus ontológico tiene el androide? Es decir, ¿qué es, una copia, un artefacto complejo, una máquina consciente? ¿Qué diferencia al Ash androide del Ash humano? ¿Por qué antropomorfizamos los objetos tecnológicos? ¿No deberíamos hacerlo? ¿Qué rol juegan nuestras emociones? ¿Es moralmente correcta la decisión que toma Martha? ¿Se puede actuar inmoralmente con un androide? ¿Serán los androides la nueva clase de esclavos? ¿Qué impacto tendrá eso en nosotros? ¿O nosotros seremos ellos? (Misseri, 2017: p. 99).

Lucas Misseri define la esencia de lo humano y la secuencia de continuidad entre lo humano y lo posthumano. El Ash *androide* no es humano, “la especificidad de lo humano está dada por la combinación entre la animalidad y la consciencia” (Misseri, 2017, p. 101). No hay continuidad entre el Ash humano y el Ash androide. El androide es un cuerpo sintético, su identidad y la construcción de su yo, deviene de fotos,

grabaciones y escritos digitales que dejó Ash en sus redes sociales.

Ahí entra en juego una dimensión social de la identidad, en la cual yo no solo soy este conjunto de células cambiantes que piensan, sino que además soy hijo, nieto, amigo, marido, becario, argentino. Cada uno de esos aspectos está ligado a partes de mi identidad que conforman una red en la cual una copia mía podría adaptarse pero no satisfaría todas las conexiones con los distintos nodos (Misseri, 2017: p. 105).

**Harry solicita los servicios de Matt para conseguir su pareja ideal. Por cierto, la familia de Matt no sabe que él realiza este tipo de trabajo, que la sociedad condena con la prisión. Harry tampoco sabe que Matt está asociado con otros sujetos que se dedican a vincular a parejas solitarias.**

Misseri considera que dentro de la promesa ontológica del transhumanismo, deberíamos seguir siendo nosotros mismos, con nuestra identidad y construcción del yo. Aunque la tecnología haya dado a Martha una copia exacta de Ash, realmente no es Ash. El replicante está desprovisto de consciencia, es un cuerpo sintético que no responde a una identidad psicológica. Responde a los algoritmos de un *software*. Lo vital de este episodio, es el debate que se perfila no solo en el plano filosófico transhumanista, sino en el plano comunicacional mediante la presencia de la ciencia y la tecnología en el devenir cotidiano de la sociedad.

**BLANCA NAVIDAD Y SUS TRES MINI-HISTORIAS**

“Blanca Navidad” (White Christmas), es el especial de Navidad de la segunda temporada, emitido el 16 de diciembre del año 2014. Este capítulo está dividido en tres historias, que giran en torno al personaje de Matt Trent, quien es una persona que usa sus habilidades psicológicas para persuadir a las personas.

“Blanca Navidad” comienza con dos hombres confinados en una cabaña, Matt y Joe. Matt prepara la cena navideña. Se escucha en la radio la

## ESTUDIOS

canción: *I wish it could be Christmas everyday* de Wizzard.

Matt, interpela a Joe. Quiere conocer cómo terminó con él en esa cabaña. En los cinco años que llevan enclaustrados, Joe jamás ha revelado su historia. Matt decide entonces romper el hielo y narra parte de su vida.



Matt y Joe enclaustrados en la cabaña

### **Primera historia de esta Blanca Navidad**

Matt trabaja como asesor sentimental. Celestino de las redes sociales. Su misión: que las parejas se enamoren o que vivan una noche loca, una noche de copas. Canción de María Conchita Alonso.

Matt se hace de un dispositivo *Z-Eye* que se instala en el ojo humano y que le permite ver y escuchar todo lo que hacen las personas. También se puede utilizar para bloquear a una persona y convertirla en silueta. Ya explicaremos eso más adelante.

Harry solicita los servicios de Matt para conseguir su pareja ideal. Por cierto, la familia de Matt no sabe que él realiza este tipo de trabajo,

que la sociedad condena con la prisión. Harry tampoco sabe que Matt está asociado con otros sujetos que se dedican a vincular a parejas solitarias. Historia furtiva, misteriosa, repleta de complicidades, la privacidad invade lo público, el voyerismo en su máxima potencia. (En la imagen 1: Matt asesora con su *Z-Eye* a Harry. Y en la imagen 2: Los voyeristas digitales asesoran a Matt).

