

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Black Mirror: ¿una distopía más o una crítica social?”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Joshua Cabrera Mir

Tutor/a:

Héctor Julio Pérez López

GANDIA, 2017

RESUMEN

Black Mirror ha sido objeto en muchas ocasiones de teorías acerca del contenido crítico que se dice que posee, pero ¿cómo se llega a esa conclusión? ¿Qué aspectos de la serie conducen a pensarlo, y por qué? ¿Son los diálogos, el ambiente que se respira, el perfil de los personajes, o un poco de todo? Este trabajo quiere sumarse a las investigaciones sobre la serie.

Mediante la observación, la reflexión y la comparación, se presenta un trabajo, apoyado con imágenes, que conecta la serie con las características más representativas y convencionales de algunos conceptos como pueden ser la crítica social, la distopía o el ciberpunk (el subgénero de ciencia ficción conocido por centrarse en la creación de futuros muy avanzados en tecnología y prácticamente deshumanizados).

Se considera que *Black Mirror* permite "múltiples etiquetas de clasificación". Este trabajo pretende demostrarlo identificando elementos, pero, en última instancia, lo más importante es seguir disfrutando de la serie.

PALABRAS CLAVE

Tecnología | Ciberpunk | Distopía | Crítica Social

SUMMARY

Black Mirror has often been the subject of theories about the critical content that is said to possess, but how do it's come to that conclusion? What aspects of the series lead to think about it, and why? Are the dialogues, the atmosphere that is breathed, the profile of the characters, or a little of everything? This work wants to join the research on the series.

Through observation, reflection and comparison, there is a work, supported by images, that connects the series with the most representative and conventional features of some concepts such as social criticism, dystopia or cyberpunk (the subgenre of science fiction known to focus on creation of advanced futures in technology and practically dehumanized).

Black Mirror is considered to allow "multiple sorting labels". This work tries to prove it by identifying elements, but, ultimately, the most important thing is to keep enjoying the series.

KEY WORDS

Technology | Cyberpunk | Dystopia | Social critique

1. Introducción	4
1.1 Elección del tema	5
1.2 Metodología de trabajo	5
1.3 Objetivos del trabajo	5
2. Conceptos clave	7
2.1 Crítica social	7
2.2 Ciberpunk	14
2.3 Distopía	17
3. Black Mirror y su conexión con el ciberpunk	20
3.1 Características presentes en la serie	21
3.2 La tecnología como consecuencia de todo	25
4. La distopía de Black Mirror y obras similares	28
4. 1 Novelas distópicas	30
4. 2 Películas distópicas	32
4. 3 Series distópicas	34
5. La crítica social y su presentación en Black Mirror	35
5.1 La crítica sutil	39
5.2 El mensaje directo al espectador	42
5.3 La crítica inclusiva	44
6. Conclusión	46
7. Bibliografía y filmografía	48

1. Introducción

El ser humano es comunicativo, es un ser social. Con el paso del tiempo, la forma de comunicación ha ido variando en forma y modo, pero hay comunicación siempre. Incluso cuando se ignora algo, se comunica. Se necesita contrastar, chocar dialécticamente, crecer.

Al igual que en otras épocas, la época contemporánea ha contribuido a un cambio en los hábitos de vida y de consumo de las personas. Se sigue queriendo comunicar un mensaje, pero se varía la forma de hacerlo, el medio, es decir, se mantiene el QUÉ, pero se varía el CÓMO.

De entre las diversas maneras que se tienen de recibir un mensaje, se pueden encontrar los libros, las películas o las series. Este trabajo se centra en este último terreno, concretamente se habla de la serie británica llamada *Black Mirror*¹, cuya primera emisión se realizó el 4 de diciembre de 2011.

