



Universidad de Valladolid

CURSO 2017-2018

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

**El universo distópico de Charlie Brooker
a través de la serie *Black Mirror***

Alumno: Luis Ramón Alonso Calleja

Tutora: Mercedes Miguel Borrás

Convocatoria: julio 2018

El universo distópico de Charlie Brooker a través de la serie ‘Black Mirror’

Resumen: El *espejo negro* sobre el que Charlie Brooker ha reflexionado durante años ha cambiado. Si bien sigue siendo considerado rompedor por las diferentes realidades desoladoras que dibuja, también ha cambiado lo suficiente para poder meditar sobre una variación en su esencia. Este cambio se produce en 2016, cuando la plataforma Netflix estrena los primeros seis capítulos bajo su producción y continúa el siguiente año con otros tantos episodios originales. El objetivo principal de este trabajo es comprobar si ha habido esos cambios y sus motivos. Además, este análisis centra también su atención en los aspectos más recurrentes que el autor de la serie reitera durante todas las temporadas que ocupa, considerando el castigo, las consciencias virtuales y las redes sociales como parte de un universo que lleva la firma de Brooker.

Palabras clave: Black Mirror, Brooker, castigo, consciencia virtual, distopía, finales, redes sociales, tecnología

Charlie Brooker’s dystopian universe through the series ‘Black Mirror’

Abstract: The *black mirror* that Charlie Brooker has reflected on for years has changed. While still considered a breakthrough by the different devastating realities that draws, has also changed enough to meditate on a change in its essence. This change happened in 2016, when the Netflix platform releases the first six episodes under its production and continues the following year with as many original episodes. The main objective of this work is to check if there have been those changes and their reasons. In addition, this analysis also focuses on the most recurrent aspects that the author of the series reiterates during all the seasons it occupies, considering punishment, virtual consciousnesses and social networks as part of a universe that bears Brooker's signature.

Keywords: Black Mirror, Brooker, punishment, virtual consciousness, dystopia, endings, social networks, technology

ÍNDICE

1. Introducción	4
1.1. Justificación	4
1.2. Objetivos e hipótesis	5
1.3. Metodología	5
2. Marco teórico	6
2.1. Charlie Brooker	6
2.2. El concepto de distopía y <i>Black Mirror</i>	7
2.2.1. La distopía.....	7
2.2.2. La distopía en <i>Black Mirror</i>	8
2.3. La antología como método para contar historias	9
3. Análisis.....	10
3.1. Análisis de los capítulos	10
3.2. Las consciencias virtuales	18
3.3. El castigo.....	19
3.4. Crítica a las redes sociales. Control y linchamiento.	21
3.5. El cambio de la producción británica a Netflix	22
4. Conclusiones.....	24
Bibliografía	25
Anexos	27
Análisis cinematográfico	27

1. Introducción

La serie de televisión *Black Mirror* ha hecho reflexionar sobre el uso de las tecnologías y ha sido motivo de análisis durante los últimos años. Fue emitida durante años por *Channel 4*, empresa británica que se encargó de las dos primeras temporadas compuestas por tres capítulos cada una a las que habría que sumar un especial de navidad estrenado en diciembre de 2014. Tras el éxito que tuvo entre críticos y audiencia, la empresa Netflix se hizo con los derechos de la serie y contrató la producción de 12 episodios que serían divididos en dos temporadas. En octubre de 2016 fue estrenada la tercera temporada y en diciembre de 2017 la cuarta y última temporada hecha hasta el momento, aunque está previsto la producción de nuevos capítulos. Sannazzaro (2012) afirma: “*Black Mirror* nos interpela a todos, como comunidad, y a cada uno, en nuestra propia individualidad. Su narrativa impecable logra que el espectador se quede con más preguntas que respuestas”.

Si bien se ha alabado la labor del creador Charlie Brooker durante las dos primeras temporadas, las siguientes han recibido críticas dispares por dejar de lado esos finales desoladores a los que tenía acostumbrados a los espectadores. Mientras unos críticos se quejan por estos cambios, otros alaban las dos últimas temporadas de *Black Mirror* por dejar atrás esos desenlaces tan oscuros, pues ven un crecimiento como guionista en Brooker, que ha sido capaz de quitarse ese corsé en el que se envolvían sus capítulos respecto a los finales.

Netflix ha cambiado sin duda el tono de las anteriores temporadas, principalmente por el dinero invertido en ella. En este trabajo se tratará de dilucidar si este cambio ha afectado a la esencia de la serie, además de ahondar en los aspectos en los que pone más énfasis este creador.

1.1. Justificación

La decisión de centrar este trabajo en un análisis narrativo y, por lo tanto, de las historias que cuenta la serie *Black Mirror* no es otro que investigar sobre la creación de Charlie Brooker. En este sentido, no parece interesante hacer un análisis de su puesta en escena, es decir, la fotografía, movimientos de cámara o tipos de plano, por resultar éstos de una labor que como último encargado tiene al director del capítulo. Puesto que cada episodio de la serie cuenta con una dirección diferente, se pueden encontrar distintas maneras de abordar las historias dependiendo de la visión de cada creador audiovisual y el nexo común que une *Black Mirror* no es otro que la invención de un guion original en el que participa Brooker¹.

Existen otros trabajos de investigadores que ya han analizado la serie centrándose en distintos aspectos como las consecuencias del avance tecnológico o sobre las sociedades que plantea. Ejemplos de ello son *El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en Black Mirror* de Laura Pousa y *Black Mirror: El reflejo oscuro de la sociedad de la información* de Vicente Díaz

Además, algunos han querido poner el foco en sólo un capítulo como *Pensamiento pop en Black Mirror. El monstruo y su linchamiento* de Jorge Martínez y Javier Cigüela, y *Memoria perpetua. Comentario del episodio The Entire History of You de Black Mirror* de Natacha Salomé Lima.

Este trabajo busca hacer un análisis de las cuatro temporadas que se han hecho hasta la fecha para mostrar los cambios que ha habido y las similitudes entre ellas. De esta manera, se logra tener una perspectiva completa de la serie, pues los análisis vistos hasta ahora sólo contemplan las dos primeras temporadas. Algo que algún investigador ya avanzaba se debería hacer cuando Netflix estrenara los nuevos capítulos. Echauri (2016) afirma: “Resultará necesario continuar con el análisis de contenido de tales episodios para dar cuenta de posibles cambios en las

¹ A excepción del capítulo *The Entire History of You* cuyo guion está escrito por Jesse Armstrong

temáticas manejadas y de distintas formas de presentar las problemáticas tratadas en la serie” (p. 899).

1.2. Objetivos e hipótesis

El objeto de este trabajo consiste en la investigación del trabajo del guionista Charlie Brooker. Para ello, analizamos la serie de televisión *Black Mirror*, caracterizada por mostrar historias donde la humanidad muestra algún tipo de crisis tras hacer un mal uso de alguna tecnología futurista.

Objetivos:

- Analizar los cambios producidos en las distintas temporadas de la serie *Black Mirror*.
- Observar las diferentes variables que se repiten en distintos capítulos de la serie *Black Mirror*.
- Valorar los finales de cada uno de los capítulos de la serie *Black Mirror*.

Hipótesis

H1 - Las dos primeras temporadas de la serie *Black Mirror* muestran un mundo desesperanzador con unos finales en los que siempre gana el sistema, un sistema negativo para los derechos de la gente. Por otro lado, la tercera y cuarta temporada muestran un cambio en la manera de abordar los finales.

H2 - Existe una fijación del creador Charlie Brooker por temas como las redes sociales y la inteligencia artificial que desarrolla en varios de sus capítulos.

1.3. Metodología

Para la realización de este trabajo se procederá a la visualización y el análisis de todos los capítulos de la serie *Black Mirror*².

Los capítulos elegidos para mostrar en el cuerpo del trabajo son los más característicos de la serie por exponer los cambios más representativos a lo largo de la misma y por presentar las fijaciones del autor con algunas de las tecnologías. La decisión ha sido exponer el análisis de dos capítulos de cada temporada. En los anexos se podrá acceder al análisis del resto de los capítulos que han sido igualmente examinados.

Nuestra metodología efectúa un análisis de contenido cualitativo. Esto nos permitirá dar cuenta del universo creado a través de la serie, gracias al estudio y análisis de todos los capítulos realizados hasta la actualidad.

Para ello, efectuamos un análisis sobre aspectos narrativos y semánticos con un estudio del contexto dramático, de los personajes y de los finales de cada episodio.

Dentro del contexto dramático, la sociedad que expone y el estado social en el que se encuentra la gente mostrada en el capítulo parece crucial para realizar este análisis, pues ayuda al lector a integrar en su ideario si se trata de un futuro cercano, un futuro lejano o una realidad paralela. Además, sirve para enseñar en qué estado se encuentra la sociedad, pues puede mostrar un mundo distópico, incluso en ocasiones apocalíptico, o una realidad más parecida a la actual.

El análisis sobre la nueva tecnología y los problemas que trae consigo es algo esencial, pues esta serie de capítulos presentan una nueva tecnología que revoluciona las relaciones de la gente. Con este estudio se pretende valorar no solo las consecuencias positivas que parecen evidentes con la aparición de cada nuevo dispositivo, sino también apreciar las consecuencias negativas con las que se encuentran los personajes.

En cuanto al estudio de los personajes, parece interesante hacer un análisis de los problemas que se encuentran a lo largo del capítulo y las decisiones que toman para afrontarlos. En un primer momento, se procede a la realización del *dramatis personae* de los personajes

² *Black Mirror* se encuentra disponible a través de la plataforma de contenido bajo demanda Netflix.
<https://www.netflix.com/es/title/70264888>

principales de una manera escueta para mostrar la relación que tienen entre ellos y los problemas a los que se van a enfrentar. En una segunda fase, el análisis se centra en la resolución que toman para hacer frente a esos problemas y las dimensiones éticas que acarrearán, exponiendo las alternativas que pueden tener junto con una valoración personal.

Por último, se realiza un estudio de los finales de cada uno de los episodios para revelar si se trata de finales felices, tristes o completamente desoladores. Se trata de una valoración personal que servirá para saber cómo han cambiado estas conclusiones a lo largo de las distintas temporadas.

A partir de los resultados obtenidos tras el análisis de todos los capítulos de la serie, se ponen en común para estudiar diferentes situaciones que se repiten o que son relevantes para el autor porque son plasmadas en diferentes capítulos de la serie.

2. Marco teórico

2.1. Charlie Brooker

El creador de la serie de televisión *Black Mirror* es un periodista y guionista británico que ha ido ganando fama durante los últimos años por sus distopías relacionadas con la tecnología. Charlie Brooker estudió Ciencias de la Información en la Universidad de Westminster pero no llegó a terminar su formación³. Empezó su andadura como creador de una serie de viñetas sobre videojuegos a finales de los años 90 llamadas *Cybertwats* para la revista *PC Zone*. Pero el verdadero interés de Brooker era escribir para televisión, por lo que decidió devorar todos los productos televisivos de la parrilla británica. Tras convertirse en un experto en televisión, Charlie creó la página web *TVGoHome* haciendo una guía televisiva con un toque de humor ácido cada dos semanas. Esta web conquistó a miles de lectores que acudían mensualmente a esta página web.

En el año 2000 comenzó a escribir columnas sobre programas de televisión para el periódico *The Guardian* y a trabajar para el satírico noticiario *The 11 O'Clock Show*, lo que le llevó más tarde a hacer su programa *Screenwipe* en 2006, en el que presentaba de manera crítica una revisión sobre la televisión británica, siempre con sus toques de humor. Antes ya inició su trabajo como guionista de ficción para la sitcom *Nathan Barley* en 2005.

A través de sus distintos 'Wipes', Brooker ha realizado una labor de constante crítica al panorama británico. No sólo a la televisión con *Screenwipe* y al mundo de los videojuegos con *Gameswipe* sino con las revisiones más sarcásticas de la actualidad inglesa a través de sus *Charlie Brooker's Wipe* que realizó desde el año 2010 hasta el 2016 para la *BBC*. En estos programas, el autor tenía carta blanca para mostrar sus opiniones sobre los hechos más noticiosos del año. La crítica iba dirigida hacia todos los flancos, pues sus análisis no sólo centraban las controvertidas decisiones políticas sino también la manera en que los medios enfocaban dichas noticias. "En *Screenwipe* Brooker aparecía sentado en su salón y se dedicaba a lanzar dardos a 'realities' estilo *Gran Hermano* y expresaba su admiración por series como *The Shield*, *Deadwood*, *The Wire* o *Mad Men*. En este buen gusto podemos rastrear las primeras pistas de lo que estaba por llegar"⁴.

³ Él mismo asegura que no llegó a acabar la carrera por proponer un tema que trataba sobre videojuegos, algo que no fue aceptado por sus profesores. En <https://www.theguardian.com/commentisfree/2011/aug/21/charlie-brooker-a-level-results>

⁴ Fragmento del perfil realizado del creador Charlie Brooker en la web serializados.com <https://serializados.com/charlie-brooker-el-senor-de-los-espejos-black-mirror-perfil/>

En 2011 *How TV ruined your life* sigue explorando la metatelevisión mostrando al propio Charlie Brooker “adoptando la narrativa documental de la BBC, se inviste con la aureola y la credibilidad del periodista para mostrar los efectos de la TV en nuestras vidas” (Pensamiento Pop en *Black Mirror*).

En 2008, Brooker escribió el guion para la serie de televisión *Dead Set* en la que se recreaba un mundo apocalíptico de zombies con la particularidad de que la mirada estaba centrada en unos participantes del concurso *Gran Hermano*. Estos personajes eran los últimos en enterarse de esta invasión zombie en una crítica a estos programas de telerrealidad que contó con cameos de personajes famosos como la propia presentadora del programa Davina McCall u otros concursantes de otras ediciones.

A partir de 2011, su fama creció gracias a la creación de la serie *Black Mirror* para el canal de televisión *Channel 4* británico. Brooker llega a condensar todo lo aprendido sobre televisión y tecnología en una ficción en la que muestra con historias autoconclusivas sus fobias hacia el mundo que pueda traer de la mano el avance constante de los artilugios tecnológicos y las redes sociales. Las dos primeras temporadas contaron con tres capítulos cada una más un especial de navidad después de la segunda temporada. Tras el éxito cosechado, Netflix se hizo con los derechos de la serie por 40 millones de dólares⁵ y encargó la creación a Charlie Brooker de otros doce episodios que se estrenaron en dos temporadas distintas en octubre de 2016 y la siguiente en diciembre de 2017. La serie ha sido renovada para una quinta temporada que se podrá ver a través de la plataforma Netflix.

2.2. El concepto de distopía y *Black Mirror*

2.2.1. La distopía

El concepto de distopía ha sido ampliamente estudiado a través de los años. Actualmente la Real Academia de la Lengua Española lo recoge como una “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”. Si bien este concepto es el más aceptado en la actualidad, a través de la historia se ha discutido como antónimo directo de la utopía propuesta por Tomás Moro en el siglo XVI. Antiutopía, contrautopía o utopía negra son otros de los conceptos a los que hace referencia este estado social. Teniendo en cuenta esta idea contrapuesta, cabe señalar el significado de utopía que, para Estrella López Keller (1991), representa “un sueño de perfección social”.

En el siglo XX se lleva a cabo un declive del pensamiento utópico que da lugar a la aparición de la utopía negativa o distopía. Diversos escritores ahondan sobre el concepto de distopía a lo largo del siglo XX. López Keller (1991): “Este pesimismo que parece sobrevolar en nuestro siglo implica una quiebra de la fe en el progreso”.

La literatura distópica comienza a abordarse durante el siglo XX a través de autores como H.G. Wells en *La máquina del tiempo* o *Los hombres dioses*, Aldous Huxley en su obra *Un mundo feliz* o George Orwell con *Rebelión en la granja* y *1984*, entre otros. Estos autores proponen avances tecnológicos tales como la mejora genética, sistemas de control como el ‘Gran Hermano’ o conceptos de aparatos tecnológicos como una máquina para viajar en el tiempo, y enseñan las consecuencias negativas del control social y la decadencia a la que llega la humanidad.

Fue con la irrupción en el cine donde esos imaginarios se vuelven más reales de la mano de autores como Thea von Harbou, escritora y guionista de la película *Metrópolis* que dirigió Fritz Lang en 1927. Más adelante, Ridley Scott adaptaría libremente la obra de Phillip K. Dick ¿*Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* para convertir esta inquietud por la inteligencia

⁵ <https://www.theguardian.com/media/2016/mar/29/netflix-channel-4-charlie-brooker-black-mirror>

artificial de los androides en algo que logró provocar una reflexión ética que no había sido mostrada hasta entonces al público general que acudía a las salas de cine. Tras esta película, se pueden destacar diferentes éxitos del cine como *12 monos*, dirigida por el ‘Monty Python’ Terry Gilliam; *La naranja mecánica*, novela de Anthony Burgess que adaptó en 1971 el director Stanley Kubrick o *Matrix* escrita y dirigida por las hermanas Wachowski.

