

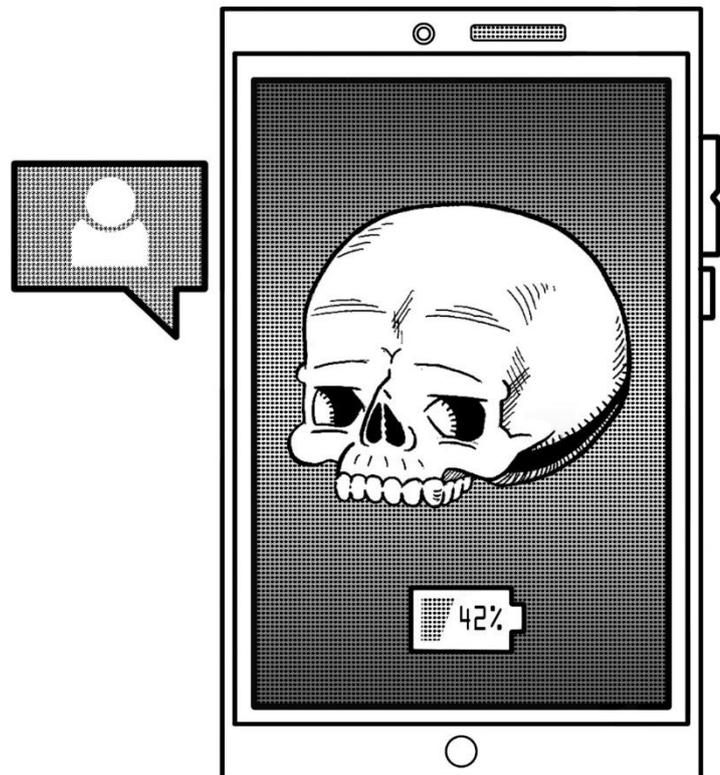


Black Mirror: Una reflexión de la técnica a través del espejo negro

Trabajo Fin de Máster

Master Universitario en Filosofía y Cultura Moderna

Departamento de Metafísica y Corrientes Actuales de la Filosofía, Ética y Filosofía Política



Autor: Eduardo Mateo Pérez

Curso: 2019/2020

Director: Prof. Dr. José Antonio Marín Casanova

ÍNDICE

JUSTIFICACIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	1
DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS	3
Introducción	3
1. El ser humano es técnico.....	3
2. El tercer entorno y la nueva polis.....	11
Primer entorno.....	11
Segundo entorno.....	13
Tercer entorno	14
Telépolis.....	16
La economía en la nueva Polis.....	18
La Política en el Tercer Entorno	25
<i>Black Mirror</i> , resumen e ideas principales.....	29
TEMPORADA 1.....	29
TEMPORADA 2.....	32
TEMPORADA 3.....	37
TEMPORADA 4.....	44
TEMPORADA 5.....	52
Reflexiones generales sobre las ideas extraídas de la serie.....	56
El avatar o telecuerpo.....	56
La información que dejamos en la red	59
Memoria, recuerdo e intimidad	61
Conciencias virtuales y la superación de la muerte.....	63
CONCLUSIONES	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

RESUMEN

A lo largo del desarrollo de este texto se llevará a cabo una reflexión sobre la importancia que la técnica posee para el ser humano tanto en su pasado como en su presente y futuro. Para ello se partirá de las meditaciones de Ortega y las propuestas del profesor Javier Echeverría sobre el tercer entorno encaminándonos hacia una puesta en valor de la misma a través de una de las series de televisión distópicas más afamadas de nuestra época: *Black Mirror*. Analizando así el poder de ésta para modificar, o no, el comportamiento humano.

Palabras Clave: Técnica, ser humano, tercer entorno, *Black Mirror*

Abstract:

Throughout the development of this text a reflection will be carried out on the importance of technique on the past, present, and future of human beings. To accomplish this, the text will be based on the meditations of Ortega and the proposals of Professor Javier Echeverría on the third environment, leading us to a value of technique through one of the most famous dystopian television series of our time: *Black Mirror*. Thus analyzing the power of technique to modify, or not, human behavior.

Keywords: Technique, human being, third environment, *Black Mirror*

JUSTIFICACIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En este apartado responderemos a por qué se ha elegido este trabajo, cuales son los objetivos que se buscan conseguir con el mismo y que metodología se ha utilizado para su confección final.

El porqué de este trabajo descansa en nuestra inmediata contemporaneidad, el ser humano ha conseguido desplegar una serie de artefactos, resultado de su desarrollo técnico, que están abriendo un sinfín de posibilidades para su capacidad de acción y sobre todo de comunicación. Es un hecho que las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación están cambiando la forma en que los miembros de la especie humana se relacionan entre sí y para con el medio en que habitan. Es este, entonces, un tema de rabiosa actualidad sobre el que cada individuo habrá de reflexionar tarde o temprano puesto que a día de hoy no podemos concebir, salvo que se cumpla alguno de los ensueños distópicos de la ciencia ficción, un mundo en que los humanos no sean dependientes de la técnica para construir o modelar las circunstancias en que se desarrollan. De tal forma está marcando el destino de la humanidad el desarrollo de estas y otras tantas tecnologías que ya hablamos de nativos digitales, es decir, personas que nacen en un punto de la historia humana en que la dependencia de la tecnología es tal que parece muy improbable que los miembros de la especie tengan futuro alguno si no son auxiliados por el saber técnico.

Así pues, el objetivo de este trabajo será principalmente uno. Reflexionar. Reflexionar sobre aquello que somos, lo que nos está pasando, como individuos y a nivel general como especie. En ningún caso se trata de imponer un pensamiento unívoco con respecto a la forma de entender la tecnología y su relación con el ser humano. Más bien vamos a interpretar algunas teorías en relación a esta temática para posteriormente llevar a cabo un análisis menos abstracto a través de la serie de televisión *Black Mirror*. A partir de este método de investigación, no podemos observar las consecuencias futuras y los cambios en la condición humana que los avances científicos y técnicos van a tener. Pero si que podemos mediante la imaginación y su plasmación a través del séptimo arte visualizar lo que podría ocurrir (o no) si las premisas que rigen nuestra vida fuesen alteradas en el futuro por el desarrollo de la técnica.

Utilizando dicha serie como vehículo intentaremos concienciar al ser humano de que todo su *ser* está experimentado una serie de cambios que tienen que ver con esto y que ha de prepararse para el incuestionable cambio de paradigma que no solo está teniendo lugar hoy en día, sino que no parece tener fecha de finalización, al menos próximamente. La espera pasiva

del cambio de tiempo no va a devolverle ninguno de los valores pasados puesto que dichos valores caerán en pos de los nuevos, como siempre ha sido. Así, se trata de animar a nuestro espíritu a que no se abandone en trasnochados discursos tecnófobos y pase a la acción. A la acción de pensar, primero que nada. A la reflexión profunda de lo que se es y de cómo hará cada cual para seguir desarrollando nuestros proyectos vitales en tan inciertos tiempos de cambio. Defenderemos para ello la creación de valores por consenso que lejos de limitar las capacidades y posibilidades humanas las eleven hasta tal punto que la transición del ser humano al nuevo medio virtual no sea un encontronazo con la realidad que temía sino una entrada hacia la novedad con paso firme y resolutivo, con un sentido lógico y en definitiva, mantener la búsqueda del bienestar para no dejar de *ser*, sino seguir *siendo* por siempre.

Para todo ello el método que vamos a utilizar consiste en analizar el concepto de ser humano en relación a la *Meditación de la técnica* de Ortega, el concepto de tercer entorno y mundo virtual a partir de las obras del profesor Javier Echeverría: *Telépolis* y *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Y por último en completar todo ello con las ideas que el profesor Marín Casanova nos propone con respecto a ambos temas en su obra *Contra Natura*. Una vez que esto esté asentado pasaremos a realizar un breve, pero a la vez completo, resumen de cada episodio de la serie *Black Mirror* seguido de una caja de comentarios en que aparecerán las ideas principales que podemos relacionar con cada episodio. A continuación, se desarrollará un apartado en que tomemos las ideas anteriormente obtenidas para llevar a cabo reflexiones en relación a estas ideas vistas en los capítulos. Y finalmente se expondrán unas conclusiones que, lejos de cerrar una verdad al respecto de este tema, se pretenderá que sirvan para recapitular las ideas principales vertidas en el texto y animar a cualquier persona que las lea a continuar reflexionando sobre un tema que es tan susceptible de cambio que me atrevo a decir que mientras escribo estas líneas todo a podido verse modificado al respecto.

DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS

Introducción

Esta es la parte más amplia del trabajo puesto que es el cuerpo que da sentido al mismo. En él reflexionaremos, en primer lugar, sobre la capacidad técnica del ser humano y como esta es parte fundamental de su *ser*. En segundo lugar, ahondaremos en la cuestión tecnológica a través de los conceptos de tercer entorno y Telépolis. En el tercer apartado se llevará a cabo el resumen y la extracción de ideas de todos los capítulos de la serie televisiva emitidos hasta la fecha. Y en cuarto y último lugar, se realizará una reflexión sobre las ideas más importantes obtenidas en el anterior apartado.

1. El ser humano es técnico

A lo largo de este apartado quisiera tratar sobre una de las capacidades fundamentales que convierten al ser humano en lo que es. Si pensamos en una persona desde un punto de vista natural (entendiendo por natural lo puramente biológico) podremos definirlo como un animal más dentro de la infinita variedad que puebla el planeta. Las diferencias entre nuestro protagonista y el resto de seres vivientes son diversas, pero ninguna tan clara y aparente como la autoconciencia y la capacidad de modificar el entorno en lugar de adaptarse a él, es decir, en función a sus necesidades. Esta última idea puede ser sin duda replicada puesto que tenemos constancia de que hay otros animales que modifican el entorno, como por ejemplo los que construyen nidos o madrigueras. Entonces ¿cuál es la diferencia y que hace especial o distinto al humano? Eso es lo que desarrollaremos a continuación.

Vayamos paso a paso. Hemos hablado de la capacidad del ser humano para modificar el medio. Esto como ya hemos comentado es común a otras formas de vida. La diferencia principal es el alcance de esas modificaciones. Lo primero es comprender que es lo que motiva al humano a desarrollar este conjunto de actos que llamaremos técnicos. Imaginemos por un momento que nos vemos despojados de toda la tecnología que poseemos y a la cual recurrimos constantemente en nuestro día a día. Imaginemos la vida de nuestra especie durante una etapa evolutiva más próxima al animal. Las necesidades básicas de este ser imaginado habrían de ser tan básicas como alimentarse, defecar, reproducirse, descansar, etc. El escenario en que se desarrollaba su existencia era completamente diferente al nuestro. Hoy, por lo general, podemos

decir que vivimos en una realidad fruto de nuestro artificio. Sin embargo, el humano primigenio debía vivir en plena naturaleza.

En este punto, debo advertir que la idea de naturaleza que desarrollaremos a lo largo de este texto difiere sobremanera del ideal edén que nuestros tiempos modernos tratan de imaginar. Y es que esto se aleja de todo sentido común. Quizás dicha interpretación de lo natural provenga del romántico mensaje ecologista que adereza nuestro momento y cuyo objetivo es despertar el interés por la conservación del medio ambiente. Yo prefiero pensar que la naturaleza, lejos de ser un edén o pertenecer a un dios bondadoso que nos ofrece sus deliciosos frutos, no es más que un espacio físico compuesto por una inmensa cantidad de elementos que se relacionan entre sí en un universo casi infinito de combinaciones y posibilidades. Y uno de esos elementos que lo componen somos nosotros, los humanos, nuestra especie si hablamos en términos colectivos, el individuo si queremos ahondar aún más en lo atómico de su composición.

Bien, pues tenemos a ese ser, que llamamos humano, que ha de desarrollar su existencia en un mundo inhóspito, crudo y brutal que dista mucho de ser un regalo de los dioses. Ciertamente es que en este mundo no todo es malo para el ser humano puesto que encuentra en él los frutos para alimentarse, los huecos para cobijarse o fuentes de agua para saciar su sed. Pero por otro lado también está rodeado de constantes peligros que atentan o atentaron contra su integridad y su vida, a veces proviniendo el peligro de las pugnas con sus propios semejantes. Así pues, el hombre recurre a la *técnica* para distanciarse de la cruel realidad que la pura naturaleza le ofrece (Marín-Casanova, 2009), comenzando así una lucha por imponerse al medio que le subyuga.

Por ello, nos dirá Ortega en su *Meditación de la técnica* que tal es el afán del hombre por vivir, que en caso de que la naturaleza, entendiéndola como parte primordial de su circunstancia, no se muestre favorable a tal propósito, este hará, creará o producirá los objetos o condiciones para que semejante fin sea posible. Pudiendo pues entender la técnica como “*la reacción enérgica contra la naturaleza o circunstancia que lleva a crear entre esta y el hombre una nueva naturaleza puesta sobre aquella, una sobrenaturaleza*” (Ortega y Gasset, 2014, 66). La *técnica*, que nos va a permitir satisfacer nuestras necesidades vitales, estará compuesta de un conjunto de actos técnicos específicos del ser humano y que pueden ser definidos como aquellos en que ponemos esfuerzos para lograr, primero inventar y luego ejecutar, un plan de acción que nos permita: satisfacer esas necesidades, lograr esto con el menor esfuerzo posible y generar nuevas posibilidades a partir de los nuevos objetos creados que no estaban presentes en la naturaleza con anterioridad.

Volviendo ahora a la idea de sobrenaturaleza, hemos de decir que se trata de una nueva realidad que el propio ser humano construye a partir de la modificación de la primera y que tiene por objetivo enriquecer su vida. Esto último estará en estrecha relación con la idea que el mismo autor defiende sobre el *bienestar*. Y es que no es lo mismo *estar* que *bienestar* o, en otras palabras, no es lo mismo *estar* que *estar bien*. Para Ortega será el bienestar y no el simple estar la verdadera necesidad del hombre. Indudablemente necesita estar, pues esto es condición indispensable para poder estar bien, pero lo importante es entender que los esfuerzos humanos, una vez garantizada la pura existencia, estarán enfocados en la mejora de la vida, a ser posible usando el mínimo esfuerzo posible. Por tanto, diremos que las verdaderas necesidades humanas son las ligadas a lo superfluo, ya que es allí donde reside no el estar, sino el bienestar. Las necesidades ligadas a la existencia biológica son de menor rango puesto que únicamente proporcionan al hombre la existencia física, la cual es algo que él mismo decide (Ortega y Gasset, 2014).

En este punto conviene tener en cuenta que la vida es impuesta al ser por la naturaleza por lo que el ser no comprende su existencia, necesita una luz, un norte, algo que le guíe y le ubique en dicha situación. Lo cual entronca directamente con la anterior idea de lo superfluo. Y es que al ser humano le es concedida la vida, pero no la realidad, por lo que Ortega nos dice que el ser ha de ganarse la vida, metafísicamente. Para lograr dicho objetivo es para lo que se desarrollan este tipo de necesidades, las cuales no cumplen en sí ninguna función necesaria para la existencia radical. El ser humano se convierte entonces en inventor de su vida, de su drama. De un conjunto de necesidades que, aunque banales, dan sentido a su existencia, convirtiéndose de este modo su vida en una novela de la cual es a su vez novelista y protagonista (Ortega y Gasset, 2014).

Al incorporar la *técnica*, el hombre se transforma en un ser dual, lo que Ortega denominara como *centauro ontológico*, formado por una parte natural y otra extranatural. La primera de ellas puede ser identificada con lo que por naturaleza le es concedido a su ser, pero recordemos que nada de esto está en sus manos por lo que desarrollará un rechazo que le impide identificar dicha parte como propia. Por otro lado, su segunda mitad no responde a leyes naturales y se funda en algo que sí que puede identificar como genuino de su ser, esto es su yo, su personalidad, su pretensión de ser. No es de extrañar entonces que Ortega ya nos dijera en su época que la relación técnica-hombre tenía tanta potencia que definían su momento como el de mayor desarrollo técnico. Esto parece que no ha variado mucho en la nuestra, seguimos sintiendo que somos los humanos más avanzados en todos los aspectos técnicos que han

poblado la Tierra hasta la fecha. Aunque este detalle es interesante, lo que más interesa es destacar que estamos midiendo el desarrollo de nuestra especie, evidentemente desde un punto de vista etnocéntrico, a partir del potencial técnico que hemos adquirido (Ortega y Gasset, 2014). Idea que viene a reforzarse con la siguiente aportación del profesor Marín-Casanova: “*La técnica no puede concebirse como mero instrumento del hombre al servicio del hombre, porque no hay hombre sin técnica: la técnica es prolongación natural del hombre.*” (Marín-Casanova, 2009, 43)

Hasta ahora hemos visto la técnica como un instrumento al servicio del hombre, que le sirve para enfrentarse a la naturaleza y reclamar un lugar en el mundo. Hemos pensado pues en la técnica como mero escudo contra la naturaleza, pero como ya hemos ido introduciendo con antelación, uno de los principales beneficios que esta otorga al ser humano es la posibilidad de satisfacer necesidades con la menor cantidad de esfuerzo posible, médase este en tiempo o en energía. Contemplamos ahora una nueva necesidad que anteriormente estaba ausente, la de redirigir ese esfuerzo sobrante hacia otra actividad. Esto en principio parece tener una lógica simple pero la verdadera cuestión radica en saber concretamente en qué centrarse. Entendiendo el cosmos, tal y como lo presenta la ciencia, no se trata más que de una suerte de elementos relacionados entre sí cuyo conjunto, diremos el universo, no está cargado de contenido significativo para el ser humano y por lo tanto carece de un mensaje que pueda orientar a la humanidad en su odisea vital, generando así una sensación de desamparo en nosotros al ser conscientes de que actúan en la mayor de las soledades posibles (Marín-Casanova, 2009).

Tras lo desarrollado en el párrafo anterior podemos aventurarnos a decir que la nueva necesidad, la de qué hacer con el esfuerzo sobrante, va a ser cubierta a través de una nueva necesidad autoimpuesta, la de generar una identidad que dé sentido a la propia existencia humana. En esto nos orientará Ortega al decir que “ *cuerpo y alma son cosas, y yo no soy una cosa, sino un drama, una lucha por llegar a ser lo que tengo que ser*” (Ortega y Gasset, 2014, 87). Todo lo que me rodea, incluso los elementos que me constituyen pueden ser tratados como cosas, a diferencia de mí, pues no soy un objeto, sino más bien sujeto, soy una conciencia de mi existencia que no puede dejar de preguntarse el porqué de la misma. Ese drama, esa invención de la que ya hemos hablado, viene al rescate de la desazón y la apatía generadas por la falta de un objetivo vital, de una respuesta a ese por qué de mi existencia. Es necesario entonces que generemos un proyecto de ser que nos permita desarrollar nuestro *yo* en relación a un ideal, que es mutable y del cual proceden esas necesidades superfluas que nos afanamos en cubrir. La necesidad de ese proyecto es común a todo ser humano, pero esto no implica que

todos lo desarrollen de igual forma por lo que diremos que el mundo y su resolución será diferente y único para toda persona según su momento, su espacio, sus características físicas, y en definitiva su circunstancia (Ortega y Gasset, 2014).

Posee pues el hombre una potencia de creación ilimitada en referencia a su propio ser y al proyecto de vida que este ha de seguir. Podemos decir que se halla constantemente en un estado de posibilidad infinita. Posibilidad infinita implica que el hombre no puede nunca saber quién es de forma efectiva, por lo que ese vacío que venía a cubrir sigue quedando por satisfacer. Pero algo ha cambiado, ya el *ser* es protagonista de un proyecto, ya posee una serie de objetivos que guían su camino... un camino que no sabe a dónde va, aunque en el fondo tampoco le importa. Pero también dirá Ortega que “*el hombre actual no sabe qué ser, le falta imaginación para inventar el argumento de su vida*” (Ortega y Gasset, 2014, pág. 94). Problema que podemos hacer extensible a nuestra época, en la que lejos de existir proyectos uniformes que puedan ser compartidos se busca la constante innovación y la novedad por la novedad. De forma que la *técnica* ya no solo es instrumento para la supervivencia, ni solo se recurre a ella para generar respuestas a las preguntas existenciales, sino que además se erige como respuesta humana a la opresión generada por la contingencia, aliviando así el terror y dando la oportunidad al hombre de sentirse cómodo, como en casa (Marín-Casanova, 2009).