Guiado por Matt, el inseguro Harry logra su cometido idílico. Conquista a una mujer. A Jennifer le falla la testa. Es pervertida, solitaria, calculadora. Lecho, intimar, fornicar, es la secuencia previsible de una relación fortuita. Harry bebe un trago. Se lo sirve su amante. No es precisamente una poción de amor. Envenena a Harry. La psique líquida de esta dama está gobernada por la pulsión de la muerte y la libido, Jennifer sobre Harry, uno sobre el otro, se impone Tánatos y Eros suspira hasta que la muerte los alcance.

Matt y los voyeristas presencian el asesinato en las redes. Urgente. Matt le pide a sus socios que se desconecten del mundo líquido de Bauman. ¡Eliminen registros virtuales, evitemos salpicarnos de ese asesinato!

La ley y el orden alcanzan a Matt. Era de esperarse en una sociedad que se apoya en el control tecnológico. Incluso, su esposa descubrió sus “actividades” indecorosas. Matt sintió de golpe el látigo de la indiferencia. Su esposa acciona el dispositivo *Z-Eye* para bloquearlo. Será una silueta, un fantasma, un murmullo que intenta ser voz. *Z-Eye* bloquea la comunicación hasta que la persona que se sienta agraviada tome la decisión de retomar el contacto con el otro.



Imagen 1



Imagen 2



Matt controla el ciberespacio de *Cookie Greta*

**Segunda historia:  
la conciencia en un huevo**

Recordemos que Matt habla con Joe en una cabaña en medio de un invierno casi nuclear. Espera que Joe confiese su crimen.

Matt habla de su verdadero oficio. Es un programador *cookie*. Un chip se instala en el cerebro de la persona y registra sus recuerdos, su pensamiento racional y emocional. El chip es muy peculiar. Se asemeja a un huevo. Y contempla muchas funciones. Entre ellas ayudar en las tareas del hogar y ayudar a la policía a resolver crímenes, *Smart Police*.

Repasemos esta situación muy de *cookie esclavitud* en el hogar. Imagine que una mujer se puede implantar un dispositivo en la cabeza que replica con exactitud lo que es como persona. Que su conciencia se hospede en un servidor. Imagine que trabaja en una empresa y que su otra conciencia se encarga de las labores hogareñas. Todo es una maravilla. Usted controla a su conciencia servil. Contrata, además, a un programador para que certifique que su conciencia artificial cumple con las labores del hogar. Su casa es ya inteligente. *Cookie Greta* es ya *Smart Home*. Pero qué pasaría si su otro yo artificial se negara a cumplir la función doméstica encomendada. Para eso está Matt, el programador *cookie* en el hogar. Es quien se encarga de supervisar y si es necesario doblegar la fuerza de voluntad de *Cookie Greta*, con tan solo alterar la percepción del tiempo.

De regreso a la cabaña y no termina el invierno. Joe ha escuchado con detenimiento la sórdida historia de Matt, el torturador de conciencias virtuales. Para Matt solo se trata de una *cookie mujer servil*, así se revela en este diálogo henchido de cinismo:

- Joe: Eso es esclavitud.
- Matt: Un poco melodramático ¿no crees?
- Joe: Pero ella creía que era real.
- Matt: Pero no lo era.
- Joe: Es una barbaridad.
- Matt: No era algo realmente real, así que ni era una barbaridad real.

**Tercera historia: la sociedad Z-Eye**

Joe abre su corazón a Matt. Confiesa su trágico pasado. Serios problemas con la bebida. Y, por supuesto, a su esposa Beth esto no le agradaba. Ella terminó siendo infiel. Queda embarazada y toma una decisión final. Se separa de su pareja. Nunca confesó su desliz. Para colmo, Beth lo bloquea con el dispositivo Z-eye. Evita toda comunicación. Joe es silueta, boceto de una memoria. Joe sediento de respuestas. Ni se imagina que su compañera le fue infiel. Fue condenado a ver la silueta de la hija de Beth. Tiempo, tiempo ha pasado. Se ha desbloqueado el dispositivo Z-Eye. Beth está muerta. Pero, ¡Oh, sorpresa! La niña es de rasgos asiáticos. Joe, entre la iracundia y el resentimiento. Asesina a su suegro. Tampoco el viejo le dijo la verdad. La hija de Beth desespera, su abuelo agoniza. Sale huyendo de la casa sin saber qué hacer. La niña-Beth acaba sepultada en el invierno ante la lápida de un árbol a pocos metros de su amado abuelo.