Con el cambio de siglo llegan nuevas distopías esta vez dirigidas hacia el público joven y adolescente. Suzanne Collins publica su trilogía de novelas *Los juegos del hambre* y, tras un gran éxito de ventas, llega a los cines. De la misma manera, la serie *Divergente* escrita por la autora estadounidense Verónica Roth también es llevada a los cines solo dos años después de la publicación de los libros.

Pero la verdadera revolución de las distopías en este nuevo siglo viene de la mano de las nuevas series de televisión que, gracias a su visión adulta y seria de un formato tan explorado durante los años, ha logrado grandes éxitos en la crítica en todo el mundo. Ejemplos de ello son la propia *Black Mirror* y las apuestas de la plataforma HBO *Westworld* y *The handmaid’s tail*.

2.2.2. La distopía en *Black Mirror*

Con la llegada de Charlie Brooker llega la serie moderna en forma de antología para indagar en el concepto de distopía a través de la puesta en escena de una serie de tecnologías que pueden llegar a alienar al ser humano. Estas sociedades son expuestas con unas características negativas causadas por los propios hombres y mujeres en el auge de esas tecnologías fuera de control o con un gran dominio de las autoridades de turno que controlan a los seres humanos con diferentes métodos expuestos en cada uno de los diferentes capítulos. Díaz Gandasegui (2014): “La tecnología que se examina en *Black Mirror* no pretende impresionarnos; lo que nos asombra son sus implicaciones sociales y culturales”.

Ya el título de *Black Mirror* presenta ante sus espectadores una declaración de intenciones. La alegoría del ‘espejo negro’ no es otra que el reflejo de los televisores y diversas pantallas por las que está rodeada la humanidad actualmente.

El espejo negro es una metáfora de un mundo que ya no puede reconocerse en lo que debe ser o ha sido, sino en una imagen espectacularizada de sí mismo. La libertad, la política, la sociabilidad o el espacio público quedan totalmente desvirtualizados, pero su espacio debe ser rellenado. La tecnología y los medios se encargarán de ello.

(Barraycoa, 2012, p.1)

Si bien las distopías que propone Brooker se llevan a cabo gracias a los numerosos avances tecnológicos, este autor se considera amante de la tecnología y siempre culpa de los efectos negativos que puedan traer a los seres humanos. Brooker (2013): “En estos momentos somos todos como niños en un planeta en el que todos los adultos se han marchado y nos han dejado sin supervisión”. Para el autor de la serie, los avances tecnológicos son presentados siempre como algo solo positivo y cree que se debe hacer un análisis más exhaustivo de ellos para ver cuál es el efecto que producen en nuestras mentes. Sartori (1994): “El progreso tecnológico no se puede detener, pero no por ello se nos puede escapar de las manos, ni debemos darnos por vencidos negligentemente”. Esta advertencia que propuso el autor italiano es la que lleva a cabo Brooker a modo de distopía a través de su serie.

Esta metáfora del espejo negro y su relación con la tecnología que avanza rápidamente y sin control hace reflexionar al espectador de una manera más seria que lo que lo propuesto por las actuales series de distopías que cosechan éxitos entre los adolescentes. En *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins y *Divergente* de Veronica Roth, las autoras estadounidenses proponen un mundo en el que la sociedad está dominada con unos grandes villanos a los que deben vencer los protagonistas. Por otro lado, lo propuesto en *Black Mirror* es algo más serio y sus ideas sirven para que los espectadores se preocupen por unas posibles consecuencias.

La distopía puede significar un aviso a tiempo, a menos que sea tomada como parte del espectáculo. Este es uno de los peligros de *Black Mirror*, contemplarla como un mero pero atractivo producto cultural, en vez de una invitación para pensar.

(Barraycoa, 2012, p.22)

Esta invitación para pensar de la que habla Barraycoa es la principal novedad de la creación de Charlie Brooker. Una distopía que, a través de una serie de propuestas tecnológicas y sociológicas, golpea al espectador con la exploración de un futuro en ocasiones no tan alejado de la realidad.

2.3. La antología como método para contar historias

Las series de televisión gozan de una excelente salud en la actualidad. Plataformas como Netflix, HBO o Amazon han invertido grandes sumas de dinero en la producción de este tipo de contenido audiovisual durante los últimos años. A través de un sistema de suscripción, los inscritos pueden ver las series de cada plataforma a la carta, sin tener que esperar a un horario determinado como lleva ocurriendo a lo largo de la historia de la televisión. Gracias a este tipo de plataformas, cada vez más personas consumen estos contenidos audiovisuales que gozan de grandes éxitos en audiencia.

Las series han sido siempre un producto audiovisual asociado a unos protagonistas a los que el espectador sigue durante horas. Dependiendo de la duración de la serie, el público puede llegar a conocer a estos personajes de una manera más profunda de la que nos tiene acostumbrados el cine. Este tipo son las llamadas ‘series de largo recorrido’.

Si bien existen las series que tienen un hilo común durante todas sus temporadas, existe otro método que ha ido ganando popularidad desde hace unos años creando historias autoconclusivas en temporadas o capítulos diferentes. Es la llamada antología.

Black Mirror no se ciñe a los cánones de las series de largo recorrido. Los protagonistas no siguen un hilo argumental durante todos los capítulos, sino que se utiliza el método de la antología. Historias autoconclusivas que suponen realidades separadas con unos personajes diferentes en cada capítulo. De esta manera, se llegan a abordar diferentes temas con el único nexo común de una crítica al uso de las tecnologías o, más bien, de las consecuencias que trae su mal uso.

Una antología ya explorada en otras series como *Alfred Hitchcock Presents* (*Alfred Hitchcock presenta*), que a través de este método de ficción llegó a contar con 267 episodios emitidos en CBS y NBC durante diez años, concluyendo en 1965. Este programa era presentado por el propio Alfred Hitchcock que presentaba el relato que vendría a continuación y terminaba con él mismo reflexionando sobre el contenido del capítulo. Historias de misterio, terror y dramas que gozaban de la marca del gran director de películas como *Rebecca*, *Vertigo* o *Psycho* entre muchas otras.

Tales of the Crypt (*Historias de la cripta*) utilizaba este método para contar historias mostrando diferentes aventuras terroríficas. Esta serie emitió sus capítulos a través de la plataforma HBO, que entonces funcionaba a través del cable. Tuvo siete temporadas que se emitieron desde 1989 hasta 1996 con un total de 93 episodios que rondaban la media hora de duración.

En la actualidad, este género de series es más popular gracias a producciones como *True Detective*, *Fargo* o *American Horror Story*, que cuentan con la particularidad de contar relatos diferentes en distintas temporadas. Son relatos que se desarrollan durante toda la temporada y que cuentan con un final en la misma, desarrollando otras historias en las siguientes temporadas con protagonistas diferentes.

Pero el ejemplo anterior más parecido a la serie de Brooker es *The Twilight Zone* (*La dimensión desconocida*). Rod Serling fue el encargado de crear esta ficción que se pudo ver en las pantallas estadounidenses desde el año 1959 hasta el 1964 con cinco temporadas que indagaban en diferentes géneros como el terror o la ciencia ficción. Las similitudes con la creación de

Charlie Brooker son destacables, pues Serling también fue una persona crítica con el sistema de entonces con grandes reproches a la censura.

Si, a modo de pulp audiovisual, en *The Twilight Zone*, el miedo, la ansiedad y la paranoia generados por la Guerra Fría o el macarthysmo eran los motores de una ciencia ficción construida desde las bases ideológicas del género durante los años 50 y 60, *Black Mirror* nace en una sociedad donde el sentimiento de amenaza constante revierte en los términos de su política ficción.

(Pousa, 2013, p. 48)

La conexión de las dos producciones resulta obvia tras visionar capítulos de ambas series, aunque la sofisticación a la que llega Brooker sólo es posible gracias al análisis del uso de tecnologías como las redes sociales y la preocupación por unos artilugios tecnológicos que evolucionan rápidamente, más rápido que regulaciones y sin que se hagan análisis de las consecuencias de su implantación.

3. Análisis

3.1. Análisis de los capítulos

Temporada 1

Capítulo 1. *The National Anthem (El Himno Nacional)*:

3.1.1. Sinopsis

El Primer Ministro de Inglaterra es informado del secuestro de la “Princesa Susannah”, una duquesa inglesa muy popular en las redes sociales. La princesa sale en un vídeo diciendo que será ejecutada a no ser que el Primer Ministro tenga sexo con un cerdo esa misma tarde. Una proposición, en principio increíble, revuelve a todo el país y muestra el comportamiento cambiante y agresivo de la sociedad influenciada por las redes sociales.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1. Sociedad. Escenario y estado social

La sociedad en la que transcurre el primer capítulo se trata de la actual, puede que incluso quede algo desfasada teniendo en cuenta el año en el que se realizó. Se pueden observar redes sociales como Twitter y utilizan la plataforma Youtube para colgar el vídeo del secuestro. Por lo tanto, se puede hablar de una realidad paralela a la nuestra.

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que saca a relucir este capítulo son las redes sociales y su poder para influir en una persona como el Primer Ministro de Inglaterra, que debe ceder a la presión de un secuestrador no sólo por el peligro de la muerte de la princesa, sino por el desprestigio que supondría para su carrera por la presión de la opinión pública.

El Himno Nacional también muestra la sed de sangre que tiene el público de televisión y redes sociales cuando se trata de la humillación de una figura pública. Al principio, el público piensa que Callow no debe ceder, pero al ver que en un momento dado intentan engañar al secuestrador, las opiniones cambian y hacen que toda una nación se pare frente al televisor primero con ansias por ver esa humillación y luego con pena y remordimientos por lo sucedido.

3.1.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1. Dramatis personae

Principales:

- El Primer Ministro Michael Callow es el protagonista sobre el que gira toda la trama.

- El secuestrador Carlton Bloom, un artista que apresa a la princesa para llevar a cabo su ‘performance’.
- La sociedad es otro de los personajes de este capítulo por el poder que tiene sobre esta decisión y por las opiniones que muestran diferentes personas que representan a lo largo del capítulo.

Secundarios:

- La asesora del Primer Ministro, Alex Cairns.
- La Princesa Susannah, duquesa de Beaumont es la reina de las redes sociales a la que secuestran.

3.1.4. Dilemas éticos

- El principal dilema que se propone en este capítulo es la decisión del Primer Ministro sobre mantener relaciones sexuales con un cerdo o que la princesa Susannah pueda morir a manos del secuestrador. Aquí se plantea no sólo la carga emocional por sentirse responsable de esa muerte sino el desprestigio para su carrera por no llevar a cabo la petición del secuestrador.
- La ética también se muestra ante la sociedad, que tiene el poder de opinar sobre lo sucedido e influir en las encuestas que se hacen el mismo día. También se expone la crudeza de las calles vacías mientras la gente ve por televisión el acto del Primer Ministro, aunque se haya avisado de que es desagradable y se les aconseje no verlo.
- La prensa también tiene ante sí un dilema moral importante que evoluciona a lo largo del capítulo. Al principio, deciden no mostrar el vídeo que cuelga el secuestrador, aunque pronto ceden viendo que en internet ya ha llegado a mucha gente. El siguiente dilema es cómo abordar una noticia de este calado en televisión, censurando cierto tipo de palabras y mostrando encuestas que pueden influir en la decisión final.

3.1.5. Final

En el clímax dramático, Michael Callow cede y tiene sexo con un cerdo ante la mayor audiencia de la televisión británica. La princesa Susannah es encontrada e informan a la asesora de que el secuestrador la ha soltado antes de que el Primer Ministro tuviera relaciones con el cerdo. La asesora decide que ni él ni nadie podrán saber sobre esa circunstancia. Tras un año, en una pieza de televisión se muestra a Callow con mayor valoración en las encuestas, realizando un acto público con su mujer. La realidad triste que deja ver el final es el posible matrimonio roto que existe entre el Primer Ministro y su mujer.

Capítulo 3. *The Entire History of You (Toda tu historia)*

3.1.1. Sinopsis

Tras una entrevista de trabajo, Liam acude a una fiesta junto con su mujer Ffion y sus amigos. Una situación en la que surgen sus celos hacia Jonas, antiguo amigo de Ffion. Gracias a un aparato que graba todo lo que vive una persona para ser reproducido posteriormente, Liam analiza todo lo ocurrido en la fiesta y descubre el secreto que guarda su mujer.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1 Sociedad. Escenario y estado social

En este capítulo se enseña una realidad similar a la actual, pero con un aparato tecnológico con el que cuenta casi toda la gente.

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que muestra es el llamado “grano”. Se trata de un aparato implantado en el cerebro que graba todo lo que la persona ve y que puede ser reproducido más adelante en sus propios ojos o en pantallas proyectadas.

Este aparato se utiliza para enseñar en aeropuertos o controles policiales (por temas de seguridad, para que vean que no has cometido ningún crimen) y también para que una persona pueda ver detalles de conversaciones o situaciones que ha vivido con anterioridad.

3.1.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1 Dramatis personae

Principales:

- Liam: Un abogado con una vida acomodada, mujer y una hija.
- Ffion: Es la esposa de Liam y ha mantenido una relación con Jonas, engañando a su marido Liam.

Secundarios:

- Jonas es uno de los amigos de Ffion. Ha mantenido una relación secreta con Ffion a espaldas de Liam.

3.1.4. Dilemas éticos

- El principal dilema al que se enfrenta Liam es el de confiar en lo que le dice su esposa o utilizar esa tecnología para ver si realmente sus sospechas son ciertas.
- Ffion debe decidir si contar la verdad a su marido y mostrarle sus recuerdos o seguir engañándole.
- Otro de los dilemas que se encuentran todos es trata sobre si implantarse el “grano” o no. Esto es algo que discuten durante una cena. El propio capítulo plantea el problema que puede traer tener estos recuerdos vívidos de todo lo que ocurre en sus vidas, pues puede obsesionarles.

3.1.5. Final

La relación se rompe y en las escenas finales se puede ver cómo Liam alterna recuerdos felices con su mujer en su casa con escenas del presente en las que la casa está vacía. Finalmente, Liam decide arrancarse el “grano” con una cuchilla y unas tenazas.

Temporada 2

Capítulo 1. *Be Right Back (Ahora mismo vuelvo)*

3.1.1 Sinopsis

Mar se encuentra sola tras la muerte de su pareja Ash en un accidente. Cuando se entera de que está embarazada, recurre a una inteligencia virtual que simula a Ash recurriendo a sus perfiles en redes sociales.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1 Sociedad. Escenario y estado social

El capítulo se sitúa unos años en el futuro pues se pueden observar ciertos aparatos tecnológicos con toques futuristas. La sociedad que muestra no es distinta a la actual aparte de estos nuevos dispositivos que enseñan.

3.1.2.2 Críticas a la tecnología

Un software informático consigue simular las reacciones que tendría una persona que ha muerto e incluso replicarlas en un robot. A partir de las interacciones que ha tenido en redes sociales, vídeos, fotografías y mensajes personales, el software simula las respuestas que tendría esa persona. Sirve para que una persona no se sienta sola en el momento en que pierde a alguien querido, pero la realidad es que ese software no es la persona de verdad y puede confundir a la persona en vez de ayudarlo a superar el luto y rehacer su vida.

También se muestra una crítica a las redes sociales que nos rodean y cómo la gente comparte todo lo que ocurre en su vida ante su público. Un comportamiento que puede ser el real o uno simulado y que solo sea visible en esas redes sociales.

3.1.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1 Dramatis personae

Principales:

- Mar: Es la pareja de Ash. Utiliza un software que simula a Ash después de su muerte.
- Ash: Es la pareja de Mar. Muere en un accidente y después un software simula que es él.

Secundarios:

- Naomi: Hermana de Mar.

3.1.4 Dilemas éticos

Mar debe decidir usar ese software para comunicarse con su difunto marido tras enterarse de su embarazo.

La empresa tendría que plantearse si es ético ayudar a una persona dándole este tipo de software. Puede aliviar en parte la pérdida, pero lo que muestra también es la dependencia que desarrolla la persona.

3.1.5. Final:

Mar insta al robot de Ash a que se lance por el acantilado y, tras discutir sobre que él tendría miedo de hacerlo, el robot acaba llorando. La escena acaba fundiendo a negro sin mostrar qué ha ocurrido.

En la siguiente escena han pasado unos años y la hija de Mar ya es mayor. Es su cumpleaños y quiere subir un trozo de tarta al desván porque Ash se encuentra allí encerrado y quiere compartir unos momentos con él.

La metáfora final consiste en que Mar ha conseguido rehacer su vida y deja a Ash en el desván como algo antiguo de lo que no quiere deshacerse, porque sigue teniéndolo aprecio.