Black Mirror ha sido (y a juzgar por el interés continuo y abundante, en formas de blogs o artículos por ejemplo) una serie que ha dado mucho que hablar con las historias que narra y su forma de presentarse. Si se le pide a alguien que conozca la serie, aunque sea superficialmente, que la defina, lo más probable es que haga mención de las palabras “ciencia ficción”, “tecnología”, “futuro” o “crítica”, y cualquier otra persona, como fan de dicha serie, lo vería razonable, aunque la cosa no debería quedarse en algo tan genérico. Son muchos los que piensan que *Black Mirror* es una serie con una crítica social y que es de ciencia ficción, pero ¿qué tipo de crítica o críticas realiza? ¿Cómo es presentada? ¿Qué tipo de ciencia ficción pretende mostrar? Todas estas preguntas ayudan a resolver las incógnitas de *Black Mirror*.

Black Mirror tiene una crítica social, pero la abundante presencia de la tecnología en su trama también es indudable, luego la pregunta es ¿cuál de estas dos características es la que porta el estandarte representativo de la serie? ¿Puede ser otra distopía más que cumple con las reglas de cualquier otra distopía y acaba guardándose en el baúl de los recuerdos junto a muchas otras, o es una crítica realizada por uno o unos con la intención de que la audiencia la capte y la escuche? Esta es una pregunta que se puede hacer antes, durante o después de visionar la

¹ Brooker, C. (2011). *Black Mirror*. Reino Unido. Zeppotron.

serie, y se le da tal importancia en el trabajo que se ha reflejado hasta en el título del mismo: "*Black Mirror*: ¿una distopía más o una crítica social?".

Este trabajo muestra la versatilidad, la posibilidad de etiquetarla en uno u otro grupo, la posibilidad de cambiar el criterio e incluso de quedarse en un punto intermedio.

1.1 Elección del tema

El motivo que me llevó a elegir este tema fue, no sólo el hecho de que me gustara la serie por puro entretenimiento, sino porque escuchaba muchas veces a otros que decían que *Black Mirror* era una serie con una crítica social. Era también mi opinión, pero necesitaba encontrar las justificaciones que me ayudaran a defender esta postura, porque no sabía si se trataba de los personajes y su evolución, de como estaba construida la historia, de la puesta en escena o del final de cada capítulo. La serie esta concebida para atrapar al espectador y hacerle desear ver el siguiente capítulo. Por otro lado, queda patente que, aún situada en el futuro, en una época avanzada, es una buena crónica y reflexión de la época que vivimos.

1.2 Metodología de trabajo

El método con el que se aborda este trabajo es el de análisis documental. Se muestran toda una serie de ejemplos literarios y audiovisuales (películas y algunas series) para que ayuden a aclarar algunos conceptos relacionados con el trabajo, entre ellos el ciberpunk y la distopía, y que preparen el terreno para que permita una comparación con elementos que aparezcan en la serie, ya sea de forma idéntica o similar, y que esto sirva como argumento para justificar las teorías y conclusiones que procedan.

1.3 Objetivos del trabajo

El objetivo principal para este trabajo es señalar elementos de la serie, ya sean evidentes u ocultos, que ayuden a identificar en *Black Mirror* tanto características propias de una crítica social como de la distopía, para marcar, de esta forma, qué vincula a la serie con estos conceptos y conseguir despertar el interés en reflexionar cuál tiene mayor presencia o si presenta un equilibrio entre ambos.

Se desarrollan los conceptos de distopía, crítica social y ciberpunk, así como las características que los definen y que *Black Mirror* también presenta.

Por otra parte, se relaciona y compara con unas breves pinceladas (porque un análisis más exhaustivo podría ser objeto de posteriores proyectos) a *Black Mirror* con otras, novelas, películas y series para mostrar distintas formas de presentar una distopía. Se pretende también analizar de qué manera se han resuelto las críticas sociales en la serie para argumentar el posible efecto que se buscaba en los espectadores.

2. Conceptos clave

Se precisa antes de avanzar en la exposición del trabajo, identificar los conceptos clave y sus características. De este modo, se evitan ambigüedades y se permite una mayor comprensión.

En este apartado se ven definiciones de los conceptos de crítica social, ciberpunk y distopía. Para ello, se emplean, como refuerzo, fuentes que puedan ser de ayuda para esta función o que sirvan para marcar carencias de contenido o imprecisiones dentro de dicha definición.