Aunque las posibilidades de generar un proyecto de ser hemos dicho que son infinitas, lo cierto es que siempre están limitadas por la circunstancia en que se desarrolle nuestra existencia. También hemos hablado de la superación de la naturaleza, pero hemos de advertir que, aunque la hayamos podido superar en ciertos aspectos esto ha sido un proceso largo y que aún a día de hoy no está ni de lejos concluso. De hecho, podemos poner un límite más o menos claro a nuestra posibilidad de ser. Es lo que el profesor Marín-Casanova ha denominado como un límite lógico en su obra *Contra Natura*. Nos dice que siempre ha existido este límite pero que ha ido mutando conforme a cada época humana. De ahí que podamos hablar de un límite cosmo-lógico para el mito griego, uno teo-lógico para las religiones judeocristianas y otro antro-po-lógico para el humanismo moderno. Límites que se entendían como naturales (Marín-Casanova, 2009). Es decir, como frontera que marca lo que, supuestamente, por naturaleza es fijo y por tanto es condición *sine qua non* para la comprensión del mundo y el desarrollo del ser en dicho escenario.

Será fácil advertir que esos límites, aunque asentados en lo natural, no son más que la interpretación humana del mundo que se han ido modificando en función de las exigencias de

cada época. Pero esto no queda aquí, debemos comprender el alcance potencial que una idea fija posee para configurar el pensamiento humano. Y es que en la realidad que estamos describiendo, llena de incertidumbre y posibilidades, la idea de algo fijo a lo que agarrarse y desde lo que partir es a todas luces uno de los mayores consuelos. Por lo que todo lo que provenga de la naturaleza, en tanto que proposición fija e impuesta, es aplaudido por el hombre, más aún cuando conviene a sus propios intereses. Por ello no es de extrañar que los fanatismos, los fundamentalismos, los nacionalismos y, en definitiva, todos aquellos que busquen el triunfo de sus valores ideales, siempre afirmarán tener a la natura de su parte, fundando así un derecho cuasi divino que viene otorgado por un ente superior y al que están por tanto obligados a obedecer, revistiendo de dignidad su causa a través de esta pseudo sumisión (Marín-Casanova, 2009).

El poder que otorga el control del ideal fijo sobre el que se desarrolla una sociedad determinada ha llevado al punto de justificar el genocidio y la explotación de seres considerados como pseudo humanos (Marín-Casanova, 2009). Como ejemplo podemos citar el caso de los judíos en la Alemania nazi, la esclavitud de las razas, o la servidumbre de la mujer. Sin embargo, estos ideales de vida pueden, y son combatidos gracias al desarrollo técnico. La técnica nos permite prescindir de la realidad social que la naturaleza nos da y sobre todo a desechar cualquier argumento que se cimente en ella. Por lo que cualquier mensaje de discriminación hacia cualquier grupo humano que se fundamente en un axioma natural cae pronto en saco roto. Así pues, el ser humano se halla en la posibilidad de generar una realidad propia, de hacer verdadero lo que estime oportuno (Marín-Casanova, 2009). Ya lo hemos visto en los fundamentalistas, pero a lo que ahora me refiero es que el ser humano también posee la capacidad de construir su realidad negando o rechazando lo natural, auxiliado por el saber técnico. Buscando así lo que nos es más conveniente, lo más beneficioso para nuestra vida, para esa vida que nos hemos inventado.

De forma tal, que no existen para nosotros unos valores predeterminados. Al igual que hemos creado nuestra realidad, a nuestro gusto, habremos de crear los valores que regularán la convivencia con nuestros semejantes y el entorno. No hay pues valores fijos, sino que estos, como otro producto a consumir, habrán de ser fabricados mediante el uso de la sabiduría técnica (Marín-Casanova, 2009). Así pues, en tanto que agentes morales, descubriremos una amplia pluralidad que nos hará preciso poseer una racionalidad retórica que nos sirva para poner “orden” frente al caos de la posibilidad infinita. Alejándonos, pues, de la frivolidad y apostando por fomentar un civismo moral en que nuestros distintos *yoes* puedan ser coherentes

entre sí y no perdamos la cordura. Iremos así adaptando nuestra realidad creada a esas necesidades que de la misma vayan surgiendo, reforzando constantemente un proyecto vital que puede ser compartido. Armándonos con una poderosa retórica que nos permite no presuponer la universalidad, sino ir creando la misma paso a paso, de forma que podamos construir una realidad en que nuestros valores sean los que rigen en última instancia nuestra existencia (Marín-Casanova, 2009) y no las “arbitrarias” leyes naturales.

A efectos prácticos, la confianza que la humanidad ha depositado en su capacidad técnica es tal que se ha alcanzado un grado de dependencia de la misma abrumador. Esto es notable ya en culturas antiguas, pero aún estas conservaban cierto vínculo con la naturaleza que podemos observar en la manifestación de sus creencias religiosas, adorando elementos naturales a través de la idealización y personificación de los mismos en forma de divinidades. Como ejemplos tenemos la mitología grecolatina, los cultos celtas o las religiones de los indios americanos en su etapa precolombina. Tanta es la importancia que la tecnología ha tomado en nuestras vidas que podemos concluir que la técnica ha pasado de ser un medio para lograr un fin a ser un fin en sí misma. Esto según el profesor Marín-Casanova se debe a que todos los fines y objetivos que se proponen los hombres parecen inalcanzables sin la mediación de la tecnología (Marín-Casanova, 2009). Tanto es así que, para él, “*la tecnología se ha convertido en el horizonte de la comprensión humana*” (Marín-Casanova, 2009, 34).

Ha dejado de existir el hombre como protagonista de la historia, ahora ese papel lo toma la técnica, la cual ha logrado liberarse de su condición de instrumento pasando a disponer de la naturaleza como su *fondo* y del hombre como su *funcionario*. Esto implica que su proceder carezca de límite natural y de un fin, por lo que solo aspira a su propia potenciación y, a que tal y como el desierto, la técnica tan solo crezca. Así pues, el hombre se convierte en ser tecnológico, reducido a puro siervo de la máquina, como ya anticipaba Ortega, así el ideal de hombre que inspiraba al humanismo se ha roto y ha dado paso a una nueva concepción del ser que poco o nada tiene que ver con lo que hasta ahora se había considerado como humano (Marín-Casanova, 2009). No tenemos por qué verlo necesariamente como un secuestro de lo humano, la técnica no ha sustituido necesariamente al humano. Pero sí que debemos tener en cuenta que su desarrollo ha reconfigurado el cómo se *es* humano.

Ha quedado claro entonces que el hombre está constantemente modificando su entorno y que esas modificaciones han llegado a tener un potencial tan alto que han desnaturalizado prácticamente todos los aspectos de la vida humana, hasta han modificado lo pensado en

relación a nuestras necesidades primarias. Pero como anuncia el profesor Echeverría en sus obras *Telépolis* y *Los señores de aire: Telépolis y el tercer entorno*: no pueden darse transformaciones tecnológicas profundas sin cambios profundos en la mentalidad social. Si esto nos resulta fácil de comprobar mirando el desarrollo de sociedades pasadas, es mucho más palpable en nuestra época actual en que las telecomunicaciones están reconfigurando constantemente nuestro sitio en el mundo. Esta tendencia a transformar el entorno, incluyendo nuestro cuerpo, es uno de los elementos constitutivos del ser humano y tal es el poder de creación que éste posee que ha conseguido generar un nuevo entorno para las relaciones e interacciones sociales del género humano, tema que trataremos ampliamente en apartados posteriores de este texto con el concepto de tercer entorno (E3).

La interdependencia que se ha generado entre el hombre y la máquina, gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) es una de las características principales de ese tercer entorno (Echeverría, 2004) en el que la experiencia natural ha sido reemplazada por una experiencia técnica o simulada, generando una serie de sucedáneos virtuales a los que usuarios de una amplia variedad de culturas tienen acceso vía internet o televisión, por poner algunos ejemplos. De esta forma las TICs se han convertido en el *Faktum* de nuestro tiempo (Marín-Casanova, 2009).

2. El tercer entorno y la nueva polis

Entendemos por entorno aquello que no somos nosotros. Lo que nos rodea. El mundo, la naturaleza, nuestra circunstancia. El entorno también podemos entenderlo como el medio en que nuestro ser se desarrolla. Tras esta breve descripción lo primero que entiendo que se nos viene a la cabeza es la naturaleza como escenario principal de nuestra vida. Esto es correcto ya que es, sin duda, el primer escenario a tener en cuenta. Pero si aplicamos nuestro entender técnico y observamos el mundo en función de su artificio comprenderemos que existen otros entornos generados por las acciones del ser humano, una sobrenaturaleza, que necesitamos para pasar de la supervivencia al *bien estar*. Todo quedará mejor explicado a continuación.

El *tercer entorno* es un concepto que hace referencia a las nuevas posibilidades de interacción humanas que se generan a partir de nuevas acciones relacionadas con el mundo de las telecomunicaciones. El profesor Javier Echeverría expone en su obra *Los Señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno* que la humanidad se ha desarrollado en diferentes entornos en función de su nivel de desarrollo técnico. Así podemos hablar de hasta tres entornos diferenciados e interconectados en los que el ser humano es actor y protagonista de los más diversos actos. Ahondemos en esta cuestión.

Primer entorno

Podemos considerar el primer entorno como el primigenio, en que el ser humano comienza su desarrollo, por lo cual es el entorno también llamado natural. El hombre inserto en él ha de adaptarse a su medio, como cualquier otro ser vivo. Para su adaptación al medio éste transforma su cuerpo de forma que será en este primer entorno donde paso a paso irá conformándose la especie humana tal y como la entendemos hoy, sobre todo biológicamente. Pero además del cuerpo surgirán las primeras formas humanas y sociales, como, por ejemplo:

el clan, la tribu, la familia, la choza, el corral, la casa, el túmulo, la aldea, el trabajo, el trueque, la propiedad, la lengua hablada, los instrumentos y herramientas, las técnicas de producción agrícola y ganadera, las costumbres, los ritos, los lugares sagrados, las divinidades, etc.
(Echeverría, 2004, 28)

Si bien esta lista es común a la mayoría de seres humanos lo que verdaderamente constituye la base común entre nosotros, al menos en el primer entorno, será nuestro cuerpo, fortín de nuestra individualidad y principal elemento que intuimos en el resto de cosas y seres

con los que compartimos espacio y tiempo. Independientemente de que su apariencia sea muy diversa en función de aspectos como el sexo, el tamaño, el color o la anatomía (Echeverría, 2004). Toda persona posee con un cuerpo.

Nuestro ser corporal se encuentra en un medio físico que comparte con otros cuerpos los cuales cumplirán un papel fundamental en su vida, sea porque son necesarios para la satisfacción de sus necesidades básicas, o, por el contrario, fuente de peligro. Para poder relacionarse con estos otros cuerpos poseemos una serie de sentidos que consideramos tradicionales (oído, olfato, gusto, tacto y vista) así como algunos otros que se han ido detectando posteriormente (sentido del dolor, del calor, kinestésico o del equilibrio). Sobre todo, el profesor Echeverría se centrará en los primeros para advertirnos de la importancia que la distancia tiene en su uso. Pues nuestros límites en E1 serán topológicos y métricos. Además de estos cinco sentidos básicos, podemos hablar de un sexto sentido relacionado con la gestión de los anteriores. Lo llamamos sentido común. (Echeverría, 2004) También tiene que ver con nuestra capacidad de ser conscientes y por tanto de generar un concepto de individuo que *soy* y que por tanto no *es* otro cualquiera.

Fruto de la autoconciencia, de la capacidad de diferenciar nuestro cuerpo del resto. En cuanto el ser humano comienza a diferenciar entre su interior y el exterior (entorno). Se genera una intimidad. La frontera entre interior y exterior se establece entre la parte más exterior de su cuerpo, que es la piel y el resto, que es el entorno. Como ya hemos dicho anteriormente, la relación del ser humano con el entorno es a través de los sentidos y estos están limitados por la distancia. Así que la forma natural de extender su rango de acción dependerá de una de las capacidades básicas de nuestro cuerpo, la posibilidad de desplazarse, o de desplazar elementos del medio. Esto permite una percepción más exacta del mismo y un aumento en las posibilidades de interacción. Diremos, en conclusión, que en E1 el ser humano no prolonga sus sentidos primigenios en base al desarrollo técnico, como sí que hará en el segundo y sobre todo en el tercer entorno.

Hablar de la importancia espacial, es como vemos, fundamental, pero hay una magnitud que en todo este asunto tiene un enorme peso y es la temporalidad. El instante en que dos elementos se relacionan ha de ser simultáneo para ambos cuerpos o no cabría la posibilidad de una interacción, no ya satisfactoria sino posible. Por lo que nos recuerda el profesor Echeverría con una interesante frase que “*nuestro espacio vital está marcado por el presente y lo presente*” (Echeverría, 2004, 34).

Segundo entorno

El segundo entorno (E2), también denominado urbano, ya no tiene que ver con lo natural, sino que se trata de una nueva realidad que el ser humano ha creado, una sobrenaturaleza, y por lo tanto tiene componentes sociales y culturales. El hecho de que se genere un nuevo entorno no implica que se abandone el primero, de hecho, el ser humano como elemento físico sigue existiendo en E1, mientras que E2 es una ampliación artificial del medio. Para constituir este nuevo paradigma de la existencia humana es necesario una fuente de materias primas que como no pueden ser de otro modo van a proceder de la naturaleza, E1, además de un productor que será el ser humano (artesanos, arquitectos, ingenieros, etc.). Es por ello que podemos decir que E2 es una mezcla entre artificio y naturaleza. (Echeverría, 2004)

Como ejemplo del cambio de entorno podemos volver a poner los ojos en el cuerpo humano. Hemos dicho que el cuerpo es resultado de la adaptación al medio, como ocurre en el resto de especies, aunque también hemos hablado de la posibilidad de que el hombre amplíase sus capacidades. En este sentido pensemos en como el cuerpo es modificado en E2 en relación a la cultura y por el desarrollo de la comunicación humana. Así vemos que la frontera entre el interior y el exterior del humano, la piel, es transformada por símbolos culturales y adornos, que expresan en muchos casos la pertenencia a un grupo o a una jerarquía social. Y no solo se queda en la piel, puesto que nuestra capacidad intelectual se ve modificada al lograr componer lenguaje, música, establecer determinados ritos y costumbres o al desarrollar números y un rico sistema semiótico (Echeverría, 2004).

Es aquí en E2 donde surge uno de los conceptos más importantes para el ser humano, el del individuo. Poco a poco, a lo largo de épocas y culturas se va desarrollando un interés por el interior personal que se verá potenciado durante la Edad Moderna con el surgimiento del Estado Moderno y el humanismo. Se va dejando atrás la necesidad de pertenecer a una colectividad a la que rendir culto y tributos y se desarrolla en ciertos individuos y ámbitos sociales ideas que abogan por que es el individuo el que ha de desarrollarse libremente en el medio llegando en algunos casos a olvidar la necesidad de deidades que le guíen y banderas que le representen. El desarrollo de estas ideas nos llevará a pensar que el individuo puede valerse tan bien por sí mismo que puede lograr hacerse a sí mismo, ser independiente de los lazos sociales impuestos por su familia, su iglesia o su país y hacerse responsable de sus acciones. Así llegará el momento en que exija derechos como la libertad de acción o de pensamiento. Y por último se transmitirá

esto a las generaciones futuras. (Echeverría, 2004), irónicamente fundamentados en argumentos de base natural.

Por lo que el segundo entorno no solo ha supuesto una nueva realidad para el ser humano, sino que además le ha posibilitado tanto el desarrollo que ha buscado independizarse no ya de la naturaleza, lo que parece tener más que afianzado, sino de sus propios congéneres. Todo ello fruto del enorme esfuerzo que realiza en dirección a sobrevivir en E2, el nuevo entorno a conquistar. Pues según el profesor Echeverría, aquí es donde reside la posibilidad de alcanzar el bienestar, y no en el primer entorno. Para poder alcanzar este objetivo de bienestar el ser humano habrá de desarrollar una gran cantidad de técnicas y habilidades que ya no se corresponden con E1, lo hacen con E2. (Echeverría, 2004)

Aunque hemos visto que E1 y E2 difieren uno de otro y representan distintos medios para la interacción humana, estos son más parecidos entre ellos que en relación al tercer y, hasta ahora, último entorno.

Tercer entorno

Para explicar brevemente en que consiste el tercer entorno vamos a comenzar por dejar claro que al igual que en los dos casos anteriores podemos entender este como un espacio en que el ser humano tiene capacidad de acción e interacción social, pero consta de dos características principales que lo diferencia de estos. En el primer caso veíamos un entorno natural, en el segundo una mezcla fruto de lo natural y de las creaciones artificiales del ser humano. En este caso lo que tenemos es un entorno que ha surgido de la especialización y experimentación de lo artificial. Esta es la primera de las diferencias, el nivel de artificialidad que alcanza y lo poco o nada de natural que queda en él. Si nos fijamos en los cimientos de este nuevo medio, comprenderemos que su base no es natural, es decir, no se crea a partir de materias primas naturales como la madera, la tierra o el agua, sino que por el contrario sus cimientos los constituyen materias artificiales como satélites, chips, cableado, pantallas, etc.

Tan artificial es el tercer entorno, E3, que el profesor Echeverría nos dirá que su posibilidad recae en una serie de avances tecnológicos que lista en siete: *“el teléfono, la radio, la televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, los multimedia y el hipertexto”* (Echeverría, 2004, 48)

Para los cuales dirá que hace falta determinados conocimientos científicos sobre electricidad, informática, óptica o criptología, entre otros. Lo cual nos demuestra que el tercer entorno es la artificialización del artificio propio de E2. Y si no es suficiente podemos preguntar a cualquier persona no especializada en estos temas y sin duda identificará lo artificial con las nuevas tecnologías y lo natural con la técnica más tradicional.

La segunda diferencia que define al tercer entorno es que ofrece la posibilidad de interactuar a distancia, tanto con el medio como con otras personas. Se pueden dar órdenes a objetos lejanos, desde un coche de juguete a un misil de guerra. Pero también podemos enviar recuerdos o saludos a una persona que puede estar en nuestras antípodas en cuestión de segundos. Dejando a un lado así la necesidad de que la información, elemento de tan relevante importancia en nuestra época, no viaje en frágiles soportes como el papel. Esto no solo es una de las características que queríamos enumerar, sino una de sus ventajas principales. Pero E3 no es mágico, no está fuera de la realidad y por supuesto tiene su lado oscuro y sus desventajas. En este caso nos centraremos en una de las desventajas que hoy aún lo definen, su bisensorialidad oído/vista. Esto para el profesor Echeverría representa un hándicap muy fuerte para la conversión de E3 en un hábitat: “*No viviremos en E3, nuestros cuerpos seguirán desarrollándose en E1 y E2*” (Echeverría, 2004, 105). Pero eso no le resta su principal función que, a mi entender, es la interconexión de un mundo que cada día tiende más a la globalidad y la homogenización de lo humano.

Continuaremos la definición de este tercer entorno a partir de la diferenciación de dos elementos presentes tanto en E1 y E2 como son el cuerpo y la casa. Desde E1 hasta E2 ambos elementos sufrieron los cambios necesarios para adaptarse al nuevo entorno. Como era de esperar casa y cuerpo han de adaptarse al nuevo entorno, no necesariamente la casa, pero si primordialmente el cuerpo puesto que como ya hemos dicho antes es la base humana por antonomasia, sin la que el individuo no tiene cabida.

De cara al tercer entorno no hablaremos de cuerpos sino de *telecuerpos*, cuya principal característica es que no están presente de forma física. No es un *dasein* sino más bien es una entidad bisensorial, oído/vista, que actúa a modo de representación de los cuerpos en E3. Recordemos que el ser humano no puede existir en E3 porque no es un hábitat adecuado para él por lo que su forma de estar presente es la representación informacional mediante imagen y sonido. Debido a esto se suele considerar los telecuerpos como elementos irreales sin peso en

la “verdadera” realidad (E2 y E1). Pero nada más lejos de la realidad, pues sus efectos son muy reales, ya repercutan en E3 o en los otros dos entornos. (Echeverría, 2004)

Por otro lado, tenemos las telecasas, que no son más que las casas de E1 y E2 que han sido adaptadas mediante distintos artefactos (radio, televisión, wifi, teléfono, etc.) para poderse conectar al tercer entorno (Echeverría, 2004) con objetivos tan básicos para nosotros hoy día como ponernos en contacto con otras telecasas, echar un ojo al mundo a través de la pantalla de la tele o escuchar a expertos tratar diversos temas en la radio. Aunque es un concepto que no requiere de mayor explicación lo he tratado ahora porque entiendo que es paradigma de la facilidad con la que podemos comprender el trasvase de los elementos de E1 y E2 hacia el tercer entorno, o entorno virtual. Además de porque es un concepto que tendrá mucho interés en este texto cuando hablemos de lo político y lo económico en relación a E3. En definitiva, nos interesa ver que:

En el tercer entorno un agente A actúa a través de una representación de sí mismo, A', que tiene que construir previamente. Un político ha de construir su imagen A' en televisión, lo mismo que una mercancía o una empresa. Los deportistas y los modelos famosos/as, además del contrato por su trabajo, firman contratos de imagen que atañen a A' no a A. Para estar en Internet hay que construir la página web correspondiente, que es una representación A' de uno mismo (o de la empresa u organización). (Echeverría, 2004, 67)

Telépolis

El término Telépolis es usado por Javier Echeverría en su obra homónima para de forma metafórica llevar a cabo una extensa explicación acerca de cómo el ciudadano de a pie, habitual de E2, puede comprender la complejidad del nuevo entorno, al cual tarde o temprano deberá acceder. Así nos dirá que Telépolis es una nueva forma de organización social, propia del siglo XX y que tiende a expandirse por todo el planeta (Echeverría, 1994).