Capítulo 3. *The Waldo Moment (El momento Waldo)*

3.1.1. Sinopsis:

El cómico Jamie Salter interpreta al canalla Waldo, un muñeco virtual de dibujos animados que participa en un programa de 'late night'. A medida que el personaje de Waldo se hace famoso entrevistando a políticos y dejándolos en evidencia, entra en la carrera política primero como cebo para la audiencia y después como un candidato real que pueda llegar a disputar las elecciones.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1. Sociedad. Escenario y estado social

El capítulo transcurre en la Inglaterra actual, con una crisis de identidad de la sociedad hacia los partidos políticos parecida a la que han sufrido numerosos países durante los últimos años. El populismo que traen algunos partidos de la nueva política se ve reflejada así en este episodio

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

No hay una nueva tecnología que se muestre en el episodio, sino una historia que se lleva a cabo a través de un escenario parecido al que ocurre en varios países durante los últimos diez años. A través de un personaje famoso, se puede llevar a cabo una campaña electoral con un populismo que logra enganchar a gran parte de la población.

3.1.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1. Dramatis personae

Principales:

- Jamie Salter: El protagonista, un cómico que hace el papel de Waldo.
- Gwendolyn Harris: Política laborista que tiene una relación Jaime.
- Jack Napier: Productor del programa de Waldo.

3.1.4. Dilemas éticos

El cómico Jamie Salter debe enfrentarse a la decisión de representar al personaje Waldo para humillar a políticos. Pero esa decisión no es tan delicada como la que tiene que afrontar más adelante, cuando se usará ese personaje para ganar unas elecciones en las que no hay un ideario político, solo Waldo y sus comentarios perspicaces. Algo inocente como ese personaje de comedia pasa a ser un líder controlado por poderes para convertir el mundo en una especie de dictadura.

Por su parte, el jefe de Gwendolyn le dice que no debe mantener una relación con el cómico Jamie Salter porque podría afectar a su carrera como política. Ella decide dejar su relación con Jamie apartada, lo que provoca el enfado del cómico que se siente traicionado.

3.1.5. Final

El productor Jack Napier se hace con el control de Waldo. Aunque Jamie dice en público que no deben votar a Waldo, finalmente se hace con la segunda posición en las elecciones. Después de los títulos de crédito se muestra a un Jamie que vive en la calle en un país controlado por Waldo en una atmósfera de control dictatorial.

Temporada 3

Capítulo 1. *Nosedive* (Caída en picado)

3.1.1. Sinopsis:

En un mundo en el que las personas se dividen según una puntuación en una red social, Lacie hará todo lo posible por hacerse con una calificación alta y llegar a ser una mujer de éxito.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1 Sociedad. Escenario y estado social

La realidad que plantea este capítulo es una sociedad en la que las calificaciones que obtiene una persona por internet son un sinónimo de escala social. Así, las personas que tengan una puntuación alta podrán optar a mayores beneficios que los que tengan una puntuación más baja.

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

El episodio propone el uso de una red social en la que los personajes tienen una puntuación de 1 a 5. Las personas pueden puntuar con esas calificaciones a cualquier persona que se cruce por su camino. Cuanto mayor sea esa puntuación, tendrán mayores beneficios para su vida como optar a descuentos en viviendas o tener unos mejores tratamientos médicos.

Esta tecnología puede ayudar a la gente a fiarse de las personas que tienen a su alrededor. Además, al saber que serás puntuado, los que trabajan de cara al público deberán ser amables por miedo a obtener una mala puntuación.

El lado negativo se muestra en el capítulo, pues la corrección que deben tener todos les hace hipócritas y se muestran amables con personas que les caen mal sólo por obtener una buena puntuación. Una crítica a los sistemas actuales de puntuación que existen en restaurantes, la empresa UBER o casos concretos como el que se está implantando en China con sistemas de valoración para la sociedad en general.

Además de esta tecnología, existen otras que se asumen dentro de esta realidad, como unos implantes en los ojos que sirven de pantallas para ver ciertos datos buscados a través de sus

3.2.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1 Dramatis personae

Protagonistas:

- Lacie: Protagonista de la historia que busca tener una alta puntuación para mudarse a un piso de más nivel social.

Secundarios:

- Ryan: Hermano de Lacie, escéptico con el sistema de puntuación.

- Naomi: Una amiga de la infancia de Lacie que le invita a su boda.

- Susan: Camionera con la que se encuentra Lacie y escéptica con el sistema de puntuación.

3.1.4. Dilemas éticos

Lacie tiene que mostrar su cara más amable en el discurso de la boda de Naomi. No porque en realidad sea su amiga, sino para obtener altas puntuaciones y así obtener beneficios.

Cuando empieza a decir lo que realmente piensa y cuando no es correcta con la gente, su puntuación baja rápidamente, lo que lleva a pensar en un sistema de corrección en el que no te puedas enfadar con nada de lo que ocurre a tu alrededor por miedo a obtener una calificación baja.

3.1.5. Final

Lacie llega a la boda de su amiga a la que ya no está invitada y da un discurso enajenado en el que llega a coger un cuchillo. Es detenida y llevada a prisión, donde es despojada de los implantes oculares.

Allí empieza a insultarse con un hombre situado en la celda de enfrente. El contrapunto es la sonrisa que muestra cada uno. Por fin pueden decir lo que quieren sin la corrección a la que están acostumbrados

Capítulo 6. *Hated in the Nation (Odio nacional)*

3.1.1 Sinopsis:

Unas detectives británicas deben investigar una serie de crímenes cuya conexión son unos hashtags de redes sociales.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1 Sociedad. Escenario y estado social

La sociedad que plantea este capítulo es muy similar a la actual, pero situada unos años en el futuro. El sistema de gobierno es el mismo y las diferencias están en la ecología, con problemas como la extinción de algunos animales. Las abejas están casi extintas y son sustituidas por robots que cumplen su función.

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

Dos tecnologías son las puestas de relieve durante este capítulo:

- Existen unos robots que hacen la función de las abejas. Al extinguirse estos insectos, el gobierno de Inglaterra toma la decisión de crear estos enjambres para polinizar las plantas y así hacer frente a una crisis ecológica. El problema que conlleva es que, al contar con cámaras, el gobierno las utiliza para espiar a las personas y reconocerlas. Se previene el terrorismo, pero esta tecnología en manos equivocadas desemboca en unos atentados terroristas.

- Otra tecnología que plantea este capítulo son las redes sociales como generadoras de odio. La gente hace uso de ellas para insultar y desear la muerte a personas, lo que traerá consecuencias durante el desarrollo del capítulo.

3.1.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1. Dramatis personae

Principales:

- Karin Parke: Inspectora que investiga los asesinatos.
- Blue Coulson: Detective en prácticas que ayuda en el caso de los asesinatos.
- Las redes sociales: La masa de gente que las utiliza para insultar y desquitarse ante individuos que no son de su agrado.
- Garrett Scholes: La mente malévola detrás de esta serie de asesinatos.

Secundarios:

- Shaun Li: Oficial de la Agencia Nacional del Crimen que colabora en la búsqueda del asesino.

3.1.4 Dilemas éticos

Este capítulo plantea el arma que puede tener una persona que controla una tecnología como la de los robots-abeja.

El gobierno dice que utilizará estos dispositivos para acabar con un problema ecológico, pero finalmente lo usa para espiar a sus ciudadanos.

Las personas que utilizan el hashtag #DeathTo en las redes sociales actúan directamente al colaborar (sin ser conscientes) del plan del asesino. Este odio que muestran trae sus consecuencias, pues finalmente las personas que han utilizado ese hashtag serán el objetivo de las abejas robóticas.

Los detectives se centran en buscar al asesino, pero el oficial Chaun Li aprieta el botón para intentar parar esos robots aun a sabiendas de que puede ser una trampa del asesino.

El asesino intenta dar una lección a la gente creando estos hashtags para que sean utilizados por los robots para matar a la gente y creando este perverso plan en el que las personas que han sido cómplices del linchamiento también obtienen su castigo.

3.1.5. Final

Las abejas robóticas acaban matando a más de 300.000 personas que han colaborado usando el hashtag #DeathTo. La inspectora Parke testifica en un juicio en el que cuenta que su compañera ha desaparecido.

En la siguiente escena se observa como Blue ha seguido al asesino a un país de habla hispana. Manda un mensaje a Parke diciendo que lo tiene y termina el capítulo sin mostrar si finalmente lo atrapa o no.

Temporada 4

Capítulo 1. *U.S.S. Callister*

3.1.1. Sinopsis:

Robert Daly es el creador del mundo virtual “Infinito” en el que las personas pueden navegar por el espacio desde su propia casa. Tras conocer a una nueva trabajadora de la empresa, se revela el oscuro secreto de Daly y su propia versión de “Infinito”.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1. Sociedad. Escenario y estado social

El primer capítulo de la cuarta temporada muestra una sociedad de un futuro que no parece muy lejano. Hay avances tecnológicos, pero parece que el estado social es el mismo que tenemos en la actualidad.

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

La nueva tecnología que recoge este episodio es un mundo virtual en el que pueden entrar personas para vivir una experiencia en el espacio, pero desde su propia casa. Se conectan a un aparato muy parecido al traído en el episodio “The Entire Story of You”, pero que nada tiene que ver con el visto en ese episodio, pues con él se conectan al mundo virtual.

También existe una manera de hacer clones virtuales de personas a partir de su ADN. Esto es algo también visto en el episodio “White Christmas” y “San Junipero”.

3.1.3. Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1 Dramatis personae

Principales:

- Nannete Cole: La protagonista de esta historia es una empleada de la empresa en la que trabaja Robert Daly.

- Robert Daly: Es el antagonista del episodio. Al principio se siente atraído por Nannete y parece una persona normal, pero pronto se revela su naturaleza maligna dentro del argumento.

Secundarios:

- James Walton: Es el jefe de la empresa de Daly y se ha llevado todo el mérito por su trabajo.

3.1.4. Dilemas éticos

El principal dilema que aborda este episodio es sobre cómo trata Robert Daly a los personajes dentro de su simulación. Al ser una copia y vivir en un sistema informático, se puede llegar a comprender que no estén vivos y que, por lo tanto, las torturas a las que son sometidos no tengan importancia. Por otro lado, si de verdad están vivos no es ético el tratamiento que tiene Daly en su alter ego como Capitán del U.S.S. Callister.

3.1.5. Final

En el desenlace de este episodio los clones virtuales consiguen salir del mundo de Daly al mundo virtual abierto, donde podrán viajar por el infinito. Por otro lado, Daly se queda encerrado en su propio mundo no pudiendo salir al mundo real. Un castigo severo para el antagonista y un final feliz para los protagonistas.

Capítulo 6. *Black Museum*

3.1.1. Sinopsis:

Nish descubre un 'Black Museum' mientras viaja por una autopista a través del desierto. El propietario le permite hacer una visita mientras le explica las oscuras historias sobre los objetos tecnológicos con los que cuenta el museo.

3.1.2. Contexto dramático

3.1.2.1 Sociedad. Escenario y estado social

La imagen que muestra de la sociedad es parecida a la actual, aunque con unas tecnologías muy avanzadas que conllevan unas regulaciones especiales en algunos casos.

3.1.2.2. Críticas a la tecnología

Este capítulo muestra tres tecnologías diferentes:

- La primera hace que una persona pueda sentir las dolencias de la gente. De esta manera, un doctor puede saber qué tipo de enfermedades puede tener un paciente y llegar rápidamente a la cura que necesita. El lado negativo se muestra cuando el doctor se convierte en un adicto a ese dolor y las consecuencias negativas que le trae, llegando a hacer daño a la gente para obtener placer con ello.
- Con la segunda tecnología se consigue llevar la consciencia de una persona (de manera virtual) al interior de otra persona o incluso a un objeto cotidiano. Así, esa persona puede estar en contacto permanente con un ser querido, pero también tiene la contrapartida de que es permanente y no podrá tener ningún tipo de privacidad. Además, esa consciencia virtual no podrá morir por la regulación que se expone durante el capítulo. Esta tecnología es muy parecida a la mostrada en capítulos como "White Christmas", "San Junipero" o "U.S.S. Callister"

3.1.3 Los personajes y su función en el relato

3.1.3.1. Dramatis personae

Principales:

- Nish: La chica que parece encontrar por casualidad el museo. Forma parte de la historia principal o que se desarrolla en el presente.
- Rolo Haynes: Es un investigador que cuenta lo que ha conseguido a lo largo de su vida. Está presente en todas las historias que muestra el capítulo.

Secundarios:

- Peter Dawson: Médico fracasado que utiliza el nuevo invento de Rolo para conseguir diagnósticos precisos. Forma parte de la primera historia.
- Jack: Es la persona a la que es transferida la consciencia de su mujer. Forma parte de la segunda historia.
- Carrie: Persona que está en coma y cuya consciencia es transferida a su marido. Forma parte de la segunda historia.
- Emily: La nueva pareja de Jack. Se muestra en contra de que Jack tenga la consciencia de Carrie. Forma parte de la segunda historia.
- Clayton Leigh: Condenado a pena de muerte que decide vender parte de su consciencia para uso de Rolo. Forma parte de la tercera historia.

3.1.4. Dilemas éticos

En la primera historia se puede comprobar cómo el doctor hace uso de esa tecnología para ayudar a sus pacientes. Tras hacerse un adicto a ese dolor, llega a hacer daño a la gente para satisfacer sus deseos.

En la segunda historia nos encontramos ante el dilema de crear una consciencia virtual. Hay quien puede pensar que es real y por eso se crean leyes para regular el uso de esta tecnología. Sin embargo, para otra gente este tipo de consciencia no es más que un programa informático que emula algo existente, pero que no existe estrictamente como una consciencia humana.

En la tercera historia, se muestra otra consciencia virtual usada esta vez para ser torturada por la gente. Aquí también se entra en el dilema sobre si es algo de verdad o solo un programa informático. Sea cual sea lo que crea la persona, no parece muy ético entretenerse con el sufrimiento como hace la gente que pasa por el museo incluso excitada por ese sufrimiento.

Por último, en la historia principal encontramos a Nish con su sed de venganza. Ella mata a Rolo para desquitarse por la tortura que hace a la consciencia virtual de su padre. Si el asesinato no es moralmente aceptable, cuando se hace por la tortura de Rolo hacia una consciencia virtual que posiblemente no existe se convierte en algo menos razonable.

3.1.5. Final

Nish se venga de Rolo Haynes y acaba matándolo, pero dejando una consciencia virtual suya que sufra eternamente. Quema el 'Black Museum' y se marcha orgullosa con el muñeco donde quedó encerrada la consciencia de Carrie. Nish pregunta a su madre si lo ha hecho bien y se revela que realmente convive junto a ella como consciencia virtual.

3.2. Las consciencias virtuales

Uno de los temas más explorados en *Black Mirror* trata sobre la creación de consciencias virtuales que puedan comportarse como una persona real lo haría. Se trata de un sistema informático muy avanzado que permite la clonación de la consciencia de un individuo para recrearlo dentro de servidores digitales. De esta manera, las personas pueden encerrarlos para que ayuden a los seres reales, utilizarlos para explorar el concepto de la vida eterna o directamente para torturarlos. La ética entra en juego a través de esta realidad que discute sobre la inteligencia artificial anticipando la creación de regulaciones por parte de los Estados o el escepticismo que pueden tener las personas ante este tipo de realidades.

El primer capítulo que muestra este concepto, pero de manera más arcaica, es *Be Right Back* perteneciente a la segunda temporada. En este episodio, un sistema informático consigue simular las reacciones que tendría una persona muerta gracias al análisis de sus interacciones en las redes sociales, vídeos y correos personales. La protagonista de esta historia consigue así hablar de nuevo con su marido fallecido y, gracias a un robot realista al que se inserta esta consciencia, habla cara a cara con él. Según avanza la historia, la protagonista se da cuenta de que no es totalmente él porque este sistema no es capaz de recrear completamente cómo se comportaría realmente su marido. Además, el sistema es capaz de buscar información real en internet y así contar con más sabiduría de la que tendría en realidad esa persona. Este sistema consigue aliviar en principio la pérdida y hacer pasar de alguna manera el luto, pero cuando ella quiere deshacerse de él, se muestra incapaz por lo real que es para ella.

