



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
CHIMBORAZO

Revista de Ciencias Sociales y Humanidades

**CHAKIÑAN**

ISSN 2550 - 6722

*Número 22 / ABRIL, 2024 (209-220)*

**BLACK MIRROR Y LA SUPERACIÓN DE LA  
APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN LA  
COTIDIANEIDAD**

*BLACK MIRROR AND OVERCOMING THE APPLICATION  
OF TECHNOLOGY IN EVERYDAY LIFE*

**DOI:**

<https://doi.org/10.37135/chk.002.22.14>

**Artículo de Revisión**

Recibido: (27/07/2023)

Aceptado: (23/10/2023)

---

**Nuria Lon Roca**



*Universidad de Zaragoza, Facultad de Filosofía y  
Letras, Departamento de Historia, Zaragoza, España  
[nurialonroca@gmail.com](mailto:nurialonroca@gmail.com)*



# BLACK MIRROR Y LA SUPERACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN LA COTIDIANEIDAD

## BLACK MIRROR AND OVERCOMING THE APPLICATION OF TECHNOLOGY IN EVERYDAY LIFE

---

### RESUMEN

El presente artículo aborda problemáticas vinculadas con la contemporaneidad a partir del estudio de caso de la miniserie británica *Black Mirror* (Espejo Negro). Se busca responder a si muestra un escenario utópico, y por tanto supone una superación de la realidad, o si, por el contrario, resulta una representación de la sociedad actual. Para ello se reflexiona sobre el impacto y repercusión de las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) en la actualidad a nivel individual y colectivo. La metodología aplicada responde a un análisis de la serie donde se pueden examinar los cambios que el ser humano experimenta en consonancia con las nuevas realidades, tanto sociales como culturales, desarrolladas en su entorno. Partiendo de la hipótesis de que la serie describe situaciones reales enfatizadas por medio del empleo de las tecnologías, el principal resultado del estudio es que *Black Mirror* a través de diferentes recursos pone en valor una actualidad conocida, porque forma parte de nuestro presente; pudiéndonos identificar con algunas de las situaciones, todavía utópicas.

**PALABRAS CLAVE:** Cine, digital, *Black Mirror*, tecnología, actualidad

### ABSTRACT

*This article addresses issues related to contemporaneity based on the case study of the British TV series Black Mirror. It seeks to answer whether it shows a utopian scenario that represents a surpassing of reality or reflects the current society. For this, we reflect on the impact and repercussion of present Relationship, Information and Communication Technologies (ICTs) at the individual and collective level. The methodology applied responds to an analysis of the series where it is possible to examine the changes that human beings experience under the new social and cultural realities developed in their environment. Based on the hypothesis that the series describes real situations emphasized through the use of technologies, the main result of the study is that Black Mirror, through different resources, puts into value a familiar present because it is part of our present, being able to identify us with some of the still utopian situations.*

**KEYWORDS:** Cinema, digital, *Black Mirror*, technology, current events

## INTRODUCCIÓN

Hoy día es probable que estemos asistiendo al cambio más importante en relación con el lenguaje cinematográfico. La irrupción de la televisión<sup>1</sup> en los hogares cambió la forma en la cual el espectador consumía los productos audiovisuales, ya que, con dicha incorporación a la cotidianidad, se permitía la introducción de nuevos formatos no concebidos para la sala tradicional de cine como, por ejemplo, magazines, concursos o *talk-shows*.

A lo largo del artículo se buscará superar la falsa diatriba entre el cine y lo digital para considerar la defensa de una alteridad ejemplificada en obras admirables que son la consecuencia de dicha condición.

En el presente estudio se hablará del cine como medio, como objeto tecnológico y artístico, inscrito en un entramado de relaciones biológicas, sociales, económicas, históricas e industriales, tratándolo en su doble vertiente teórica y práctica. Gubern resume el triunfo definitivo del cine señalando su capacidad para “narrar mostrando” (1995, p. 167). Como resulta evidente, las nuevas tecnologías no solamente ofrecen un universo de posibilidades dentro de nuestra cotidianidad, sino que aplicadas al cine favorecen nuevas opciones en todas las fases de la creación audiovisual; es decir, desde la definición de cine como lenguaje, discurso y arte propio hasta la figura concreta del realizador. Este universo digital, “se ha ido contextualizando bajo distintas etiquetas que, de manera genérica y desde perspectivas prominentemente historicistas, suelen asimilarse al concepto de postmodernidad” (Díaz & Gómez, 2017, p. 251).

La propuesta del artículo es revisar las cuestiones evolutivas del cine y el ordenador en sintonía con las innovaciones tecnológicas. Ello se llevará a cabo delimitando los lenguajes que surgen como consecuencia de la confluencia entre ambos conceptos, a partir de una metodología que combina autores de referencia para la historia del

cine, la sociología y la historia. En este sentido interesa particularmente la producción de *Black Mirror* (Espejo Negro) donde el formato digital ha generado un lenguaje propio que no se puede rastrear en la filmografía precedente. Esto supone un tipo de cine que emplea las tecnologías y las plataformas digitales de la actualidad como elementos propios de un proceso creativo contemporáneo y novedoso. Todo ello se busca relacionar con un cambio en la realidad de la sociedad actual, poniendo en valor la funcionalidad y relevancia directa del cine con las nuevas tecnologías.