Este apartado cuenta con imágenes que sirven de apoyo visual para aquellos momentos donde la información textual no es suficiente como para ofrecer una idea clara de lo que se está explicando. Una imagen vale más que 1000 palabras.

Por último, se mencionan obras que sirven para observar el concepto en un contexto, dando una mayor precisión.

2.1 Crítica social



Figura 1.

¿Qué es una crítica social? Se sabe que una crítica se refiere al acto de cuestionar algo, de querer corregir algo con lo que se difiere o lo que se cree que está mal, que puede perjudicar a uno mismo y/o a otros. Se sabe también que el adjetivo que se refiere a todo aquello relacionado con la sociedad, como su funcionamiento y aquellos que la forman, es social. Luego, ¿se puede considerar la crítica social como una discrepancia con la sociedad, como un desacuerdo? La crítica ofrece muchas interpretaciones, y, por consiguiente, distintas opiniones.

Según el artículo “Crítica social”², en *Wikipedia*, la crítica social consiste en lo siguiente:

‘La crítica social es la crítica de una sociedad o comunidad, a menudo definida en los términos de la crítica, ya sea del todo o, por lo menos, de aspectos substantivos de esta.

Esa crítica se hace sobre una base radical, pero el término no es excluyente. Se ha argumentado que toda crítica social implica una idea de la felicidad o desarrollo humano, junto a una idea de deber ser: de como una sociedad debería organizarse o sus miembros deberían comportarse a fin de lograr esa felicidad o desarrollo del potencial humano’. (Wikipedia).

El término está bien explicado de forma general, aunque hay un determinado aspecto que el artículo no deja claro hasta un poco más adelante, y es cuáles son los temas con los que se suele realizar una crítica social: políticos, morales, religiosos... Es correcto lo que afirma a continuación de nombrar dichos temas: “Es difícil por tanto ofrecer una tipología de las aproximaciones que sea generalmente satisfactoria y objetiva” (Wikipedia). Si se ven claros los temas sobre los que se realiza, se debe preguntar cuáles son las intenciones que se buscan, el porqué de dicha crítica, ¿para qué se hace, por qué?

Nicolás Valenzuela en su artículo “Crítica social”³ en la *Revista latinoamericana de Santiago* ofrece una idea de ello:

² “Crítica social”. En *Wikipedia*. Recuperado el 13 de marzo de 2017. Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%ADtica_social

³ Valenzuela, N. (19 de agosto de 2013). “Crítica social” en *Revista latinoamericana de Santiago*. Disponible en <http://critica.cl/filosofia/critica-social>

'Hoy en día se critica mucho a la sociedad, se dice que los viejos están mal y que los jóvenes tiene la razón, y puede ser, la sociedad de ellos se está desgastando y a nosotros nos toca otra etapa, otra forma de vida, otras costumbres, muchas cosas cambiaran porque somos otros, somos de otra sociedad, no significa que no podamos compartir ideas y no vivir en el mismo mundo, pero nuestras ideas chocan, nuestra percepción del bien y del mal es totalmente distinta a la de ellos.

La sociedad en la que vivimos toma lo anterior y lo tergiversa, dándole otro significado, no se dice que nosotros creamos que la vida es distinta ya que la vida será siempre una. LO que tergiversa es la idea del bien y del mal, la juventud de hoy en día piensa que todo lo que hace está bien, o peor aún, saben que está mal y lo hacen igual, y esto se debe a la necesidad de aceptación que tenemos los humanos'. (Valenzuela, 2013)

De este artículo se puede sacar una conclusión: la crítica tiene como norma jugar con aquello que se considera bien y aquello que se considera mal. Supone el contraponer dos o más formas de ver y entender las cosas, a fin de sacar a relucir una serie de actos y situaciones que, como dice Valenzuela (2013) en el texto: '[...] piensa que todo lo que hace está bien, o peor aún, saben que está mal y lo hacen igual, y esto se debe a la necesidad de aceptación que tenemos los humanos'. Por tanto, la crítica coge esa idea aceptada y la corrige, la pone en entredicho, a fin de provocar una reacción con intención de mostrar una idea distinta, producida por vivir en una época o situación distinta, con distintas formas de ver las cosas o distintas experiencias.