Matt ha logrado su cometido. Le ha cumplido con rigor a la justicia que lo confinó en la cabaña para que espiera al joven y atormentado Joe, quien ha confesado su crimen. Súbito: Matt desaparece de la cabaña. Y aparece en la estación de policía. Joe al igual que la Greta de la segunda historia es una inteligencia artificial, es un *cookie* en un confinamiento eternamente invernal.

## ESTUDIOS

Matt cree que será absuelto de su homicidio culposo. Recordemos el asesinato de Harry en manos de la psicópata Jennifer. La justicia no lo devuelve a la cabaña con Joe. La sentencia no será convivir para siempre con otro reo. Matt es un delincuente sexual. Sociedad y justicia así lo testifican. Es condenado a pseudo-existir con sus semejantes, cual silueta. Esto es peor que ser ignorado. Para el mundo, es una mancha roja. Su libertad tiene un precio. Nunca se comunicará con nadie. Muerte social para el *cookie Matt*.



Matt bloqueado por la Sociedad Z-Eye

**Nuestro devenir depende, cada día más, de los sistemas tecnológicos. Al canadiense Marshall McLuhan (1964), le asiste la razón, hoy más que nunca, cuando asevera que las tecnologías son una extensión de nuestros cuerpos y de nuestras facultades mentales.**

¡Ah, se nos olvida un detalle! Joe es torturado por partida doble. Físicamente está en una cárcel mientras que su consciencia artificial cumple condena en la cabaña donde cometió su crimen, donde asesinó a su suegro y dejó que la hija de Beth se congelara. La mano de la justicia le altera la percepción del tiempo, un minuto equivale a mil años. Y esa misma mano le hace escuchar a todo volumen, una y otra vez: *I wish it could be Christmas everyday*, canción navideña que perifonea una radio que Joe intenta apagar de manera infructuosa.

En las redes sociales, las personas redimensionan su intimidad. Existen en entornos

tecnológicos. Publican información. También hay una audiencia ávida de ver todo tipo de contenidos con un cometido voyerista. Es ver sin que les ocurra nada. Como en una ventana indiscreta al mejor estilo del cineasta Alfred Hitchcock.

Nuestro devenir depende, cada día más, de los sistemas tecnológicos. Al canadiense Marshall McLuhan (1964), le asiste la razón, hoy más que nunca, cuando asevera que las tecnologías son una extensión de nuestros cuerpos y de nuestras facultades mentales. La premisa de McLuhan cristaliza en el episodio *White Christmas*. El hecho de que Greta contrate los servicios de Matt para configurar un *cookie* como una extensión tecnológica de su consciencia, nos habla del uso de los dispositivos tecnológicos para tener compañía, confort y delegar responsabilidades en los “otros virtuales”.

Pero al mismo tiempo se plantea relaciones de poder en el mismo individuo. Clonarse implica que yo deseo dominarme, doblar a mi consciencia que no quiere aceptar el rol de esclavo. Dejar clonarse y dejar a merced de un extraño que manipule nuestra consciencia artificial es otra manera de receptividad pasiva de la sumisión. En situaciones como estas la libertad y la independencia quedan anuladas, están en pausa. El hecho que la *Cookie Greta* deba ser programada para que obedezca fielmente las órdenes de un programador llamado Matt, supone nuevas formas de esclavitud. Solo que estas tienen su ámbito de acción en un entorno virtual. No por ello resulta menos ético o atroz. Las extensiones digitales, a lo McLuhan, abren una compuerta a sofisticadas formas de castigo, aniquilación y control social.