La intención de los diferentes epígrafes es definir los posibles lenguajes que surgen de la confluencia del cine con la máquina de proceso digital, a partir de una metodología que pone en valor autores, teóricos y directores de referencia para la historia del cine y las artes mediáticas.

## METODOLOGÍA

A lo largo del estudio se ha seguido la referencia teórica de Marshall McLuhan, uno de los más importantes teóricos de la comunicación del pasado siglo. Entre sus planteamientos destacan los estudios sobre la comunicación digital y el desarrollo de la sociedad de la información. La idea que ha servido de eje articulador es la relación que la serie *Black Mirror* mantiene con la idea de McLuhan “el contenido de todo medio es otro medio” (1996, p. 30).

En concordancia con lo expuesto anteriormente, resulta necesario tomar otros axiomas clásicos de McLuhan entre los que destaca el hecho de que los medios de comunicación ayudan a una transmisión de la información variada y actualizada. De esta manera, la constante actualización de la información en los medios de comunicación y digitales hace que los datos revolucionen la experiencia sensorial humana conduciendo a una sobreabundancia e, incluso, un colapso mental de la mente de la persona, la cual se encuentra bombardeada constantemente.

La revisión y análisis efectuados estuvieron compuestos por los siguientes pasos:

- Paso 1: análisis de capítulos que conforman la serie.

Se analizaron los capítulos: *The National Anthem* (2011), *15 Million Merits* (2011), *White Christmas* (2014), *Nosedive* (2016), *USS Callister* (2017) y *Joan Is Qwful* (2023). La elección se debe a que los episodios seleccionados muestran tanto una tecnología que todavía no ha sido adoptada en la cotidianidad de manera generalizada, como una realidad existente en la actualidad, conformando un muestreo no probabilístico.

- Paso 2: valoración de los datos extraídos.

Se recurrió al análisis de contenido, ya que es una técnica que posibilita de manera objetiva y verificable estudiar el mensaje y el contenido de manera coherente en relación con el impacto de la tecnología en el cine y en la cotidianidad presente.

Con el fin de comprender el impacto de la tecnología en la representación audiovisual, fue necesario llevar a cabo una aproximación a la evolución que se ha vivido en el medio audiovisual a través de la consulta directa de la filmografía seleccionada y las obras bibliográficas de referencia<sup>2</sup>. La evolución del cine y su análisis como elemento que conforma un panorama cultural concreto ha sido una constante a lo largo de la historia.

Entre las obras bibliográficas que marcan la trayectoria del trabajo destaca el estudio de Quintana (2011): *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*, quien lleva a cabo una reformulación de la imagen en un contexto de digitalización incuestionable, a través de una síntesis de la situación actual del cine. Lo mismo sucede en el caso de La Ferla (2006): *Cine (y) digital*. Sin duda es una de las obras cumbre del cine digital, puesto que propone las reflexiones, actualizadas hasta la fecha de publicación, referentes al cine digital, además de realizar un inventario filmográfico completo que representa la evolución de la historia del audiovisual en su época contemporánea.

Para poder comprender los cambios efectuados en la historia del cine es necesario enmarcar estos procesos dentro de la sociedad digital. Con el fin de conocer las características de esta sociedad todas las obras de Castells –*La era de la información y El poder de la identidad* (1996); *La era de la información. Economía, sociedad y cultura* (2000); *La galaxia internet*, así como *Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad* (2001) y *La sociedad red* (2006)– han sido necesarias para dicha aproximación.

Castells considera que la era de la información supone un cambio en el paradigma social evidenciado en el papel desempeñado por parte de las nuevas tecnologías en nuestra cultura. El autor plantea unos estudios analíticos y empíricos en los que se presenta el surgimiento de una nueva estructura social fruto de un nuevo modo de desarrollo cultural.

Con un enfoque sociológico y estético, Lipovetsky y Serroy (2009) en su: *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, reflexionan sobre el momento en el cual el cine dio paso a una multiplicación de las pantallas y hábitos. Los autores consideran que la tecnología ha permitido una democratización del cine y sus expresiones a través de nuevos modelos y formas de ver.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El mundo contemporáneo ha derivado en una vida digital formada por una serie de aparatos y dispositivos interconectados y por una “biosfera digital en la que habitamos y actuamos diariamente” (Tutivén et al., 2017, p. 82). Como consecuencia directa del empuje actual de la digitalización y la inscripción de la técnica en el cuerpo y la subjetividad de las personas, “las fantasías de implantación, descarga y registro de recuerdos han dado paso a una fantasía de control total sobre la memoria, mediante su amplificación y potenciación” (Trujillo, 2007, p. 6) tal y como se refleja en *Black Mirror*.

