

# El espejo negro de la Tecnología

## Reseña del libro “*Black Mirror y la Aurora Digital*”

Joseline Vega Osornio



**Figura 1.** Portada Black Mirror: la aurora digital. Nuestras vidas después del humanismo. Vincenzo Susca y Claudia Attimonelli. Prometeo Libros. Buenos Aires, 2023.

### Introducción

*“Al someternos sin tregua a las tecnologías nos convertimos en sus servomecanismos. Es por eso por lo que debemos, si insistimos en usar estos objetos, extensiones de nosotros mismos, servirles como dioses, respetarles como formas o religiones menores.”*

Marshall McLuhan

*Understanding Media. The Extensions of Man, 1964.*

Los autores convienen analizar algunos de los capítulos de la serie para responder a las preguntas fundamentales respecto a la inteligencia artificial. A través de sus 27 capítulos divididos en seis temporadas, su director Charlie Brooker nos sumerge en los abismos más oscuros y mórbidos de esta problemática. Lo que tienen en común la mayoría de sus protagonistas es el de ser héroes y/o mártires de su vida mediada por la inteligencia artificial, el de ser sujetos y objetos del *espejo negro*, víctimas y verdugos de su propio destino, a pesar de cualquier reticencia respecto a un juego en el que se alternan dispositivos de poder y dispositivos de placer, amor y odio, erotismo y muerte, además de una interpenetración entre lo real y lo imaginario, lo lúdico y lo trágico.

*Black Mirror* se traduce literalmente como espejo negro, que en un primer nivel hace referencia a las pantallas táctiles de los dispositivos electrónicos como *smartphones* y *tablets*. De forma connotada nos remite al lado oscuro de la tecnología, el declive del humanismo y los albores de la aurora digital. Cada capítulo de la serie inglesa, cada uno diferente en forma y contenido, se abre con una pantalla o *espejo negro* que se resquebraja y rompe debido a una falla eléctrica que ocurre unos segundos antes, como cuando un foco está a punto de quemarse o cuando la transmisión televisiva o radiofónica se pierde. Esta interrupción termina en el inconfundible sonido de un corto en la corriente eléctrica que culmina con el estallido de un vidrio. La imagen ante nuestros ojos del *espejo negro*, ahora roto, adquiere una forma arácnida, señal de alarma para la memoria filogenética.

Bajo una polifonía de historias con sus muy diversos personajes y escenarios espacio temporales, *Black Mirror* dibuja un mundo en el que ya vivimos, donde la tecnología, los algoritmos y las redes sociales conviven con nosotros y priman sobre los individuos, aboliendo la autonomía, la racionalidad y el antropocentrismo, cimientos del espíritu moderno y del humanismo al menos desde el Renacimiento (14). El advenimiento de la cultura digital, la proliferación del *sistema de objetos* (Baudrillard), la difusión masiva de las redes sociales, los

dispositivos portátiles, las pantallas y todos los *mediascapes* añaden otros tantos elementos mediáticos nuevos y reflejos del *espejo negro*. (16). “La serie recurre a la ciencia ficción en una especie de alquimia de la imagen similar a la del mundo onírico, *camera obscura* donde se proyectan nuestros deseos y nuestros miedos. Una ciencia ficción catastrófica, según la regla de oro del género.” (17). “Los protagonistas de *Black Mirror* son las últimas *flores malditas* de las junglas modernas, trasladan sus fantasmas a la vida cotidiana bajo la apariencia de seres humanos en su definitiva interpenetración con la técnica, es decir, en el momento en que esta prevalece sobre el sujeto, convirtiéndolo en uno de sus objetos”(19).

*Black Mirror* revela nuestras cadenas inalámbricas, sometidos sin que nos demos cuenta a procesos de análisis y predicción sobre nuestra conducta. Si el mundo está cada vez más a nuestra disposición, al alcance de un clic o de un mero pensamiento es porque hemos cedido al *espejo negro* la parte más sustancial de nosotros mismos, porque nos hemos rendido a estas manos invisibles con una inconsciencia generalizada. “Los problemas inducidos por el *big data*, el *social profiling*, los algoritmos y la inteligencia artificial –en términos de subordinación, control y manipulación del individuo– remiten al mismo nodo crucial: la aniquilación del sujeto autónomo y racional, del *cogito* moderno, la violación de su intimidad, la invasión de su vida privada y todo esto en nombre de otra cosa: una carne electrónica tan embriagadora como ajena de corresponder a las promesas de felicidad” (29). La realidad y la imaginación aumentadas, la inteligencia artificial, los algoritmos, las redes sociales y todos los demás artilugios tecnocientíficos son velos ilusorios destinados a ocultar la pérdida definitiva del yo en su alteridad más inquietante. Es la razón que inquieta a los autores –quizá más que a quienes viven lo cotidiano– y les convierte en nostálgicos severos y militantes de la modernidad. Pero ¿no es esto, con todas sus ideologías, justo el origen, la razón y el artifice de este *espejo negro*? (51).