Esta nueva ciudad pertenece estrictamente al tercer entorno, la forma más sencilla de comprenderla es al desarrollar la metáfora en relación a internet. Internet es la red que la mayoría de los usuarios utilizan, sobre todo a nivel social, podemos encontrar innumerables puntos de acceso hacia sitios físicos que han hecho su trasvase a E3. Un caso muy ilustrativo es el de las tiendas que ahora cuentan en su mayoría con un portal digital, una página web, que permite el acceso de sus clientes a ella las veinticuatro horas del día, durante los siete días de la semana. Los usuarios podrán pasear por diferentes *calles* especializadas en distintos servicios,

sean estos propios de E3 como la adquisición de un antivirus o la compra de una entrada para un festival de música que habremos de disfrutar en E2. Tanto es así que podemos decir que en Telépolis todo lo que puede ser susceptible de ser digitalizado tiene cabida en ella. Esto sucede el caso de corporaciones o sitios físicos dedicados a uno u otro fin. Pero recordemos que uno de los casos que más nos interesan es el de los cuerpos, en este caso los telecuerpos. Sería muy sencillo comprender el telecuerpo como la representación virtual de un individuo. La idea más simple parte de la constitución de una identidad virtual. Para ello necesitaremos una dirección de correo electrónico y una contraseña, de forma que debemos de autenticar que nuestra cuenta (representación de nosotros en este nuevo mundo) está siendo gestionada por nosotros mismos y no por ningún maleante. Por tanto, las acciones que se realicen en vinculación a nuestro *nickname* y, en definitiva, nuestra cuenta, están siendo realizadas por quien verdaderamente está detrás de ese alias virtual.

Telépolis es una ciudad en el aire, no porque efectivamente flote en él, sino porque como en muchos casos decimos ahora, tan modernamente, la información de la que se constituye es guardada en la nube. Esto es un bobo malentendido fruto de qué el ser humano al no comprender la complejidad de ciertos sistemas recurre a la metáfora. En la nube, la nube digital. No se va mal encaminado cuando se piensa que la información que manejamos en E3 está en las nubes puesto que una parte fundamental para la posibilidad del tercer entorno está depositada en los satélites. Pero nos equivocamos por completo si creemos que son ellos el recipiente de semejante cantidad de datos. Los satélites solos son puntos de conexión, nodos de conexión, para que circule la información de forma correcta, veloz y eficaz. Donde de verdad se guardan las memorias de internet es en los servidores físicos repartidos por vaya usted a saber que partes del globo. Y es que a diferencia de las ciudades clásicas de E2, la nueva ciudad no tiene suelo en que asentarse. Sus cimientos los constituyen los satélites, las torres de comunicaciones y el sistema de cableado. Al igual que las ciudades del segundo entorno se basaban en el petróleo, el cemento, el vidrio o los coches Telépolis se basa en la informática, las telecomunicaciones o la criptología. (Echeverría, 2004)

Una de las razones para que hablemos de ciudad es que el papel que cumple el tercer entorno es el de comunicar a las personas independientemente del punto del globo que ocupen y del tiempo en que tengan lugar sus acciones. Es decir, Telépolis ofrece un vasto escenario, que también llamamos E3, en el que como en una ciudad cualquiera uno puede comprar multitud de objetos, servicios o entretenimiento (comida, cine, bicicletas, libros, consultar un abogado, mantener correspondencia con otra persona, etc.) (Echeverría, 2004)

¿Y qué se necesita para ser ciudadano, usuario, de esta nueva teleciudad? Pues en un principio es necesario que tengamos en nuestro haber los elementos necesarios para poder acceder a la red, a saber, un dispositivo con la tecnología necesaria y un punto de acceso al que poder conectar dicho dispositivo. Esto puede ser mediante un dispositivo individual, como un *smartphone* o una *laptop* o de uso colectivo como una *Smart TV* o un PC. En cualquier caso, esto será requisito mínimo para ser ciudadano de las nubes. En principio esto es una idea muy evidente y básica, pero hay una cosa que debemos aclarar. Y es que para poder desarrollarnos como telepolitas tendremos que aprender a movernos por el nuevo entorno. Debemos “*aprender a leer y a escribir imágenes, aprender a leer y escribir programas informáticos, aprender a leer y a escribir páginas web*” (Echeverría, 2004, 278). En definitiva, debemos aprender a “vivir” en esta nueva realidad. Así pues, uno puede ser muy culto en E2, pero un auténtico matado en E3. O ser una de las personas más eficaces al cocinar, pero pésimo a la hora de hacer algo que nos puede parecer tan simple como encargar una pizza a través de una app móvil.

La economía en la nueva Polis

Para comenzar este punto debemos de abordar una de las ideas más importantes en relación a este tema y que por tanto van a vertebrar la exposición que hagamos a continuación, además de ser elemento clave en la crítica que haré en su momento sobre el tercer entorno y sus posibilidades de desarrollo. Esa idea es la siguiente: “*Para ser teleciudadano hay que ser consumidor*” (Echeverría, 2004, 180)

Y es que no cabe la posibilidad de entender E3, para el ciudadano, de forma que sus acciones no impliquen el consumo de algo. Podríamos decir únicamente que esto no ocurre cuando se trata de mantener una conversación o relación con otra persona, aunque en este caso creo que dependiendo de la acción en concreto podrá ser catalogada de una forma u otra. Lo que realmente me interesa es destacar que mientras que E3 ofrece una gran posibilidad para la comunicación, y creo que este es su verdadero fuerte, ha pasado a ser un instrumento muy poderoso para el sistema económico que rige nuestra vida. Y es que nada tiene de malo que se realice una serie de compra ventas vía telemática, pero para mí mucho tiene de oscuro y de malo que se engatuse a los posibles compradores y que se les bombardee hasta el punto de manipularlos para consumir determinada mercancía, que por lo general suele ser basura envuelta en bello papel de regalo. Recordemos una máxima tan evidente como la vida misma. Lo que es bueno no necesita ser publicitado puesto que su propio ser ya es atrayente.

Sin liarnos mucho más en este sentido, pasaré a continuación a explicar porque E3 se ha convertido principalmente en una herramienta que dentro de un sistema de libre mercado puede generar evidentes problemas a la sociedad. Y es que internet aporta una serie de ventajas muy importantes para el consumidor: Se puede comprar a cualquier hora, sin salir de la comodidad del hogar, con un catálogo casi infinito de productos. Y si queremos añadirlo, aunque esto aún este en desarrollo, el uso de la realidad virtual para que el consumidor pueda probar la mercancía antes de obtenerla. En realidad, ya se hace, pero con la limitación propia de la bisensorialidad que ya comentamos anteriormente. Pero como no es de extrañar no todo son ventajas y los inconvenientes pueden ser: el producto no llega o lo hace en condiciones indeseadas, o no satisface las necesidades del usuario, la constante estimulación que incita a la compra de elementos complementarios o accesorios al que se busca principalmente. Y lo más importante y que pasa por lo general desapercibido, la información que proporcionamos sobre nuestros gustos, nuestro nivel económico, o datos e información privada (Echeverría, 2004).

La inusitada complejidad social de Telépolis se sustenta en un nuevo tipo de economía que el profesor Echeverría denominará como telepolismo, basado en convertir los ámbitos privados en públicos, el ocio en trabajo y el consumo en producción (Echeverría, 1994). El elemento fundamental de esta economía comienza residiendo en los hogares de los usuarios, por lo que diremos que el éxito de la economía telepolitana está en el ámbito doméstico, el cual se restringía principalmente al ocio y el descanso, adoptando las telecasas un papel protagonista en la economía telepolitana.

Para comprender la importancia de este fenómeno económico debemos retraernos a una época pasada, aunque no muy lejana, en que aún no estábamos rodeados de dispositivos con conexión a internet. Aparte del teléfono, que cubría una necesidad puramente comunicativa y por cuya satisfacción se pagaba, el acceso a la televisión o la radio eran y sigue siendo gratuitos. Sí, gratis, repitámoslos de nuevo, gratis. Una persona con tener los artefactos necesarios podía disfrutar de un entretenimiento audiovisual o simplemente auditivo sin tener que cubrir los gastos del servicio. Para esta disertación me interesa principalmente la televisión. Basta con apretar un botón para que la televisión comience a entretenernos y no con un canal sino con una inmensa oferta de ellos. A nadie le extraña. ¿Pero cuál es el elemento que hace que las empresas televisivas obtengan un beneficio económico? La publicidad.

Esta gratuidad del telemercado se da porque el consumo de los telepolitans produce una nueva mercancía que una vez elaborada, administrada y vendida por las teleempresas les sirve

para poder afrontar los costes de su servicio e incluso obtener beneficio. Esta nueva telemercancía es el telesegundo, esto es un dato que indica cual es la frecuencia o la cantidad de audiencia que tiene un espacio por lo que es directamente utilizado para emplazar en según qué espacio la tan necesitada o importante publicidad. El telepolita no tienen conciencia de que está ofreciendo esta mercancía a la teleempresa puesto que está inserto en su tiempo de ocio y aunque lo pensara para él tiene un peso tan ínfimo que no se imagina el mercado que se genera con ello. (Echeverría, 1994). Es por ello que podemos hablar de la aparición de teletalleres en las telecasas. Pero estos ya no son como los talleres anteriores a la revolución industrial en que un núcleo familiar ganaba un extra tejiendo en casa o haciendo cualquier otra actividad preindustrial. Sino que en este caso después de trabajar en el puesto correspondiente el telepolita sigue produciendo aún en su tiempo de ocio.

Si lo que vemos en la tele o que escuchamos en la radio puede ser revisado, empaquetado y vendido estamos dando acceso y no por ello consentimiento a las teleempresas para que negocien con algo de lo que aun nosotros desconocemos que exista o que pueda ser comercializado. Hasta aquí el daño es mínimo para el usuario puesto que, aunque no está siendo remunerado por lo que ofrece a los buitres, tampoco pueden obtener información más allá de lo que visiona en la televisión o cuando lo hace. Lo cual puede responder a una amplísima suerte de circunstancias. Pero ¿y si ahora pensamos en lo mismo, pero en relación a internet? En internet no solo las teleempresas saben que y cuando consumimos sino que en esta red se insertan nuestro datos personales, nuestras relaciones con el gobierno y sus diferentes oficinas y ministerios, lo que estudiamos, lo que compramos, lo que nos gusta o nos disgusta, nuestras perversiones ocultas por una banal “sesión de incógnito”, la música que escuchamos, imágenes de nuestro día a día, en que gastamos nuestro tiempo, de quien estamos enamorados o en quien tenemos depositada confianza o intereses... La lista no tiene límite puesto que se trata de definir a una persona, y ya sabemos que estas, como el río de Heráclito, cambian constantemente, pero de igual forman actualizan constantemente su información en redes sociales. Esta vulnerabilidad de la intimidad no tiene precedentes y por ello no podemos más que intentar imaginar las inmensas posibilidades de manipulación que se pueden desatar gracias al control y acceso de los datos que definen a una persona en el tercer entorno.

Y este es el gran negocio existente en relación a E3 y, sobre todo, es lo que hace que E3 tenga la estructura y características que tiene. De modo que el ocio se convierte en trabajo sin que apenas nos demos ni cuenta. Así muchas formas de ocio y entretenimiento han pasado,

veladamente, a convertirse en trabajo productivo (Echeverría, 1994). En el próximo apartado nos detendremos en identificar algunas a modo de ejemplo.

Tipos de actividades de ocio (trabajo) en E3

Creo que en el apartado anterior ha quedado medianamente clara cuál es la clave de la economía telepolitana. No se trata de satisfacer una demanda del usuario sino de recabar información de éste para posteriormente generar a través de la publicidad, que en muchos casos es encubierta, una necesidad de consumo que los usuarios confunden con el descanso y el tiempo libre. Llegando a trabajar como auténticos borricos detrás de una zanahoria virtual. Pongamos el caso de los juegos desarrollados para el teléfono móvil que consisten en tocar incesantemente la pantalla. ¿Te atascaste en algún nivel? ¿no tienes los suficientes recursos para adquirir una nueva habilidad o armadura? ¿o es que acaso no quieres esperar 8 horas a que tu “pueblo medieval” recolecte las 2000 monedas de oro que necesitas para construir el silo de grano? Tranquilo, aquí tienes un anuncio o dos, cuando los veas se te recompensará y luego podrías ver otro más... No critico los videojuegos en sí, ni si quiera los que se juegan en línea, pero no puedo dejar de pensar en lo misero de esta forma de pasar el tiempo de ocio, y sé de lo que hablo.

Volviendo al tema que nos compete, E3 está dispuesta a ofrecer a sus ciudadanos todas las formas de ocio posibles, es por ello que cuando vemos a personas descansar en el trabajo o en el gimnasio están inmersos en sus dispositivos. Pongamos algunos ejemplos de cómo el tercer entorno nos envenena y nos hace gastar tiempo en pasatiempos inútiles o lo que es peor, irreales. Pensemos por un momento en el ecologismo y en la naturaleza. Después de lo escrito sobre la técnica debo confesar que no creo que en nuestro planeta quede prácticamente nada que no haya sido observado, modificado o explotado por el ser humano. No es el momento de pensar en las profundidades del océano ni en la infinidad de especies amazónicas que aún no se han descubierto. Lo que me interesa en este momento es hablar de lo que el profesor Echeverría llamará, con mucho acierto, el cadáver de la naturaleza. Y es que el humano se ha encargado, con la ayuda de su capacidad técnica, de modificar tanto la naturaleza que prácticamente vivimos sobre el artificio.

Consideremos el caso de los recintos Naturales como el ejemplo de Doñana, hay quien hasta lo llama reserva de la biosfera. Evidentemente el Parque Nacional o Natural de Doñana no es una reserva de nada ni su objetivo principal es la conservación de las especies. Doñana es

un jardín humano en que se juega a conservar los restos de ese cadáver natural, sí, eso restos que la humanidad ha dejado tras de sí cuando se ha desarrollado a costa de explotar el medio. Pues bien, surge una preocupación nada despreciable sobre el planeta y las condiciones en que se encuentra para poder seguir albergando la vida. No creo que pueda haber ser intelectual que estuviera en contra de conservar el suelo en que se asienta. Pero la mezcla del interés mercantil sumado a la potente propaganda que se puede realizar a través del tercer entorno nos da como resultado una publicidad engañosa, la cual poco a poco conquista el lugar de lo verdadero y se erige como lo que ha de ser. Y al igual que en el caso de otros movimientos el ecologismo pasa de ser un movimiento serio y preocupado a ser una pantomima que está de moda durante unos años, cuyos símbolos e ideales serán reproducidos hasta el infinito y vendidos por internet hasta que el mercado que se haya generado se estanque, o peor aún desaparezca. Y digo peor porque al desaparecer la moda lo puede hacer la preocupación real.

Volviendo a Doñana, lo que mantiene ese espacio en funcionamiento no es otra cosa que el turismo y el interés económico de la región. El beneficio de la zona cercana a Doñana, lejos de provenir de la agricultura o la industria proviene directamente del turismo. Y ¿qué es hacer turismo hoy día? Es evidente que cada persona busca un interés cuando visita otros lugares o culturas. Y esto debería ser la realidad que a mi entender gobernara las cabezas de los humanos virtuosos. Pero comparto con el profesor Echeverría que el turismo (Echeverría, 1994), alejándose del tiempo de recreo y ocio, se va convirtiendo poco a poco en una competición que ganará el turista que consiga más logros, ósea, esforzarse más, ósea trabajar más y por tanto ir en contra de su propia naturaleza humana. Recordemos que el hombre según Ortega buscaba realizar sus acciones con el mínimo esfuerzo posible y en parte de ahí provenía una de las ventajas de la técnica (Ortega y Gasset, 2014). Quien hace la mejor foto, quien, como más comida, por supuesto quién consume más drogas, a ser posibles muy raras y relacionadas con las culturas más antiguas que hayan poblado el territorio visitado. El que más, lo más, compitiendo ridículamente por un puesto de protagonista que se esfumará tan pronto como sus vacaciones acaben y vuelva a trabajar como un esclavo para poder pagar otro capricho que en vez de permitirle vivir holgadamente lo va a hacer trabajar de nuevo.

Cambiando de ejemplo tenemos algo que en las redes sociales se está desarrollando sin parangón, aunque debemos decir que de la misma forma que se encuentra se puede suprimir y que no todas las personas disfrutan de esto. Se trata de aquellos contenidos que están recargados de un morbo especial. Y es que, si pensamos en los cotilleos que circulan por E2, podemos decir que prácticamente a la totalidad de las personas les interesa saber sobre la vida, pública,

privada e íntima, de quienes le rodean. Sobre todo, en el caso de la vida íntima. Y no son precisamente los logros lo que se suele comentar sino comentarios morbosos sobre su relación con alguien, gustos sexuales, formas de ser o de vestir, etc. La palma, a mi entender, se la llevan las historias en las que sus protagonistas realizan acciones que desencadenan finales desastrosos... La clave sin liarnos más está en que el morbo en E3 puede ser compartido como información escrita o escuchada, por lo que tiene el mismo efecto que E2, pero además de esto podemos ya ver con nuestros propios ojos el vídeo que un dispositivo a grabado sobre el suceso en cuestión. Esto puede ir desde un sobrino en su primer cumpleaños al que no puedes ver porque estás trabajando en otro país, hasta una violación múltiple que es grabada y compartida en un determinado y oscuro portal de internet. O mejor dicho por el profesor Echeverría:

Si se pudiera prever donde tendrá lugar una telemuerte en directo, el espacio correspondiente adquiriría un valor incalculable, máxime si el difunto incorporara a su nombre propio un capital apreciable (presidentes, papas, grandes deportistas, artistas que se suicidan con publicidad ante las cámaras, etc.). (Echeverría, 1994, 119)

El caso de los nombres propios y las marcas puede tener un efecto en los usuarios que los hagan identificarse con los productos que consumen. Algo muy común en las artes como el cine o la música. Esto provoca un sentimiento de fanatismo que en algunos casos extremos puede pasar del simple gusto o el estar de acuerdo por el fanatismo radical. Este es un fenómeno muy curioso. Hoy día es imposible no ser fan de algo. Por banal que sea, somos fanes de personajes televisivos, de películas, de muñecos, personajes de videojuegos, músicos, políticos, etc. Lo que yo veo de malo en esto es que no está mal tener una serie de referentes culturales pero la ceguera fanática no lleva jamás a una visión razonada de la realidad por lo que incapacita a una persona para ser consciente de lo que realmente está ocurriendo a su alrededor y por ende va en perjuicio del desarrollo de su ser, que recordemos se fundamenta en la posibilidad de ser. Pero cuando una persona se cierra a lo unívoco se está limitando a si mismo por lo que coarta su proyecto y su existencia plena es negada por sí misma.

Si tenemos en cuenta los nuevos modelos de economía desarrollados con anterioridad en E2, pero ahora con mayor virulencia en E3, podemos entender que se abre una nueva posibilidad económica que podemos denominar como consumo productivo, es decir, acciones de consumo que aparte de satisfacer las necesidades o deseos de una persona también generan un capital informacional que transformado en datos o estadísticas es dispuesto como mercancía para uno de los negocios más rentables de nuestra época contemporánea. Así el consumo de productos de entretenimiento pasa a tener una fuerza productiva comparable al propio

teletrabajo. (Echeverría, 2004). Porque, aunque el trabajo de E2, pase a E3, no es más que trabajo productivo adaptado que no genera el capital de la venta de información y ánimo de consumo.

Como no puede ser de otra forma, en un mundo tan global y tan complejo el dinero es netamente necesario. Abandonemos esas estúpidas y románticas visiones de que el dinero es malo, o que no hace feliz, etc. El dinero no es un ente, es un objeto, y más concretamente es una representación de la riqueza que una persona u organización determinada posee. Si entendemos el dinero como la posibilidad de valorar la contribución de los seres humanos a su sociedad tendríamos que el dinero no es mas que una serie de puntos de recompensa que sirve a posteriori para obtener productos y servicios. Evidentemente estamos obviando los mercados especulativos que se generan a partir de la virtualidad del dinero y su valor y cuyos efectos ya hemos visto patente en más de una crisis económica capitalista. Volvamos entonces a la idea de dinero que me interesa, la de que el dinero es un reflejo de lo que una persona ha aportado a la sociedad y por tanto recibe esa cantidad simbólica que le otorga la potestad de consumir.