La serie centra su narrativa argumental en los efectos negativos de los medios de comunicación y el uso de las diversas tecnologías en la audiencia y sociedad actual: aislamiento, la deshumanización del individuo, problemas de autoestima... De esta manera, *Black Mirror* hace alusión al impacto que estos medios de comunicación masiva “pueden tener en la sociedad, concordando con el concepto de una aldea global sin límites temporales o espaciales, en la que los individuos poseen la capacidad de experimentar múltiples sucesos al mismo tiempo (...) estando presentes de manera simultánea” (Echauri, 2016, p. 899).

La sociedad representada en *Black Mirror* “confiere tanta importancia a la información difundida a través de las plataformas virtuales como la que se atribuye a las noticias divulgadas por televisión” (Echauri, 2016, p. 899). Ello hace que los nuevos canales de difusión en la serie se muestren como elementos complementarios a los medios tradicionales.

En este sentido, la libertad que la serie ofrece a las plataformas virtuales no siempre responde a efectos positivos, pues, tal y como se representa en los capítulos seleccionados, varios de sus personajes protagonistas muestran la perversa realidad escondida en estas plataformas.

Los resultados del estudio apuntan a que, en general, la serie propone a los personajes en situaciones donde el uso constante y prologando de los dispositivos resulta ambiguo, ya que para algunos conlleva un beneficio positivo en detrimento de los problemas que genera este empleo de la tecnología en la dependencia de otros.

El análisis y estudio de *Black Mirror*, entendido como un producto mediático audiovisual de actualidad, posibilita analizar el papel que los medios de comunicación y las tecnologías de la información están ejerciendo en la sociedad contemporánea. En sí misma debe entenderse como una serie mediática donde el contenido está vinculado, de manera directa, con otros medios y tecnologías que retroalimentan el mensaje y fundamentan las dinámicas sociales. Ello hace

que se exponga la idea de que la serie valida la teoría defendida por McLuhan en relación con el hecho de entender al medio como el mensaje en sí mismo.

## APROXIMACIÓN A LA REPRESENTACIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL CINE

“Esto es muy *Black Mirror*” se suele decir cuando hay algún suceso que parece anticipar un futuro terrorífico vinculado con el uso de las tecnologías, lo cual supone un factor de éxito para la serie. *Black Mirror* es una miniserie británica producida por Zeppotron para Endemol que muestra las diferentes consecuencias de la tecnología en la cotidianidad.

Esta narratividad ha llevado a catalogar a la serie como “un cuento de humor oscuro acerca del poder hegemónico y la tecnología en la sociedad del espectáculo” (Ungureanu, 2015, p. 22). De esta manera, *Black Mirror* describe de manera sombría la obsesión que, desde hace año, impera en la sociedad sobre la conectividad y la digitalización del entorno enmarcándose dentro del género *brit-git*<sup>3</sup> en el cual se aborda el realismo social.

El escepticismo tradicional, y antiguo, donde la máxima defendida es que la tecnología es mala pero necesaria, “se fundamenta en diversos mitos e historias de la antigüedad, lo cual no quiere decir que su correspondencia se restrinja a una sola época” (Álvarez, 2019, p. 51). El arte digital permite a sus creadores emplear las nuevas posibilidades ligadas a la tecnología, que desde finales de los años setenta abrieron la puerta a creaciones inéditas hasta el momento gracias a la incorporación y desarrollo de la imagen digital que ha revolucionado las tecnologías tradicionales de la producción cinematográfica. La evolución que se presenta en *Black Mirror* es la de un futuro basado en la tecnología que amenaza con destruir la vida tal y como la conocemos en la actualidad (Cererols & de la Torre, 2021, p. 13).

El inicio del presente siglo se puede definir como un momento concebido popularmente, en palabras de Hobsbawm como “el triunfo global de Estados Unidos y su modo de vida” (2011, p. 497)<sup>4</sup> El hecho de que las transferencias digitales del cine se vuelvan accesibles a través del DVD o en las plataformas de contenido audiovisual en *streaming*, como el caso de *Black Mirror* a través de Netflix, implica revisar los postulados derivados del concepto y percepción del audiovisual tecnológico dentro de los estudios visuales y de las artes mediáticas.

Con episodios independientes y auto-conclusivos, la serie creada en 2012 por Charlie Brooker “confronta al espectador con su propia alteridad” (Sannazzaro, 2012, p. 223) y supone, en cierta manera, un aviso de futuro. De esta manera, el creador de la serie “consigue que experimentemos el espíritu de la pesadez en lo referente a nuestro futuro tecnológico” (Barraycoa & Martínez-Lucena, 2018, p. 14). Cada capítulo de la serie “presenta historias que nacen del propio artificio digital” (García, 2013, p. 49) haciendo de ellas metáforas sobre el impacto de la tecnología en la sociedad.