El siguiente capítulo que muestra esta tecnología ya de la manera avanzada que veremos en los demás episodios es el especial de navidad de la segunda temporada *White Christmas*. Aquí se propone la creación de un dispositivo denominado 'cookie' a través del cual se puede clonar la consciencia virtual de una persona con un aparato que se coloca en un lado de la cabeza para luego ser transferido a una especie de ordenador que hará el resto. La consciencia virtual creada es idéntica a la de la persona real y vive dentro de un espacio creado digitalmente. En este escenario, esa consciencia se utiliza para ayudar a la persona real con tareas cotidianas. Resultan efectivos porque conocen a la perfección cómo se comporta esa persona y, por lo tanto, hará las tareas como realmente le gustaría a la persona real. Pero la vida que tiene esa consciencia en realidad es una esclavitud, pues es obligada a realizar esas tareas siendo torturada antes para que ceda a las órdenes que les proponen. Además, durante este capítulo también se puede observar la creación de un clon de consciencia virtual para que una persona que ha cometido un crimen lo confiese a través de esta consciencia virtual. Los métodos utilizados igualmente son reprochables si se utilizaran a una persona real, pero tratándose de una consciencia virtual no parece que importe a los investigadores policiales. De esta manera,

se muestra cómo al final del capítulo se tortura a esta consciencia virtual que ha confesado el crimen. Un modo de cobrarse la venganza sin que se torture directamente al recluso.

En la tercera temporada vuelve a ahondarse sobre este concepto en el episodio *San Junipero*. Lo que en principio se muestra como un entorno digital donde personas mayores pueden ser jóvenes de nuevo, trasciende a lo largo del capítulo en una reflexión sobre la vida y la muerte. En este episodio se le da la opción a personas mayores de crear una consciencia virtual igual a ellos para que viva en ese entorno virtual para siempre. Una manera de escapar a la muerte a través de la creencia de que la consciencia creada será de verdad ellos mismos. Además, muestra cómo si estas personas se cansaran de vivir, pueden ser desconectadas de ese entorno y morir definitivamente. Un episodio alejado de los anteriores por estas reflexiones y por la historia de amor que revela uno de los capítulos que ha recibido las críticas más positivas además de premios de academias de televisión.

El último episodio que explora este concepto es *Black Museum*, el capítulo que concluye la cuarta temporada. A través de diferentes historias, se muestra cómo se crean consciencias virtuales con diferentes finalidades. En la primera historia, se presenta a una persona en coma que se somete a una clonación de su consciencia para ser trasladada a la mente de su marido. La falta de privacidad que tiene ahora ese hombre y la relación afectiva que comienza a tener con otra persona hacen que el marido sea liberado de esa consciencia virtual que será trasladada a un objeto. De esta manera, también se consideran las regulaciones que se avanzarán gracias a la creación de estas consciencias explicando que los gobiernos prohíben que se les mate por considerarles de alguna manera humanas. En la siguiente historia que muestra este capítulo, la consciencia virtual de un condenado a pena de muerte es extraída por dinero para su familia. Ese preso no cree que lo que vaya a salir de ahí sea él y que su ‘yo’ verdadero morirá después de la silla eléctrica. Lo que se hace con esta consciencia virtual resulta horroroso, pues es torturada en múltiples ocasiones para el disfrute de visitantes de un museo.

Un tema que se muestra en múltiples ocasiones de la serie *Black Mirror* y, aunque alejado de la realidad existente en el presente, ayuda a reflexionar sobre las consecuencias de la creación de inteligencias artificiales que podrán ser consideradas en algún momento como humanas. La ética y la creencia sobre si este tipo de inteligencias son reales o no, hará que la población se plantee realmente si crear regulaciones que hagan frente a todos estos problemas que se exponen en estos capítulos.

3.3. El castigo

Una constante que se repite en diferentes capítulos de *Black Mirror* tiene que ver con el castigo, en ocasiones infinito, al que se somete a las personas que se han portado mal por diferentes motivos. Torturas que rozan el sadismo en el que el autor intenta mostrar la sed de venganza del ser humano. En algunos de estos capítulos se observa cómo el concepto de la reinserción social para el que, en teoría, se usan las cárceles es sustituido no por cadenas perpetuas ni pena de muerte, sino por castigos que reflexionan sobre la venganza en la que participa la sociedad hacia los criminales o la crueldad con la que se trata a las inteligencias artificiales que crean.

Este concepto es explorado por primera vez en *White Bear*, capítulo de la segunda temporada en el que se somete a una tortura infinita a una reclusa que ha matado junto a su marido a una niña. El odio generado por ambos es aprovechado por las instituciones penitenciarias para crear una farsa en la que consiguen borrar la memoria de la reclusa para torturarla con una experiencia traumática cada día. Aquí no sólo se ahonda en este castigo, sino también en la crueldad de la gente y el odio generado para que sean partícipes del mismo a través de un espectáculo en el que se les invita a colaborar en esa tortura colectiva.

Se percibe de qué modo la confusión de los espacios del castigo y del espectáculo puede producir una grave distorsión en el sistema penal. En primer lugar, por el riesgo de convertir al acusado en un monstruo y excluirle del espacio público del ‘nosotros’. En

segundo lugar, por el riesgo de convertir el castigo en un linchamiento mediático desproporcionado, incapaz de inspirar confianza social y prevenir delitos, así como de resocializar al propio delincuente.

(Martínez y Cigüela, 2014, p.103)

El siguiente capítulo que insiste en este concepto es *White Christmas* (especial de navidad de la segunda temporada), donde no se tortura directamente a las personas, sino a las consciencias virtuales creadas. Aparte de la reflexión sobre si esas consciencias son reales o no, la tortura infligida parece muy severa para los personajes. En una de las historias, el protagonista logra quebrar una de esas consciencias haciendo pasar el tiempo durante años en un mundo vacío con el fin de esclavizarla para que realice las tareas cotidianas de su dueña. Además, al final del capítulo torturan a la consciencia virtual de un asesino dejándolo en un espacio traumático para él durante todas las navidades haciendo que pasen mil años por cada minuto vivido en la realidad.

Aparte de los castigos a los que someten a las consciencias virtuales, se puede ver otro castigo adicional creado para una persona real. En esta realidad las personas cuentan con una especie de dispositivos que son usados para mostrar información de distintos individuos que estén a su alrededor, por lo que una persona que ha cometido crímenes es condenada a ser bloqueada por todos los demás mostrando una especie de codificación cuando es observada por la gente. De la misma manera, esa persona no podrá ver a nadie más teniendo la misma codificación cuando intente ver a la gente que está a su alrededor.

Por su parte, el capítulo de la tercera temporada *Shut Up and Dance* propone un castigo en el que un hombre chantajea a personas para no contar sus secretos. Después de jugar con ellos en un macabro relato donde los pone a prueba, termina contando sus oscuros secretos para que la penitencia sea completa.

En el episodio final de la tercera temporada, *Hated in the Nation*, el castigo al que se somete a las personas es directamente la muerte. A través de las redes sociales, se lleva a cabo una votación para hacer que la persona más odiada muera gracias a unos robots controlados por una mente perversa que idea todo el plan. La gente participa de ese castigo y, aun sabiendo las consecuencias, sigue votando para acabar con las personas que no son de su agrado. Sin embargo, los que han votado la muerte de esos individuos también serán castigados con la muerte por mostrar ese odio. La muerte de los ‘haters’ resulta así una lección para el resto de la población para reflexionar sobre el uso de estas redes sociales.

El capítulo de U.S.S. Callister, ya en la cuarta temporada, termina con un final feliz en el que los personajes son liberados del mundo virtual en el que estaban encerrados. Pero, por otro lado, su particular carcelero queda encerrado en ese mundo virtual para siempre. De esta manera, se propone un castigo infinito para este personaje que tendrá que vivir en un mundo vacío en el que no se podrá relacionar con nadie creando de esta manera el aislamiento definitivo.

Por último, en el capítulo de la cuarta temporada *Black Museum* el castigo es explorado de manera sádica y perversa. Se logra crear una consciencia virtual con el único fin de ser torturada con dolor en la silla eléctrica. Para ello, utilizan a un recluso condenado a pena de muerte que acepta someterse a ese proceso a cambio de dinero para su familia. Esta tortura es utilizada para ser mostrada en un museo al que acaban yendo diferentes personas para regocijarse del dolor ajeno gracias a su odio a un asesino y también por personas que se excitan viendo esa tortura.

Black Mirror logra de esta manera explorar el concepto del castigo de múltiples formas, pero siempre mostrando lo sádicos que pueden ser los seres humanos en cuanto a la tortura se refiere. Además, advierte de cómo pueden ser utilizadas las nuevas tecnologías para regocijarse con el dolor del preso, que deja de ser una persona convirtiéndose en otra parte de la sociedad cuyos derechos básicos son violados sin remordimientos por la deshumanización a la que es sometido.

Por otro lado, las torturas que se les hace a las consciencias virtuales son éticamente aceptadas en muchas ocasiones por tratarse de un castigo a algo que puede no ser real.

3.4. Crítica a las redes sociales. Control y linchamiento.

Las redes sociales ejercen un papel fundamental en varios capítulos de *Black Mirror*. No sólo por ser las protagonistas en varios de los episodios, sino por formar parte del imaginario que la serie tiene del presente y futuro en la que todas las personas participan de ellas de una u otra forma. Sin embargo, éstas solo son fundamentales en algunos de los capítulos de las tres primeras temporadas y en la cuarta, aunque dejan de ser esenciales para las historias que se cuentan siguen presentes como una parte más de la sociedad.

En el primer capítulo de la serie, *The National Anthem*, las redes sociales son protagonistas haciendo que la opinión pública de la gente resulte necesaria para coaccionar la decisión que debe tomar el Primer Ministro Británico. Esas mismas redes sociales son las que utiliza el secuestrador para exponer el vídeo de la duquesa secuestrada. El motivo no es otro que la viralización del contenido, que se hace imparable a medida que el vídeo es replicado y se comenta en las distintas plataformas de redes sociales. Pero también avanza el contenido de uno de los episodios posteriores, mostrando el odio que es habitual en estas plataformas ejercido por los llamados ‘haters’ y por los ‘trolls’, que se dedican a ridiculizar con chistes y humor negro la circunstancia en la que se encuentra este ficticio Primer Ministro.

En *Be Right Back*, el primer capítulo de la segunda temporada, la crítica que desarrolla Brooker está dirigida hacia los contenidos que muestra la gente en las redes sociales. Aquí se ve la falta de privacidad a la que estamos sometidos, pues se revela la información de una persona aún cuando ha fallecido para crear un programa informático que pueda replicar las respuestas que daría. Pero lo verdaderamente importante de este capítulo hace referencia a la personalidad aparente que se crea una persona y que utiliza para las redes sociales. Un afán de compartir todos los momentos de tu vida en la que se utiliza el móvil para grabar un momento importante en vez de intentar disfrutarlo y dejarlo simplemente grabado en tu memoria.

En el último capítulo de la segunda temporada, *The Waldo Moment*, se muestran las redes sociales como el reflejo de la realidad actual, en la que el intento de ridiculizar a los partidos políticos funciona gracias a un personaje ficticio que forma parte de un programa de humor. El ambiente de crispación generado por los clásicos partidos políticos es aprovechado por este dibujo animado que gana adeptos a través de las redes para llegar a disputar unas elecciones. El poder de difusión, sobre todo entre el público joven, es aprovechado para manipular a través de este personaje que cuenta con la simpatía de la gente porque utiliza el mismo lenguaje que el propio de las redes sociales, donde los límites se encuentran en una línea difusa.

En la tercera temporada, *Nosedive* propone un control exagerado a través de un sistema de puntuaciones obtenidas en redes sociales. La gente puede calificarte y, a partir de estas puntuaciones, se obtienen ciertos beneficios como mejores trabajos o ayudas sociales. Si bien la propuesta es exagerada, la crítica reside en el control que se obtiene de la población para que actúe de manera adecuada en todo momento. Si no es así, obtendrán una mala puntuación que repercutirá directamente en su vida. Además, también se observa el linchamiento al que es sometida una persona en el momento que comente un error. Aquí las puntuaciones altas se pueden obtener de manera constante, pero en el momento que se comete un descuido, la persona baja su puntuación de forma exponencial por la replicación de la gente. Esto cuenta con una representación en la actualidad por la manera de funcionar de UBER con su sistema de puntuaciones a los pilotos. Además, el sistema más parecido al visto en *Nosedive* existe ya

en China, donde se ha implementado un sistema de puntuación con el que personas con baja puntuación no pueden viajar en avión ni tren⁶.

El último capítulo de la tercera temporada, *Hated in the Nation*, muestra de manera más descriptiva el linchamiento al que se somete a las personas en internet. A través de las redes sociales, la gente llega a mostrar su odio hacia personas que no conocen por ciertas declaraciones desafortunadas, por manifestar ideales distintos a los suyos o por otras razones que hacen que esa persona no sea de su agrado. Ese odio tan habitual y generalizado trae sus consecuencias a lo largo del capítulo cuando poner el hashtag #DeathTo hace realidad los deseos de todas esas personas llevando a la muerte a los individuos que han sido objeto de ese linchamiento público.

La falta de privacidad y el uso que hacen de nuestros datos es uno de los factores en los que Brooker fija su crítica para hacer reflexionar sobre unos contenidos personales que las empresas tendrán mientras no se regularice su uso o los usuarios no consideren los riesgos a los que se somete su privacidad.

Además del control, lo visto en todos estos capítulos muestra la obsesión de Charlie Brooker por estas tecnologías que generan un odio repentino hacia las personas más expuestas. Insultos y todo tipo de amenazas puestas en las redes sociales en las que se escudan los usuarios a través del anonimato para escribir sus “pequeñas locuras” que seguramente no serían capaces de decir cara a cara.

Las comunicaciones de masas crean un mundo movable en el que los ‘dispersos’ se encuentran y se pueden ‘reunir’, y de este modo hacer masa y adquirir fuerza. [...] las autopistas de Internet se abren, mejor dicho, se abren de par en par por primera vez especialmente a las pequeñas locuras, a las extravagancias y a los extraviados.

(Sartori, 1998, p.145)

3.5. El cambio de la producción británica a Netflix

Durante las dos primeras temporadas, *Black Mirror* se ha caracterizado por contar con unos finales desesperanzadores en los que los protagonistas nunca podían sentirse ganadores. No quiere decir que terminen en muerte para estos protagonistas sino algo más sutil, como la concesión de unos pequeños beneficios pero que demostraban como un sistema controlado terminaba venciendo siempre. Para Pousa (2013): “Black Mirror resalta y, sin posibilidad de comparaciones, destaca por su originalidad televisiva como obra de resistencia británica más allá de sus fronteras”.

Ejemplo de estos oscuros finales es el primer capítulo *The National Anthem* en el que el Primer Ministro acaba teniendo relaciones sexuales con un cerdo delante de una gran audiencia para salvar a la princesa Susannah. Aun teniendo que pasar esta traumática situación, él parece satisfecho por haberla salvado. Pero la realidad es que su matrimonio está roto y que ha sido engañado por el secuestrador, pues la princesa ya había sido liberada antes de que él cediera a su petición.

Existen otros capítulos que no tienen consecuencias tan negativas para los protagonistas como *15 Million Merits*, donde Bing consigue llevar una vida mejor, pero también se muestra claramente cómo ha ganado el sistema contra el que se estaba revelando en un principio, llegando a formar parte de esa estructura que antes criticaba.

A partir de la tercera temporada de la serie se pueden observar cambios en varios aspectos que no solo tiene que ver con los finales. Esto tiene que ver con diversos motivos que se pueden resumir en el cambio de producción, ahora llevado a cabo por Netflix junto a House of

⁶ “China ya vive en ‘Black Mirror’: Así utiliza la tecnología para controlar a sus ciudadanos la mayor economía del mundo” https://www.huffingtonpost.es/2018/05/03/china-ya-vive-en-black-mirror-asi-utiliza-la-tecnologia-para-controlar-a-sus-ciudadanos-la-mayor-economia-del-mundo_a_23397031/

Tomorrow⁷. El aumento del presupuesto supone una alteración de los códigos audiovisuales utilizados. Ahora no se opta tanto por el realismo típico del serial británico, sino que existen unos cambios en la fotografía y los efectos visuales que solo son posibles gracias a la ampliación de los fondos para el rodaje.

Mientras que en las dos primeras temporadas nos encontramos con un ambiente más sobrio y realista en planos que pasarían por una realidad sin adornos, a partir de la tercera se hace un uso más exagerado de ambientes recargados visualmente. Para Laura Pousa (2013), existe “una tensión dialéctica transatlántica que permite hablar de una mutación compositiva en el panorama mundial en el que los productos británicos ocupan hoy un lugar destacado bajo un punto de vista creativo”. Por tanto, destaca ese realismo traducido en ambientes sobrios y en el que lo más importante es la historia y se destaca menos la parte audiovisual. Se puede observar con ejemplos como *Shameless* o *The Office*, que han pasado como remakes a Estados Unidos con resultados similares.