Ahora que ya se tiene noción de lo que se considera crítica social, ya se puede realizar un análisis no tan cercano a lo emocional, que también, sino próximo al terreno teórico sobre imágenes como la que se mostraba en la *Figura 1*. Sin embargo, frente al contenido crítico no hay una única respuesta (*Figura 2 a 7*).

No sólo se puede plasmar una crítica en una imagen, se puede encontrar contenido crítico en películas, como por ejemplo, en *Tiempos modernos*⁴, *Hijos de los hombres*⁵ o *Elysium*⁶.

⁴ Chaplin, C. (1936). *Modern Times*. Estados Unidos: United Artists.

⁵ Cuarón, A. (2006). *Children of a men*. Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Japón-EEUU; Universal Pictures / Strike Entertainment / Hit, Run Productions / Ingenious Film Partners / Toho-Towa.

⁶ Blomkamp, N. (2013). *Elysium*. Estados Unidos: Columbia Pictures / Media Rights Capital / QED International / Sony Pictures Entertainment (SPE).

Si se centra la atención en el terreno de las series de TV, se pueden encontrar productos con crítica tales como *The wire*⁷, *Show Me a Hero*⁸ o *Black Mirror*, la serie que aquí se analiza.

También se pueden encontrar críticas en la lectura. Víctor J. Maicas señala en su artículo “La literatura de crítica social”⁹ en el periódico *Las provincias* una opinión sobre la función de la crítica en la lectura:

‘Somos muchos los que deseamos construir un mundo diferente, cada uno desde su ámbito de acción. Y quizá nosotros, los escritores, seamos unos privilegiados en ese sentido puesto que a través de nuestros escritos somos capaces de llegar a mucha más gente. Delibes, Goytisolo, Galeano y tantos otros han contribuido por medio de sus palabras escritas a hacer que la balanza no se rompa definitivamente por el peso de la injusticia, de la barbarie y de la avaricia sin límites.

Para acabar les diré que cuando empiezo una nueva novela siempre tengo en mi mente distraer al lector, hacerle pasar un buen rato, pero, sobre todo, intento por todos los medios que cuando acabe la lectura de cualquiera de mis novelas sienta la ineludible necesidad de “pensar”. Y pensar significa, a fin de cuentas, apostar por el bien común’. (Maicas, 2011).

En resumen, ésta es la función de la crítica social, no solo en el terreno de la lectura sino en todos en los que se presenta: hacer pensar de tal forma que se planteen cosas que hasta ese momento se pasaban por alto.

⁷ Simon, D (2002). *The Wire*. Estados Unidos: HBO.

⁸ Simon, D. Haggis, P (2015). *Show Me a Hero*. Estados Unidos: HBO.

⁹ Maicas, Víctor J. (18 de noviembre de 2011). “La lectura de crítica social” en *Las provincias*. Disponible en <http://www.lasprovincias.es/v/20111118/castellon/literatura-critica-social-20111118.html>



Figura 2.