Las ampliaciones del mundo cinematográfico fomentan nuevas posibilidades estéticas, expresivas y narrativas que presentan el desafío de estudiarlas desde parámetros híbridos, novedosos y diversos. Es este contexto, de cambios del aparato audiovisual, el que permite revisar la historia del medio audiovisual.

El origen del poder de Hollywood tenemos que remontarlo a mucho antes de la historia del cine, hasta el complejo de comunicaciones culturales, componente integral del intercambio capitalista desde finales del siglo XIX. La cultura y el comercio del eje Nueva York-Los Ángeles domina el entretenimiento audiovisual de todo el planeta, y el éxito dramático de las películas estadounidenses. Este, desde la Primera Guerra Mundial, se ha conformado como un modelo para la exportación de su cultura, música, gustos televisivos, Internet y deportes americanos, pudiendo afirmar que el mercado internacional es crucial para Estados Unidos.

La irrupción y la consolidación del digital

ha sido un factor fundamental en el mundo cinematográfico, teniendo en cuenta que “la tecnología ha permitido conquistar cierta ligereza en el uso del dispositivo que hace posible la captura de las imágenes” (Quintana, 2011, p. 139). También ha estimulado la irrupción de nuevas escrituras audiovisuales, ha dejado explorar nuevas temporalidades y ha redefinido el lugar que el cine puede llegar a ocupar dentro de la globalización de las pantallas de nuestro entorno. Así, podría parecer que los capítulos de *Black Mirror* “estarían actualizando la función social estabilizadora de los imaginarios sociales a través de sus episodios” (Cigüela & Martínez, 2014, p. 94).

En el ámbito cinematográfico, el desarrollo de la simulación desembocó en la posibilidad de crear diferentes modelos de imágenes fotorrealistas<sup>5</sup>. Esto despertó el interés de la industria de Hollywood por las posibilidades de las imágenes animadas creadas con ordenador (Quintana, 2011, p. 97).

La digitalización total de los diversos aparatos audiovisuales ha generado “una amalgama de máquinas de hibridación y expansión total de los medios” (La Ferla, 2006 p. 29), que convierte el periodo digital del cine en una transición y desafío apasionante para poder estudiar y revisar la historia de los medios audiovisuales.

Para comprender la evolución de todo este proceso, es preciso partir del fenómeno generado por los tres primeros episodios de la saga La Guerra de las galaxias (*Star Wars*, 1977-1983), de Georges Lucas<sup>6</sup>.

También derivada de una estrategia de marketing el cine se adentró en el mundo de los videojuegos, gracias a la iniciativa derivada de la comercialización de juguetes relacionados con la película Tiburón (*Jaws*, 1975), de Spielberg. “Walt Disney Productions decidió utilizar la computación gráfica como elemento base en el desarrollo de una ficción, en que el entorno de la trama era el propio mundo de los videojuegos” (Quintana, 2011, p. 99). Ello dio como resultado *Tron* (1982) de Steven Lisberger, lo cual supuso un fracaso comercial del estudio, ya que no había elementos de identificación suficientes entre el público y los personajes presentes en el mundo

ficticio.

Actualmente podemos hablar de “una mutación de fondo que afecta a todos sus dominios” (Lipovetsky & Serroy, 2009, p. 16) o como afirma Quintana “las múltiples mutaciones de la imagen han propuesto una transformación del concepto del audiovisual como sistema de expresión” (2011, p. 167).

La definición que se ha seguido para el concepto de “imagen” es la que propuso Berger en 2016 en su obra *Modos de ver* donde consideraba que era “una vista que se ha recreado o reproducido. Es una apariencia, o un conjunto de apariencias, que ha sido separada del lugar y el tiempo en qué apareció por primera vez y que se ha preservado durante unos momentos o unos siglos” (2016, pp. 9-10). Se ha empleado esta definición para presentar el contenido audiovisual ligado a la digitalización progresiva de la cultura.

Es decir, la cultura de lo digital ha afectado tanto a la producción como a la distribución y posterior consumo. Estos cambios permiten plantear la hipótesis de un nuevo cine más que el final del cine; hablando, por tanto, de un hipercine. Huelga decir que el cine está sufriendo transformaciones en sus redes comerciales y en su hegemonía, pudiendo hablar de planteamientos obsoletos más que de un final del cine. El agotamiento del modelo estándar narrativo está siendo superado por las nuevas tecnologías aplicadas al mundo cinematográfico, afrontando así los cambios estructurales de este nuevo hipercine.

Esta transformación del cine está caracterizada por un movimiento global, en el cual participan las tecnologías en favor de una pantalla globalizada, donde “los cambios sociales son tan espectaculares como los procesos de transformación tecnológicos y económicos” (Castells, 2000, p. 47) En este sentido, la sociedad de la información en el estudio de Castell (2001) se define como “una organización en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierte en la fuente fundamental (...) debido a las nuevas condiciones tecnológicas” (p. 51).