En cuanto a los cambios en los finales de los guiones creados por Charlie Brooker, a partir de la tercera temporada empiezan a incurrir finales felices que muestran una ruptura con todo lo visto anteriormente. Historias como *15 Million Merits* o *The Waldo Moment* donde vemos un sistema corrupto y dictatorial que termina ganando a la gente, cambia radicalmente en capítulos como *San Junipero*, *U.S.S. Callister* y *Hang the DJ*, donde los protagonistas ganan a sus adversidades en un universo que no es tan negativo. Este cambio hacia capítulos con finales felices puede ser visto como una tendencia para atraer a cierto público que no logra digerir la desolación que envuelve las dos primeras temporadas. Por otra parte, también puede mostrar una progresión en la escritura de Brooker, que ahora cuenta con más recursos y variados que exhibir a lo largo de sus guiones. Cabe destacar también la autocensura a la que este guionista se somete ahora, pues según cuenta él mismo, en el capítulo *San Junipero* pensó incluir otra secuencia más triste, pero esto no casaba con la historia romántica que el capítulo cuenta, por lo que decidieron suspender esa secuencia⁸.

Esta tendencia sobre los finales ya quedaría sentenciada antes del estreno de la tercera temporada, cuando en una entrevista para el diario *El País*⁹ Brooker respondió a la pregunta sobre si conseguirían ver un final feliz en *Black Mirror*, a lo que contestó que desde entonces han “aumentando la temática de la serie y ampliado el lienzo. Hemos agrandado nuestras miras. Pero no sé si hay muchas diferencias. [...] La verdad es que el tono de la próxima temporada es un poco diferente. Si los episodios siempre tienen un final triste lo cierto es que nos convertiremos en predecibles. Creo que, en el futuro, mezclaremos más.”

En una valoración más personal se puede observar un cambio que ocurre desde que Netflix se ha hecho cargo de la serie. Este cambio tiene que ver con la calidad de los guiones, cuyas historias pecan de falta de realismo o abusan de giros de guion inesperados sin un sentido concreto. Este descenso de la calidad puede que venga motivado por el encargo de doce capítulos al que se vio sometido Brooker cuando Netflix se hizo con los derechos de la serie. Ejemplo de ello son capítulos tan flojos como *Playtest* o *Crocodile*. Sin embargo, estas dos últimas temporadas también han dejado episodios excelentes como *San Junipero* y el tan alabado por la crítica *U.S.S. Callister*, capítulos que traen la esperanza de que habrá nuevos y buenos guiones en las próximas temporadas de *Black Mirror*.

⁷ House of Tomorrow es una productora independiente lanzada por Charlie Brooker y que forma parte del grupo Endemol <https://deadline.com/2014/07/charlie-brooker-annabel-jones-set-up-house-of-tomorrow-at-endemol-uk-810987/>

⁸ En la noticia de NME se habla sobre distintos aspectos del famoso episodio *San Junipero* <http://www.nme.com/news/tv/charlie-brooker-black-mirror-san-junipero-sequel-2133848>

⁹ Entrevista de Charlie Brooker para el diario *El País* en 2016 https://elpais.com/elpais/2016/10/14/tentaciones/1476445649_428143.html

4. Conclusiones

Habiendo analizado los diferentes capítulos de *Black Mirror*, se puede concluir que existen algunas diferencias reseñables entre la primera y segunda temporada, respecto a la tercera y la cuarta temporada de la serie.

Se han logrado los objetivos gracias al análisis propuesto. Se han examinado los cambios producidos en las distintas temporadas de la serie, observado las variables que se repiten en los capítulos y valorado los finales de cada uno de los capítulos.

La primera hipótesis afirmaba que las dos primeras temporadas de la serie *Black Mirror* muestran un mundo desesperanzador con unos finales en los que siempre gana el sistema, un sistema negativo para los derechos de la gente. Por otro lado, la tercera y cuarta temporada muestran un cambio en la manera de abordar los finales. Esta hipótesis ha sido verificada, pues en las dos primeras temporadas se propone una distopía que trae consecuencias negativas para los principales protagonistas que no logran vencer a sus adversidades. Sin embargo, en la tercera y cuarta temporada los desenlaces dan algo de luz o esperanza para los personajes o para la humanidad. De esta manera, el público general puede digerir mejor estas historias sin caer en la desesperanza.

Este cambio puede venir motivado por la llegada de la plataforma Netflix como productora, la cual ha influido de manera sustancial en el desarrollo de los nuevos capítulos gracias al dinero invertido, y que ha repercutido también en la calidad estética. Sin embargo, es posible que esta transformación haya sido causada por la creatividad de Charlie Brooker, que a partir de este momento logra expresar de manera distinta otros sentimientos que no había mostrado hasta la tercera temporada.

La segunda hipótesis afirmaba que existe una fijación del creador Charlie Brooker por temas como las redes sociales y la inteligencia artificial que desarrolla en varios de sus capítulos. Ésta también ha sido corroborada tras el análisis, pues destacan unos temas recurrentes dentro de *Black Mirror* que son: Las conciencias virtuales, el castigo y las redes sociales.

Brooker reflexiona en varios de los capítulos sobre la inteligencia artificial y los problemas éticos que acarrearán a los seres humanos en el futuro. Para ello, se vale de las conciencias virtuales cuyo comportamiento es igual que el de las personas y cuya única diferencia reside en que éstas son creadas artificialmente mediante programas informáticos. A través de la exposición de esta tecnología, se puede observar una reflexión dirigida a diferentes ámbitos de la ética: Desde regulaciones sobre la creación de estas propias inteligencias artificiales hasta propuestas que consideran estas conciencias virtuales como una manera de llegar a la vida eterna.

Respecto al castigo, Charlie Brooker afronta la crueldad con la que los seres humanos condenan a las personas que consideran se han portado de manera incorrecta con nuevos métodos que propone en distintos capítulos. Estos castigos son característicos de la serie, explorando diferentes tipos de martirios gracias a la tecnología y que están dirigidos a los que han sido condenados y para los principales antagonistas. Además, propone algunas penas en las que la sociedad participa de manera activa avanzando, según su criterio, la falta de empatía que tendrá la gente en el futuro y la deshumanización a la que será llevada la figura del reo.

En cuanto a las redes sociales, la reflexión que dibuja en sus capítulos está dirigida en un primer momento hacia el control que tendrán de los usuarios las empresas que proporcionan este servicio. En segundo lugar, se considera el odio y linchamiento al que es sometida la gente a través de estas plataformas tecnológicas. Los insultos y las amenazas con las que los usuarios actúan resultan normales gracias al anonimato con el que cuentan en estas redes sociales.

La antología de *Black Mirror* resulta por tanto de gran interés tanto para el espectador como para los estudiosos de sociología, pues avanza distintas tecnologías que, más o menos reales, llegan a inquietar por su implantación en un futuro cercano.

Bibliografía

Barraycoa, J. (2012). El imaginario social del control mediático y tecnológico: la distópica Black Mirror. *Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas.html

Brooker, C. (21 de agosto de 2011). Poor A-levels? Don't despair. Just lie on job application forms. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/commentisfree/2011/aug/21/charlie-brooker-a-level-results>

Bunyol, J. (enero de 2014). Charlie Brooker: El señor de los espejos. *Serializados*. Recuperado de <https://serielizados.com/charlie-brooker-el-senor-de-los-espejos-black-mirror-perfil/>

Díaz Gandasegui, 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*, vol. 20, núm.94, septiembre-diciembre, 884-902. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199547464052>

Field, S. (1996). *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Madrid, España: Plot Ediciones

Gómez, B. (4 de diciembre de 2013). "Si recargar un iPhone nos quitase 10 minutos de vida, lo haríamos". *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2013/12/04/icon/1386194137_786585.html

Lima, N. (2014). Memoria perpetua. Comentario del episodio *The Entire History of You* de *Black Mirror* (2011). *Rev Med Cine*, Vol. 11(3), 147-156

López, E. (1991). Distopía: Otro final de la utopía. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. No 55 (Jul. – Sep., 1991), pp. 7-23. Recuperado de https://www.jstor.org/stable/40183538?seq=1#page_scan_tab_contents

Martínez, J., y Cigüela, J. (2014). Pensamiento pop en *Black Mirror*. El monstruo y su linchamiento. *Doxa Comunicación*, Número 19, 85-107. Recuperado de http://dspace.ceu.es/bitstream/10637/6623/1/Pensamiento_MartinezLucena_Doxa_2014.pdf

Pousa, L. (2014). El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en Black Mirror. *Secuencias. Revista de Historia del Cine*. Número 38. Recuperado de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/5863>

Ramos, A. (21 de octubre de 2016). "Me encanta que 'Black Mirror' aterrice. De eso se trata". *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2016/10/14/tentaciones/1476445649_428143.html

Sancha, M. (4 de mayo de 2018). China ya vive en 'Black Mirror': así utiliza la tecnología para controlar a sus ciudadanos la mayor economía del mundo. *Huffington Post*. Recuperado de https://www.huffingtonpost.es/2018/05/03/china-ya-vive-en-black-mirror-asi-utiliza-la-tecnologia-para-controlar-a-sus-ciudadanos-la-mayor-economia-del-mundo_a_23397031/

Sannazzaro, J. (2012). *Black Mirror*: La ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología. *ArtefaCToS*, vol. 5, nº 1, pp. 219-227

Sartori, G. (1998). *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Madrid, España: Santillana S.A.

Tartaglione, N. (28 de julio de 2014). Charlie Brooker, Annabel Jones Set Up House Of Tomorrow At Endemol UK. *Deadline.com*. Recuperado de <https://deadline.com/2014/07/charlie-brooker-annabel-jones-set-up-house-of-tomorrow-at-endemol-uk-810987/>

Anexos

Análisis cinematográfico

1. Ficha técnico-artística del capítulo

- Título original
- Año
- Duración
- País
- Dirección
- Guion
- Música
- Fotografía
- Reparto
- Productora

Título original	
Año	
Duración	
País	
Dirección	
Guion	
Música	
Fotografía	
Reparto	
Productora	

2. Análisis de los capítulos de Black Mirror. Temporadas 1, 2, 3 y 4

Temporada 1

Capítulo 1. *The National Anthem (El Himno Nacional)*:

Título original	Black Mirror: The National Anthem
Año	2011
Duración	45 min.
País	Reino Unido
Dirección	Otto Bathurst
Guion	Charlie Brooker
Música	Stephen McKeon
Fotografía	Jake Polonsky
Reparto	Rory Kinnear, Lindsay Duncan, Lydia Wilson, Tom Goodman-Hill, Donald Sumpter, Allen Leech, Anna Wilson-Jones, Sophie Kennedy Clark, Jay Simpson
Productora	Zeppotron. Distribuida por Channel 4

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis

El Primer Ministro de Inglaterra es informado del secuestro de la “Princesa Susannah”, una duquesa inglesa muy popular en las redes sociales. La princesa sale en un vídeo diciendo que será ejecutada a no ser que el Primer Ministro tenga sexo con un cerdo esa misma tarde. Una proposición, en principio increíble, revuelve a todo el país y muestra el comportamiento cambiante y agresivo de la sociedad influenciada por las redes sociales.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1. Sociedad. Escenario y estado social

La sociedad en la que transcurre el primer capítulo se trata de la actual, puede que incluso quede algo desfasada teniendo en cuenta el año en el que se realizó. Se pueden observar redes sociales como Twitter y utilizan la plataforma Youtube para colgar el vídeo del secuestro. Por lo tanto, se puede hablar de una realidad paralela a la nuestra.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que saca a relucir este capítulo son las redes sociales y su poder para influir en una persona como el Primer Ministro de Inglaterra, que debe ceder a la presión de un secuestrador no sólo por el peligro de la muerte de la princesa, sino por el desprestigio que supondría para su carrera por la presión de la opinión pública.

El Himno Nacional también muestra la sed de sangre que tiene el público de televisión y redes sociales cuando se trata de la humillación de una figura pública. Al principio, el público piensa que Callow no debe ceder, pero al ver que en un momento dado intentan engañar al secuestrador, las opiniones cambian y hacen que toda una nación se pare frente al televisor primero con ansias por ver esa humillación y luego con pena y remordimientos por lo sucedido.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1. Dramatis personae

Principales:

- El Primer Ministro Michael Callow es el protagonista sobre el que gira toda la trama.
- El secuestrador Carlton Bloom, un artista que apresa a la princesa para llevar a cabo su 'performance'.
- La sociedad es otro de los personajes de este capítulo por el poder que tiene sobre esta decisión y por las opiniones que muestran diferentes personas que representan a lo largo del capítulo.

Secundarios:

- La asesora del Primer Ministro, Alex Cairns.
- La Princesa Susannah, duquesa de Beaumont es la reina de las redes sociales a la que secuestran.

2.2.2. Dilemas éticos

- El principal dilema que se propone en este capítulo es la decisión del Primer Ministro sobre mantener relaciones sexuales con un cerdo o que la princesa Susannah pueda morir a manos del secuestrador. Aquí se plantea no sólo la carga emocional por sentirse responsable de esa muerte sino el desprestigio para su carrera por no llevar a cabo la petición del secuestrador.
- La ética también se muestra ante la sociedad, que tiene el poder de opinar sobre lo sucedido e influir en las encuestas que se hacen el mismo día. También se expone la crudeza de las calles vacías mientras la gente ve por televisión el acto del Primer Ministro, aunque se haya avisado de que es desagradable y se les aconseje no verlo.
- La prensa también tiene ante sí un dilema moral importante que evoluciona a lo largo del capítulo. Al principio, deciden no mostrar el vídeo que cuelga el secuestrador, aunque pronto ceden viendo que en internet ya ha llegado a mucha gente. El siguiente dilema es cómo abordar una noticia de este calado en televisión, censurando cierto tipo de palabras y mostrando encuestas que pueden influir en la decisión final.

2.3. Final

En el clímax dramático, Michael Callow cede y tiene sexo con un cerdo ante la mayor audiencia de la televisión británica. La princesa Susannah es encontrada e informan a la asesora de que el secuestrador la ha soltado antes de que el Primer Ministro tuviera relaciones con el cerdo. La asesora decide que ni él ni nadie podrán saber sobre esa circunstancia. Tras un año, en una pieza de televisión se muestra a Callow con mayor valoración en las encuestas, realizando un acto público con su mujer. La realidad triste que deja ver el final es el posible matrimonio roto que existe entre el Primer Ministro y su mujer.

Capítulo 2. *Fifteen Million Merits (15 millones de méritos)*

Título original	Black Mirror: Fifteen Million Merits
Año	2011
Duración	59 min.
País	Reino Unido
Dirección	Euros Lyn
Guion	Charlie Brooker
Música	Stephen McKeon
Fotografía	Damian Bromley
Reparto	Daniel Kaluuya, Jessica Brown Findlay, Rupert Everett, Paul Popplewell, Julia Davis, Ashley Thomas, Isabella Laughland, David Fynn, Kerrie Hayes, Laura Power
Productora	Zeppotron

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis

La vida de Bing consiste en pedalear para obtener créditos que se pueden cambiar para consumir la telebasura con la que tienen que convivir todos los personajes. Un futuro sin esperanza en el que no encuentra nada en lo que creer hasta que conoce a Abi, otra pedaleadora de la que se enamora y con la que comparte sus créditos para que intente cumplir sus sueños.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1. Sociedad. Escenario y estado social

El escenario planteado en este capítulo puede que sea en unos 20 o 30 años en el futuro.

Se trata de una sociedad en la que los personajes viven en una especie de prisión, cubículos pequeños en los que todas las paredes son pantallas. Su trabajo consiste en pedalear para obtener unos “méritos” que cambian por elementos básicos como pasta de dientes o por premios virtuales como atuendos para su avatar. Viven en un bombardeo constante de información que deben recibir por las pantallas que tienen delante las 24 horas del día. Si están demasiado gordos para dedicarse a pedalear, su función será la de los limpiadores, que están en una escala social más baja.

Los que pedalean solo pueden vestir de gris mientras que los limpiadores llevan trajes amarillos y no cuentan con el respeto de los demás, pues existen videojuegos que consisten en disparar a los limpiadores.

Por otro lado, en una escala superior está la gente que se dedica a salir en los programas de entretenimiento y que los pedaleadores deben ver durante su jornada.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La crítica que entraña este capítulo es el bombardeo constante de información que recibe la población por las pantallas. En esta sociedad, los personajes viven en habitaciones cuyas cuatro paredes son pantallas que ponen anuncios de televisión, videojuegos y pornografía. Una especie de cárcel de la que no se plantean salir porque son recompensados por los premios virtuales que pueden llegar a obtener.

La única salida a este modo de vida es ser un artista seleccionado en un concurso de talentos para trabajar en televisión y dejar de pedalear.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1. Dramatis personae

Principales:

- Bing: Es el protagonista, una persona que se dedica a pedalear. Se siente atraído por Abi.
- Abi: Persona que se dedica a pedalear. Bing le alienta a participar en el concurso de talentos.

Secundarios:

- Jueces del concurso. Son los encargados de decidir quién puede dejar su vida de pedalear por tener una cualidad especial.

2.2.2. Dilemas éticos

Los jueces plantean a Abi dejar su vida y su trabajo de pedalear, pero no para ser cantante como ella quiere, sino para ser una actriz porno que trabaje para el sistema.