## Episodios

Estos son algunos de los capítulos de la serie analizados por los autores:

*En 15 Million Merits* (2011) las personas ganan una nueva especie de salario a través de *méritos*, pedaleando unas bicicletas con pantallas de videojuegos, generando la energía para mantener la vida en el búnker. Estos se usan para comprar comida y saltar anuncios publicitarios indeseados además de apoyar a sus concursantes favoritos en los programas tipo reality shows con los que se entretienen durante las horas de descanso en sus dormitorios de paredes cubiertas de pantallas digitales. En ese entorno artificial, Bing y Abi establecen una amistad y aspiran a usar sus talentos como el canto. Pese a sus sueños, el mismo

sistema de control los somete a convertirse en imágenes-espectáculos, parodia de los actos de crueldad que ejercen los concursos televisivos. En este capítulo, como más adelante en *Playtest* (2016), se expone nuestra dependencia a las audiencias consumistas, alteridad a la que ahora estamos todo el tiempo conectados de la forma más obscena, asimétrica y desequilibrada.

Una de las historias de mayores consecuencias traumáticas para el protagonista es *The Entire History of You* (2011). Liam, un joven y atractivo abogado, revisa sus archivos de recuerdos a los que puede acceder mediante un implante similar a un grano de arroz detrás de la oreja.

En esa sociedad cada humano que nace puede registrar sus memorias visuales para poder revisarlas e incluso proyectarlas en una pantalla para sí mismo y para los demás durante toda la vida. Un día, revisando sus archivos para fines laborales, Liam descubre por accidente la infidelidad de su esposa. Celoso, obsesivo y violento, vuelve una y otra vez a la prueba registrada en el *grano*, verdugo tecnológico. Como Lacie Pound en *Nosedive* (2014), Liam se determina a liberarse del castigo al arrancarse el implante con unas pinzas no sin brotes de sangre y gritos de dolor.

*En White Bear* (2013), Victoria despierta en una casa en completo estado de confusión frente a un televisor que trasmite la imagen de un glifo informático. La mujer comienza a ser perseguida por un grupo de personas que intentan matarla, al mismo tiempo que otros solo se dedican a grabar con sus teléfonos su huida desesperada. Sin memoria alguna sobre ella y su vida, parece estar controlada por una fuente externa desconocida. Su memoria se borra una y otra vez después de cada escenario por lo que se ve obligada a repetir los eventos una y otra vez hasta su inevitable muerte. Cuando la audiencia elige el destino de Stefan en la película interactiva de *Bandersnacht* (2018), el glifo informático que aparece ahí como clave del episodio, es el mismo signo que aparece aquí, para que el espectador recuerde que Stefan sufre un martirio tecnológico similar al de Victoria.

*Nosedive* (2014), traducida al español como *Caída en picada*, encarna la obsesión por la aceptación en redes sociales que puede afectar e incluso llegar a destruir la mente de los más jóvenes. Una bella joven llamada Lacie Pound se encuentra obsesionada por mejorar la valoración en la red de su estatus social como recompensa frente a tener siempre una buena actitud con las personas. Con ello podrá acceder a bienes, servicios, personas y ambientes cada vez más exclusivos. La situación se sale de control cuando Lacie hace más acciones para agradar a los demás que a sí misma. Al final logra liberarse de tal mecanismo de control no sin consecuencias trágicas, reclusa en una cárcel para disidentes del sistema.

*En Hang the DJ* (2017), Amy y Frank tienen una primera cita romántica instruidos por la *Tutora*, una aplicación que recopila sus datos y les ayuda a encontrar a su otro

compatible. Amy y Frank están programados a pasar poco tiempo juntos, antes de que cada uno deba obedecer a la IA respecto a su cambio de pareja. Completamente enamorados después de pocas citas, Amy y Frank intentan rebelarse contra el sistema de control, tratando de escapar escalando las murallas de su mundo, descubriendo al final que todo es una simulación.