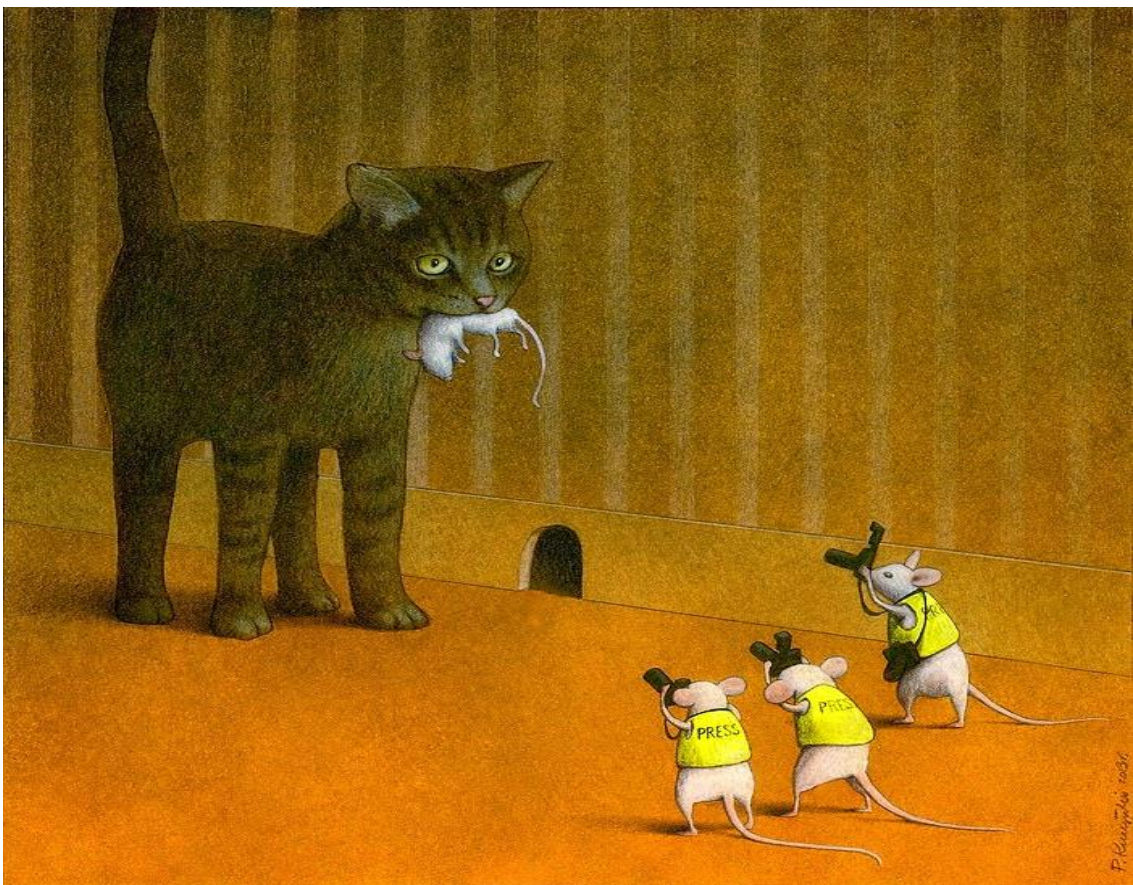


Figura 3.



Figura 4.