Actualmente, nada escapa de la pantallocracia: el videojuego<sup>7</sup> “teniendo en cuenta que la aplicación de la realidad virtual en los videojuegos forma parte de varios episodios” (Cererols & de la Torre, 2021, p. 15), la música<sup>8</sup> con el videoclip, la fotografía o el arte digital son solo algunos de los ejemplos digitalización de los medios.

En este sentido, a diferencia de las obras de ficción donde los coches voladores *Blade Runner* (*Blade Runner*, 1982), de Ridley Scott o *Regreso al futuro* (*Back to the future*, 1985), de Robert Zemeckis; un futuro apocalíptico, Cuando el viento sopla (*When the wind blows*, 1986), de Jimmi T. Murakami y la dominación de los robots, El hombre bicentenario (*Bicentennial Man*, 1999), de Chris Columbus, era una preocupación trasladada a la gran pantalla; en *Black Mirror* la tecnología se presenta como una realidad paralela al presente<sup>9</sup>. Las tecnologías que aparecen en la serie alteran la vida de los protagonistas y remarcan “esa vocación aleccionadora y de señal de advertencia siempre presente en la ciencia ficción distópica, amplificándola de manera exponencial” (Sorrivas, 2020, p. 230). Es por ello por lo que Echeverría considera que “nuestro espacio vital está marcado por el presente y lo presente” (1999, p. 34).

## NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVAS CINEMATOGRAFÍAS

Las imágenes del audiovisual del siglo XXI están sometidas a los procesos digitales, los cuales conllevaban tres consecuencias: la desmaterialización, la virtualidad y el vaciado narrativo (Amaba, 2019). Es importante tener en cuenta que la virtualidad, en sí misma, es un artificio y que como tal “imita lo que de por sí conocemos (...). Todas sus posibilidades se hallan circunscritas al mundo físico (...) La virtualidad no puede existir sin lo físico” (Burgos et al., 2020, p. 137).

Una de las principales consecuencias que se puede identificar en la serie “la presencia de

relatos audiovisuales en la actual multipantalla (televisión, Internet y cine)” (Cerdán, 2018, p. 39).

Tanto el cine como el vídeo y la televisión han sufrido una importante metamorfosis desde sus orígenes analógicos y fotoquímicos, hasta la actual coyuntura digital, tal y como sucede en el ámbito de la distribución y en la exhibición, que es necesario comprender para valorar la situación actual. “El cine considerado como un medio de expresión surgido de la mecanización de la sociedad del siglo XIX se ha convertido en una pieza más de una serie de procesos característicos del siglo XXI” (Quintana, 2011, p. 37) dentro de los cuales “la informatización de la cultura ha acabado generando nuevas formas de ver y poseer el mundo” (p. 37).

La tecnología, al igual que el arte, responde a una necesidad derivada de nuestras crecientes habilidades cognitivas, es decir, del puro e improductivo placer, el cual podemos considerar el utilitarismo más banal. Cuando se habla del hecho tecnológico no se busca ligarlo de forma directa con los conceptos de evolución o progreso, ya que se trata de una historia no lineal donde los cambios pueden conllevar retrocesos, sucesos yuxtapuestos o avances paralelos.

Si el cine sonoro marcó un punto de inflexión en la historia del cine, la era digital ha supuesto una transformación todavía más radical en la transformación de la industria cinematográfica. Cousins (2015) considera que nos encontramos en una tercera gran era del cine, la cual todavía está desarrollándose de forma incipiente y que es la única a la que podemos considerar como propiamente meritocrática.

Tal como se presenta en la serie, la dicotomía entre lo virtual y el propio espectador se torna más difusa debido a que “la esfera virtual, antes bien separada y delimitada de la vida natural, ha pasado a coexistir con ella” (Burgos et al., 2020, p. 137).

Hay que tener en cuenta que la serie “no pone el foco [de la narrativa implícita en el argumento] en la tecnología en sí misma, sino en el uso (o el mal uso, para ser exactos) que la va a dar el ser humano” (Cererols & de la Torre,

2021, p. 13) así como la omnipotencia de una tecnología que se desarrolla sobre sí misma. Los diferentes capítulos que componen la serie ponen en valor nuevas terminologías, conceptos y consecuencias de un uso incontrolado de la tecnología que conducen a trastornos y patologías; como las adicciones a los móviles, ordenadores, videojuegos...

El propio nombre de la serie *Black Mirror* traslada una utopía y un espacio irreal sobre el cual se proyectan cuestiones negativas, en este caso el mal empleo de la tecnología, del ser humano. Este espejo negro es una metáfora de “las pantallas apagadas de ordenadores, móviles, tabletas y televisores que devuelven el reflejo” (Singh, 2014, p. 122) y que puede interpretarse de manera doble. En primer lugar, como “una imagen oscura de nosotros mismos que percibimos en la tecnología cuando no está conectada” (Díaz, 2014, p. 588) pero también como “un mundo que ya no puede reconocerse en lo que debe ser o ha sido, sino en una imagen espectacularizada de sí mismo” (Barraycoa & Martínez-Lucena, 2018, p. 1).