En Telépolis el dinero es electrónico, puramente virtual, no es papel, no son metales, sino que lo que representa la riqueza de una persona es un número escrito. Esta forma es mucho más eficaz que las anteriores desarrolladas a lo largo de la historia por lo que el dinero pasa a no depender de un Estado Nación que garantice su autenticidad, sino que se erige como ideal abstracto que es aceptado y comprendido por el resto de personas en base a la necesidad de reconocer por igual los esfuerzos realizados. Todo esto es precioso, cuanta evolución, cuanto cambio, pero como en otros tantos puntos de la vida cotidiana hemos pasado de confiar en el Estado, que, si bien no es el paradigma de la justicia, al menos sobre el papel garantiza una ley común a los ciudadanos de la polis. En este caso, el dinero es totalmente manejado por corporaciones con evidente ánimo de lucro que poseen el poder necesario y suficiente, así como los canales y el medio para jugar, literalmente, con la economía de cualquier región del planeta, teniendo en cuenta que los daños colaterales que los distintos grupos humanos sufran quedan totalmente desplazados por la casi necesidad de expansión y obtención de beneficio para estas teleempresas, entre las cuales la competencia es también feroz. Siendo las mismas multinacionales que controlan la capacidad productiva del planeta, las que han digitalizado nuestros bolsillos y se han dado prisa en que al menos nuestro dinero avance rápidamente hacia el Tercer Entorno, donde habrá de vivir por siempre (Echeverría, 2004). En su reino particularmente creado.

La Política en el Tercer Entorno

Al ser una novedad, Telépolis se reviste de la posibilidad de ser el tan deseado espacio democrático que la supuesta evolución política de los Estados Modernos busca desde su constitución. Digo supuesta porque esto es completamente falso. Ninguno de los estados modernos, actuales o pasados, ha basado su gobierno y organización en la democracia, al menos no en una democracia participativa. Es por ello que Telépolis parece ofertar esta posibilidad y presentarse como preferible a los estados soberanos que aún día siguen vigentes. De modo que, para los usuarios, cada día más globales y desarraigados, es posible compartir un gobierno global y pertenecer a la nueva ciudad. Es evidente que el salto no puede ser tan atroz y habrá que tomar con calma el trasvase del poder político de estos estados soberanos a la conformación de un único gobierno que se relacione con sus súbditos a través de E3. El primer hándicap que podemos observar es que todos los ciudadanos de E2, que en efecto lo son en este entorno, no pueden serlo en E3. Los motivos son principalmente que una persona no está obligada a desarrollar sus acciones en E3 y por otro lado y quizás mucho más importante es que no todas las personas tienen acceso al nuevo entorno, o no en las condiciones necesarias para poder participar de forma activa en la constitución y gestión de la nueva ciudad. Telépolis, además de lo ya comentado, puede parecernos a priori una oportunidad democrática que actuaría en favor de la libertad de sus ciudadanos. Esto en efecto tiene su parte de verdad, ya que los principios constitutivos de E3 se fundamentan en la libertad de comercio e información, además del reconocimiento jurídico de los individuos. (Echeverría, 1994).

Pero lo cierto es que Telépolis se asemeja más en su organización social a una especie de *neofeudalismo* que un espacio democrático. Y es que la libertad de comercio, de pensamiento o la igualdad ante la ley no tienen por qué estar relacionadas con lo democrático. Sobre todo, si entendemos la democracia como un proceso de toma de decisiones políticas en que los gobernados tomen un papel activo en el gobierno de la ciudad y se les reconozca autoridad política. Lejos de esto, el acceso al tercer entorno, lo que en él se puede hacer, ver, oír o incluso pensar está restringido por los intereses de “*las grandes empresas transnacionales de teleservicios*” (Echeverría, 2004, 22). Lo que el profesor Echeverría ha denominado como *teleseñores* o *señores del aire*.

A través del tercer entorno, se está produciendo una reestructuración de la riqueza y el poder a nivel global, de forma que los antiguos poderes que gobernaron el mundo, entendiéndose esto por los gobiernos de los distintos países del planeta, han dado paso en un

mundo regido por un sistema económico tan fuerte como el capitalismo a una serie de señores del dinero que han ido adquiriendo el poder efectivo conforme han ido acaparando el mercado. Y no es que el dinero en sí de poder ninguno. Recordemos que no se trata más que de una representación del ideal de riqueza y de méritos que una persona posee. Los grandes señores que se han hecho con el poder del mundo se dedican a una de las labores fundamentales de nuestra época, a saber, la de generar necesidades y objetivos vitales (proyectos de ser) para el hombre y por otro lado a proporcionar las herramientas, recursos y objetos o servicios necesarios para el logro de dicho proyecto. Por ello hablamos de grandes señores de la información y las telecomunicaciones (Echeverría, 2004), los canales fundamentales para la expansión de las ideas, las necesidades y sus soluciones.

Al igual que en las antiguas polis, en Telépolis existe un Ágora en que la élite y los poderes se dan cita para debatir sobre los aspectos fundamentales que tienen que ver con la política de la ciudad. Este espacio puede ser visitado por el resto de integrantes de la ciudad, pero, al igual que en la Grecia antigua, no tienen por qué tener derechos como voz o voto. Y es que, aunque el telepolita puede presenciar los grandes debates políticos o estar “al día” de su realidad, las formas tecnológicas no solo ofrecen un papel pasivo del ciudadano, sino que en muchos otros casos impone directamente una subordinación del mismo, mejor o peor velada. (Echeverría, 1994). Las redes sociales dan la posibilidad de que el telepolita conteste, publicando su opinión, pero eso parece jugar más en su contra que en su beneficio. Y es que, Telépolis otorga a los poderosos la posibilidad de intervenir de forma continua en función de lo que conocen de sus súbditos. De forma que se genera una nueva forma de ejercer el poder que el profesor Echeverría denominará *telecracia* (Echeverría, 1994). Visto así podríamos decir que estamos ante la forma más poderosa de gobierno de la historia humana. Pero si lo entendemos desde otro punto de vista, Telépolis podría servir para que los gobernados tuvieran mayor control sobre los gobernadores, de modo que se lograra verdaderamente una ampliación de la responsabilidad del ciudadano, pero a cambio de un papel político realmente activo y significativo en su comunidad. (Echeverría, Telépolis, 1994)

Los actuales usuarios que pueblan el tercer entorno son, en conclusión, telesiervos de los señores del aire. Y es que para poder desarrollar tus actividades en E3 necesitas de alguien que te ofrezca los medios necesarios para que E3 pueda ser accesible y exista. Como vemos esto va en contra de la posibilidad de desarrollar una independencia por lo que la libertad del usuario es totalmente coartada. Así pues, si queremos que el tercer entorno se transforme en una herramienta que actúe en pos del beneficio humano habremos de luchar contra la

teleservidumbre con el objetivo de humanizar y democratizar este nuevo escenario. (Echeverría, 2004). Lo cual me parece muy complicado porque partimos de la base de que los señores del aire controlan el acceso y lo relacionado con este nuevo mundo por lo que escapar a su filtro y generar un movimiento que obligue a derrocarlos (pues no hay otro camino para la constitución de un espacio democrático que la revolución) es una tarea que si no queremos llamarla utópica podemos llamarla cuasi imposible.

Contrariamente a la teoría de que el tercer entorno se encuentra en una situación neofeudal, tendremos a internautas románticos que creen actuar con total libertad (Echeverría, 2004) e incluso tienen la soberbia de autodenominarse *piratas*. Hay quien cree que es posible la interacción política de todos los ciudadanos de Telépolis a través del teleágora, idea que no me parece para nada descabellado, pues a mi entender uno de los principales motivos por el que los ciudadanos en E2 no pueden actuar políticamente es que el nivel de organización que requiere una democracia activa y participativa es demasiado exigente en recursos y en tiempos. Por ello las posibilidades que ofrece este tercer entorno son, en principios, magníficas, pero eso aún no ha llegado y parece estar muy lejano. No olvidemos que esto significaría un descenso del poder de ciertos grupos en favor de una muchedumbre desorganizada, desinformada y muy manipulable. Para que se pudiese dar tamaño escenario democrático, un factor clave sería la educación recibida por las personas. No creo que haga falta ahondar mucho más para darnos cuenta que en nuestra época el sistema escolar público es insuficiente y cubre las necesidades más mediocres, lo justo para poder consumir. Solo en las escuelas de la élite se prepara a los gobernadores del futuro, aunque a veces alguien de la plebe puede destacar y ganarse la posibilidad de entrar en ese círculo.

La enseñanza que hoy día tiene más relevancia en el proceso educativo es la que consideramos como informal (Echeverría, 1994). Aquella que no está predispuesta por el Estado y que por tanto no está obligada a respetar ninguna ley. La publicidad, los programas de entretenimiento, los *realities* de famosos, etc. Todo contenido atrayente, y sobre todo de éxito, es susceptible de transformarse en reclamo para un fin distinto al de entretener, a saber, educar, desinformar y generar necesidades superfluas que no dependen de uno mismo sino del interés económico de una teleempresa concreta. Así pues, el mercado telepolista acaba anulando la individualidad y la extravagancia y acaba convirtiendo a las masas en conjuntos de personas muy moldeables, manipulables, obligados a aceptar cualquier imposición (en base al miedo de ser gente poco abierta de mente, lo que para nada es grato en nuestro momento histórico general). Así se ataca en la nueva ciudad a las posibilidades del librepensamiento y se amarran

las mentes a merced de la influencia de los diseñadores de opinión (Echeverría, 1994) y sus intereses más oscuros y secretos.

Es por esto que el profesor Echeverría propone que se establezca una educación tele educativa que favorezca y preserve la capacidad crítica del ser humano (Echeverría, 2004), esa lucha constante por conseguir una necesaria independencia de lo exterior para conformar una identidad. Decía Ortega que el hombre no sabía que ser, que había perdido su capacidad de dar un argumento a su existencia (Ortega y Gasset, 2014). Para mí el ser humano sigue sabiendo, en lo más profundo de su ser, cuál es su proyecto vital, pero es constantemente estimulado para no ser consciente de sus verdaderos problemas. Y para esto Telépolis ofrece una infinidad de soluciones que van desde el uso de drogas que alteren la percepción de la realidad hasta mensajes cortos y microcuentos muy fáciles de consumir y cuyo mensaje general viene a decir: no te quejes, tu drama solo está en tu mente. Cambia tu actitud, ve de viaje a Tailandia, surfea en California...

Visto así el tercer entorno dista mucho de lo que en principio defendimos, pues más que un entorno lleno de posibilidades para el desarrollo del ser humano, ahora lo que parece es un instrumento de control para que los poderosos puedan gobernar apaciblemente a sus inferiores congéneres. Y es que se engaña al que cree que la nueva polis, por la simpleza de ser nueva, trae consigo de forma natural una imposición democrática a la humanidad. Pero tampoco podemos entenderla como una maldición. (Echeverría, 1994).

Más bien, siguiendo las ideas del profesor Marín-Casanova, defenderemos la capacidad y necesidad del ser humano por democratizar dicho espacio no en base a absurdos argumentos naturales sino usando para ello la fuerza de la retórica. Así se deberá de llegar a acuerdos dentro de la comunidad humana que compone E3 y se podrá configurar un espacio a medida para el ser humano (Marín-Casanova, 2009), el cual será democrático si así se acuerda. O seguirá siendo un espacio neofeudal si la masa desunida que actúa en él no se compromete a luchar día a día por un cambio en las condiciones de uso. Recordemos que E3 y el mercado de la información no se sostiene por valores naturales. E3 dependen literalmente de los usuarios que lo usan, y de como hacen esto, destapándose así un nuevo poder aún dormido, el del consumidor.

Black Mirror, resumen e ideas principales

Black Mirror es una serie de televisión distópica que desarrolla historias independientes en la que cada una de ellas nos conduce a través de una reflexión sobre el potencial desarrollo tecnológico de la humanidad y sus repercusiones en la vida cotidiana de sus personajes, quienes por lo general son personas con vidas muy similares a las nuestras. De esta forma nos propone un “marco de referencia” con el que podemos reflexionar sobre nuestro presente y las posibilidades que se nos abren hacia el futuro (Díaz Gasendi, 2014).

TEMPORADA 1

Capítulo 1 – El himno Nacional

Este es el capítulo inaugural de la serie y posee, bajo mi punto de vista, una diferencia importante con el resto. Se trata de que en todos los episodios posteriores el desarrollo tecnológico que podemos ver en la sociedad o el alcance de los dispositivos y aplicaciones está más alejado de nuestra propia realidad actual. Sin embargo, este capítulo no hará uso de una tecnología futura que puede reconfigurar la forma de actuar del ser humano, sino que se centrará en desarrollar la potencialidad oculta tras las redes sociales. De modo que basta con el uso de YouTube, Twitter o Facebook para que una noticia que compromete al primer ministro del país, y por tanto al gobierno, corra como la pólvora entre la población.

Es importante darse cuenta del nivel de velocidad que toma la transmisión de la información. Lo que es a su vez el arma más poderosa, o la ventaja, con la que cuenta el secuestrador de la princesa. Por otro lado, existe un poder ajeno a nuestro raciocinio común. Se trata del poder de las personas con acceso a la red, los que hemos llamado telepolititas, que son los que se han encargado de difundir la noticia.

Se propone una decisión al ministro: O mantiene relaciones sexuales con un cerdo en directo y sin trucos de cámara, o la princesa, quien es muy amada por el pueblo, será ejecutada. Todos están durante horas discutiendo sobre la decisión que Callow ha de tomar. Pero lo más importante es que su día se centra en saber el desenlace de tan truculenta historia. Tanto es así que la princesa es liberada media hora antes de la emisión y ni siquiera se dan cuenta de ello (Brooker y Bathurst, 2011).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- La velocidad de la transmisión de información en E3
- El uso de E3 para coaccionar a los poderes clásicos de E2
- El seguimiento simultáneo de los telepolitas del espectáculo

Capítulo 2 – 15 millones de méritos

En este segundo capítulo conocemos la historia de Bing Madsen, un chico que vive en lo que parece a primera vista una cárcel o fábrica. Su día a día se basa en pedalear en una bicicleta similar a las que en nuestra realidad utilizamos para simular que montamos en ella. Esto puede ser entendido como su trabajo ya que a cambio del tiempo que pasa montado en la bicicleta, metáfora de cualquier trabajo mecánico, se le recompensa con una especie de moneda virtual llamados *méritos*. Bing no suele interactuar con muchas personas, de hecho, no parece tener ningún amigo. Más bien conoce a la gente que pedalea cerca de él, al chico que limpia la zona en que trabaja y la chica que conocerá durante el transcurso del capítulo y que le inspira para rebelarse contra el sistema de vida que lleva, Abi.

Existe una forma de escapar a esta forma de vida y es a través de un concurso de talentos. Para acceder y tener una oportunidad hacen falta 15 millones de méritos, que por suerte Bing acaba de heredar de su hermano muerto. Él no pensaba ir al programa de talentos, pero cuando conoce a Abi y la escucha cantar decide regalarle su oportunidad para hacerla libre. Abi acaba aceptando la oportunidad y se prepara para ello. Todo va bien hasta que los miembros del jurado, parodia de los jurados de los *talent shows* que abundan en la actualidad en televisión, deciden que ya hay suficientes cantantes y que Abi no puede aportar nada especial. Parecer que su oportunidad acaba aquí hasta que uno de los jueces, el juez Wraith, le propone que se una a su canal de entretenimiento erótico. Esta salida no es la que Abi quería, pero termina por aceptarla para poder dejar atrás su vida en la bici.

Bing se siente destrozado, había puesto sus pocas ganas de ilusionarse en un proyecto que le había salido completamente rana. De forma que decide volver a reunir los créditos necesarios cueste lo que cueste y le lleve el tiempo que le lleve. A la vez que lo va consiguiendo también prepara un espectáculo con el que presentarse al concurso. Finalmente lo consigue y se enfrenta al jurado tras su actuación. Para ello saca un trozo de cristal oculto que llevaba en los pantalones y anuncia que en caso de que no escuchen todo lo que tiene que decir se cortará el cuello allí

mismo en directo. Tras el tenso discurso de Bing acerca del sistema de vida que tienen él y sus semejantes el juez Hope le ofrece participar en uno de sus programas. Por lo que viendo que sus actos no le llevarían a cambiar nada de la sociedad en la que vive acepta la propuesta y consigue mejores condiciones de vida. Ahora su indignación es un producto de entretenimiento más (Brooker, Huq y Lyn, 2011).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- La importancia del avatar en la relación con otros usuarios en E3- El sistema está sustentado por personas de inferior categoría que son la base necesaria para sustentar al mismo y permitir que otras personas puedan medrar- En el momento en que amenaza con suicidarse podemos ver la conexión entre los tres entornos. |
|--|

Capítulo 3 – Toda tu historia

El título de este capítulo ya nos da una pista de lo que va a acontecer en este episodio. El protagonista, Liam, repasa una entrevista de trabajo mediante un dispositivo que lleva implantado, y que será conocido como “grano”. Con él puede grabar lo que ve y lo que escucha, de forma que todo lo que las personas van viviendo puede ser revisado por ellas mismas o incluso compartido con otras, como vemos que ocurre en la cena a la que Liam asiste. A la reunión de amigos acude una chica a la que, según ella misma dice, le han robado el “grano” y por tanto todos sus recuerdos grabados, pero a pesar de ello dice ser mucho más feliz ahora que no lo almacena todo.

La trama se complicará cuando nuestro protagonista comienza a sospechar que su pareja le había sido infiel con uno de los presentes en la cena. No puede quitarse la idea de la cabeza por lo que poco a poco irá presentándole la idea a su pareja. Ella lo negará todo de un principio y no querrá darle explicaciones de ningún tipo. Después de una discusión hacen las paces y se van a dormir. De todas formas, Liam no queda tranquilo por lo que seguirá revisando la cena para ver si sus sospechas tienen sentido. Al no recibir las respuestas de su pareja decide hacer una visita al chico con quien sospecha que le engañó, Jonas. Llega a su casa y tras una tensa situación acaba obligándole a que borre todos los recuerdos relacionados con Ffion. Acto seguido vuelve a su casa y se enfrenta con su pareja, exigiéndole a Ffion una serie de explicaciones de un momento concreto con Jonas, ella no está dispuesta a aceptar eso y sigue

tratándolo con evasivas hasta que Liam le pide que le muestre una escena en que le fue infiel para revisar si utilizó condón o no.

Esto acabará con la pareja y Liam queda abandonado en la casa. Al final del capítulo podemos ver como disgustado por todo lo ocurrido decide arrancarse el “grano”, cuyas consecuencias no conocemos (Armstrong, Brooker y Welsh, 2011).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
<ul style="list-style-type: none">- La importancia de la información que dejamos tras nuestra actividad en E3. Pues nuestra huella digital es prácticamente imborrable- La bisensorialidad en E3- La memoria, los recuerdos y la intimidad- La capacidad de reconstruir y pensar el pasado se ve alterada por la precisión del artefacto- La memoria personal se hace periférica y por tanto, objeto de robo

TEMPORADA 2

Capítulo 1 – Ahora mismo vuelvo

El capítulo comienza con la presentación de una pareja, Ash y Martha. El chico que tiene un problema de adicción con su móvil, lo que podemos apreciar en los primeros minutos del capítulo. Al poco tiempo de comenzar el capítulo Ash sufre un accidente debido a que conducía pendiente de su móvil y muere. Es entonces cuando el protagonismo recae totalmente en su pareja. Durante el funeral, una de sus amigas le facilita información acerca de un software que le va a permitir hablar con él. Para ello, ella tiene que dar el consentimiento de que accedan al perfil de las redes sociales de Ash. De forma que gracias a los datos recopilados se genera una identidad virtual de su pareja fallecida.

Todo ello irá creciendo en intensidad, comenzando por recibir y enviar mensajes de texto a un chat que le contesta como si fuese su pareja fallecida. Hasta que llegará un punto en que el software no baste y el propio programa le ofrezca una solución al respecto: completar a la copia de Ash con un cuerpo humano sintético. Esto le permite desarrollar una vida en la que por un instante parece que verdaderamente la muerte de Ash no haya tenido lugar. Pero existe un problema constante que no dejará la utopía hacerse realidad. Y es que la nueva versión de Ash

difiere mucho con respecto al comportamiento de una persona humana, en concreto en relación a la personalidad del fallecido.