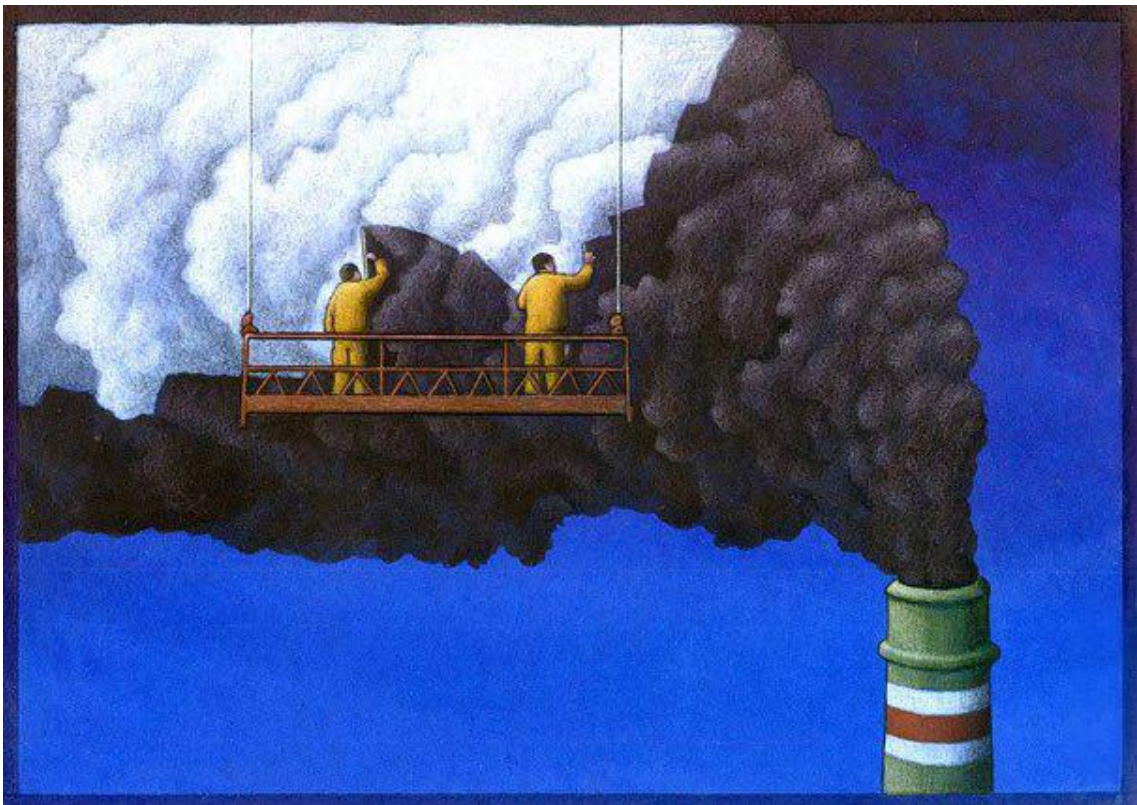


Figura 5.



Figura 6.



Figura 7.

2.2 Ciberpunk

El ciberpunk es un subgénero de la ciencia ficción formado por las palabras “ciber”, que proviene de cibernético, y “punk, uno de cuyos significados en inglés tiene un componente despectivo semejante a “basura”. Se caracteriza por la muestra de una alta tecnología y una vida, en general, alienada para la sociedad.

El ciberpunk resulta ser un subgénero muy comúnmente relacionado con otro término del que se habla en el siguiente subapartado, la distopía, puesto que ambos términos pueden complementarse el uno al otro. Mientras que la distopía dota al ciberpunk de un ambiente pesimista e indeseable en la sociedad que se representa, al mostrar una sociedad súper desarrollada tecnológicamente pero con una sensación de miseria, descontento o infelicidad, basada en, por ejemplo, el espionaje, opresión social o manipulación (por ejemplo, mediática), el ciberpunk ofrece las razones justificadas (por ejemplo estéticamente) del por qué esa sociedad se ha convertido en una distopía, es decir, el ciberpunk es visto como una sociedad tecnológica oscura por la presencia del carácter de distopía, y dicho carácter de distopía se presenta por la forma en que la tecnología es usada en esa sociedad de ciberpunk.

A pesar de que el ciberpunk se ha catalogado como subgénero en el cine, también posee una serie de subgéneros dentro, como por ejemplo, el steampunk¹⁰, el biopunk¹¹ o el postciberpunk¹² (considerado falso al alegar que se centra en cosas más intrascendentes). Sin embargo, todos estos subgéneros, así como su subgénero unificador, el ciberpunk, coinciden en una cosa: todos se centran en cómo funciona la tecnología según los usos que se le den.

El ciberpunk encuentra sus inicios en los 80, cuando William Gibson introdujo una nueva era con la trilogía que comenzó con la novela *Neuromante*¹³, tras lo cual se incorporó en 1985 al vocabulario de la ciencia ficción. Además, otros autores, como Bruce Sterling harían un uso de este término, siendo considerado junto con Gibson, como uno de los fundadores del ciberpunk.

¹⁰ El steampunk se trata de un subgénero del ciberpunk que consiste en una ambientación donde la tecnología a vapor predomina y, por lo general, se sitúan en Inglaterra en la época victoriana.

¹¹ El biopunk se trata de un subgénero del ciberpunk que utiliza elementos de la novela policíaca, el film noir, el anime japonés y la prosa post-modernista para describir una sociedad nihilista y underground basada en la biotecnología.