El empleo de las tecnologías tiene siempre un giro terrorífico ya que en vez de mejorar nuestras vidas las convierten en un cuento de terror, como sucede en los episodios *Nosedive* –donde los implantes oculares sirven para clasificar a las personas al más puro estilo de las redes sociales– o en *The Entire History of You* –cuando un implante auditivo permite recordar a nuestra conveniencia los recuerdos que queramos– en el que una idea, aparentemente, positiva, acaba tornándose una pesadilla para los protagonistas. Por tanto, en la serie, es la “dependencia que tenemos hacia la tecnología” (Castillo et al., 2019, p. 23) lo que causaría consecuencias negativas de nuestra vida futura.

En la serie se presenta una versión extrema de las consecuencias de un uso de las tecnologías incontrolado. Ello hace que los capítulos se tornen estremecedores porque son una aproximación, ficticia pero una aproximación, a una realidad cada vez más frecuente en nuestra sociedad. Si bien el número de dispositivos que se emplean, así como el uso de la tecnología disponible, no deja de aumentar, estos “no dejan



de ser elementos externos a nosotros” (Cererols & de la Torre, 2021, p. 21). Las mejoras en los dispositivos digitales han hecho que estos se hayan convertido en objetos envolventes en nuestra sociedad.

## CONCLUSIONES

La relación entre tecnología y sociedad responde a diferentes procesos complejos que, tal y como logra la serie, frecuentemente, solo pueden ser examinados por medio de situaciones que implican de manera directa al espectador. De esta manera, se logra reflexionar sobre si cualquier avance tecnológico supone, consecuentemente, un progreso positivo para el ser humano y su condición social y cultural. En este sentido, *Black Mirror* no solo recupera, sino conecta las diversas predicciones negativas vinculadas con la aplicación de la tecnología en las transformaciones sociales y culturales.

Tal y como adelanta el título de la serie, *Black Mirror*, con el visionado de la propuesta audiovisual de esta, nos sentiremos reflejados en la realidad de una cultura universal basada en la tecnología. En la superficie del cristal se refleja el modelo real, ya que el espejo es el símbolo por excelencia de proyección y representación fidedigna de la realidad. El espejo de *Black Mirror* refleja nuestra peor versión, una copia de nuestro *yo*, pero exaltando las cualidades negativas vinculadas al uso descontrolado e inconsciente de la tecnología.

El orden global vertebrado por medio de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información ha caracterizado un régimen de visualidad concreto inscrito dentro de un universo digital total. El carácter distópico de *Black Mirror* habría que matizarlo con el discurso más aparente que real de su narrativa. Por ello, la serie no debe entenderse como una predicción a futuro sino como lo que su título sugiere: un espejo que devuelve la realidad, conjuntando presente y advirtiendo sobre el futuro próximo; un futuro todavía irreal y virtual

que se consolida como alegoría.

Por tanto, hay que considerar que los capítulos de la serie muestran un escenario probable de cómo sería nuestra sociedad en un futuro dominado por un mal uso de la tecnología. Implicando a los espectadores en la propia trama, *Black Mirror* logra sembrar la duda sobre qué haríamos nosotros en una situación similar a la planteada; logrando que la audiencia adopte un rol activo y reflexione sobre el trasfondo del uso tecnológico en la actualidad.

**DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERESES:** La autora declara no tener conflicto de intereses.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, C. (2019). *El efecto Black Mirror. Ensayos sobre filosofía, tecnología y cultura*. TeseoPress.
- Amaba, R. (2019). *Narración y materia. Supervivencias de la imagen cinematográfica*. Encuadre Shangrila.
- Barraycoa, J., & Martínez-Lucena, J. (2018). *Black Mirror: porvenir y tecnología*. Editorial UOC.
- Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Editorial GG.
- Burgos, E., Bello, A., & Hernández G. (2020). *Black Mirror*. Apuntes desde la filosofía y la sociología de la comunicación. *Comunicación: estudios venezolanos de comunicación*, (190-191), 137-147. [https://comunicacion.gumilla.org/wp-content/uploads/2020/09/COM\\_2020\\_190-191\\_137-147.pdf](https://comunicacion.gumilla.org/wp-content/uploads/2020/09/COM_2020_190-191_137-147.pdf)
- Castells, M. (1996). *La era de la información. El poder de la identidad*. Siglo XXI Editores.