Bing se encuentra desolado tras la decisión de Abi y se propone suicidarse delante de todos en el concurso de talentos. Tras exponer su discurso en el que critica que se compre “mierda que no existe” los jueces dan la vuelta a su alegato y le plantean presentar un programa en el que pueda hablar de esa manera ante los espectadores. El dilema entonces es el de entrar en el sistema o demostrar sus ideales y suicidarse.

2.3. Final

Después de que los jueces le hagan la proposición a Bing, éste aparece presentando el programa de entretenimiento. Ahora vive en un espacio mucho más grande y puede tener más comodidades. El sistema vence y el propio Bing se une a él.

Capítulo 3. *The Entire History of You (Toda tu historia)*

Título original	Black Mirror: The Entire History of You
Año	2011
Duración	48 min.
País	Reino Unido
Dirección	Brian Welsh
Guion	Jesse Armstrong
Música	Stuart Earl
Fotografía	Zac Nicholson
Reparto	Toby Kebbell, Jodie Whittaker, Tom Cullen, Amy Beth Hayes, Rebekah Staton, Phoebe Fox, Rhashan Stone, Daniel Lapaine, Jimi Mistry, Karl Collins
Productora	Zeppotron

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis

Tras una entrevista de trabajo, Liam acude a una fiesta junto con su mujer Ffion y los amigos de ella. Una situación en la que surgen sus celos hacia Jonas, antiguo amigo de Ffion. Gracias a un aparato que graba todo lo que vive una persona para ser reproducido posteriormente, Liam analiza todo lo ocurrido en la fiesta y descubre el secreto que guarda su mujer.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

En este capítulo se enseña una realidad similar a la actual, pero con un aparato tecnológico con el que cuenta casi toda la gente.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que muestra es el llamado “grano”. Se trata de un aparato implantado en el cerebro que graba todo lo que la persona ve y que puede ser reproducido más adelante en sus propios ojos o en pantallas proyectadas.

Este aparato se utiliza para enseñar en aeropuertos o controles policiales (por temas de seguridad, para que vean que no has cometido ningún crimen) y también para que una persona pueda ver detalles de conversaciones o situaciones que ha vivido con anterioridad.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Liam: Un abogado con una vida acomodada, mujer y una hija.
- Ffion: Es la esposa de Liam y ha mantenido una relación con Jonas, engañando a su marido Liam.

Secundarios:

- Jonas es uno de los amigos de Ffion. Ha mantenido una relación secreta con Ffion a espaldas de Liam.

2.2.2 Dilemas éticos

- El principal dilema al que se enfrenta Liam es el de confiar en lo que le dice su esposa o utilizar esa tecnología para ver si realmente sus sospechas son ciertas.
- Ffion debe decidir si contar la verdad a su marido y mostrarle sus recuerdos o seguir engañándole.
- Otro de los dilemas que se encuentran todos es trata sobre si implantarse el “grano” o no. Esto es algo que discuten durante una cena. El propio capítulo plantea el problema que puede traer tener estos recuerdos vívidos de todo lo que ocurre en sus vidas, pues puede obsesionarles.

2.3. Final

La relación se rompe y en las escenas finales se puede ver cómo Liam alterna recuerdos felices con su mujer en su casa con escenas del presente en las que la casa está vacía. Finalmente, Liam decide arrancarse el “grano” con una cuchilla y unas tenazas.

Temporada 2

Capítulo 1. *Be Right Back (Ahora mismo vuelvo)*

Título original	Black Mirror: Be Right Back
Año	2013
Duración	48 min.
País	Reino Unido
Dirección	Owen Harris
Guion	Charlie Brooker
Música	Vince Pope
Fotografía	Gustav Danielsson
Reparto	Hayley Atwell, Domhnall Gleeson, Claire Keelan, Sinead Matthews, Flora Nicholson, Gleen Hanning, Tim Delap, Indira Ainger
Productora	Channel 4

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis

Mar se encuentra sola tras la muerte de su pareja Ash en un accidente. Cuando se entera de que está embarazada, recurre a una inteligencia virtual que simula a Ash recurriendo a sus perfiles en redes sociales.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

El capítulo se sitúa unos años en el futuro pues se pueden observar ciertos aparatos tecnológicos con toques futuristas. La sociedad que muestra no es distinta a la actual aparte de estos nuevos dispositivos que enseñan.

2.1.2. Críticas a la tecnología

Un software informático consigue simular las reacciones que tendría una persona que ha muerto e incluso replicarlas en un robot. A partir de las interacciones que ha tenido en redes sociales, vídeos, fotografías y mensajes personales, el software simula las respuestas que tendría esa persona. Sirve para que una persona no se sienta sola en el momento en que pierde a alguien querido, pero la realidad es que ese software no es la persona de verdad y puede confundir a la persona en vez de ayudarlo a superar el luto y rehacer su vida.

También se muestra una crítica a las redes sociales que nos rodean y cómo la gente comparte todo lo que ocurre en su vida ante su público. Un comportamiento que puede ser el real o uno simulado y que solo sea visible en esas redes sociales.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Mar: Es la pareja de Ash. Utiliza un software que simula a Ash después de su muerte.
- Ash: Es la pareja de Mar. Muere en un accidente y después un software simula que es él.

Secundarios:

- Naomi: Hermana de Mar.

2.2.2 Dilemas éticos

Mar debe decidir usar ese software para comunicarse con su difunto marido tras enterarse de su embarazo.

La empresa tendría que plantearse si es ético ayudar a una persona dándole este tipo de software. Puede aliviar en parte la pérdida, pero lo que muestra también es la dependencia que desarrolla la persona.

2.3. Final:

Mar insta al robot de Ash a que se lance por el acantilado y, tras discutir sobre que él tendría miedo de hacerlo, el robot acaba llorando. La escena acaba fundiendo a negro sin mostrar qué ha ocurrido.

En la siguiente escena han pasado unos años y la hija de Mar ya es mayor. Es su cumpleaños y quiere subir un trozo de tarta al desván porque Ash se encuentra allí encerrado y quiere compartir unos momentos con él.

La metáfora final consiste en que Mar ha conseguido rehacer su vida y deja a Ash en el desván como algo antiguo de lo que no quiere deshacerse, porque sigue teniéndolo aprecio.

Capítulo 2. *White Bear (Oso Blanco)*

Título original	Black Mirror: White Bear
Año	2013
Duración	42 min.
País	Reino Unido
Dirección	Carl Tibbetts
Guion	Charlie Brooker
Música	Jon Opstad
Fotografía	Zac Nicholson
Reparto	Lenora Crichlow, Michael Smiley, Tuppence Middleton, Ian Bonar, Elisabeth Hooper, Nick Bartlett, Nick Ofield, Russell Barnett, Imani Jackman

Productora	Channel 4
------------	-----------

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Victoria despierta en un lugar desconocido y confuso en el que la gente le persigue e intenta hacer daño, mientras otras personas se dedican solo a grabar con sus móviles. Lo único que puede hacer es huir y confiar en la gente que le alienta a buscar el edificio “Oso Blanco”.

2. Análisis:

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

La sociedad es muy parecida a la actual. Puede que la gente viva en una clase de totalitarismo en el que sea factible quebrantar derechos humanos de la manera que se muestra en el capítulo.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que se muestra es una máquina capaz de borrar recuerdos a una persona. Además de esta tecnología, se muestra el uso de los teléfonos móviles para grabar el espectáculo de la tortura a una reclusa que ha cometido un grave crimen.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Victoria Skillane: Protagonista desorientada que huye buscando “Oso Blanco”
- Baxter: El torturador y actor en la farsa hacia Victoria.
- Jem: La actriz que acompaña a Victoria durante la mayor parte de la farsa.

2.2.2 Dilemas éticos

El castigo que muestra el capítulo “Oso Blanco” muestra la sed de sangre de la sociedad hacia los criminales con penas que, además de denigrar al recluso, son utilizadas como show para los espectadores. Una tortura infinita que no se sabe hasta cuando se repetirá, pero que quebranta derechos humanos fundamentales.

2.3. Final

La habitación en la que estaba Victoria se da la vuelta y se encuentra con un show con espectadores. El presentador le explica por qué está allí. Los crímenes que cometió y el castigo constante que va a tener. Después de estas explicaciones llevan a Victoria por la calle en una especie de desfile en el que la gente le insulta. Al llegar a la casa Victoria pide al presentador que le mate, pero él prepara todo para el día siguiente y le pone una diadema que borrará su memoria además de torturarla haciéndole daño. Los títulos de crédito se intercalan con distintas escenas de la farsa, pero desde la perspectiva de los actores y los espectadores.

Capítulo 3. *The Waldo Moment (El momento Waldo)*

Título original	Black Mirror: The Waldo Moment
Año	2013
Duración	43 min.
País	Reino Unido
Dirección	Bryn Higgins
Guion	Charlie Brooker, Chris Morris
Música	Anthony Genn, Martin Slattery
Fotografía	Mike Spragg
Reparto	Daniel Rigby, Chloe Pirrie, Jason Flemyng, Tobias Menzies, Christina Chong, James Lance, Ed Gaughan, Kenneth Collard, Michael

	Shaeffer, Pip Torrens, David Ajala, James Richard Marshall, Jack Monaghan, Louis Waymouth, Daniel Tatarsky
Productora	Channel 4

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

El cómico Jamie Salter interpreta al canalla Waldo, un muñeco virtual de dibujos animados que participa en un programa de 'late night'. A medida que el personaje de Waldo se hace famoso entrevistando a políticos y dejándolos en evidencia, entra en la carrera política primero como cebo para la audiencia y después como un candidato real que pueda llegar a disputar las elecciones.

2. Análisis:

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

El capítulo transcurre en la Inglaterra actual, con una crisis de identidad de la sociedad hacia los partidos políticos parecida a la que han sufrido numerosos países durante los últimos años. El populismo que traen algunos partidos de la nueva política se ve reflejada así en este episodio

2.1.2. Críticas a la tecnología

No hay una nueva tecnología que se muestre en el episodio, sino una historia que se lleva a cabo a través de un escenario parecido al que ocurre en varios países durante los últimos diez años. A través de un personaje famoso, se puede llevar a cabo una campaña electoral con un populismo que logra enganchar a gran parte de la población.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Jamie Salter: El protagonista, un cómico que hace el papel de Waldo.
- Gwendolyn Harris: Política laborista que tiene una relación Jaime.
- Jack Napier: Productor del programa de Waldo.

2.2.2 Dilemas éticos

El cómico Jamie Salter debe enfrentarse a la decisión de representar al personaje Waldo para humillar a políticos. Pero esa decisión no es tan delicada como la que tiene que afrontar más adelante, cuando se usará ese personaje para ganar unas elecciones en las que no hay un ideario político, solo Waldo y sus comentarios perspicaces. Algo inocente como ese personaje de comedia pasa a ser un líder controlado por poderes para convertir el mundo en una especie de dictadura.

Por su parte, el jefe de Gwendolyn le dice que no debe mantener una relación con el cómico Jamie Salter porque podría afectar a su carrera como política. Ella decide dejar su relación con Jamie apartada, lo que provoca el enfado del cómico que se siente traicionado.

2.3. Final

El productor Jack Napier se hace con el control de Waldo. Aunque Jamie dice en público que no deben votar a Waldo, finalmente se hace con la segunda posición en las elecciones. Después de los títulos de crédito se muestra a un Jamie que vive en la calle en un país controlado por Waldo en una atmósfera de control dictatorial.

Episodio Especial de Navidad. *White Christmas (Blanca Navidad)*

Título original	Black Mirror: White Christmas
Año	2014

Duración	74 min.
País	Reino Unido
Dirección	Carl Tibbetts
Guion	Charlie Brooker
Música	Jon Opstad
Fotografía	George Steel
Reparto	Jon Hamm, Rafe Spall, Rasmus Hardiker, Oona Chaplin, Natalia Tena, Janet Montgomery, Ken Drury, Robin Weaver, Dan Li, Zahra Ahmadi
Productora	Channel 4 / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Capítulo dividido en tres historias que se unen en torno al personaje de Matt Trent, una persona especializada en comprender la psicología de las personas para llevarlas a hacer lo que se propone.

2. Análisis:

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

Se plantea un futuro cercano, con unos avances en algunos aspectos tecnológicos que son implementados en la sociedad para el uso de las personas en su vida cotidiana y también para su uso policial.

2.1.2. Críticas a la tecnología

Es este capítulo se muestran dos tecnologías diferentes:

- Z-Eye: Este artilugio es un dispositivo colocado en los ojos de una persona. A través de él, se puede acceder a internet y hacer que otras personas vean y escuchen lo que esa persona hace. Se utiliza en un principio para ayudar a una persona tímida a ligar, pero también se puede utilizar para bloquear a una persona y no volver a verla ni escucharla. Esta tecnología es muy parecida al “grano” del capítulo “The Entire History of You”.

- Cookie: Se trata de un dispositivo a través del cual se puede clonar la consciencia de una persona. El primer uso que se le da es para que esa consciencia virtual ayude a la persona real a hacer las tareas principales del hogar, manteniéndolo en la zona de confort, pues nadie mejor para ayudarlo que una copia de él mismo.

El otro uso que muestra la serie es para la confesión de un crimen por parte la policía. Gracias a este aparato, se pueden realizar torturas que quiebren a esa consciencia para que confiese un crimen.

2.2. Los personajes y su función en el relato

Principales

- Matt Trent: Es el protagonista. Sale en las tres historias del capítulo y tiene relación con todos los personajes.

- Joe Potter: Está encerrado con Matt durante todo el episodio. Es un personaje enigmático hasta la parte final.

- Harry: Persona tímida a la que ayuda Matt a ligar en la primera parte.

- Greta: Se trata de la persona que clona su consciencia para que le ayude en tareas cotidianas.

- Beth: Mujer de Joe, corta con él porque ha tenido una aventura con otra persona y se queda embarazada.

2.2.2 Dilemas éticos

El personaje de Matt se muestra como una persona sin escrúpulos. En la primera parte, se encarga de dar consejos a una persona para ligar. Utiliza “técnicas” para engañar a las mujeres

y también llega a engañar a su propio cliente, pues deja ver a otras personas como transcurre la cita. Eso atenta contra la privacidad del cliente.

Harry hace uso de esa tecnología para ser asesorado en sus citas, lo que le convierte en un mentiroso con su posible pareja.

En la segunda parte, Matt se convierte en una persona que se dedica a quebrar la consciencia virtual de Greta para que haga lo que le ordene la verdadera Greta. Utilizando métodos que pueden rozar la tortura, Matt finalmente doblega a la consciencia virtual, convirtiéndola en una esclava. Él se escuda en que esa consciencia no es real y, por lo tanto, no tiene importancia.

En la última parte, se muestra cómo Matt utiliza los mismos métodos y el engaño para que Joe confiese el crimen que ha cometido. Nos encontramos ante una consciencia virtual, por lo que Matt no tiene por qué sentir remordimientos por engañar a Joe.

Beth encara de forma cobarde su relación con Joe. Tras quedarse embarazada de una aventura que tiene con otra persona, decide cortar con Joe y bloquearlo para que nunca más pueda verla a ella ni a su hija.

2.3. Final

Al conseguir la confesión de Joe, Matt es liberado por los delitos cometidos en la primera parte. La contrapartida es que será bloqueado para todas las personas, por lo que no podrá ver a nadie ni nadie le podrá ver a él.

La tortura a la consciencia virtual de Joe es mayor. Le dejan durante miles de años encerrado en la casa donde cometió el crimen, mientras suena una canción alegre de navidad que nunca puede apagar.

Temporada 3

Capítulo 1. *Nosedive* (Caída en picado)

Título original	Black Mirror: Nosedive
Año	2016
Duración	63 min.
País	Reino Unido
Dirección	Joe Wright
Guion	Michael Schur, Rashida Jones, Charlie Brooker
Música	Max Richter
Fotografía	Seamus McGarvey
Reparto	Bryce Dallas Howard, Alice Eve, Cherry Jones, James Norton, Alan Ritchson, Daisy Haggard, Susannah Fielding, Michaela Coel, Demetri Goritsas, Kadiff Kirwan, Sope Dirisu, Clayton Evertson
Productora	Netflix UK / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1.- Sinopsis:

En un mundo en el que las personas se dividen según una puntuación en una red social, Lacie hará todo lo posible por hacerse con una calificación alta y llegar a ser una mujer de éxito.

2. Análisis:

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

La realidad que plantea este capítulo es una sociedad en la que las calificaciones que obtiene una persona por internet son un sinónimo de escala social. Así, las personas que tengan una puntuación alta podrán optar a mayores beneficios que los que tengan una puntuación más baja.