¹² El postciberpunk se trata de un subgénero del ciberpunk que se centra en desarrollos tecnológicos de sociedades de un futuro cercano, pero, a diferencia del ciberpunk clásico, muestra a personajes que buscan mejorar las condiciones sociales o al menos el status quo.

¹³ Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Estados Unidos: Ace Books.

El ciberpunk no solo encuentra hueco en la literatura, con novelas como la ya nombrada *Neuromante*, *Mirrorshades*¹⁴ (obra que, junto con *Neuromante*, asienta las bases del ciberpunk) o *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*¹⁵, las cuales cuentan con uno de los mensajes más comunes en el terreno del ciberpunk: la tecnología puede llevar a una decadencia de la humanidad, sino que también ha cobrado fuerza en terrenos como el de las series (animación sobre todo) y en el cine, con películas como el clásico de Ridley Scott, *Blade Runner*¹⁶, *Ghost in the shell*¹⁷ o *Minority Report*¹⁸. Hay películas que, sin ser enteramente de ciberpunk, presentan características comunes al género, como *Her*¹⁹, *Equilibrium*²⁰ o *Matrix*²¹.

Todas estas obras coinciden en algunos aspectos esenciales como, por ejemplo: muestran personajes que, en algún momento y por una determinada situación, se ven rotos, apartados o cuestionan sus ideas con respecto a la sociedad de la que creían formar parte, o que ya desde antes del inicio de la historia se ven apartados. Una buena forma de contrastar esto es a través de una cita de Lawrence Person acerca de los perfiles de los personajes del ciberpunk clásico, que dice lo siguiente:

‘Los personajes del ciberpunk clásico son seres marginados, alejados, solitarios, que viven al margen de la sociedad, generalmente en futuros distópicos donde la vida diaria es impactada por el rápido cambio tecnológico, una atmósfera de información computarizada ubicua y la modificación invasiva del cuerpo humano’ (Person, 1998).

Con esta cita se puede sacar en claro, cuáles son las características principales que se pueden encontrar en un personaje propio del ciberpunk. A esto hay que añadirle otro aspecto esencial y que todas las obras anteriormente nombradas también cumplen: la idea de que la tecnología puede ser un arma de doble filo. El avance de la tecnología puede ser bueno, pero también puede ser malo, y esto es algo que una obra entera o parcialmente ligada al ciberpunk debería reflejar. Una buena forma de

¹⁴ Sterling, B. (1998). *Mirrorshades: The cyberpunk anthology*. Estados Unidos: Arbor House.

¹⁵ Dick, P. (1968). *Do Androids dream of Electric Sheed?* Estados Unidos: Doubleday.

¹⁶ Scott, R. (1982). *Blade Runner*. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.

¹⁷ Oshii, M. (1995). *Ghost in the shell*. Estados Unidos. Coproducción Japón-EEUU; Bandai Visual Company / Kodansha / Manga Video / Production I.G.

¹⁸ Spielberg, S. (2002). *Minority Report*. Estados Unidos. 20th Century Fox / Dreamworks Pictures.

¹⁹ Jonze, S. (2013). *Her*. Estados Unidos. Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA) / Annapurna Pictures.

²⁰ Wimmer, K. (2002). *Equilibrium*. Estados Unidos. Dimension Films.

²¹ Wachowski, Lilly. Wachowski, Lana. (1999). *Matrix*. Estados Unidos. Warner Bros / Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership.

explicarlo es con el siguiente párrafo del artículo “Cyberpunk”²² sobre la tecnología ciberpunk, que la página web *EcuRed* muestra:

[‘Los avances tecnológicos son tan frecuentes que no hay manera de ponerlos a todos en una redacción, algunos en pro del mejoramiento de la condición humana otros no tanto, algunos destinados a curar enfermedades, extender la vida humana, desaparecer el dolor que nos aqueja, sin embargo también están los avances que pueden ser usados tanto para mejorar nuestras vidas como para destruirla, investigación genética arma de doble filo que si bien puede producir alimentos resistentes y a sequías y plagas también puede producir aberraciones genéticas, la robótica y la mecatrónica, que con su avance proveen de prótesis a minusválidos también puede proveer de exoesqueletos que nos permitan aumentar nuestro rendimiento en fabricas o mejorar nuestro rendimiento deportivo. Simplemente desplazarnos en su lugar, en el peor de los casos podría usarse para aumentar la fuerza y capacidad de carga de los soldados en una guerra’]. (*EcuRed*).