- Castells, M. (2000). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Plaza y Janés.
- Castells, M. (2006). *La sociedad red*. Alianza Editorial.
- Castillo, E., Hilario, D., Huanilo, V., & Ríos, V. (2019). El lado oscuro de la tecnología: “Black Mirror” y James Cameron predicen nuestro futuro. *CineScrúpulos*, 7(1), 19-24. <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/cinescrupulos/article/view/1424/1168>
- Cerdán, V. (2018). Un método didáctico de empoderamiento a partir de la serie de TV: “Black Mirror”. *Vivat Académica. Revista de Comunicación*, (144), 37-49. <http://doi.org/10.15178/va.2018.144.37-49>
- Cererols, R., & De la Torre, T. (2021). ¿En un futuro, será posible la vida tecnológica de Black Mirror? *Quaderns de la Fundació Dr. Antoni Esteve*, (49), 12-23. <https://raco.cat/index.php/QuadernsFDAE/article/view/399297/492543>
- Cigüela, J., & Martínez, J. (2014). El imaginario social de la democracia en *Black Mirror*. *Revista Latina de Sociología*, (4), 90-109. [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/14488/RLS\\_2014\\_4\\_art\\_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/14488/RLS_2014_4_art_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cousins, M. (2015). *Historia del cine*. Blume.
- Díaz, V. (2014). *Black Mirror*: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 11(3), 583-606. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4903683>
- Díaz, S., & Gómez, C. (2017). *Black Mirror*: Cartografías de la identidad en la era multipantalla. *Razón y Palabra*, 21(2), 248-282. <http://hdl.handle.net/10016/28791>
- Echauri, G. (2016). *Black Mirror*, McLuhan y la era digital. *Razón y palabra*, 20(3), 885-906. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6357244>
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: telepolis y el tercer entorno*. Destino.
- García, L. (2013). El espejo televisivo de Claude. Estética, ciencia y ficción en *Black Mirror*. *Secuencias*, 38, 47-64. <https://doi.org/10.15366/secuencias2013.38.002>
- Gubern, R. (1995). *Historia general del cine*. Cátedra.
- Hobsbawm, E. (2011). *Historia del siglo XX*. Crítica.
- Kissinger, H. (1999). *Years of Renewal*. Debate.
- La Ferla, J. (2006). *Cine (y) digital*. Manantial.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Acantilado.
- Sannazzaro, J. (2012). *Black Mirror*: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología. *ArtefaCTos*, 5(1), 185-193. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132318/«Black\\_Mirror»\\_la\\_ciencia\\_ficcion\\_como\\_p.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132318/«Black_Mirror»_la_ciencia_ficcion_como_p.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Singh, G. (2014). Reconition and the image Mastery as Themes in *Black Mirror* (Channel 4, 2011-present): an eco-Junguan approach to ‘always on’ culture. *International Journal of Jungian Studies*,

6(2), 120-132. <https://doi.org/10.1080/19409052.2014.905968>

Sorrivas, N. (2020). *Black Mirror: el espejo que nos mira*. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (79), 225-237. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi79.3688>

Trujillo, J.A. (2007). Desasosiegos de la memoria. Tecnología y recuerdo amplificado en la serie *Black Mirror*. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 9(16), 1-17. <https://doi.org/10.32870/pk.a9n16.384>

Tutivén, C., Bujanda, H., & Zerega, M. M. (2017). “The future is broken: lecturas heterotópicas de *Black Mirror*”. *Nómadas*, 47, 81-95. [https://editorial.uccentral.edu.co/ojs\\_uc/index.php/nomadas/article/view/2430](https://editorial.uccentral.edu.co/ojs_uc/index.php/nomadas/article/view/2430)

Ungureanu, C. (2015). Aestheticization of politics and ambivalence of self-sacrifice in Charlie Brooker’s *The National Anthem*. *Journal of European Studies*, 45(1), 21-30. <http://dx.doi.org/10.1177/0047244114553767>

#### Notas al final

1 A diferencia del cine, el cual se constituía como lugar colectivo (la sala oscura que proyectaba el filme sobre la pantalla blanca), la televisión ofrecía al espectador una serie de imágenes en su propia casa, pudiéndose definir como una especie de cine a domicilio. En este sentido, algo que era público se torna privado entre aquellas personas reunidas frente al televisor. Lo que en su día se inició como una experiencia familiar, actualmente ha derivado en una creciente individualización en el consumo de los contenidos debido a la proliferación de pantallas y de diversas opciones de consumo a la carta.

2 En cuanto a la justificación teórica presentada en el trabajo, se ha considerado oportuno tomar como referencia obras cinematográficas posteriores al año 1995, ya que son las que considero que mejor ejemplifican el fenómeno

del cine digital, habida cuenta que las referencias a filmografías anteriores son obligadas y constantes para comprender el cine del mundo actual.

3 El producto de *Black Mirror* debe entenderse como el resultado de la metatelevisión, ya que hace referencia constante a los propios medios de comunicación. De esta manera, la serie también puede ser entendida como un subgénero conocido como narcicismo televisivo que, tal y como arguyen Cigüela y Martínez, hace referencia a “un texto audiovisual capaz de desvelar visiones críticas que han sido teóricamente elaboradas tanto en el campo de la filosofía como de la sociología (2014, p. 94).