2.1.2. Críticas a la tecnología

El episodio propone el uso de una red social en la que los personajes tienen una puntuación de 1 a 5. Las personas pueden puntuar con esas calificaciones a cualquier persona que se cruce por su camino. Cuanto mayor sea esa puntuación, tendrán mayores beneficios para su vida como optar a descuentos en viviendas o tener unos mejores tratamientos médicos.

Esta tecnología puede ayudar a la gente a fiarse de las personas que tienen a su alrededor. Además, al saber que serás puntuado, los que trabajan de cara al público deberán ser amables por miedo a obtener una mala puntuación.

El lado negativo se muestra en el capítulo, pues la corrección que deben tener todos les hace hipócritas y se muestran amables con personas que les caen mal sólo por obtener una buena puntuación. Una crítica a los sistemas actuales de puntuación que existen en restaurantes, la empresa UBER o casos concretos como el que se está implantando en China con sistemas de valoración para la sociedad en general.

Además de esta tecnología, existen otras que se asumen dentro de esta realidad, como unos implantes en los ojos que sirven de pantallas para ver ciertos datos buscados a través de sus

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Protagonistas:

- Lacie: Protagonista de la historia que busca tener una alta puntuación para mudarse a un piso de más nivel social.

Secundarios:

- Ryan: Hermano de Lacie, escéptico con el sistema de puntuación.

- Naomi: Una amiga de la infancia de Lacie que le invita a su boda.

- Susan: Camionera con la que se encuentra Lacie y escéptica con el sistema de puntuación.

2.2.2 Dilemas éticos

Lacie tiene que mostrar su cara más amable en el discurso de la boda de Naomi. No porque en realidad sea su amiga, sino para obtener altas puntuaciones y así obtener beneficios.

Cuando empieza a decir lo que realmente piensa y cuando no es correcta con la gente, su puntuación baja rápidamente, lo que lleva a pensar en un sistema de corrección en el que no te puedas enfadar con nada de lo que ocurre a tu alrededor por miedo a obtener una calificación baja.

2.3. Final

Lacie llega a la boda de su amiga a la que ya no está invitada y da un discurso enajenado en el que llega a coger un cuchillo. Es detenida y llevada a prisión, donde es despojada de los implantes oculares.

Allí empieza a insultarse con un hombre situado en la celda de enfrente. El contrapunto es la sonrisa que muestra cada uno. Por fin pueden decir lo que quieren sin la corrección a la que están acostumbrados.

Capítulo 2. *Playtest (Playtesting)*

Título original	Black Mirror: Playtest
Año	2016
Duración	57 min.
País	Reino Unido
Dirección	Dan Trachtenberg
Guion	Charlie Brooker

Música	Bear McCreary
Fotografía	Aaron Morton
Reparto	Wyatt Russell, Hannah John-Kamen, Wunmi Mosaku, Ken Yamamura, Elizabeth Moynihan, Jamie Paul
Productora	Netflix UK / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1.- Sinopsis:

Después del fallecimiento de su padre enfermo de alzhéimer, Cooper viaja por el mundo huyendo de sus problemas. Cuando llega a Londres y se queda sin dinero, opta por someterse a una prueba por la que le pagan por probar nuevos videojuegos.

2. Análisis:

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

La sociedad que plantea es muy parecida a la que se puede vivir actualmente. Lo único que difiere de la realidad son los aparatos tecnológicos mostrados en la empresa creadora de videojuegos.

2.1.2. Críticas a la tecnología

A través de un chip colocado en el cuello de una persona, se consigue recrear una realidad virtual en la que la persona pueda vivir experiencias diferentes. En concreto, esta empresa recrea escenarios de terror muy realistas.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Protagonistas:

- Cooper: Protagonista que viaja por el mundo después del fallecimiento de su padre.

Secundarios:

- Sonja: Mujer con la que Cooper tiene una cita y que le da consejos sobre el nuevo trabajo que busca.

- Katie: Trabajadora de la empresa de videojuegos donde Cooper se somete a la prueba.

2.2.2 Dilemas éticos

Cooper debe decidir si hacer la prueba sin cometer un delito o hacer una foto a la nueva tecnología como le ha aconsejado Sonja para vender la exclusiva y obtener mayores beneficios económicos.

La empresa de videojuegos SaitoGemu únicamente se encuentra ante el dilema de probar esta nueva tecnología que puede conllevar el riesgo de muerte a las personas que lo prueben. Aunque se sobrentiende que en el contrato que firman esas personas y que deben leer estarán presentes esos riesgos.

2.3. Final

En un giro de los acontecimientos vividos durante todo el capítulo, nos encontramos con Cooper muerto en la habitación donde se ha realizado la primera prueba. Toda la experiencia de realidad virtual ha durado 0,04 segundos hasta que Cooper ha recibido la llamada de su madre que ha interferido con el chip que le han puesto. El protagonista fue advertido sobre apagar el móvil, pero lo encendió para hacer fotografías de esta nueva tecnología.

Capítulo 3. *Shut Up and Dance (Cállate y baila)*

Título original	Black Mirror: Shut Up and Dance
Año	2016
Duración	52 min.

País	Reino Unido
Dirección	James Watkins
Guion	Charlie Brooker, William Bridges
Música	Alex Heffes
Fotografía	Tim Maurice-Jones
Reparto	Alex Lawther, Jerome Flynn, Natasha Little, Hannah Steele, Camilla Power, Paul Bazely, Sarah Beck Mather, Frankie Wilson, Leanne Best, Susannah Doyle
Productora	Netflix UK / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1.- Sinopsis:

El joven Kenny deberá ceder ante el chantaje de unos piratas informáticos para que no se revele un vídeo suyo en el que se masturba delante de su ordenador.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

El escenario planteado es exactamente igual al de la realidad actual.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que plantea es un virus informático con el que controlar el ordenador de una persona. Algo que puede existir en la realidad y que no es nuevo, por lo que aquí lo interesante es la historia que propone el capítulo.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Kenny: Joven de 19 años que es chantajeado tras ser descubierto masturbándose por el pirata informático.
- Héctor: Hombre que también es chantajeado por el pirata informático por tener una relación con una prostituta a espaldas de su esposa.
- Pirata informático: Persona misteriosa que sólo se muestra en el capítulo a través de mensajes de texto

2.2.2 Dilemas éticos

Todos los personajes chantajeados por el hacker deben enfrentarse a la decisión de hacer lo que les manda o recurrir a la policía con el riesgo de que su secreto será descubierto.

Por su parte, el pirata informático les prometerá a esas personas no contar el secreto si hacen lo que él dice, aunque finalmente cuenta todo e informa a la policía en algunos casos. Él lleva a cabo un plan con el fin de divertirse. Aunque es ilegal hacerse con los datos de esas personas, en los casos más graves debería haber informado a la policía antes de divertirse a costa de ellos.

2.3. Final

Kenny debe enfrentarse a muerte con un pedófilo que ha sido llevado a un bosque en las mismas circunstancias que él.

Después de que empiece la pelea, se puede ver como Héctor llega a casa y su mujer ha sido informada de la infidelidad. Héctor recibe un mensaje con la cara de troll.

Kenny sale ensangrentado de la pelea y su madre le llama llorando tras saber que las imágenes con las que se había masturbado eran de pornografía infantil. Recibe el mensaje de la cara del troll y es detenido por la policía.

Todos los que han cedido al chantaje del hacker han sido engañados y se han revelado sus secretos igualmente.

Capítulo 4. *San Junipero*

Título original	Black Mirror: San Junipero
Año	2016
Duración	61 min.
País	Reino Unido
Dirección	Owen Harris
Guion	Charlie Brooker
Música	-
Fotografía	Gustav Danielsson
Reparto	Mackenzie Davis, Gugu Mbatha-Raw, Gavin Stenhouse, Adele Armas, Paul Blackwell, Leigh Daniels, Paul Kitson, Jeff Mash, Raymond McAnally, Nick Donald
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1.- Sinopsis:

Yorkie conoce a una mujer llamada Kellie con la que mantiene una relación amorosa en la ciudad de San Junipero.

2. Análisis**2.1. Contexto dramático****2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social**

La propuesta de este episodio es una sociedad muy parecida a la actual, en la que se pueden ver problemas éticos actuales como las leyes para la eutanasia. La diferencia parte de la tecnología que se puede ver y las consecuencias legales que conlleva para un Estado.

2.1.2. Críticas a la tecnología

Una empresa desarrolla una tecnología para que personas mayores puedan acceder a una realidad virtual en la que relacionarse con otra gente siendo jóvenes. Los que utilizan dicha tecnología solo pueden permanecer en esa realidad durante un periodo de cinco horas, pero si lo deciden, pueden optar por descargar su consciencia virtual en esa realidad después de su muerte para vivir ahí eternamente.

El problema que conlleva esta tecnología está relacionado con esas consciencias virtuales, si son realmente esas mismas personas o no. Esta tecnología está desarrollada en capítulos como White Christmas anteriormente.

2.2. Los personajes y su función en el relato**2.2.1 Dramatis personae**

Principales:

- Yorkie: Chica que conoce a Kelly en San Junipero y con la que mantiene una relación amorosa.

- Kelly: Chica que conoce a Yorkie en San Junipero y con la que mantiene una relación amorosa.

Secundarios:

- Greg: Enfermero que se compromete a casarse con Yorkie para que pueda autorizar la eutanasia.

2.2.2 Dilemas éticos

El dilema al que se enfrenta Yorkie es optar por morirse en un momento dado para llevar su consciencia virtual de forma definitiva a San Junipero. Puede que esta consciencia no sea real y que ésta sea una solución ante el problema humano del miedo a la muerte.

Por su parte, Kelly debe decidir casarse con Yorkie para firmar los papeles que le permitan llevar a cabo la eutanasia. Además, está ante el dilema de reunirse con ella en San Junipero después de su muerte o no hacerlo como prometió a su anterior marido.

Las decisiones sobre llevar esas consciencias a San Junipero son controvertidas por lo real o no que puedan ser esas consciencias virtuales.

Otro de los dilemas éticos que expone es sobre la eutanasia donde se ve una sociedad avanzada en la que, con los requisitos legales adecuados, se puede acceder a este derecho a la muerte digna.

2.3. Final

Tras la muerte de Kelly, ésta se reúne con Yorkie en San Junipero. Se besan y juntas viajan con su coche y bailan en la discoteca donde se conocieron. Después de esta escena se ve como en la vida real brillan dos leds pertenecientes a la empresa que tiene esas consciencias virtuales en una habitación gigante llena de servidores informáticos.

Capítulo 5. *Men Against Fire (La ciencia de matar)*

Título original	Black Mirror: Men Against Fire
Año	2016
Duración	60 min.
País	Reino Unido
Dirección	Jakob Verbruggen
Guion	Charlie Brooker
Música	Ben Salisbury, Geoff Barrow
Fotografía	Ruben Impens
Reparto	Malachi Kirby, Madeline Brewer, Ariane Laped, Sarah Snook, Michael Kelly, Kola Bokinni, Lae Gutierrez, Loreece Harrison, Phil Hodges, Paul Low-Hang, Kavé Niku, Toby Oliver, Brent Phebey, Thomas Thorne
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1.- Sinopsis:

Soldados mejorados con dispositivos tecnológicos se enfrentan a una guerra en el futuro en la que intentarán acabar con unos humanoides a los que llaman “cucarachas”.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

Este capítulo muestra una sociedad en una guerra, un mundo apocalíptico en el que se comete un genocidio a humanos por la creencia de que unos son genéticamente inferiores a otros. Ha ocurrido una guerra mundial anteriormente y las posibles consecuencias de esa guerra se muestran en este episodio.

2.1.2. Críticas a la tecnología

El dispositivo que se muestra en este episodio es un implante neuronal denominado MASS. Los soldados creen que se utiliza para aumentar sus sentidos y así estar más preparados para la guerra. Consiguen tener información en su cabeza y se pueden comunicar con otros soldados a través de este dispositivo.

En realidad, además de las características anteriormente señaladas, este aparato sirve para que los soldados no vean a sus objetivos como humanos, sino como una especie de monstruos que tienen que masacrar.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Stripe: Es el soldado protagonista de este capítulo.

Secundarios:

- Raiman: Soldado compañera de Stripe.

- Medina: La jefa del escuadrón en el que están Stripe y Hunter.

- Arquette: Psicólogo del ejército.

- Catarina: Persona que encuentra Stripe junto a su hijo en una misión.

2.2.2 Dilemas éticos

Stripe se enfrenta a la realidad ahora que sabe que ha matado a personas y no “cucarachas”. Cuando le encierran debe elegir si borrar su memoria y continuar matando personas o quedar confinado bajo la amenaza de que será torturado con las imágenes de sus asesinatos.

El ejército americano decide utilizar estos dispositivos para hacer más eficaces a sus soldados. El objetivo es acabar con unas personas que genéticamente son inferiores por ser más propensos a transmitir enfermedades a generaciones futuras.

2.3. Final

Arquette revela a Stripe el funcionamiento del MASS y le muestra cómo ha aceptado en el pasado para someterse a su implante. Le propone borrar su memoria para seguir como soldado o ir a la cárcel imponiéndole las imágenes de los asesinatos que ha cometido.

En la escena final, Striper llega a casa y allí le espera su mujer con una calurosa bienvenida. La realidad es que ha llegado allí pero su casa está abandonada y las imágenes que ve están generadas por el implante.

Capítulo 6. *Hated in the Nation (Odio nacional)*

Título original	Black Mirror: Hated in the Nation
Año	2016
Duración	89 min.
País	Reino Unido
Dirección	James Hawes
Guion	Charlie Brooker
Música	Martin Phipps
Fotografía	Lukas Strelbel
Reparto	Kelly Macdonald, Faye Marsay, Tom Ashley, Lasco Atkins, Charles Babalola, Elizabeth Berrington, Michael Bott, Thomas Dominique, Ty Hurley, Matheus Mirek, Duncan Pow, Benedict Wong
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1.- Sinopsis:

Unas detectives británicas deben investigar una serie de crímenes cuya conexión son unos hashtags de redes sociales.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

La sociedad que plantea este capítulo es muy similar a la actual, pero situada unos años en el futuro. El sistema de gobierno es el mismo y las diferencias están en la ecología, con problemas como la extinción de algunos animales. Las abejas están casi extintas y son sustituidas por robots que cumplen su función.

2.1.2. Críticas a la tecnología

Dos tecnologías son las puestas de relieve durante este capítulo:

- Existen unos robots que hacen la función de las abejas. Al extinguirse estos insectos, el gobierno de Inglaterra toma la decisión de crear estos enjambres para polinizar las plantas y así hacer frente a una crisis ecológica. El problema que conlleva es que, al contar con cámaras, el gobierno las utiliza para espiar a las personas y reconocerlas. Se previene el terrorismo, pero esta tecnología en manos equivocadas desemboca en unos atentados terroristas.
- Otra tecnología que plantea este capítulo son las redes sociales como generadoras de odio. La gente hace uso de ellas para insultar y desear la muerte a personas, lo que traerá consecuencias durante el desarrollo del capítulo.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Karin Parke: Inspectora que investiga los asesinatos.
- Blue Coulson: Detective en prácticas que ayuda en el caso de los asesinatos.
- Las redes sociales: La masa de gente que las utiliza para insultar y desquitarse ante individuos que no son de su agrado.
- Garrett Scholes: La mente malévola detrás de esta serie de asesinatos.

Secundarios:

- Shaun Li: Oficial de la Agencia Nacional del Crimen que colabora en la búsqueda del asesino.

2.2.2 Dilemas éticos

Este capítulo plantea el arma que puede tener una persona que controla una tecnología como la de los robots-abeja.

El gobierno dice que utilizará estos dispositivos para acabar con un problema ecológico, pero finalmente lo usa para espiar a sus ciudadanos.

Las personas que utilizan el hashtag #DeathTo en las redes sociales actúan directamente al colaborar (sin ser conscientes) del plan del asesino. Este odio que muestran trae sus consecuencias, pues finalmente las personas que han utilizado ese hashtag serán el objetivo de las abejas robóticas.

Los detectives se centran en buscar al asesino, pero el oficial Chaun Li aprieta el botón para intentar parar esos robots aun a sabiendas de que puede ser una trampa del asesino.

El asesino intenta dar una lección a la gente creando estos hashtags para que sean utilizados por los robots para matar a la gente y creando este perverso plan en el que las personas que han sido cómplices del linchamiento también obtienen su castigo.

2.3. Final

Las abejas robóticas acaban matando a más de 300.000 personas que han colaborado usando el hashtag #DeathTo. La inspectora Parke testifica en un juicio en el que cuenta que su compañera ha desaparecido.

En la siguiente escena se observa como Blue ha seguido al asesino a un país de habla hispana. Manda un mensaje a Parke diciendo que lo tiene y termina el capítulo sin mostrar si finalmente lo atrapa o no.