Así se termina por dar cuenta que ha intentado sustituir a una persona, a la que además quería más que a nadie, a través de un dispositivo que lo copiaba (Brooker y Harris, 2013).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
<ul style="list-style-type: none">- Adicción a las redes sociales- La negación de la muerte biológica a través de la salvación tecnológica. Uno de los principales objetivos del transhumanismo.- Reconstrucción de la personalidad del individuo a través de su actividad en redes sociales.- Derechos sobre la propiedad de los datos de una persona fallecida almacenados en la nube- Cuerpo y telecuerpo- La autonomía de la máquina y su capacidad de poseer derechos y obligaciones

Capítulo 2 – Oso blanco

El capítulo de Oso blanco se aleja de la distopía tecnológica y se centra, según yo lo veo, en las pasiones humanas. Concretamente en el odio y el rencor canalizados a través del sentido de la justicia.

Lo que vemos en un primer momento introduce al espectador de nuevo en una realidad distópica en que los seres humanos han empezado a ser controlados a través de mensajes (u ondas) recibidas por los aparatos electrónicos. Victoria se despierta en una casa en la que está sola, puede ver la característica señal de *Black Mirror* en una pantalla, pero no puede recordar nada acerca de que hace allí. Bajará las escaleras de la casa para encontrar una foto de una niña de quien creerá que es su hija. Y a partir de aquí saldrá a la calle a ver qué ocurre.

Se encuentra entonces con que la gente se comporta de un modo raro, todos graban con el móvil y guardan silencio, pero hay ciertos personajes que le atacan. Por lo que ella trata de huir y se encuentra con dos personas que parece que pueden ayudarla a comprender qué es esa locura. Así comienza toda una serie de escaramuzas temerarias que la conducen a un punto geográfico clave en que supuestamente podría desactivar la señal que interfiere en el comportamiento de

las personas. Finalmente se descubre que todo es una farsa y que ella es parte de la atracción principal de un parque temático.

Se revela entonces que Victoria era la novia de un chico acusado de abusar y matar a una niña pequeña. La única pista durante meses fue un osito blanco de peluche que acabó convirtiéndose en símbolo de su búsqueda y apoyo a la familia, de ahí el nombre de este capítulo. Victoria había participado en el secuestro y tortura de la pequeña y se había encargado de grabarlo todo en su teléfono móvil. Su pareja había logrado suicidarse antes del juicio por lo que ella era la única que quedaba para cumplir la pena.

El capítulo termina con el elenco de actores que participan en la función explicando las normas a los visitantes para la visita (Brooker y Tibbetts, 2013).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Uso del sufrimiento de una persona como atracción
- Curiosa forma de hacer justicia
- Simulación de apocalipsis a partir de las telecomunicaciones

Capítulo 3 – El momento Waldo

En este episodio volvemos a no tener el uso de una tecnología de vanguardia, sino que más bien se presta a ser una reflexión acerca de la política como espectáculo. Todo comienza con el personaje de Waldo, un oso de dibujos azul interpretado por el cómico Jamie Salter. Jamie es quien da la vida al famoso personaje que interviene en programas nocturnos. Su carrera va en decadencia, al igual que su personaje, por lo que, a Jack Napier, el poseedor de los derechos del personaje, se le ocurre que Waldo podría presentarse a las próximas elecciones, donde se enfrentaría con un político conservador al que anteriormente tuvo que entrevistar.

Waldo no ofrece nada como candidato político, simplemente se dedica a ser un espectáculo constante. Pero esto no impide que Jamie tenga un encuentro con Gwendolyn Harris la candidata del partido laborista y que acabe intimando con ella. Pero al poco tiempo la chica acabará siguiendo los consejos de su encargado de campaña y alejándose de Jaime. Esto hace que un debate posterior Jaime pierda los papeles y que acabe poniendo en duda las intenciones y carreras de los otros candidatos por medio de Waldo. El vídeo de este debate es aclamado en YouTube, generando un mayor apoyo del público al personaje de Waldo y su

campana. Siendo este mismo éxito el que atraerá a una agencia secreta de EEUU que pedirán reunirse con Jamie y Napier para exponerle un proyecto político.

Llegados a un punto, Jaime renuncia a todo lo que está haciendo y un día antes de las elecciones se rebela contra su personaje y Napier. Hasta tal punto llega su enfado que se sale del vehículo desde el que controla a Waldo para destruir la pantalla en que se proyecta el avatar. Pero Napier toma los mandos y pide al público que ataquen al cómico. Finalmente, Waldo no gana las elecciones, pero Jaime se ha quedado sin trabajo y el fruto de sus años de trabajo, Waldo, ahora es propiedad total de Napier quien posee la marca y hará con ella lo que le plazca (Brooker y Higgins, 2013).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Waldo como marca, producto a consumir
- La política como espectáculo
- Insostenibilidad del humanismo en E3
- La aceptación humana de los avatares virtuales como símbolos de ideas y su endiosamiento.

Capítulo especial – Blanca Navidad

Este es el capítulo especial del año 2013, en él lo que vemos es una especie de cabaña en que dos personas comparten el espacio, pero apenas se han hablado en la totalidad de años que llevan allí.

Todo comienza cuando Matt, el personaje más hablador intenta sacar algo de conversación a su callado compañero. Este último le escucha mientras comienza su historia. Matt tenía una especie de servicio por internet en el que ayudaba a personas a ligar, para ello hacía uso de sus ojos Z. Un dispositivo, que según dice en un momento determinado, todas las personas llevan consigo. Esto, de forma muy similar al capítulo de *Toda tu historia*, permite que Matt pueda hablar con Harry, un chico que está siendo ayudado por él para ligar una noche. Además de tener a Harry en pantalla, Matt tiene conectados a este canal de audio y vídeo a otras ocho personas que están observando cómo se desarrolla la historia.

Harry encuentra una chica en una fiesta y comienza a hablar con ella. Poco a poco se conocen y deciden irse juntos al piso de ella. Todos piensan que ha ligado y que lo que les espera es disfrutar de una escena sexual con Harry como protagonista. Pero el resultado es muy

diferente ya que la chica sufría un trastorno psicológico y tras un malentendido cree que ha llegado el momento de suicidarse y de que Harry quiere acompañarla. Harry muere y Matt debe deshacerse de todo lo que le relacione con ello. Pero finalmente es atrapado por su mujer.

Termina aquí su primera historia, y digo primera porque a continuación sigue una segunda acerca de su verdadero trabajo. Una chica se prepara para una operación en la que harán una copia virtual de su consciencia. Una vez que la copia está lista es introducida en un pequeño dispositivo con forma oval que llaman *cookie*. Este dispositivo está conectado con el resto de las funciones de domótica de la casa por lo que se espera de ella que sirva de empleada del hogar para su “verdadera yo”. En un principio la conciencia no puede entender lo que pasa y por supuesto se rebela contra la idea de servir como esclava de sí misma, además de no aceptar que ella no es la verdadera de las dos. Para doblegar su voluntad Matt la amenaza diciéndole que es mejor una vida de servidumbre que una vida aburrida. Ella reniega de semejante idea y él simula que en el interior de la *cookie* (la realidad de la copia) pasen veintiún días. No siendo suficiente la vuelve a dejar sin nada que hacer durante otros ciento ochenta y dos días. Esto provoca tal estado de desesperación en ella que finalmente acaba accediendo a trabajar en lo que sea.

Joe Potter no tardará en denunciar lo que está escuchando, puede que la primera historia le haya interesado puesto que el morbo que contiene es innegable. Pero la segunda es despreciable para él puesto que, si esa unidad de conciencia era, valga la redundancia, consciente de sí misma someterla a ese proceso y convertirla en una esclava es similar a hacérselo a una persona. De esta forma, contando este tipo cosas se acerca a Potter, quien guarda un secreto que no está dispuesto a revelar.

Finalmente llega su turno y comienza a explicar su historia. Era un chico normal, con su pareja, su trabajo, etc. Un día descubre que su chica está embarazada y se alegra por ello, pero ella no lo hace. No lo quiere tener. Así que tras una fuerte discusión es bloqueado. Concepto que ya se ha introducido con anterioridad en la historia. El bloqueo es similar a bloquear las llamadas de un número de teléfono o de hacerlo con una persona en redes o apps de mensajería. Recordemos que ellos poseen los ojos Z. Así que el bloqueo al que se refieren no es el que nosotros conocemos. Se trata de un bloqueo que impide que puedas ver o escuchar a la persona que se ha bloqueada. Pero no solo funciona para su cuerpo, sino que se aplica a las fotos u otros soportes en que reconozcas su presencia mediante la capacidad de la memoria de los ojos Z.

Esto es lo que la chica de Potter le hizo tras su discusión. Lo dejaron y está la bloqueó. Ambos siguieron con su vida hasta que un día Potter la vio por un casual en la calle y observó que estaba embarazada. Esto le llevó a espiarla en la casa de su padre, a la cual sabía que iba para la navidad. De esta forma espero pacientemente cada año para poder ver como crecía su bebe. Descubrió que era una niña y un día su ex pareja muere por lo que el bloqueo (que afectaba a los hijos) desaparece y por fin puede ver a su bebé como algo más que una figura deforme.

En esta ocasión se acerca a la niña para descubrir que no es suya, sino de un amigo asiático de la pareja como demuestran sus rasgos. Ahora comprende el porqué de que su pareja no quisiera tener al bebé. Pero comete un error debido a la dramática situación y acaba golpeando al abuelo de la niña. Confiesa haberlo hecho y aquí es donde se acaba todo.

Pues resulta que la cabaña y el hecho de que estuvieran allí encerrados no era más que una ficción generada por Matt, a petición de la policía para poder crear un clima en que Joe Potter confesara abiertamente y sin coerción sus acciones. Así pues, la policía obtiene la confesión, no directamente del propio Potter sino de su conciencia que había sido traspasada a una *cookie* (Brooker y Tibbetts, 2014).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Los ojos Z y la capacidad para retransmitir en directo lo que se ve y escucha.
- La conciencia virtual y la esclavitud en la domótica
- El concepto de bloquear a una persona llevado al límite con los ojos Z
- Las TICs tienen la capacidad de generar nuevas realidades, por lo que podemos decir que poseen un efecto ontológico

TEMPORADA 3

Capítulo 1 – Caída en Picado

Este es otro de los capítulos que nos demuestran que las cosas no vienen de la mano de la tecnología, sino que simplemente esta las implementa. En este caso tenemos la historia de una chica, Lacie, cuyo objetivo actual es llegar a tener una cierta calificación social que le dé acceso a una zona residencial concreta. Esto se debe a que en la realidad que este capítulo nos ofrece las personas pueden usar una app para calificar a otras. Es decir, tras una interacción social o una situación determinada puedo calificarte de 0 a 5 estrellas. Esto implica que tu nota

media vaya sufriendo transformaciones, y en función de esta demostrarás a la sociedad tu validez.

No estamos hablando de algo opcional que las personas puedan hacer, sino que todas las personas que aparecen en el capítulo usan y se basan en esta forma de calificación para su día a día. Nuestra protagonista necesita aumentar su calificación y para ello accede a asistir a la boda de una antigua amiga de la infancia, que es una persona muy importante, es decir, que tiene un 4.8 como nota media. Esto le lleva a emprender un viaje y preparar un discurso para su boda. Finalmente se descubrirá que el hecho de que la novia la invite a la boda no es la amistad, sino que tras un estudio de mercado llega a la conclusión con su asesor de que llevar a una persona inferior con vínculos emocionales pasados, como es el caso de la protagonista de este episodio, le puede repercutir en un aumento de su calificación.

Desde que Lacie emprende el viaje que la llevará hasta el lugar en que su amiga se casa tropezará con diferentes situaciones desagradables en que deberá actuar dominando su humor y mostrándose falsamente agradecida o amable para no ser puntuada con una nota baja. Pero esto no le será nada fácil puesto que desde un principio comienza por pelearse con su hermano. A lo largo de su camino vivirá momentos muy desagradables hasta que un punto determinado es recogida por Susan, una camionera cuya nota media es de 1.4. Esta le cuenta que antes también se preocupaba por su calificación, hasta que un día a su marido le negaron un tratamiento contra el cáncer por no tener la nota adecuada, lo que marco su forma de entender la vida y las calificaciones. Ahora dice sentirse mucho más libre al no estar pendiente de esto.

Mientras Lacie sigue en camino a la boda de su supuesta amiga esta le dice que ya no quiere que vaya a su boda, que no entiende por qué ha bajado tanto su calificación pero que de presentarse eso tendría un efecto negativo en la suya. De este modo Lacie se enfurece y decide presentarse por las malas en la boda. Tras colarse en la boda consigue pronunciar su discurso generando una situación cada vez más tensa que hace que la detengan y la lleven a la cárcel. Aquí es despojada de su implante ocular y del sistema de calificaciones. Como final para este capítulo vemos a Lacie en un calabozo, frente a otro hombre también detenido. En un punto determinado comienzan a insultarse y es aquí donde el espectador puede observar la libertad que ambos experimentan al poder decir o hacer lo que quieren sin miedo a calificaciones exteriores (Brooker, Jones, Schur y Wright, 2016).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Calificación social mediante el uso del teléfono móvil
- Implantes oculares que permiten obtener información de alguien o algo al momento
- Abuso de poder y acoso por el miedo a una calificación baja

Capítulo 2 – Playtesting

La historia que se cuenta en este episodio es la de un chico que huye de los problemas de casa y se va a viajar por el mundo. Su estilo de viaje es bastante barato y además lo compensa con la realización de pequeños trabajos a los que accede a través de una app. De esta forma llega a conocer una oferta que consiste en trabajar probando la versión y la tecnología de un nuevo videojuego. Le aceptan y va al sitio indicado, donde le reciben y le indican que todo comenzará en una sala en que lo dejan solo con su teléfono móvil apagado, por normas de seguridad. En ese momento aprovecha para encender el móvil y hacer fotos a la tecnología que van a probar, esto fue el consejo de una chica que conoció, quien le dijo que vendiendo esa información podría ganar más dinero que con el trabajo en sí. Una vez hecho esto comienza la prueba.

Todo parece ir de forma correcta por lo que pasan de una especie de minijuego de prueba con un topo a una casa lúgubre y situada en medio de una villa. Cooper, que así se llama el chico comienza un juego que se caracteriza por desarrollarse en una realidad simulada, es decir, su cuerpo sigue sentado en la silla de pruebas mientras que su conciencia, como en un sueño, cree vivir en una realidad virtual diseñada para el jugador. El juego se basa en que la consola analizará los datos cerebrales que el dispositivo le proporciona por lo que podrá generar una experiencia de terror específica para cada jugador, por ello vemos como a Cooper se le presentan miedos relacionados con él como las arañas o un chico que le molestaba de pequeño. El nivel de intensidad del juego aumenta hasta que un punto determinado descubrimos que todo era una ficción ya que Cooper dejó el teléfono encendido antes de comenzar la prueba y su madre, que le había estado llamando insistentemente desde que se fue de casa sin dar explicaciones, le llama en ese mismo instante. Provocando así una interferencia con el dispositivo del juego que tendrá como resultado una sobrecarga cerebral y la muerte del protagonista (Brooker y Trachtenberg, 2016).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Videjuego basado en los miedos de las personas
- Recuerdo de que un fallo tecnológico puede provocar un fallo biológico si la conexión entre ambas entidades es tan estrecha
- La fantasía de una realidad simulada en la que el usuario puede habitar E3 a partir de su avatar
- Lo tecnológico cobra mayor importancia en nuestra vida que lo biológico

Capítulo 3 – Cállate y baila

Este capítulo recuerda levemente a las películas de la saga *Saw*. En ellas aparecen una serie de personajes atrapados en juegos cuyo objetivo es sobrevivir. Estos juegos están diseñados por una mente macabra que conoce sus vidas y sus acciones y que por tanto se erige en juez para, según el mismo dice, darles una lección.

En primer lugar, podemos decir que el chico que sale desde un principio, Kenny, es el protagonista, aunque veremos a muchos personajes cuya historia se mezclarán con la de él durante un día que lo cambiará todo para todos ellos. El chico se masturba con un vídeo de pornografía infantil y es grabado en vídeo por alguien a quien llamaremos *hacker*. Después de esto es chantajeado para que haga una tarea o de lo contrario su vídeo será compartido a todos sus contactos. Su tarea consiste en llegar a la azotea de un edificio donde recibirá un paquete que posteriormente deberá entregar.

Así comienza todo, el paquete que ha recogido debe ser entregado en una habitación de hotel donde Kenny conocerá a Héctor, el que será su compañero en el atraco a un banco, y que igualmente es chantajeado, pero en su caso por ser infiel a su mujer. La trama se va complicando hasta que el protagonista es obligado a matar a un hombre y posteriormente es encontrado por la policía. Momento en que descubre que aun haciendo todo lo que se le ha encomendado, el *hacker* ha incumplido su palabra y ha mandado su vídeo a sus contactos por lo que su madre le llama alterada para pedirle explicaciones. Finalmente podemos ver la sugerente, y famosa, cara de Troll-face (Brooker, Bridges y Watkins, 2016).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- “Hackeo” del dispositivo de una persona que contiene importante información sobre ella o sus actividades.- Chantaje a diferentes personajes desde E3, de modo que el o los chantajistas no tienen que exponerse en ningún caso a ser reconocidos en E2.- Cuestión de la identidad en E3. |
|--|

Capítulo 4 – San Junípero

En este episodio veremos cómo gracias al desarrollo tecnológico alcanzado ciertas personas tienen la posibilidad de conectarse a un mundo virtual en el que poder disfrutar de una experiencia de realidad simulada. Este es el caso de Kelly una anciana que tras perder a su hija y posteriormente a su marido, vive en lo que parece ser una residencia. Ella se conecta cada cierto tiempo a ese espacio virtual, puede elegir una década temática, y viajar a la ciudad de San Junípero. Allí su apariencia y vitalidad son la de su *yo* joven, lo que le permite poder disfrutar de la diversión y la fiesta constantes.

Un día se encuentra con una nueva persona, Yorkie. Una chica que parece ser nueva en la ciudad y que no entiende bien cómo funciona todo esto. Kelly y ella se conocen y acaban haciéndose buenas amigas, tanto que Yorkie se enamorará de ella. Con la esperanza del nuevo amor, la novata se sentirá decepcionada cuando pierde el contacto con Kelly y es por ello que comienza a buscarla. Ésta no quiere amarrarse a nadie y es que ella considera lo que hace como una diversión, pero entiende que su vida real está fuera de San Junípero. Además, quiere ser fiel a un pacto que hizo con su marido, una idea que él tenía y que pronto saldrá a la luz.

Yorkie tiene una historia diferente, es una chica que tuvo problemas con su familia, pues no aceptaban su homosexualidad, y posteriormente quedó impedida tras un accidente de tráfico cuarenta años atrás. La vida que ha experimentado es una cama de hospital por lo que ella quiere quedarse en San Junípero por siempre y pide a Kelly que la acompañe para toda la eternidad. Esta última no está segura, pues no quiere romper la promesa que hizo a su marido, pero finalmente acaba por aceptar y se unen para compartir la vida “eterna” que el entorno virtual parece ofrecerles (Brooker y Harris, 2016).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
--

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Conciencias virtuales- Superación de la muerte gracias a la creación de un avatar virtual relacionado con esa conciencia virtual.- El tiempo en E3: en el mundo virtual la noción de tiempo es difusa- Creación de un paraíso tecnológico en que descansar y obtener la salvación eterna- La estabilidad de este nuevo entorno habitable por las conciencias de los fallecidos dependerá de sus soportes en E2, entendiendo por esto las unidades de almacenamiento y los servidores que hacen posible la existencia del mismo. |
|---|

Capítulo 5 – La ciencia de matar

La historia que se desarrolla en este capítulo nos presenta a unos militares que se encargan de ir a misiones cuyo objetivo principal es el exterminio de unos humanoides que denominan “cucarachas”. No solo su nombre recuerda a un ser considerado repugnante, sino que además su apariencia y los sonidos que emiten no mejoran la imagen con la que se presentan ante los soldados.

En una de las escaramuzas con su grupo, el protagonista llamado Stripe recibe un fognazo de luz en sus ojos que al parecer daña un dispositivo que todos los soldados llevan incorporados (MASS). De forma que poco a poco comienza a perder las capacidades que el dispositivo le perfecciona y por lo tanto a sentirse algo extraño. Aunque lo comunica al mando, le hacen un análisis y determinan que todo está bien.