En *Black Museum* (2017), Rolo Haynes es el dueño de un museo muy original, más por su contenido que por su ubicación en medio del desierto. Su única visitante es Nish, una mujer joven a quien el neurotecnólogo muestra y explica los artefactos de su exhibición neurotecnológica de vanguardia que él mismo inventó, entre ellos: un implante neurológico que permite sentir las sensaciones físicas de los demás incluyendo el dolor; así como una lúgubre proyección de la conciencia del padre de la misma Nish, siendo martirizado de por vida bajo la forma de un holograma que es una máquina de diversión, acusado de un crimen que no cometió. Nish logra liberar la conciencia inocente de su padre y sustituirla por la de Rolo Haynes.

Los autores dedican un amplio análisis al capítulo interactivo de *Bandersnatch* (2018). Cuando Stefan Butler adapta la novela fantástica de Jerome F. Davies a un videojuego, su salud mental empieza a debilitarse. El libro era de su madre, de cuya muerte él se sentía culpable, aunque también culpaba a su padre, y su padre a él, pues un día de pequeño Stefan retrasó a su madre porque no quería irse sin el conejo de peluche que su papá había arrojado en un acto de desprecio. Al perder su madre el tren, tomó el siguiente y murió en un accidente. A medida que se acerca la fecha límite para entregar el juego a la empresa Tuckersoft, Stefan comienza a sentir que está siendo controlado por fuerzas externas que le interceptan desde el videojuego. Stefan descubre que su vida refleja la del autor ficticio de *Bandersnatch*, de quien aprende a través de un libro y un documental que le entrega Colin. Al igual que Davies, personaje de la historia en la que se refleja, ve un glifo, el mismo que llevó a Davies a decapitar a su propia esposa. A medida que comienza a colapsar mentalmente, tales coincidencias significativas adquieren mayor significado. Al final, el espectador tiene múltiples opciones para concluir la historia sobre quién lo ha estado controlando, unas más y otras menos pesimistas, incluida la opción de que le digan que lo están viendo en Netflix. En el siguiente diálogo con su padre, Stefan expresa delirios de control o de influencia con un toque irónico sobre la interactividad de la película:

*Stefan: Estoy siendo controlado por alguien del futuro.*

*Padre de Stefan: ¿Qué?*

*Stefan: Dije que estaba siendo controlado por alguien del futuro.*

*Padre de Stefan: ¿Llamo a la Dra. Haynes?*  
*Stefan: Sí, por favor.*

*Dr. Haynes: Así que estás controlado por alguien en Netflix. ¿Qué es Netflix? ¿Un planeta?*  
*Stefan: No lo sé. Es... es una especie de cosa del entretenimiento futuro.*

*(Bandersnatch, 2018)*

## Nota final

La publicación de este libro en su idioma original (Milán, Mimesis, 2020) coincidió con la pandemia del coronavirus. En la postdata, los autores reproducen un meme viral: primer plano, un estandarte negro de letras blancas de estilo informático: “I DONT LIKE THIS EPISODE OF BLACK MIRROR”, *manifiesto* sobre una superficie rectangular que simula la pantalla de un smartphone. En segundo plano, dos edificios habitacionales de estilo inglés con algunas luces encendidas y un árbol al costado. Ángulo de la toma en contrapicado.

*El espejo negro y el Covid-19:*

¿Mera casualidad? ¿O más bien, fenómeno del mundo tal y como se muestra en la serie inglesa? ¿Será acaso solo una versión exacerbada de nuestra vida diaria convertida en distopía? (143).

*“La epifanía de la nueva carne, de la que somos y ya no seremos el núcleo fundador, sino una partícula elemental entre otras, dependiente de lo que precede y excede al sujeto, quizá ligada inextricablemente a nuestro sacrificio, un don de sí mismo en nombre de toda alteridad que, entre la naturaleza y la tecnología, el cielo y la tierra, lo orgánico y lo inorgánico, pulsa más allá y por debajo de nosotros. Después del humanismo, más allá del Occidente, del individuo y de lo social: la aurora digital” (141).*

*Postdata*

*“La casualidad quiso que nuestro reflejo en Black Mirror coincidiera con las circunstancias trágicas inducidas por la pandemia del coronavirus. Desde muchos puntos de vista, ¿será mera casualidad? ¿No será más bien, una simple manifestación más del mundo tal y como se muestra en la serie inglesa? ¿No será sólo una versión exacerbada de nuestra vida diaria convertida en distopía? Muchos bien lo saben, como atestiguan varias intervenciones, carteles e imágenes, incluido el meme que se hizo famoso con el que nos parece coherente concluir este libro.”*