Temporada 4

Capítulo 1. *U.S.S. Callister*

Título original	Black Mirror: USS Callister
Año	2017
Duración	76 min.
País	Reino Unido
Dirección	Toby Haynes

Guion	William Bridges, Charlie Brooker
Música	Daniel Pemberton
Fotografía	Stephan Pehrsson
Reparto	Jesse Plemons, Cristin Milioti, Jimmi Simpson, Michaela Coel, Billy Magnussen, Milanka Brooks, Osy Ikhile, Paul G. Raymond, Hammed Animashaun, Tom Mulheron
Productora	House of Tomorrow / Netflix

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Robert Daly es el creador del mundo virtual “Infinito” en el que las personas pueden navegar por el espacio desde su propia casa. Tras conocer a una nueva trabajadora de la empresa, se revela el oscuro secreto de Daly y su propia versión de “Infinito”.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

El primer capítulo de la cuarta temporada muestra una sociedad de un futuro que no parece muy lejano. Hay avances tecnológicos, pero parece que el estado social es el mismo que tenemos en la actualidad.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La nueva tecnología que recoge este episodio es un mundo virtual en el que pueden entrar personas para vivir una experiencia en el espacio, pero desde su propia casa. Se conectan a un aparato muy parecido al traído en el episodio “The Entire Story of You”, pero que nada tiene que ver con el visto en ese episodio, pues con él se conectan al mundo virtual.

También existe una manera de hacer clones virtuales de personas a partir de su ADN. Esto es algo también visto en el episodio “White Christmas” y “San Junipero”.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Nannete Cole: La protagonista de esta historia es una empleada de la empresa en la que trabaja Robert Daly.

- Robert Daly: Es el antagonista del episodio. Al principio se siente atraído por Nannete y parece una persona normal, pero pronto se revela su naturaleza maligna dentro del argumento.

Secundarios:

- James Walton: Es el jefe de la empresa de Daly y se ha llevado todo el mérito por su trabajo.

2.2.2 Dilemas éticos

El principal dilema que aborda este episodio es sobre cómo trata Robert Daly a los personajes dentro de su simulación. Al ser una copia y vivir en un sistema informático, se puede llegar a comprender que no estén vivos y que, por lo tanto, las torturas a las que son sometidos no tengan importancia. Por otro lado, si de verdad están vivos no es ético el tratamiento que tiene Daly en su alter ego como Capitán del U.S.S. Callister.

2.3. Final

En el desenlace de este episodio los clones virtuales consiguen salir del mundo de Daly al mundo virtual abierto, donde podrán viajar por el infinito. Por otro lado, Daly se queda encerrado en su propio mundo no pudiendo salir al mundo real. Un castigo severo para el antagonista y un final feliz para los protagonistas.

Capítulo 2. *Arkangel*

Título original	Black Mirror: Arkangel
Año	2017
Duración	52 min.
País	Reino Unido
Dirección	Jodie Foster
Guion	Charlie Brooker
Música	Mark Isham
Fotografía	Ed Wild
Reparto	Rosemarie Dewitt, Brenna Harding, Owen Teague, Angela Vint, Jason Weinberg, Nicholas Campbell, Aniya Hodge, Sabryn Rock, Edward Charette, Carlos Pinder, Jenny Raven, Paul Braunstein, Sarah Abbott, Nicky Torchia, Mckayla Twiggs, Kaleb Young, Matt Baram
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Marie recurre a la empresa Arkangel para implantar un chip a su hija para poder protegerla. Con una tableta y una aplicación podrá monitorizar todo lo que haga, pero esto traerá consecuencias para el crecimiento de la pequeña que la madre no preveía.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

Arkangel nos muestra una sociedad situada unos años por delante de la actual. El único cambio reseñable es la nueva tecnología que se muestra y la regulación que existe respecto a ella, pues se menciona que en Europa está prohibida y en EE. UU. pronto se prohibirá el artilugio.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La empresa Arkangel desarrolla un chip que puede implantarse en la cabeza de los niños para controlar dónde están, cuáles son sus constantes vitales, su actividad visual e incluso un control parental que pixele y distorsione sonidos de imágenes que estresen al niño. Todo ello se controla a través de una tableta que tienen los padres. Existen grandes beneficios como son la seguridad del niño, pero también repercusiones negativas como el gran control de privacidad que sufren los niños, además de la no exposición a situaciones estresantes reales cuando tienen el control parental activo.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Marie: La madre de Sara preocupada por la seguridad de su hija.
- Sara: La niña a la que implantan el chip de Arkangel.

Secundarios:

- Abuelo: Se muestra discrepante respecto a la implantación del chip en su nieta.
- Trick: Un niño que es amigo de Sara y que posteriormente tendrá una relación sentimental con ella cuando sean mayores.

2.2.2 Dilemas éticos

La madre se enfrenta al dilema de poner o no el chip a su hija para controlarla. Pero no sólo eso, sino también se enfrenta a la decisión de poner el filtro parental que haga que su hija no vea las imágenes estresantes. Después de quitarle Arkangel durante unos años, la madre lo usa otra vez, primero desesperada por saber dónde se encuentra, pero después lo seguirá utilizando usando para controlarla.

La regulación que proponen los Estados parece prohibir este tipo de artilugios tecnológicos, pues puede quebrantar la privacidad de los niños. Además, el chip de Arkangel no puede ser extraído por lo que parece peligroso si el control de ese chip llega a las manos equivocadas.

2.3. Final

Sara espera en casa donde se enfrentará a su madre tras descubrir que sigue usando Arkangel. Sara le golpea con la tableta hasta que se rompe y se va de su hogar. Marie grita desesperada buscando a su hija y Sara se marcha con un camionero que la ha cogido después de hacer autostop.

Capítulo 3. *Crocodile (Cocodrilo)*

Título original	Black Mirror: Crocodile
Año	2017
Duración	59 min.
País	Reino Unido
Dirección	John Hillcoat
Guion	Charlie Brooker
Música	Atticus Ross, Leopold Ross, Claudia Sarne
Fotografía	Lol Crawley
Reparto	Andrea Riseborough, Andrew Gower, Kiran Sonia Sawar, Anthony Welsh, Claire Rushbrook
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

La vida de Mia da un vuelco al saber que puede revelarse un oscuro secreto de su pasado. Con la intención de que no quede evidencia de ello, hará todo lo posible para ocultarlo en un mundo en el que los recuerdos pueden ser utilizados en su contra.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

El imaginario sobre el que se mueve este capítulo es una sociedad parecida a la actual unos años en el futuro.

2.1.2. Críticas a la tecnología

Un aparato llamado ‘recaller’ hace que los recuerdos de la gente se puedan mostrar en una pantalla. En el capítulo explican que al principio este aparato es sólo utilizado por la policía, pero más adelante dejan usarlo a las compañías de seguros para saber si las personas dicen la verdad sobre sus accidentes. El problema que trae consigo no es otro que la invasión de la privacidad que puede traer consigo este aparato, pero su uso para resolver delitos está más que demostrado a lo largo del capítulo.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Mia: La protagonista del episodio es una arquitecta de éxito.
- Shazia: Es investigadora en una compañía de seguros.

Secundarios:

- Rob: Antiguo novio de Mia. Cometieron un crimen juntos hace años y eso les atormenta.

2.2.2 Dilemas éticos

Los dilemas éticos en este episodio no tienen tanto que ver con la tecnología utilizada sino por el comportamiento de los personajes durante el episodio.

Rob quiere redimirse de su crimen pasado y le cuenta a Mia que escribirá una carta a la viuda del hombre que mataron. Al ver peligrado su futuro, Mia decide matarle. Esto hace que la protagonista al ser descubierta por Shazia opte por seguir matando antes de entregarse.

2.3. Final

Shazia descubre el oscuro pasado de Mia y muere a manos de ella. Mia también mata al marido de Shazia y a su hijo para que no puedan delatarla a través de sus recuerdos. Finalmente, Mia es capturada por la policía, pues recurren a la memoria de un hámster que era la mascota de Shazia. La policía también revela que no hacía falta que hubiera matado al niño, pues era ciego.

Capítulo 4. *Hang the DJ*

Título original	Black Mirror: Hang the DJ
Año	2017
Duración	52 min.
País	Reino Unido
Dirección	Timothy Van Patten
Guion	Charlie Brooker
Música	-
Fotografía	Stuart Bentley
Reparto	Georgina Campbell, Joe Cole, Gina Bramhill, George Blagden, Gwyneth Keyworth, Jessie Cave, Luke Manning, Tim Pritchett, Alex Tamaro, Che Watson, Bruce Chong
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Amy y Frank se someten a un programa para encontrar a su media naranja. Las personas van rotando en diferentes parejas a las que se les asigna una duración determinada por la 'Tutora' hasta encontrar a la indicada.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

El escenario en el que transcurre el capítulo es un espacio que solo sirve para encontrar a la pareja perfecta. Las personas que se someten al programa viven en unas vacaciones constantes en las que se dedican a convivir entre ellos.

Al final del capítulo se revela que en realidad es un mundo normal en el que todo lo anterior era una simulación hecha con una aplicación de citas. Por lo tanto, se asume que la sociedad es parecida a la actual.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La aplicación de citas que muestra el capítulo es capaz de simular 1.000 situaciones diferentes. En ellas, las personas deberán escapar de esa realidad junto a su pareja para demostrar que son compatibles.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Amy: Primera pareja de Frank en el programa de citas.
- Frank: Primera pareja de Amy en el programa de citas.

2.2.2 Dilemas éticos

Los personajes que viven en este universo deben enfrentarse al dilema de hacer caso al sistema y seguir con las relaciones que les asignan o romper con él para escapar con la pareja que ellos creen que es la correcta.

2.3. Final

Amy y Frank deciden escapar del programa. En su huida, terminan desapareciendo y se puede observar que todo forma parte de una simulación. El mundo real es una discoteca en la que Amy observa cómo gracias a la aplicación de su móvil ha encontrado una pareja con la que tiene una coincidencia del 99,8%. Ellos se miran fijamente mientras suena de fondo la canción “Panic” de “The Smiths”.

Capítulo 5. *Metalhead (Cabeza de metal)*

Título original	Black Mirror: Metalhead
Año	2017
Duración	41 min.
País	Reino Unido
Dirección	David Slade
Guion	Charlie Brooker
Música	Krzysztof Penderecki
Fotografía	Aaron Morton (B&W)
Reparto	Maxine Peake, Jake Davies, Clint Dyer
Productora	Netflix / House of Tomorrow

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Tres personas buscan en un almacén una caja, pero son descubiertos por un perro robótico que les ataca y persigue con la intención de matarlos.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

Este episodio muestra un mundo apocalíptico en el que las personas huyen de perros robóticos que les atacan sin miramientos.

2.1.2. Críticas a la tecnología

La tecnología que muestra son una especie de perros robóticos que destruyen a los seres humanos disparando balas que tienen rastreadores. Si alguno de estos perros queda inutilizable, los demás robots podrán seguir a los humanos para destruirlos gracias a los rastreadores.

Esta especie de robots están influenciados por los utilizados por la empresa “Boston Dynamics”, actualmente en manos de Google.

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Bella: Protagonista de la historia que huye junto a sus compañeros al ser descubierta por el perro robótico.

Secundarios:

- Tony: Otro de los integrantes de la misión que es descubierta por el perro robótico.

- Clarke: Personaje que intenta escapar junto a sus compañeros.

2.2.2 Dilemas éticos

El capítulo plantea la posibilidad de arriesgar la vida por unos osos de peluche para unos niños que viven en un mundo sin esperanza. Eso es lo que plantea el final del episodio cuando se ve que es lo único que había en la caja que habían ido a buscar al almacén.

Otro dilema que propone el capítulo es la decisión de Bella de suicidarse cuando no queda más que esperar a que vengan a matarla los robots.

2.3. Final

Bella consigue deshacerse de uno de los perros robóticos, pero tiene metralla en varias partes de su cuerpo. En el momento en que intenta quitársela, se da cuenta de que tiene incluso en el cuello, por lo que morirá cuando se la quite. Se despide a través de un walkie talkie y decide suicidarse antes de que vengan más perros robóticos a por ella. Finalmente, se puede ver cómo lo que han ido a buscar al almacén son unos osos de peluche de color blanco.

Capítulo 6. *Black Museum*

Título original	Black Mirror: Black Museum
Año	2017
Duración	69 min.
País	Reino Unido
Dirección	Colm McCarthy
Guion	Charlie Brooker (Historia: Penn Jillette)
Música	Cristobal Tapia de Veer
Fotografía	Peter Robertson
Reparto	Douglas Hodge, Letitia Wright, Daniel Lapaine, Aldis Hodge, Alexandra Roach, Babs Olusanmokin, Emily Vere Nicoll, Yasha Jackson, Amanda Warren, Kyros McGee, Raj Paul, Jan van der Black
Productora	Netflix / House of Tomorrow / Babieka

Fuente: www.filmaffinity.com

1. Sinopsis:

Nish descubre un 'Black Museum' mientras viaja por una autopista a través del desierto. El propietario le permite hacer una visita mientras le explica las oscuras historias sobre los objetos tecnológicos con los que cuenta el museo.

2. Análisis

2.1. Contexto dramático

2.1.1 Sociedad. Escenario y estado social

La imagen que muestra de la sociedad es parecida a la actual, aunque con unas tecnologías muy avanzadas que conllevan unas regulaciones especiales en algunos casos.

2.1.2. Críticas a la tecnología

Este capítulo muestra tres tecnologías diferentes:

- La primera hace que una persona pueda sentir las dolencias de la gente. De esta manera, un doctor puede saber qué tipo de enfermedades puede tener un paciente y llegar rápidamente a la cura que necesita. El lado negativo se muestra cuando el doctor se convierte en un adicto a ese dolor y las consecuencias negativas que le trae, llegando a hacer daño a la gente para obtener placer con ello.
- Con la segunda tecnología se consigue llevar la consciencia de una persona (de manera virtual) al interior de otra persona o incluso a un objeto cotidiano. Así, esa persona puede estar en contacto permanente con un ser querido, pero también tiene la contrapartida de que es permanente y no podrá tener ningún tipo de privacidad. Además, esa consciencia virtual no podrá morir por la regulación que se expone durante el capítulo. Esta tecnología es muy

parecida a la mostrada en capítulos como “White Christmas”, “San Junipero” o “U.S.S. Callister”

2.2. Los personajes y su función en el relato

2.2.1 Dramatis personae

Principales:

- Nish: La chica que parece encontrar por casualidad el museo. Forma parte de la historia principal o que se desarrolla en el presente.
- Rolo Haynes: Es un investigador que cuenta lo que ha conseguido a lo largo de su vida. Está presente en todas las historias que muestra el capítulo.

Secundarios:

- Peter Dawson: Médico fracasado que utiliza el nuevo invento de Rolo para conseguir diagnósticos precisos. Forma parte de la primera historia.
- Jack: Es la persona a la que es transferida la consciencia de su mujer. Forma parte de la segunda historia.
- Carrie: Persona que está en coma y cuya consciencia es transferida a su marido. Forma parte de la segunda historia.
- Emily: La nueva pareja de Jack. Se muestra en contra de que Jack tenga la consciencia de Carrie. Forma parte de la segunda historia.
- Clayton Leigh: Condenado a pena de muerte que decide vender parte de su consciencia para uso de Rolo. Forma parte de la tercera historia.

2.2.2 Dilemas éticos

En la primera historia se puede comprobar cómo el doctor hace uso de esa tecnología para ayudar a sus pacientes. Tras hacerse un adicto a ese dolor, llega a hacer daño a la gente para satisfacer sus deseos.

En la segunda historia nos encontramos ante el dilema de crear una consciencia virtual. Hay quien puede pensar que es real y por eso se crean leyes para regular el uso de esta tecnología. Sin embargo, para otra gente este tipo de consciencia no es más que un programa informático que emula algo existente, pero que no existe estrictamente como una consciencia humana.

En la tercera historia, se muestra otra consciencia virtual usada esta vez para ser torturada por la gente. Aquí también se entra en el dilema sobre si es algo de verdad o solo un programa informático. Sea cual sea lo que crea la persona, no parece muy ético entretenerse con el sufrimiento como hace la gente que pasa por el museo incluso excitada por ese sufrimiento.

Por último, en la historia principal encontramos a Nish con su sed de venganza. Ella mata a Rolo para desquitarse por la tortura que hace a la consciencia virtual de su padre. Si el asesinato no es moralmente aceptable, cuando se hace por la tortura de Rolo hacia una consciencia virtual que posiblemente no existe se convierte en algo menos razonable.

2.3. Final

Nish se venga de Rolo Haynes y acaba matándolo, pero dejando una consciencia virtual suya que sufra eternamente. Quema el ‘Black Museum’ y se marcha orgullosa con el muñeco donde quedó encerrada la consciencia de Carrie. Nish pregunta a su madre si lo ha hecho bien y se revela que realmente convive junto a ella como consciencia virtual.