Pero en su siguiente misión el dispositivo MASS falla y lo que otros ven como cucarachas a él se le presentan como humanos. Después de ayudar a escapar a una superviviente, ésta le cuenta que las “cucarachas” son humanos pero que su dispositivo no le deja verlos. Stripe es atrapado y encarcelado y es en este momento cuando le revelan la verdad de sus actos, ocultos tras los filtros del MASS. Indignado y cabreado no está dispuesto a aceptarlo, pero con el dispositivo no solo tiene sus habilidades mejoradas, sino que es objeto de control por parte de sus superiores. De esta forma tiene que tomar una decisión: vivir con lo ocurrido o dejar que su superior borre todo lo que acaba de saber y poder vivir como si nada hubiera sido descubierto (Brooker y Verbruggen, 2016).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo

- Uso de un dispositivo que modifica la percepción de la realidad
- Deshumanización de los soldados para convertirlos en perfectas máquinas de matar
- Configuración de un escenario apocalíptico para que los soldados sientan que cumplen con un deber de defensa y no de ataque
- Clasificación y genocidio en función de la calidad del ADN
- Apariencia de las cucarachas similar a la de los personajes de videojuegos que hoy en día los consumidores están siempre dispuestos a aniquilar. O a personajes como Gregory Samsa, a quien su familia terminó por abandonar tras su repulsiva transformación

Capítulo 6 – Odio nacional

En este capítulo lo que tenemos es una serie de asesinatos que la policía trata de resolver y que tienen como objeto en común una pequeña abeja, propiedad de Granular, empresa que usa drones para polinizar las flores, solución que la empresa ha proporcionado en vistas de la inminente extinción de las abejas. Estas abejas son drones controlados por la empresa que en ningún caso necesitan atacar a los humanos, puesto que su principal y único objetivo es el de polinizar.

A lo largo que se desarrolla el capítulo se descubre que algunos de estos minúsculos dispositivos habían sido “hackeados” y que por ello habían acabado matando a personas. La investigación además revela que al parecer las personas víctimas de las abejas son objetivos fijados por la comunidad a través de un novedoso juego que se había generado en internet, concretamente en las redes sociales.

El juego consistía en escribir el hashtag #DeathTo seguido del nombre de la persona que quieres que sea asesinada. De forma que al aparecer en las noticias los muertos al día siguiente, el juego se hace cada vez más popular. Esto lleva a los investigadores a trabajar cada vez más cerca del hacker, ahora considerado como terrorista, ya que el control de los enjambres de granular pertenece a la empresa, pero el consentimiento para poder instalarlos fue pactado por el gobierno a cambio de que sirvieran de dispositivos para la televigilancia de los ciudadanos.

Finalmente descubren que el juego no es más que una forma de encontrar y castigar a las personas que son capaces de desear la muerte a otras por cosas como escribir un artículo fuera de la línea de lo políticamente correcto o de que un famoso ridiculizara a un niño en

televisión. Puede que sean comportamientos no muy loables, pero distan mucho de acciones que hayan de pagarse con la muerte. Por ello el terrorista se esfuerza por dar una lección a todo el mundo, cosa que al final consigue (Brooker y Hawes, 2016).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Acoso en redes sociales- Problemas medio ambientales- <i>Hackeo</i> de dispositivos que ofrecen posibilidades de dañar a otras personas- Espionaje de los ciudadanos por parte del gobierno |
|--|

TEMPORADA 4

Capítulo 1 – USS Callister

En este capítulo conocemos la historia de Robert Daly, el cofundador de la empresa Callister Inc., quien aun siendo un exitoso programador no consigue que sus compañeros, y en especial su supuesto amigo Walton, lo traten con respeto. Esto le lleva a generar una versión paralela y personal del videojuego que su empresa desarrolla, *Infinity*. Esta nueva versión estará ambientada en su serie favorita de televisión, *Flota Espacial*, la cual es un claro tributo a *Star Trek*.

Pero lo más interesante es que en su propia versión del juego Daly ha conseguido generar copias virtuales de sus compañeros de trabajo a través del ADN que ha ido recogiendo de estos furtivamente. De modo que en dicho juego habitan copias de estas personas con un cuerpo y una conciencia de su existencia virtual, que Daly se ha encargado de que conozcan. Daly se dedica a jugar cuando viene del trabajo y esto suele consistir en abusar de sus compañeros, algunos como trabajadores, otros como aduladores, otros como enemigos a quienes derrotar y las mujeres, como era de esperar, están obligadas a enamorarse de él.

Finalmente, y gracias al ingenio de una de las chicas atrapadas en el juego, todos se salvan y Daly muere a causa de un problema durante la actualización del juego, lo que entendemos que, como en el caso de Cooper en *Playtesting*, afecta a su actividad cerebral (Brooker, Bridges y Haynes, 2017).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Persona disconforme con E2 que se genera una vida virtual en E3 en la que puede hacer lo que le plazca
- Las conciencias virtuales, con su telecuerpo material incluido
- ¿Es condenable la tortura de estas creaciones?

Capítulo 2 – Arkangel

En este capítulo tenemos como protagonista la relación entre una madre soltera y su única hija. Ambas estarán muy unidas desde el nacimiento de la pequeña por lo que la madre poco a poco irá desarrollando un típico temor por que nada le pase a su pequeña. Todo parece ir bien hasta que un día la niña se pierde en el parque en el que jugaba. Cuando su madre la encuentra está tan preocupada tras pensar que podía haberla perdido para siempre que la somete a un sistema novedoso, pero aún en pruebas, que le permite monitorizar a su hija.

Tras una breve intervención la chica queda conectada a Arkangel, el dispositivo con el que su madre podrá controlar sus movimientos, sus sentidos, su temperatura, el nivel de estrés o adrenalina, etc. Cuando la niña es pequeña no tiene ningún problema, salvando que crece sin entender cosas tan básicas como la sangre, la violencia o las palabras malsonantes. Pero conforme comienza a sentir interés por todo esto y tras un episodio en que su abuelo tiene un infarto y ella no puede entender que ocurre su madre decide apagar el aparato.

Durante bastante tiempo el dispositivo (cuyo implante ya no puede ser extraído) queda apartado de sus vidas y por fin Sara puede experimentar lo que hasta ahora se había perdido. Cuando se convierte en una adolescente comienza a salir con sus amigos y amigas hasta que un día queda a solas con uno de sus amigos, para ello ha de mentir a su madre y decir que estará en casa de una amiga. Por un casual su madre se entera de que le ha mentido y rápidamente recurre a Arkangel para saber qué es lo que está haciendo exactamente, así que la descubre manteniendo relaciones sexuales por primera vez.

Desde ese momento Arkangel vuelve a funcionar día a día sin que Sara lo sepa y su madre es consciente de todo lo que ella hace. Debido a que la compañía de su novio le acerca a las drogas la madre interviene y obliga al chico a desaparecer de su vida. Posteriormente hará tomar a Sara unas pastillas, ya que Arkangel le avisa de que está embarazada. Esto último es descubierto por su hija quien rápidamente descubre qué es lo que ha pasado. Así que va directa a enfrentar a su madre a quien acaba atacando físicamente, destrozando el terminal con el que

puede monitorizarla y finalmente huyendo para siempre. Cumpliéndose así el temor primigenio de esta madre, perder a su hija (Brooker y Foster, 2017).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
--

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">- La intimidad de la chica no está garantizada mientras la madre tenga este aparato. Por lo que podemos sumar este ejemplo al problema de la intimidad en E3- Puede ser una buena idea cuando los niños son muy pequeños- La sobreprotección puede ser un problema serio en el desarrollo de una persona, quien se ve privada del contacto con la realidad. |
|---|

Capítulo 3 – Cocodrilo

En cocodrilo nos ponemos ante la historia de una madre, Mia Nolan, a la que un momento de su pasado vuelve desde sus más ocultos recuerdos para plantarle cara. Todo comienza cuando un hombre contacta con ella para hablar acerca de un atropello que tuvo lugar hacía mucho tiempo atrás, cuando eran jóvenes. Iban juntos en el coche cuando atropellaron a un ciclista y se deshicieron de su cuerpo. El cuerpo de esta persona seguía sin ser encontrado y el conductor no podía aguantar más el secreto y la culpa por lo que había decidido que lo mejor era contarlo. Pero ella no está dispuesta a aceptar esto y tras una discusión acaba matando a su antiguo cómplice en una habitación de hotel y deshaciéndose posteriormente del cadáver.

Todo sigue su curso hasta que un día en su casa se presenta una chica que trabaja para una empresa de seguros y en su investigación necesita de la declaración de la mujer, de la que sabe que estuvo en la habitación de un hotel y que por un casual pudo ver el accidente. Hasta aquí no había problema, pero la chica de la aseguradora posee una máquina con la que hace su trabajo. Dicha máquina es una especie de recordadora que permite que los sujetos conectados a ellas transmitan recuerdos a través de una pantalla. Estos se pueden revisar y así ella puede reconstruir el accidente. Tras los recientes acontecimientos relacionados con esa habitación la mujer no quiere someterse a semejante prueba, pero finalmente no tendrá más remedio que aceptar. Dado pues su consentimiento se prepara mentalmente para tratar de recordar solo lo necesario. Comienzan, pero sus recuerdos le traicionan y la chica del seguro ve como ella mata a su antiguo colega.

La prioridad de la chica del seguro es solo una en este momento, huir, lo cual no va a conseguir. Y después de un interrogatorio acerca de quién sabe dónde está (para el que Mia utiliza la máquina) consigue saber que su pareja sabe que había ido a visitarla, así que cegada

por ocultar sus crímenes se va rápidamente a su casa para matarle. Una vez hecho esto repara en un detalle, la pareja tiene un bebé que le ha visto la cara por lo que se obligada a asesinarle también.

Finalmente, la policía reconstruye los recuerdos de un hámster que estaba en la habitación del bebé y puede lograr capturar a la asesina, cerrándose así esta historia (Brooker y Hillcoat, 2017).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Posibilidad de acceder a los recuerdo y la intimidad de una persona.
- ¿En qué caso se podría permitir que una autoridad como la policía, y no una aseguradora, registrase los recuerdos de una persona?

Capítulo 4 – Hang the DJ

Este capítulo se basa en utilizar una novela metafórica para explicar cómo los procesos de una app ayudan a dos personas a encontrar a una pareja ideal. Es decir, lo que los espectadores podemos ver no es una historia real sino una fantasía inspirada en el funcionamiento de una aplicación. Pero esto no será rebelado hasta el final del episodio.

El problema del amor en una sociedad en que el tiempo el limitado por todos los que haces diarios han aparecido una serie de aplicaciones como Tinder o Lovoo cuyo objetivo principal es hacer que personas similares o con los mismos intereses se conozcan, sea para mantener relaciones sexuales, para hacer amigo o para ir en busca del amor. En el caso de este episodio podemos ver como los protagonistas, Frank y Amy, son instruidos y guiados por una tutora que se encargará de ayudarles en la búsqueda de la pareja ideal. Todo comienza cuando quedan para cenar. El sistema de emparejamiento les permite conocerse y ambos están encantados. Pero ocurre un problema y es que al consultar el tiempo que el sistema estima que van a estar juntos tan solo les concede 12 horas juntos.

Es evidente que ninguno de ellos está de acuerdo con esto, pero tras pasar la noche juntos sin intimar demasiado deben despedirse. Tras estar con diferentes personas el sistema los vuelve a emparejar, pero esta vez hacen un pacto: ninguno de los dos mirará el tiempo que les queda. De modo que el sistema no podrá influir en sus sentimientos. Pero Frank se muestra débil ante esta idea y acaba por mirarlo, provocando que el tiempo que el sistema habían propuesto en un inicio baje sin parar hasta que la pareja acaba rompiendo su relación de nuevo.

El sistema se caracteriza por encontrar personas que coinciden en un 99.8 % y cuando este es el caso el sistema avisa al usuario de que ha encontrado a su pareja definitiva. De modo que todo lo que ha vivido anteriormente tan solo es una forma de valorar y conocer a la persona para lograr un perfil que le permita emparejar a la casi perfección a los futuros novios. Teniendo en cuenta esto, Amy recibe una notificación que le comunica que se ha encontrado a su pareja ideal. Entonces el sistema le da la oportunidad de despedirse de una persona. Ella elige a Frank y al verse deciden enfrentarse al sistema y escapar juntos.

Descubrimos así que toda esta historia no es más que una simulación de otras 999 que el sistema ha llevado a cabo con la pareja y que en 998 ocasiones han escapado del sistema para poder vivir su amor de forma libre. Finaliza así el capítulo emplazándonos en la realidad, estando ambas personas en un bar y recibiendo en sus móviles la notificación de que son compatibles en un 99.8 % (Brooker y Van patten, 2017).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Emparejamientos virtuales a través de E3, dejando a elección del sistema técnico elementos tan importantes en nuestra vida como la elección de un compañero de vida
- Determinismo tecnológico, el algoritmo sabe mejor que tú quien eres y lo que deseas, y rápidamente te lo muestra en la pantalla
- La lucha contra el sistema, que decide con quien se empareja cada cual. Metáfora de la lucha contra esa imposición del sistema técnico

Capítulo 5 – Cabeza de metal

Cabeza de metal es el único capítulo de la serie que hasta ahora ha recurrido a un escenario apocalíptico en que los autómatas generados por la tecnología parecen haberse vuelto contra el ser humano. Durante este capítulo podemos ver como unos artefactos, llamados “perros”, persiguen y dan caza los supervivientes de lo que parece un mundo posterior a una dura guerra. Parece que los perros están programados para reconocer, perseguir y matar a los humanos. Esto nos lleva a pensar, ya que en el capítulo no se explica el porqué de su existencia, que fueron creados para la guerra y que en algún momento no ha podido parárseles.

Durante el episodio podemos ver como Bella y sus compañeros localizar un determinado objeto en un almacén. Estando en el interior del almacén son sorprendidos por un perro que se activa y acaba rápidamente con la vida de uno de ellos. Ella y el único superviviente huyen despavoridos a los coches y tratan de huir del perro, comenzando así una frenética huida

por parte de la protagonista, que durante todo el episodio tratará de contactar con la resistencia humana presente aún en determinados territorios.

Pero la superior capacidad del artefacto jugará en su contra constantemente y finalmente se verá acorralada en una casa hasta donde ha sido perseguida por el perro. Parece haber una pequeña esperanza cuando en un combate peliagudo es capaz de acabar con el robótico personaje, pero de nada le sirve puesto que al morir expulsa rastreadores que se le clavan por todo el cuerpo y que avisan del objetivo a otros perros que se acercan a la zona para terminar lo que el primero de ellos comenzó (Brooker y Slade, 2017).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- El desarrollo tecnológico se vuelve contra el ser humano en forma de “perro”

Capítulo 6 – Black Museum

En este capítulo conocemos la historia de Nish, una chica cuyo coche se queda sin batería y mientras este se carga mediante energía solar decide entrar en un museo que casualmente queda a la altura de la gasolinera en que aparcar para ello.

El museo es regentado por un curioso personaje llamado Rolo Haynes, quien hará una visita guiada por todo el establecimiento a la joven viajera. A lo largo de este capítulo se contarán tres pequeñas historias que se conectan entre sí por medio del personaje de Rolo y por ser decisivas para los acontecimientos finales de este capítulo. Así, a lo largo de la visita guiada podemos observar multitud de *easter eggs* que hacen referencias a otros capítulos de la serie.

Comencemos por la historia del doctor Peter Dawson, capaz de sentir las sensaciones físicas de sus pacientes por medio de un implante neurológico y una redcilla neuronal emisora. Peter Dawson es un doctor con unos resultados un tanto mediocres en su trabajo. Lo cual lleva a Rolo Haynes a contactar con él para ofrecerle la solución anteriormente citada. Gracias a estos artefactos el Dr. Dawson puede experimentar los síntomas de sus pacientes y así lograr un porcentaje de acierto muy elevado en sus diagnósticos. Poco a poco Dawson irá experimentando el dolor sin recibir un coste corporal acorde al estado del paciente por lo que irá desarrollando una curiosidad por su nueva capacidad sensitiva. Tanto es así que un día logra experimentar la muerte por envenenamiento de un senador. Este nivel de experiencia lo hace desmayarse y algo cambia en él. A partir de este momento el doctor Dawson comienza a sentir placer cuando experimenta dolor por lo que se vuelve adicto y utiliza su implante para recibir exclusivamente

placer. Finalmente es expulsado del hospital por su mala praxis y comenzará en solitario una automutilación de su cuerpo para poder seguir experimentando el placer que le genera el dolor. Así pues, su historia acabará cuando se da cuenta que hay algo que le falta a su sensación y es el miedo. Al hacerse daño a sí mismo no puede experimentar miedo, puesto que es consciente de lo que hace. Por ello busca a un indigente en la calle y consigue ponerle su redcilla neuronal para después asesinarlo taladrándole el cerebro. Y así termina su historia, en la que el personaje de Dawson queda en un estado vegetativo permanente.

La segunda historia de Rolo Haynes trata de una pareja que acaban de tener un hijo, Parker. Ambos disfrutaban de su vida en común hasta que un día ella, Carrie, es atropellada por un coche y la deja en estado de coma. Su marido Jack está desolado y es en este momento en que aparece Rolo con una novedosa idea para devolver la vida a Carrie. Esto consiste en hacer una copia virtual de la conciencia de Carrie e implantarla posteriormente en la cabeza de Jack, de forma que ella puede seguir llevando una vida fuera del coma y del hospital. Además de sentir las sensaciones de Jack, por lo que sentiría los abrazos o besos de su hijo. Jack acepta y comienzan una nueva e idílica vida que no tarda en oscurecerse debido a las constantes peleas de Jack y Carrie. Y es que ni Carrie tiene posibilidad de interactuar en el mundo real, ni Jack tiene privacidad alguna. De forma que Rolo le propone como solución pausar a Carrie cuando Jack lo crea conveniente. Y aquí la relación se vuelve más y más tensa.

Finalmente, el punto en que todo se rompe es cuando Jack conoce a una nueva vecina, Emily, de la que se acaba enamorando y comienzan a salir. Emily sabe lo de Carrie y acabará convenciendo a Jack de que debe hacer algo al respecto si quiere seguir juntos. Así que la nueva pareja decide que lo mejor será traspasar la conciencia de Carrie a un objeto inanimado, en este caso un mono de peluche, para que así Jack pueda quedar libre de Carrie y rehacer su vida. El monito de peluche es regalado a Parker quien durante un tiempo lo tomará como su juguete preferido, hasta que llega un momento en que lo abandona. La única forma que Carrie tiene de relacionarse con el mundo es mediante dos frases que simplemente expresan alegría (monito te quiere) o tristeza (monito quiere un abrazo). Así que la conciencia de Carrie es olvidada hasta el punto de que acaba siendo parte del museo de Rolo Haynes.

La última de las historias está relacionada con lo que Rolo Haynes considera como la atracción principal del museo, la recreación de la ejecución de un preso condenado a la silla eléctrica. El visitante podía sentirse verdugo al ser el responsable de tirar de la palanca. Esto es posible porque Rolo Haynes fue a visitar a Clayton Leigh, el supuesto asesino del famoso caso

de la chica del tiempo, quien en sus últimos días en el corredor de la muerte decide hacer un trato con él. De forma que accede a venderle los derechos sobre la copia de su conciencia que será obtenida durante su ejecución. Una vez muerto, Rolo genera una copia virtual proyectada en un holograma que permite a los visitantes interactuar con él y posteriormente ejecutarle. Recibiendo además un llavero de recuerdo que contiene una copia de la conciencia de Clayton sufriendo eternamente la agonía de su muerte.

Inesperadamente, la visitante se descubre como la hija de Clayton, pero para entonces Rolo Haynes está sufriendo una asfixia provocada por el agua envenenada que esta le ha ido ofreciendo a lo largo del recorrido. Además, le confiesa que ha hackeado el sistema de aire acondicionado. De forma que se dispone a vengar lo que Haynes le ha hecho a su familia puesto que no solo se trata de la explotación de la conciencia de su padre, sino que su madre al enterarse de todo esto sufrió tanto que acabó suicidándose. Así que Nish toma la conciencia de Haynes y la deposita en el interior del holograma de su padre a quien lleva al límite en su tortura de forma que este sienta todo el dolor que ha causado durante años a su padre. La atracción se estropea por la sobrecarga provocada al activar la palanca más de lo establecido, lo que acaba borrando los datos de su padre.

Así el capítulo finaliza cuando la chica quema el local con el cuerpo de Rolo Haynes en su interior y se marcha con el monito en que está Carrie, un souvenir con la eterna agonía del dueño y con su madre, quien descubrimos que habita en su cabeza, como Carrie lo hacía en la cabeza de Jack (Brooker y McCarthy, 2017).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Avances tecnológicos controvertidos en relación a la medicina- El problema de las conciencias virtuales y sus derechos- El aprovechamiento económico de conciencias esclavas- La posibilidad de que una persona muerta habite en la cabeza de otra o en un soporte como el peluche- Necesidad de establecer en E3 categorías como la individualidad, la identidad, la libertad o el alma |
|--|

TEMPORADA 5

Capítulo 1 – Striking Vipers

En este capítulo podemos ver la relación de dos amigos que se acaba enfriando debido a que cuando crecen uno se casa y comienza a llevar una vida más familiar y el otro sigue manteniendo la vida de soltero bastante tiempo más. Su reencuentro llega con el cumpleaños de uno de ellos, Danny, a quien su amigo le regala la última versión de un juego de lucha con el que pasaron muchas horas delante del televisor juntos.