*Cookie Greta* sufre porque ella cree que es la persona real y no su otro yo físico y verdadero que ha permitido ser clonada mediante asistencia quirúrgica. Ash, el androide, obedece para emular al joven Ash humano. Son casos de servidumbre tecnológica. Una *cookie* no solo sirve como “asistente personal” sino también para que la policía investigue un crimen. Matt es un espía que indaga en la *cookie* consciencia de Joe. Incluso, Matt no es él. Es la policía que indaga en el mundo secreto de Joe. Aquí el concepto de identidad se evapora. La enajenación impera y



deviene en patología ontológica en tanto y en cuanto ya no sabemos quién es quién, la clónica suprema del ser humano.

Perdemos el sentido de la personalidad, otorgamos el poder al otro, decidimos no responsabilizarnos por nosotros mismos. Inseguridad es el recurso para que el poderoso actúe a su merced. El bloqueo tecnológico y, por ende, comunicacional, es otro de los temas núcleo de estas historias comentadas en clave filosófica y sociológica. Beth bloquea a Joe para no confesar que fue infiel. La justicia bloquea a Matt por haber cometido el delito *celestino* de asesorar a las personas que no consiguen parejas. El castigo tecnológico es total.

Hoy en día, en las redes sociales digitales, se ha vuelto una práctica común bloquear o eliminar a alguien en el espacio digital. La gravedad del conflicto personal dependerá de la situación. Con solo darle al botón de bloqueo, esa persona como identidad digital ya no está en nuestro perfil de intereses. Pareciera que la comunicación y el encuentro cara a cara, es cosa del pasado. Hoy con la tecnología, se impone el presentismo y la inmediatez. Una moral aséptica que niega la existencia del otro. *Black Mirror* es un espejo que refleja el lado oscuro de los dispositivos Z-Eye y de *cookie life*.

### SAN JUNÍPERO: VIVIR FELICES PARA SIEMPRE

San Junípero es el episodio cuatro de la tercera temporada de *Black Mirror*. Se estrenó el 21 de octubre del año 2016. Yorkie y Kelly se conocen en la discoteca Tucker's en el año 1987. Flirtean y comienzan una relación amorosa. Yorkie y Kelly son dos mujeres ancianas, gravemente enfermas, que se conectan a San Junípero, sitio turístico, sistema virtual donde pueden ser jóvenes. Te puedes hospedar en San Junípero, una vez a la semana, durante cinco horas. Y si lo decides, cuando mueras, puedes existir virtualmente en ese lugar, siempre y cuando descargues tu conciencia virtual en un programa diseñado por el mismo sistema social.

En San Junípero se puede evocar los planteamientos de la filosofía posthumanista: resignificación de los conceptos de cuerpo humano, ontología virtual, consciencia artificial, finitud



Kelly y Jorkie brindan por la eternidad del encuentro

**San Junípero esquivaba la muerte y el dolor.  
La finitud de la vida se altera a capricho.  
La tecnociencia brinda la posibilidad  
de vivir eternamente en el ciberespacio.  
Sin cuerpos que envejecan y enfermen.**

de la vida y la eutanasia, aspectos que también se trataron en el episodio “Vuelvo en seguida”.

Por cierto, no todo es tan paradisíaco en San Junípero. En un sitio llamado el *Quagmire*, se reúnen las personas que han sido llevadas por el tedio de la eterna existencia y que buscan suplir este vacío, exacerbando los *sentidos* para no pensar en el dolor que implica la condición de *ser humano*.

Quagmire, tugurio oscuro y sórdido, donde se satisfacen los deseos más perversos. En una discusión entre Yorkie y Kelly, esta última le dice: “¿Quieres pasar la eternidad en un sitio donde nada importa? ¿Terminar como Wes? ¿Cómo todos esos desgraciados del Quagmire que intentan desesperadamente sentir algo?”

Otro diálogo de las amantes Yorkie y Kelly:

—¡Puedes tener la eternidad!

—¿La eternidad?, ¿qué significa eso?

—Hasta que tú quieras.

—Puedes desconectarte sin más, no estás atrapada.