4 Kissinger considera que “la globalización es en realidad otra palabra para designar el papel dominante de los Estados Unidos” (1999, p. 12). En este sentido, se destaca que Estados Unidos ingresó en el siglo XXI en una posición de dominio sin parangón, que supera todo lo experimentado en el siglo XX, ejerciendo una influencia internacional, demostrando una supremacía militar y cultural popular única. A ello hay que añadir que se estaba acelerando la velocidad a la cual se extendía la cultura a principios del siglo, principalmente a través de la televisión y del Internet.

5 El fotorrealismo no solo busca la imitación más cercana a la fotografía mediante imágenes creadas a partir del ordenador, sino que también está caracterizado por el modo en el cual los gráficos se aproximan a los movimientos propios de la cámara, como *Sed de mal (Touch of Evil, 1958)*, de Orson Welles, las iluminaciones o los colores resultantes de una fotografía tal y como se puede comprobar en *Star Trek II. La ira de Kahn (Star Trek II: the wrath of Khan, 1982)*, de Nicholas Meyer. El fotorrealismo también sirve para introducirnos en el relato mental, como sucede en *El club de la lucha (Fight Club, 1999)* de David Fincher, o *Cómo ser John Malkovich (Being John Malkovich, 1999)*, de Spike Jonze.

6 La repercusión de la saga fue fundamental para el desarrollo del cine-espectáculo, es decir, un tipo de cine donde los beneficios no solo estaban limitados a las proyecciones, sino que había una

serie de ingresos propios de ventas derivadas, como por ejemplo muñecos de R2D2 o Darth Vader. Este tipo de ventas es fundamental para la empresa Walt Disney, donde una parte de sus beneficios proviene del *merchandising* de videojuegos o de los parques temáticos de la compañía.

7 Podemos agrupar dichas categorías dentro de la pantalla lúdica, ya que su objetivo final es el entretenimiento del usuario. Asistimos a una tecnología digital que lleva a cabo una hibridación de los artes, ya que, por ejemplo, las superproducciones actuales de Hollywood llevan asociadas un producto de videojuego, como sucede con Batman o Indiana Jones, al igual que sucedía en el siglo pasado con *Bola de Dragón Z* o *Las tortugas Ninja*. Asimismo, “algunos creadores de juegos evocan ya secuencias filmicas conocidas” (Lipovetsky & Serroy, 2009, p. 288) llevándose a cabo escenas cinemáticas que buscan contar la historia para que el jugador pueda vivir una experiencia total. En el caso contrario, encontramos películas que presentan persecuciones y escenas de acción propias de una carrera de obstáculos de un videojuego, como por ejemplo *Muere otro día* (*Die another day*, 2002), de Lee Tamahori, donde la carrera en el coche del agente 007 emula la estética del videojuego, en auge gracias a la proliferación jóvenes con acceso a la *PlayStation*. Por tanto, podemos considerar que existe un préstamo entre ambos sectores que no hace sino agravarse con el cine digital y las nuevas posibilidades de ficción ofrecidas en los videojuegos.

8 La primera película que incorporó el sonido a la imagen fue *El cantor de jazz* (*The jazz singer*, 1927), de Alan Crosland, marcando un punto de inflexión en el devenir de la Historia del Cine. La industria del espectáculo se fijó pronto en el cine sonoro para incluir los *soundies*: cortos musicales de una duración de dos o tres minutos que se podían seleccionar en las máquinas de discos. Podemos considerar a los *soundies* como un precedente de los mencionados videoclips. Los años ochenta fueron determinantes en cuanto a que fue el momento en el cual se produjo la explosión del videoclip; combinando trucajes de vídeo propios del cine con música. Esta simbiosis se aprecia en videoclips como *Beat It* (1982), de

Michael Jackson, el cual se inspira en la película *Amor sin barreras* (*West Side Story*, 1961), de Robert Wise y Jerome Robbins o *Thriller* (1983), del mismo artista, que se inspira directamente en *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the living dead*, 1968), de George A. Romero. Por tanto, los videoclips guardan una relación estrecha con el hipercine, ya que proyectan una imagen acompañada de efectos especiales en la mayoría de las ocasiones, plasmadas con rapidez y un montaje brusco que conforma una deconstrucción extrema de lo sonoro y lo visual. En este sentido comparto la idea de Lipovetsky y Serroy de que “con el videoclip el oyente se vuelve espectador de un cine musical de uso intensivo y finalidad absorbente” (2009, pp. 294-295).

9 Aunque la serie tenga una visión marcadamente futurista, se pueden establecer comparaciones paralelas entre lo presentado en cada capítulo y la realidad de nuestra sociedad actual. Ello se ejemplifica, por ejemplo, en el cuestionamiento del impacto de los videojuegos “USS Callister”, de la inteligencia artificial, “White Christmas”, de las redes sociales, “15 millones” o el control, entre otros aspectos, de nuestra vida privada por parte de los medios de información y comunicación, “Joan es horrible”.