Esta última versión poseía una novedad, el juego permitía a los usuarios utilizar una tecnología similar a la que hemos visto en otros capítulos de la serie, lo que les permitía disfrutar de una experiencia de realidad simulada en que podían sentir los cuerpos como si fueran suyos. Comienzan entonces a pelear y en un momento determinado una fuerte atracción mutua los posee y se acaban besando. Acto seguido ambos se salen del juego.

Cada uno de ellos está experimentando un momento en su vida en que hay elementos que no les dejan ser felices. En el caso de Karl, parece que se está dando cuenta de que se hace mayor y que se le agotan las fuerzas para mantenerse en forma y ligar constantemente con chicas jóvenes. En cambio, Danny, aunque tiene un buen matrimonio parece que echa de menos el poder intimar con otras personas, en concreto mujeres. Esto parece ser uno de los principales motivos por los que acaban atrayéndose durante la pelea.

De modo que vemos, sea por fetiche o por otro sentimiento, que el juego ya no es un simulador de peleas, sino que pasa a ser un espacio en que Danny y Karl quedan frecuentemente, yo diría que casi diariamente, para verse, tener sexo y conversar. Esto vuelve a unir a los dos amigos, pero poco a poco la situación se vuelve insostenible para Danny quien empieza a descuidar la relación con su mujer. Ella comienza a pedirle explicaciones y aunque este nunca le cuenta la verdad acerca del videojuego sí que pone distancia entre Karl y él.

Finalmente quedan para comprobar si además de en lo virtual se atraen físicamente, lo que solemos considerar como el mundo real (E2). El capítulo finaliza cuando la mujer de Danny se entera. Para salvar su matrimonio llegan a un acuerdo en que una vez al año ellos podrán pasar un tiempo juntos en el juego y la mujer de Danny puede salir una noche con un desconocido como si siguiera siendo soltera (Brooker y Harris, 2019).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- Los actos que se llevan a cabo en E3 sin duda tienen repercusión en E2. Es más, E2 se hace funcional a E3 se forma que donde ocurre el drama es en el escenario virtual y no en “real”.
- Uso de la realidad simulada
- ¿Los actos realizados por los avatares de ambos jugadores pueden considerarse infidelidad?
- El traspaso de los valores de E2 a E3

Capítulo 2 – Añicos

En este capítulo descubrimos la historia de Chris, un conductor de una aplicación semejante a Uber o Cabify, cuyo trabajo es el equivalente al de un taxista. Parece que algo le atormenta y por ello escucha audios sobre meditación y relajación y acude a unas reuniones junto con más personas afectadas por diversos problemas personales.

Chris suele estacionar en busca de clientes en las inmediaciones de una conocida empresa que gestiona una red social similar a lo que para nosotros es Twitter. Esta es Smithereens. Su intención es prestar servicio a alguien que trabaje en dicha empresa, lo que al final consigue con Jaden, un becario que trabaja en las instalaciones. De esta forma comienza su plan que no es otro que secuestrar a un empleado para obligarlo a contactar con el dueño de la empresa, Billy Bauer.

Una vez que lo consigue es visto por una policía y su compañero por lo que comienza una persecución que termina con el coche de nuestro protagonista desviándose campo a través. Llegados a este punto es cuando comienza a desvelarse el poder de su plan. Resulta que en el pasado Chris tuvo una novia que murió a causa de un accidente de tráfico, lo cual a su vez se debió porque Chris no pudo resistir la tentación de mirar sus notificaciones de Smithereens, red social a la que era totalmente adicto. El conductor con el que choca estaba borracho en el momento del accidente por lo que las culpas oficiales cayeron sobre él y nadie supo que la verdadera culpa fue la distracción de Chris.

Pero él sí se sabe culpable, aunque cree que parte de la culpa la tiene la aplicación y en concreto su creador. Es por ello que su intención es hablar con Billy Bauer y contarle su historia. Finalmente consigue ponerse en contacto con él y tras hablarle de lo ocurrido, y pedir que a una madre que conoció en las reuniones le den la contraseña de su hija muerta para poder entrar en

su perfil de persona, otra red social, decide suicidarse. Jaden, el chico secuestrado ha desarrollado un cierto nivel de empatía hacia Chris al saber de su pasado y de su situación actual por lo que intenta impedirlo. Esto hace que forcejeen y que finalmente se escuche un disparo. Aunque no se nos muestra el resultado de este último acto (Brooker y Hawes, 2019).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- La adicción a las redes sociales
- Creación de un perfil psicológico a través de los contenidos visitados o compartidos por una persona en las redes
- Intimidad: ¿El perfil de las redes sociales de una persona fallecida puede ser vista por sus familiares, pareja o amigos cercanos?

Capítulo 3 – Rachel, Jack and Ashley Too

En este capítulo se nos cuenta la historia de dos hermanas que se mudan a un nuevo vecindario. Ambas viven con su padre, que se dedica a investigar sobre las ratas y a exterminarlas. La más pequeña, Rachel, parece tener problemas para hacer nuevos amigos y la mayor, Jack, parece una chica más solitaria pero emocionalmente fuerte. Ambas perdieron a su madre y es algo que marcará sus vidas.

Por otro lado, se nos presenta la historia de Ashley O, una exitosa cantante interpretada por Miley Cyrus que en apariencia disfruta de sus canciones y una vida de éxito, pero realmente es una esclava de su tía debido a un contrato que firmó con ella. A su tía no le interesa en absoluto el interés creativo de Ashley, simplemente entiende su arte como un negocio del que quiere sacar el máximo beneficio posible. Para ello llega al punto de drogar a su sobrina y de manipularla para que no abandone la línea compositiva que las hace ricas.

El último punto clave de este episodio es que Ashley O presenta en una entrevista en televisión una muñeca de juguete que posee una inteligencia artificial basada en su propia personalidad. Muñeca que le regalan a Rachel, quien era muy fan de Ashley O, para su cumpleaños. Rachel acaba considerando a la muñeca como su mejor amiga, lo que disgusta enormemente a su hermana mayor que no puede entender como Rachel desarrolla sentimientos hacia lo que no es realmente una persona.

Con todo esto como base se da el giro en la trama. Ashley se enfrenta a su tía, la cual sabía de sus planes y la acaba drogando hasta la sobredosis. De modo que inventa una historia

para hacer creer al mundo que Ashley ha quedado en coma tras una intoxicación alérgica pero que puede seguir componiendo. De forma que su negocio puede seguir prosperando. Y como ya hemos dicho en otro momento lo importante es la marca no la persona que la trabaja, como en el caso Waldo.

Finalmente, la muñeca de Ashley es reconfigurada por las dos hermanas que descubren la verdadera conciencia oculta en la muñeca al deshabilitar un cortafuegos. Esta les dice que probablemente la historia que su tía cuenta sea mentira y que deben ir a salvarla. Lo consiguen y el capítulo termina cuando, tras enfrentar y arruinar a su tía, Ashley O puede cambiar libremente sus intereses creativos y se convierte en Ashley Fucking O. Cambiando por completo su estilo, lo que desde un principio quiso hacer (Brooker y Sewitsky, 2019).

Ideas que se pueden extraer de este capítulo
- La amistad u otro sentimiento hacia un autómeta
- La posibilidad de que un músico pueda seguir componiendo aun quedado paralizado
- El nombre Ashley O como marca o producto exclusivo

Reflexiones generales sobre las ideas extraídas de la serie

El avatar o telecuerpo

El ser humano ha generado un nuevo entorno gracias al desarrollo de las telecomunicaciones, lo que podemos atribuir a un logro de la humanidad. Sin embargo, el desarrollo de este tercer entorno no es directamente realizado por los usuarios que lo utilizan por lo que estos se introducen en él poco a poco, explorando el nuevo mundo. Tanto en el primer como en el segundo entorno el ser humano se define por una autoconciencia de su *ser* como por el hecho de que puede identificar este como objeto a través de su materialización en un cuerpo. Cuerpo natural en un inicio y cuerpo sobrenatural posteriormente. Así no es de extrañar que las personas necesitemos de un telecuerpo para poder navegar por las redes. Un teleobjeto que nos diferencie de lo que no somos nosotros. La idea del telecuerpo, ya trabajada con anterioridad podemos verla presente en este mundo virtual en un ejemplo quizá más claro si atendemos al concepto de avatar.

En este sentido podemos poner como el ejemplo más cercano a nuestro momento actual el caso de los avatares virtuales que podemos ver en los capítulos de *Añicos* y *Ahora mismo vuelvo*. En el primer caso hablamos de la teleempresa Smithereens, encargada de sustentar una red social con este mismo nombre. Para poder hacer uso de ella y acceder a los servicios que pueda ofrecer deberemos registrarnos con nuestros datos personales, de forma que estaremos generando un telecuerpo construido a base de información y cuyo símbolo será una foto que elijamos conscientemente para representarnos en la red. Este es, como ya he dicho el ejemplo más sencillo y cercano.

En el caso de *Ahora mismo vuelvo* sabemos que el androide que busca ser una copia de Ash se reconstruye a partir de la información obtenida de sus redes sociales y su comportamiento en las mismas. Es decir, el software que lo genere lo reconstruye en base a lo que hemos dicho que un telecuerpo es. Podemos considerar al resultado como un código informacional que servirá para copiar el avatar que el verdadero Ash desarrolló mediante su estancia en Telépolis. Y a partir de aquí contará con un limitado campo de acción en base a una simple y supuesta capacidad de libre albedrío. Lo que queda patente en el momento que Martha ordena a la copia de Ash que salte por un precipicio:

Martha: Solo eres unos reflejos de él. No tienes historia. Solo te limitas a hacer las cosas que él hacía sin pensar y eso no es suficiente

Copia de Ash: Vamos. Intento complacerte

Martha: Intenta saltar, tú hazlo

Copia de Ash: Vale. Si estás tan segura

Martha: Ash se abría asustado. Él no querría saltar. Él habría llorado. Él habría intentado...
(Brooker y Harris, 2013, 45')

Por otro lado, tenemos el avatar que nos presenta el capítulo *15 millones de méritos*. En este caso lo que vemos es que en la sociedad que se nos presentan todos visten en E2 de forma poco llamativa y se dedican a sus quehaceres cotidianos mientras que su cara al exterior es su avatar. En este episodio vemos la importancia que el avatar, en cuanto a representación personal en E3, está muy bien cuidado y las personas se gastan sus méritos en adquirir complementos o mejoras para ellos. Esto será una de las cosas que Bing Madsen critique cuando habla con Abi y esta le anima a que se gaste los méritos que le ha dejado su difunto hermano en sí mismo:

Abi: Gástatelos en ti.

Bing: ¿Y comprar qué, unas zapatillas nuevas para mi avatar?

[...]

Bing: Eso solo son cosas. Son, son cosas. Es confeti. Es... tú tienes algo real. ¿Qué mejor que gastarlo en eso?

Abi: Me has oído cantar en un lavabo. ¿Crees que eso es real?

Bing: Lo más real que me ha pasado este año.

(Brooker, Huq y Lyn, 2011, 21'-22')

En el caso de Bing el avatar no tiene importancia ya que el no deseó utilizarlo para relacionarse con el resto de personas. Bing cree que vive inserto en una realidad que no valora lo real y que se centra en mejorar la apariencia virtual. Esto podemos verlo a día de hoy en las diferencias en que unas personas y otras muestran en relación al cuidado que dedican de sus redes sociales y avatares virtuales. Así veremos que en los videojuegos los usuarios se preocupan en adornos u objetos que mejoran estéticamente a su personaje mientras que en las redes sociales invertimos tiempo, esfuerzo y a veces dinero por lograr que la representación virtual que los define, su avatar, esté cumpliendo la función que esperan de él.

Dando un pequeño giro hablaremos ahora de aquellos avatares que representan a una marca, una idea o un producto. Esto lo podemos ver en el episodio *El momento Waldo* cuando

el oso se convierte en un símbolo del descontento político. Realmente es un producto, un avatar creado por el cómico de un programa nocturno que es usado para realizar actuaciones humorísticas. Sin embargo, el hecho de que la gente se identifique con él o desarrolle cierta simpatía nos lleva a pensar que se pueden transmitir ideas sean o no políticas a través de marcas y productos que ejercen una respuesta emocional en las personas. Es decir, un producto puede ir acompañado de una serie de ideas o posturas que atraerá a un sector determinado de consumidores mientras que espantará a otros. Cosa que no ha de preocuparnos puesto que una marca puede cambiar rápidamente y adoptar la defensa de otras ideas. Un ejemplo de la importancia que tiene la versatilidad del avatar como producto la podemos encontrar en el momento en que la agencia estadounidense contacta con Jamie y Napier:

Agente: Waldo puede ser la figura política perfecta

Jaime: ¿Waldo el oso?

Agente: El oso que gusta a la gente, el hecho de que sea un oso es un plus

[...]

Agente: No tiene defectos personales porque no es real

(Brooker y Higgins, 2013, 33')

Para finalizar la idea del avatar creo que podemos recurrir a tres videojuegos que aparecen en diferentes episodios como son el caso de *Playtesting*, *Striking Vipers*, *USS Callister*. A todos ellos se accede mediante tecnología neuronal por lo que el grado de relación entre el telecuerpo del avatar y el cuerpo es sorprendente. De estos tres ejemplos creo que el menos desarrollado es el avatar del juego de lucha ya que simplemente consiste en que el jugador puede ponerse en el cuerpo de otra persona, pero no puede recrear el suyo propio. En cambio, en el videojuego que se imagina Cooper en *Playtesting* sí que vemos que él puede utilizar su propio cuerpo, en una experiencia totalmente inmersiva, para poder disfrutar mucho más de la simulación de terror que proporcionaría el videojuego. En último lugar, estaría el que bajo mi punto de vista tiene un desarrollo más potente ya que en este caso el usuario jugador es a la vez el creador del videojuego, lo que le da unos poderes semejantes a los que la humanidad ha asociado a dioses y seres mitológicos. Esto es, él puede aparecer y desaparecer a placer, puede elegir qué hacer con cada uno de los personajes o las reglas del juego, todo ello por no mencionar que para dar un toque de realismo a su mundo amenaza a aquellos que no cumplan con sus designios. Los mismos personajes definen su situación de la siguiente forma:

Dudani: Es una versión de desarrollo. Cerrada para tenerla controlada, y offline para que el código customizado que usa no pueda ser visto y destruido

Walton: Si...es un universo burbuja creado por ¡un dios hijo de puta!

Nanette: ¿Él... nos ha metido aquí?

(Brooker, Bridges y Haynes, 2017, 25')

Por todo ello podemos decir que el avatar o telecuerpo es una parte fundamental que los usuarios que deciden adentrarse en E3 han de tomarse en serio. Es cierto que nada les obliga a cuidarlo hasta el extremo como en casos de algunos personajes de *Caída en picado*, pero sí que es una carta de presentación (o de representación) para una persona física en E3.

La información que dejamos en la red

Hemos tratado, cuando hablamos de Telépolis y su economía, la importancia que la información tiene en el tercer entorno. Sobre todo, si hablamos de información en relación a los gustos o particularidades mercantiles de la persona o personas en concreto. Un estudio de mercado a partir de estos datos concede a las teleempresas un marco de actuación más eficiente puesto que el consumidor ha prestado información de gran valor para predecir el éxito o fracaso de un producto determinado. Pero en *Black Mirror* nos alejamos de esta idea económica y vamos a centrarnos por tanto en que ocurre cuando los datos que generamos o las huellas que dejamos al realizar según qué acciones en E3 puede volverse en nuestra contra o ser utilizada para fines diversos.

En primer lugar, podemos volver a citar el capítulo *Ahora mismo vuelvo* solo para recordar que el avatar de Ash se generó gracias al consentimiento que su novia dio al software para acceder a toda la información virtual de dicho personaje. Imaginemos que quieren reconstruir nuestro avatar virtual, para ello podrían ver que hemos comprado u ojeado en Amazon o AliExpress, o a qué videojuegos online hemos estado dedicando tiempo, o a qué serie, película u otro tipo de contenido multimedia hemos accedido últimamente. Y esto es lo que hacen para enfrentar la amenaza que Chris supone para la seguridad de Jaden en *Añicos*. Una de las trabajadoras de la empresa dice poder genera un perfil psicológico de Chris con base en la actividad que ha desarrollado en la red social desde que se registrara, además de poder acceder a lo que le gusta o lo que no y las opiniones que ha dado al respecto de diversos asuntos:

Policia: Hemos identificado al sospechoso

Penélope: Christopher Michael Gillhayne, antiguo profesor de instituto, treinta y tres años, tiene un perfil en Smithereens...

(Brooker y Hawes, 2019, 36’).

Por otro lado, tenemos el cómo el uso de la información o de la actividad de las personas en E3 puede ser “hackeada” o utilizada con fines bastante más problemáticos. En referencia a esto podemos hablar de los episodios *Cállate y baila* y *Odio Nacional*. El primero de ellos es el ejemplo más claro. Sobre todo, nos centraremos en la historia que concierne a su protagonista principal, Kenny. Recordemos que el chico fue chantajeado y obligado a llevar a cabo todos los hechos por los que posteriormente sería juzgado debido a que los chantajistas habían “hackeado” su ordenador y consiguieron grabarle mientras se masturbaba usando para ello pornografía infantil. Es un ejemplo algo peliagudo por la naturaleza del video que Kenny estaba viendo, pero lo que nos interesa es que fuera ese u otro vídeo el chico fue capturado por su propio dispositivo en un momento íntimo. Este contenido sumado a la problemática de que estaba consumiendo un contenido de dudosa moralidad le llevan a la situación en la que vemos que termina.

En el caso de *Odio Nacional* el hacker no ataca concretamente los dispositivos de personas cualesquiera, sino que se centra en un objetivo mayor y más ambicioso. El hacker crea un juego en las redes sociales para atraer la atención de todas aquellas personas a las que le resulta muy fácil desear la muerte o llevar a cabo una serie de comentarios desafortunados en el ámbito de las redes sociales. Como un ejemplo de que a veces no se reconoce el tercer entorno como real podemos atender a la conversación que las investigadoras mantienen con la maestra de un colegio que utilizó el hashtag con la primera víctima:

Blue: Le deseó la muerte

Liza: No, no, no, no. No lo hice

Blue: Aquí (le enseña lo que escribió posiblemente en twitter), muerte a Jo Powers

Liza: Sí, pero no es más que un juego con un hashtag. Como muérete. Insertas el nombre de alguien que ha sido un capullo. No es verdad, es solo una broma

(Brooker y Hawes, 2016, 21’).

Dejando a un lado los intereses del terrorista y lo que finalmente acaba consiguiendo creo que sería interesante centrarnos en la capacidad de acoso que las redes sociales dan a una

o miles de personas. Este es un tema que está muy al día en relación a la vida en los colegios ya que se han implementado las medidas contra el ciberacoso en edades escolares. Pero esto no queda en el mundo de los niños. Al igual que acoso tiene su cabida en E2 lo tendrá en E3. Lo que Liza está entendiendo como una broma de mal gusto es en realidad parte de una campaña de acoso emprendida hacia una periodista por el simple hecho de expresar su sincera opinión en referencia al mediático caso de una chica con discapacidad. No se trata de defender sus actos sino su libertad de pensamiento y prensa.

Memoria, recuerdo e intimidad

Acabamos de ver como la información que se puede obtener de nuestra actividad en E3 puede tener diversos usos. En relación a este tema podemos hablar de la información que almacenamos en la red, pero en base a la memoria y los recuerdos y como el acceso a determinados archivos sin un permiso expreso de la parte implicada constituye una violación de la intimidad de cualquier persona. Para ver esto más concretamente podemos acudir a tres capítulos en concreto que son *Arkangel*, *Cocodrilo* y *Toda tu historia*. En ellos vamos a ver como la privacidad tiene un papel protagonista.

Quisiera para ello empezar con la situación que presenta un dilema menor para luego aumentar la intensidad hasta llegar al caso que me parece inconcebible. Así que el caso de *Cocodrilo* será el primero. Si bien en este capítulo podemos observar como una chica se adentra en los recuerdos de otras personas para su investigación en relación a un accidente en la calle, vemos que esto no preocupa demasiado a las personas que han de hacerlo. Todos preguntan si realmente es necesario, sobre todo aquellos que tienen algún comportamiento que ocultar, como en el caso del dentista. En este caso la invasión del recuerdo y por tanto de la intimidad es prácticamente banal puesto que los personajes que se someten a ella lo hacen por poco tiempo y no tienen nada que ocultar. El caso de Mia Nolan es una excepción en toda regla. Y es que es normal que no quieras que vean el tipo de recuerdo que ella tenía con respecto a la habitación de hotel, pero tampoco espera una aseguradora que se vaya a entrevistar con una asesina. Volviendo a lo que nos ocupa, creo que podemos considerar este dispositivo como una forma práctica de recordar lo ocurrido en situaciones dudosas como el caso del accidente. Pero de ningún modo creo que pueda ser consentido que una persona deba someterse sí o sí a dicho procedimiento.