¿Realmente hay voluntad de morir cuando ya se renunció a la muerte una vez? Quizá las personas en *Quagmire* están allí por su incapacidad de morir. Que la eutanasia sea una de las maneras de ponerle fin a la vida, arrastra a las personas a aferrarse a la vida, por paradójico que esto parezca. Lo que sí es cierto es que Yorkie y Kelly viven su propia libertad lésbica al margen de la discriminación y la intolerancia.

## ESTUDIOS

Esta reflexión sobre la vida y la muerte, aunado a la posibilidad de tener una conciencia virtual (aspecto que ya se había visto en el episodio *White Christmas*), y vivir eternamente en entornos digitales, es una discusión crucial en el episodio de San Junípero. Se puede ser joven de nuevo, no hay enfermedades ni dolor, solo es propicio entregarse al placer transitorio con los otros en un eterno presentismo.



Servidores virtuales al servicio de la eternidad en San Junípero

**El ser humano ha sido el único ser vivo en la historia de la humanidad, que ha tenido conciencia de su mortalidad, de la finitud de su vida, y esto ha influido en el desarrollo de las culturas alrededor del mundo. Bien sea aceptando, adorando o temiendo a la finitud, siempre hemos tenido que encararla.**

San Junípero esquivo la muerte y el dolor. La finitud de la vida se altera a capricho. La tecnología brinda la posibilidad de vivir eternamente en el ciberespacio. Sin cuerpos que envejecan y enfermen.

[...] la “superlongevidad” presupone no solo que la vida se alargará mucho más sino también que los humanos tenemos el derecho de elegir cómo y cuándo morir. Aquí también, algunos anuncian sin mucho pudor epistémico que se lograría, quizá, la inmortalidad. (Palma, 2019: p. 166)

El ser humano ha sido el único ser vivo en la historia de la humanidad, que ha tenido conciencia de su mortalidad, de la finitud de su vida, y esto ha influido en el desarrollo de las culturas alrededor del mundo. Bien sea aceptando,

adorando o temiendo a la finitud, siempre hemos tenido que encararla. La religión tiende a darnos una esperanza después de la muerte, y la aceptación de la muerte como el único final posible en esta era de ciber-sociedades. Heidegger diría: “En el ‘ser ahí’ es imborrable una constante ‘no totalidad’ que encuentra su fin con la muerte” (Heidegger, 1951: p. 265).

Así, el hombre de gran longevidad, o hasta inmortal, parece estar condenado a vivir vagando sin rumbo en el dolor de una existencia sin fin, tal como lo expresa Borges (1974) en *El inmortal*:

Ser inmortal es baladí; menos el hombre, todas las criaturas lo son, pues ignoran la muerte; lo divino, lo terrible, lo incomprendible, es saberse inmortal. [...] La muerte (o su alusión) hace precisos y patéticos a los hombres. Éstos conmueven por su condición de fantasmas; cada acto que ejecutan puede ser último; no hay rostro que no esté por desdibujarse como el rostro de un sueño. Todo, entre los mortales, tiene el valor de lo irrecuperable y de lo azaroso. Entre los Inmortales, en cambio, cada acto (y cada pensamiento) es el eco de otros que en el pasado lo antecedieron, sin principio visible, o el fiel presagio de otros que en el futuro lo repetirán hasta el vértigo. No hay cosa que no esté como pérdida entre infatigables espejos. Nada puede ocurrir una sola vez, nada es precisamente precario. Lo elegíaco, lo grave, lo ceremonial, no rigen para los Inmortales. (p.540)

Más allá que en *El inmortal* de Borges, el personaje Marco Flaminio Rufo comprenda y se reconcilie con la finitud humana, en el caso de Kelly, después de su muerte (vida real), decide vivir eternamente con Yorkie en San Junípero, mientras alegóricamente se escucha la canción: *Heaven is a place on Earth* de Belinda Carlisle. Al final, los servidores tecnológicos de la empresa alojan a las conciencias que deciden vivir eternamente.

### BLACK MIRROR DE CADA DÍA...

¿Qué se infiere en el plano filosófico, sociológico y comunicacional acerca de la cosmovisión de *Black Mirror*? ¿Qué nos tratan de decir en sus distópicas cotidianidades nuestro elenco de personajes: Ash y Martha, Matt, Harry y Jennifer, Greta y Matt, Yorkie y Kelly? ¿Cuáles son las

temáticas de relevancia que plantean estos personajes que nos llevan en pensar en una suerte de ontología ciber-emergente y también en asuntos morales dilemáticos de la existencia humana? ¿Cuáles son las fronteras, si las hay, entre el ser humano y el ser posthumano?

Cierto es que estos personajes nos han recordado nuestras falencias humanas en un entorno atípico como lo es el ciberespacio. El uso asistido de la tecnología para ligar con parejas refiere a la baja autoestima que se expresa en la inseguridad para establecer relaciones. Crear clones de personas fallecidas es la negación de un principio de la realidad de orden natural, la muerte nos factura en algún momento. Identidades inventadas ocultan patologías humanas, psicópatas y criminales. La eterna juventud, trascender la muerte, vivir en ese paraíso inalcanzable, es una esperanza. Nadie ha regresado a contarnos qué es la muerte desde la misma experiencia de la muerte. Lo resumido hasta ahora nos lleva discernir también sobre nociones como: la identidad, la libertad de elegir, la postcomunicación, el voyerismo hasta sucumbir en el hartazgo. Ante ello, los desafíos que plantean los episodios de *Black Mirror*, nos invitan a reflexionar sobre dónde queda situada nuestra libertad, autonomía, privacidad, empatía y la misma comunicación personal en estos marcos de interacción mediada por la tecnología. Quo vadis...

**Referencias**

ÁLVAREZ, C., ILES, L., RIVERA, J., BERMÚDEZ, C., MÓNOGA, E. (2019): "Lo trágico en el relato ficcional de Black Mirror". En: H. Feruglio, N. Garnica, C. Álvarez (Comp.) *El efecto Black Mirror: ensayos sobre filosofía, tecnología y cultura*. Valle Viejo: Franco Guillermo Dre.

BORGES, J. (1974): *Obras completas 1923-1972*. Emecé Editores.

HEIDEGGER, M. (1951): *El ser y el tiempo*. Fondo de Cultura Económica.

IPPOLITA (2012): *En el acuario de facebook. El resistible avance del anarco-capitalismo*. Editorial Enclave de libros.

LIPOVETSKY, G. (2007): *La felicidad paradójica*. Editorial Anagrama.

MISSERI, L. (2017): "Añicos de humanidad: Black Mirror y el transhumanismo". En: *Verba Volant. Revista de Filosofía y Psicoanálisis*. Vol. 7, 2, 93-107.

MORONES, J. (Enero-Marzo 2004): "La evolución en los conceptos de espacio y tiempo". En: *UANL. Ingenierías*. Vol. VII, 22. <http://eprints.uanl.mx/10133/>

NEGROPONTE, Nicholas (1995): *El mundo digital*, Ediciones B, S.A.

PALMA, H. (2019). *Mejoramiento genético en humanos. De la eugenesia al transhumanismo*. Editorial Teseo.

San Agustín (1974): *Las Confesiones, Obras de San Agustín II. Las Confesiones*. Biblioteca de Autores Cristianos, Editorial Católica, S. A.

**Videografía**

Brooker. C. (productor) y Harris, O. (2013). Black Mirror. T02E01: *Vuelvo enseguida*.

Brooker. C. (productor) y Tibbetts, C. (2014). Black Mirror. Especial navideño: *Blanca navidad*.

Brooker. C. (productor) y Harris, O. (2016). Black Mirror. T03 E04: *San Junipero*.

**EDIXELA BURGOS**

Doctora en Ciencias Sociales de la UCV. Profesora Asociado de la UCAB. Investigadora del CIC-UCAB (2019).

**ANDREA V. BELLO**

Estudiante de la Escuela de Filosofía de la Universidad Católica Andrés Bello. Cursa en la actualidad el IV semestre y prepara su tesis de licenciatura en Filosofía de la Comunicación.

**GUSTAVO HERNÁNDEZ DÍAZ**

Doctor en Ciencias Sociales de la UCV. Profesor Titular de la UCV. Director del Centro de Investigaciones de la Comunicación de la UCAB (2018). Miembro de la revista *Comunicación* desde 1987.