En segundo lugar, tenemos el “grano” de *Toda tu historia*. Según vemos en el episodio, este dispositivo permite generar recuerdos audiovisuales de los momentos vividos gracias a este implante que se conecta con ambos sentidos oído y vista. Como ya hemos visto con anterioridad es común que en el tercer entorno el ser humano se relacione de forma bisensorial, exceptuando las fantasías que la serie propone en relación a la realidad simulada. En este capítulo vemos un dispositivo que es de uso cotidiano por lo que el peligro que conlleva su uso para mí aumenta con respecto al caso anterior. En este paradigma, la ambigüedad es más difusa puesto que el “grano” puede tener muy diversos usos. Dependerá entonces de las personas el uso final que se le dé. Por ejemplo, la actitud de Liam es indistinta al uso del “grano” solo que este dispositivo le permite ir más allá en su investigación sobre la supuesta infidelidad de su pareja. La tecnología le ofrece la respuesta que busca, pero a cambio de presionar a la chica hasta el punto de tomar una postura amenazante para que ella le muestre en pantalla lo que él quería ver. Esto es una violación de la intimidad en toda regla que se comete a propósito y que por lo tanto nos lleva a pensar que un dispositivo de estas características puede mejorar nuestra vida en ciertas situaciones pero que conllevan un peligro y una responsabilidad constante. Recordemos a la chica que aparece en este episodio y cuenta como a ella le robaron el “grano” con toda su información personal en íntima en él.

Por último, llegamos al capítulo que bajo mi punto de vista nos lleva al conflicto mayor. Y es que una cosa es compartir unos recuerdos y otra muy diferente es que una persona tenga un dispositivo con el que puede configurar lo que ves u oyes, tus constantes vitales o estados alterados, tu ubicación en tiempo real, o tus sentimientos. La idea de que los padres puedan monitorizar a sus hijos no es del todo mala, pero según lo que vemos en el capítulo existe un problema y es que su instalación en la pequeña Sara es irreversible por lo que ya lo llevará toda la vida. Yo creo que lo que ocurre en la serie, salvando algunos detalles, es lo que ocurriría en un escenario real. Y es que cualquier persona se cansaría de ser vigilado constantemente por sus padres. Y es que llega un punto en la vida de una persona en que comienza a desarrollar, entre otras cosas en base a recuerdo, una identidad. Pues bien, esta no podrá desarrollarse de forma satisfactoria si hay un control parental que ayuda a los progenitores a seguir la pista a sus hijos y a fin de cuentas manipularlos, pues son los padres quienes tienen el control sobre el menor y posteriormente sobre el adulto.

Conciencias virtuales y la superación de la muerte

Ya que hemos hablado de la identidad, podemos continuar el discurso en relación a las conciencias virtuales que hemos visto desarrollarse a lo largo de distintos capítulos de la serie. Y es que a lo largo de la misma podemos ver diferentes situaciones en las que los personajes acaban generando una copia virtual de sí mismo pero que es consciente de su propia existencia, por lo que no se reconocen como copias o farsas de un *ser* distinto al suyo propio.

El primer capítulo al que haremos referencia es *Blanca Navidad* puesto que en él juegan un papel fundamental. En este episodio se nos cuenta el proceso por el cual una copia de la identidad de una persona es sometida a habitar en una “galleta” desde la cual lo único que puede hacer es trabajar como esclava de su otra yo, la que resultaría ser la verdadera en tanto que existe en E2 y no en E3. Durante esta historia, el chico que la escucha no puede creer que esté permitido llevar a cabo eso ya que como el mismo dice:

Joe: Eso es esclavitud

Matt: Muy melodramático ¿no?

Joe: Pero ella creía ser real

Matt: Pero no lo era

Joe: Es una barbaridad

(Brooker y Tibbetts, 2014, 41’)

Esto no termina aquí porque sabemos que a Joe le extrajeron una galleta y generaron un entorno virtual para que Matt pudiese fingir todo y sacarle la confesión de forma pacífica y libre. Por lo que en este caso podemos plantearnos la siguiente idea. No es posible torturar o engañar a un preso para que confiese, pero sí que es lícito hacérselo a una copia de él y luego presentar los resultados como válidos:

Inspectora de Policía: Señor Potter. Enhorabuena por su confesión. La galleta que le extrajimos de la cabeza nos dio toda la historia. Puede guardar silencio si es lo que desea, no habrá diferencia. Usted ya ha hablado

(Brooker y Tibbetts, 2014, 1h 07’).

Similar a este es el caso de *USS Callister*, con la diferencia de que en otro episodio los intereses de Daly no buscan ni una cookie que se encargue de su hogar ni hacer a una cookie confesar lo que ha hecho siendo real. Sino que en este caso actúa por pura indignación para

construir una realidad simulada y alternativa en que él es siempre exitoso y triunfador. Los personajes podría haberlos generados a partir de modelos preconfigurados del juego original. Sin embargo, su objetivo no era tanto jugar como vivir una doble vida en la que esta parte virtual satisficiera las necesidades que su ego no puede cubrir en el segundo entorno.

Aumentando el nivel de posibilidades pensemos ahora en un tipo de conciencia virtual que no se genera para un uso secundario. Y con esto me refiero a que son creaciones para enfrentar situaciones básicas del ambiente cotidiano. Sin embargo, en los capítulos de *Black Museum* y *San Junípero* las conciencias tienen una importancia superior. Y es que son utilizadas para preservar la identidad de las personas.

En el caso de *Black Museum* tenemos la historia de Carrie y el monito. La transferencia de la conciencia de esta a la cabeza de su pareja no es más que un intento por devolverle la posibilidad de volver a experimentar el amor de su hijo, además de escapar de la prisión de su propio cuerpo físico. Comienza aquí el problema que vemos mencionado en el propio capítulo. Si el cuerpo de Carrie ha muerto y ella se transformado en una conciencia virtual ¿es de algún modo objeto de derecho? Es decir, Carrie como persona sigue poseyendo los mismos derechos o al considerarse una conciencia virtual se puede tratar como cualquier otro dispositivo electrónico o como la cookie de Greta. Parece ser que sí se puede, no me refiero ahora a lo legal sino a lo fáctico, puesto que en un determinado momento Jack decide apagarla cuando no puede soportarla más. Y si por si esto no fuera poco Jack conoce a otra mujer por lo que Carrie no es más que un estorbo en su cabeza. De ahí la decisión de traspasarla al monito, lo que a su vez será la causa de que quede abandonada para siempre tanto por su ex pareja como por su hijo Parker.

En la historia de *San Junípero* es donde más fácil es advertir que las conciencias virtuales pueden ser una forma de lograr la inmortalidad. Esto es una idea que debemos de tratar con mucha cautela. En primer lugar, tanto el personaje de Kelly como el de Yorkie son bastante mayores y saben que tarde o temprano les llegará la hora de morir. Kelly tan solo quiere vivir buenos momentos hasta que le llegue su muerte natural, intención que en parte se fundamentaba en un pacto que había realizado con su difunto marido. En una situación diferente se encuentra Yorkie, quien ha vivido una vida miserable postrada en una cama en coma hasta que el programa de *San Junípero* le permitió volver a revivir su juventud arrebatada. Es por esto que para Yorkie no es suficiente y quiere llevar a cabo una propuesta del programa por el cual los futuros difuntos no tienen por qué desaparecer. Me explico, el programa presenta la posibilidad

de que una copia de tu conciencia sea extraída al morir y se cargue en la simulación de San Junípero para siempre. La idea es tentadora puesto que presenta la posibilidad con la que miles de generaciones de humanos han soñado, la posibilidad de burlar la muerte.

Pero esto tiene un problema conceptual y es que el edén bíblico que parece ser San Junípero pertenece a un lugar del tercer entorno, es decir, podríamos decir que es el edén de Telépolis, un cementerio interactivo y lleno de vida al que los difuntos acuden para no morir del todo. Como ya hemos dicho en la explicación del tercer entorno, este se sustenta sobre pilares y elementos presentes tanto en el segundo entorno, como los satélites, y en el primer entorno, como el aire. De forma que el anhelo del ser humano por ser eterno podría tener su fin si la tecnología que sustenta este mundo virtual pierde su fuente de energía o si los datos que almacena para hacer posible su funcionamiento desaparecen. De modo que la eterna salvación, no ya ofrecida por los dioses, sino fabricada por el hombre y para este sigue siendo una necesidad vital que ni la ficción tecnológica puede cubrir. Y como anunciaba el replicante Roy Batty: *“Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia”* (Deeley y Scott, 1982, 1h 46’).

CONCLUSIONES

Llegados a este punto creo que la forma más interesante de abordar las conclusiones es realizar una recopilación de los cimientos de este escrito para acabar reflexionando sobre las ideas que hemos alcanzado a través de la mediación artística y literaria de *Black Mirror*.

El primer asunto que hemos tenido que atender para sentar las bases de este trabajo ha sido la autodefinición de ser humano y su relación con el medio que le es exterior. Llegando así a pensar a este como un animal que, “cansado” de adaptarse a la *natura*, decide rebelarse cuando comprende que existe un camino, técnico, que le permite imponerse ante ciertas circunstancias que anteriormente no dependían de él. Hemos dicho que esto es logrado gracias al desarrollo de su capacidad técnica, es decir, de la capacidad para analizar el entorno, generar un plan de acción enfocado a conseguir sus objetivos, estén estos enfocados a cubrir necesidades básicas o superfluas, además de invertir en este proyecto el menor esfuerzo posible. Todo ello con el extra de que el desarrollo de su potencial técnico crece exponencialmente.

No contenta con mejorar sus posibilidades de sobrevivir en la naturaleza, la especie humana ha modificado el medio hasta verse en la necesidad de generar productos culturales, económicos, sociales, religiosos, etc. que han sido enfocados a la nueva necesidad a que su desarrollo la ha condenado, la de crearse un proyecto que dé sentido a su existencia y encamine sus acciones más allá del puro estar, es decir, hacia la consecución del bienestar. Así, a la vez que se ha desarrollado la técnica lo ha hecho lo superfluo de la existencia humana llegando al punto de que la naturaleza ya no vale para asentar valores fundamentales ni leyes que respetar, más que las que las ciencias naturales nos proporcionen. A la vez que la humanidad ha desarrollado su tecnología también ha desarrollado una literatura que, siguiendo la idea del “centauro ontológico” de Ortega, me lleva a proponer una forma de entender al ser también de forma dual. Mientras que Ortega habla de una dualidad entre naturaleza y técnica yo prefiero pensar en una dualidad entre ciencia (natural) y literatura (lo que el *ser* decide ser). La parte científica es la que nos permite analizar el medio y enfrentarnos a él a partir de verdades que el propio medio nos ofrece a través de la observación y la experimentación. Por otro lado, la parte literaria está directamente entroncada con las artes, todas aquellas que alimentan el alma de nuestro *ser*. Pues serán las artes las que se encarguen de otorgar un verdadero sentido a nuestra vida a través de la dramatización de la realidad física la cual sin éstas se reduciría a pura y fría ciencia.

Una vez que hemos analizado la relación entre el hombre y la técnica nos hemos centrado en las posibilidades que las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han generado. Para lo cual hemos recurrido a las enseñanzas del profesor Echeverría y su tesis sobre los tres entornos de la realidad y la concepción de este último como una polis interconectada. De un primer entorno natural hemos pasado a un segundo entorno urbano en que convivían, pero no por ello en armonía, lo natural y lo artificial. El primer entorno podemos relacionarlo más con el simple estar, es necesario para nuestra existencia y hemos de cumplir con unos requisitos biológicos mínimos si queremos existir. Lo cual será a su vez requisito mínimo para *ser* humano, y esto en ningún caso ha de ser ensombrecido por todo el aparato tecnológico que rodea nuestra existencia actual. En cambio, en el segundo entorno el ser humano se presenta dispuesto no a luchar por su existencia, esta ya está asegurada, sino a buscar plenitud existencial, es decir, a estar de buena manera: el “bienestar”. Y si la realidad natural no le es favorable a ello se encargará de generar toda la literatura necesaria (en forma de cualquier arte) para que esto cambie de inmediato.

¿Qué es entonces el tercer entorno? Parece que E3 ha sido el fruto de la implementación de los anteriores, sobre todo de E2 y los aspectos relacionados con la comunicación audiovisual. Por lo tanto, no se trata de un nuevo entorno que el ser humano vaya a habitar. Más bien el nuevo entorno responde a una de las necesidades más antiguas de nuestro *ser*, la de comunicarse. Es el producto de la potenciación de una de las habilidades primigenias del ser humano. Aquella que le permitió compartir información básica para luchar contra el medio pero que también le otorgó la capacidad de compartir las reflexiones que desarrollaba tras el proceso de ensimismamiento que según Ortega el hombre consiguió dominar tiempo atrás. Todo lo que posee relativa importancia para nosotros irá pasando, si no lo ha hecho ya, por un proceso de virtualización que le permita ser objeto de la interacción humana en el nuevo entorno. Tras esta idea es donde se esconde la necesidad de mirar el tercer entorno a través de la metáfora de la ciber ciudad. Simplificando con ello el esfuerzo que el humano, con capacidad de acceso a dicho medio, tiene que llevar a cabo para conseguir entender cómo funcionan las TICs.

Telépolis es definida sobre la base de las ciudades que podemos encontrar en E2 y por tanto podemos hablar de todos los fenómenos humanos que ofrece. En este trabajo nos hemos centrado en dos que he considerado fundamentales, lo económico y lo político. Y es que Telépolis no es un nuevo espacio creado a partir de la nada. E3 fue mediante la implementación tecnológica de las ideas del hombre. Es decir, en el tercer entorno encontramos un nuevo escenario, pero cuyos cimientos metafísicos, al igual que los físicos, descansan en E2 y en

última instancia en E1. Con ello quiero decir el sistema económico y político también proviene directamente de estos entornos y es por ello que hablamos de capitalismo, en cuanto a lo económico y de *neofeudalismo* en cuanto a lo político.

Se desprende de lo teorizado en estos apartados que los telepolitas no pueden pulular por Telépolis como si no tuvieran nada que ver con ella. El acceso a esta red que permite interconectar cosas humanas no es solo un sitio al que se accede para llevar a cabo acciones diversas, sino que se trata de un medio mucho más complejo en el cual los usuarios harán bien en preocuparse por la naturaleza de lo que allí hacen. El telepolita, como el ciudadano de E2, debe preocuparse de sus acciones y las repercusiones de la mismas, no tan sólo en E3, sino en los otros dos entornos también. Por ejemplo, hemos hablado de la publicidad. El problema de la publicidad es uno de los que considero más importantes en nuestra época. Concretamente el conflicto reside en que el marketing no está enfocado en atender a las necesidades de ofertar productos de las empresas o teleempresas, sino que su poder es mucho mayor y su presencia es absoluta, casi divina. En cada aplicación, en cada compra o revisión de un producto, en cada vídeo sin importar su contenido... la publicidad siempre está lista para entrar en nuestro día a día y generar necesidades vacías. Y digo vacías porque no son necesidades que uno mismo crea en su forma de enfrentarse a la vida, sino que le vienen impuestas, aprovechando el medio cultural, como un bombardeo constante.

De aquí la importancia de que el consumidor se deje de sentir como inferior ante las empresas y decida responsabilizarse de su propio poder, pues en última instancia la decisión de adquirir o no una determinada mercancía o servicio está en sus manos. Encaminándonos de ese modo hacia la humanización y democratización del entorno y permitiendo que el desarrollo del *neofeudalismo* no se vea favorecido por una masa desunida de siervos, sino que los señores del aire, que en ningún caso van a desaparecer, se vean en la obligación de tener en cuenta a telepolitas implicados y bien educados (en todo lo relacionado con esta nueva realidad) que no permitirán que se les trate como a estúpidos y que por tanto van a pagar por un producto determinado un precio justo.

La materialización de estas y otras ideas ha sido posible gracias al apoyo de este texto en la serie de televisión *Black Mirror* y los propicios escenarios que nos presenta. De esta forma hemos podido concretar la importancia del telecuerpo y nuestra representación en el tercer entorno. Lo que tiene que ver con la implementación de nuestra identidad hacia el nuevo medio. Pero hemos de poner cuidado puesto que nuestra identidad es lo que nos define como sujetos y

esto pasa completamente a E3 (si descartamos rasgos que escapen a la percepción bisensorial). De forma que lo que somos, lo que pensamos, nuestros recuerdos, nuestra intimidad, etc. todo lo que nos define nos acompaña en nuestra travesía por el ciberespacio. Tenemos que cuidar o defender aquello que puede ser objeto de robo, chantaje, o cualquier forma de maldad hacia nosotros. Pues el tercer entorno tiene barrios más seguros y barrios más oscuros. Hay maleantes de todo tipo y color esperando el despiste de los ingenuos internautas que confían sus datos, el bien más preciado en dicho lugar, a cualquier plataforma o desconocido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armstrong, J. y Brooker, C. (Guionistas), Welsh, B. (Director). (2011). Toda tu historia [Capítulo de serie de televisión]. En Pike, E. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Bathurst, O. (Director). (2011). El himno nacional [Capítulo de serie de televisión]. En Pike, E. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Foster, J. (Directora). (2017). Arkangel [Capítulo de serie de televisión]. En Pitt, N. (Productor), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Harris, O. (Director). (2013). Ahora mismo vuelvo [Capítulo de serie de televisión]. En Brooker, C., Jones, A., Pike, E. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Harris, O. (Director). (2016). San Junípero [Capítulo de serie de televisión]. En Bebbster, R., Borg, L. y Hogan, I. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Harris, O. (Director). (2019). Striking Vipers [Capítulo de serie de televisión]. En Jones, A. y Brooker, C. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Hawes, J. (Director). (2016). Odio Nacional [Capítulo de serie de televisión]. En Hogan, I., McCarthy, M. y Wohlenberg, S. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Hawes, J. (Director). (2019). Añicos [Capítulo de serie de televisión]. En Jones, A. y Brooker, C. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Higgins, B. (Director). (2013). El momento Waldo [Capítulo de serie de televisión]. En Brooker, C., Jones, A., Pike, E. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Hillcoat, J. (Director). (2017). Cocodrilo [Capítulo de serie de televisión]. En Wohlenberg, S. (Productora), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), McCarthy, C. (Director). (2017). Black Museum [Capítulo de serie de televisión]. En Hogan, I. (Productor), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.

- Brooker, C. (Guionista), Sewitsky, A. (Director). (2019). Rachel, Jack and Ashley Too [Capítulo de serie de televisión]. En Pitt, N. (Productor), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Slade, D. (Director). (2017). Cabeza de metal [Capítulo de serie de televisión]. En Sutton, L. (Productora), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Tibbetts, C. (Director). (2013). Oso blanco [Capítulo de serie de televisión]. En Brooker, C., Jones, A., Pike, E. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Tibbetts, C. (Director). (2014). Blanca Navidad [Capítulo de serie de televisión]. En Brooker, C., Jones, A., Nettleship, K. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Trachtenberg, D. (Director). (2016). Playtesting [Capítulo de serie de televisión]. En Borg, L., Crowther, J. y Hogan, I. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Van Patten, T. (Director). (2017). Hang the DJ [Capítulo de serie de televisión]. En Pitt, N., (Productor), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. (Guionista), Verbruggen, J. (Director). (2016). La ciencia de matar [Capítulo de serie de televisión]. En Crowther, J., Dyke, L. y Hogan, I. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. y Bridges, W. (Guionistas), Haynes, T. (Director). (2017). USS Callister [Capítulo de serie de televisión]. En Sutton, L. (Productora), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. y Bridges, W. (Guionistas), Watkins, J. (Director). (2016). Cállate y baila [Capítulo de serie de televisión]. En Dyke, L. (Productora), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C. y Huq, K. (Guionistas), Lyn, E. (Director). (2011). 15 millones de méritos [Capítulo de serie de televisión]. En Pike, E. y Reisz, B. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.
- Brooker, C., Jones, R. y Schur, M. (Guionistas), Wright, J. (Director). (2016). Caída en picado [Capítulo de serie de televisión]. En Borg, L., Brooker, C., Hogan, I., Jones, A. y Philips, A. (Productores), *Black Mirror*. Los Gatos: Netflix.

- Deeley, M. (Productor), & Scott, R. (Dirección). (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos.
- Díaz Gasendi, V. (2014). Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura*, 11(3), 583-606.
- Echeverría, J. (1994). *Telépolis*. Barcelona: Ediciones Destino
- Echeverría, J. (2004). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Ediciones Destino.
- Marín-Casanova, J. A. (2009). *Contra Natura*. Sevilla: Paso-Parga.
- Ortega y Gasset, J. (2014). *Ensimismamiento y alteración. Mediación de la técnica y otros ensayos*. Madrid: Alianza editorial.