En definitiva, el ciberpunk muestra una versión oscura y siniestra de la tecnología, aunque no por el simple hecho de ser tecnología, sino por cómo es usada por la gente, por ser ese arma de doble filo. Muestra ese ambiente tecnológico, que es como una versión mucho más avanzada de objetos que se pueden encontrar hoy en día. Muestra también el comportamiento de ciertos personajes ante ese ambiente, causado ya sea directa o indirectamente por ese ambiente en el que se mueve (*Figura 8 a 10*).

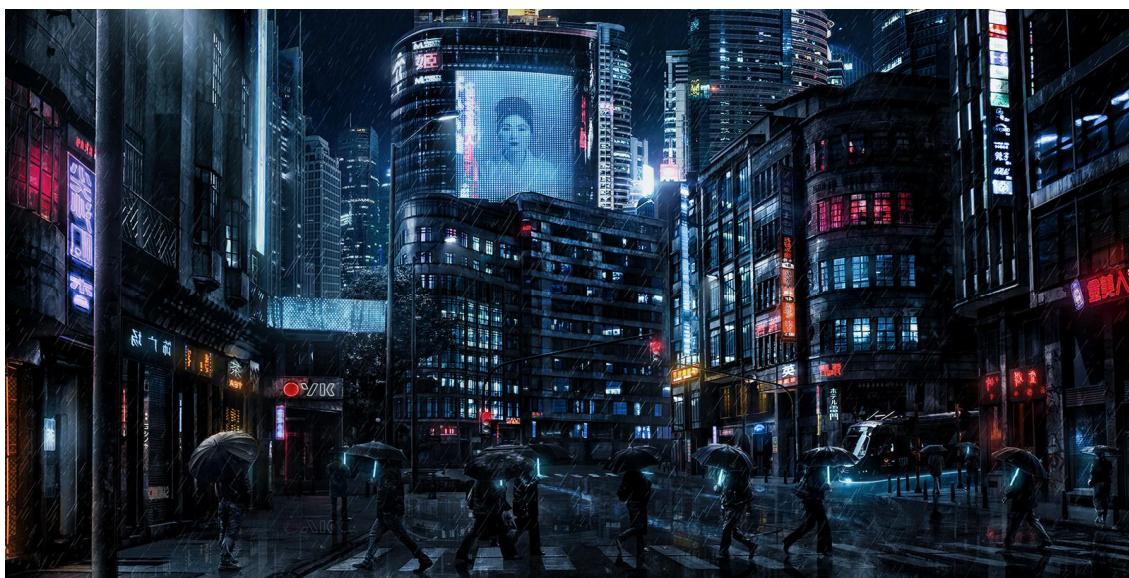


Figura 8.

²² “Cyberpunk”. En *EcuRed*. Recuperado el 4 de abril de 2017. Disponible en: <https://www.ecured.cu/Cyberpunk>



Figura 9.



Figura 10.

2.3 Distopía

Para entender qué es una distopía, también es necesario saber qué es una utopía. Se entiende como utopía como una sociedad futura, llena de proyectos de difícil consecución pero considerados factibles a cierto plazo como, por ejemplo, una mejor educación, energías renovables no contaminantes, una paz mundial próspera y verdadera o una justicia total e incorruptible.

Conociendo ya la utopía, se pasa al término contrario, la distopía, que no se encuentra registrado en la Real Academia Española de la lengua. La distopía se conoce también como antiutopía. La distopía refleja una sociedad con cambios

notables, con un estilo de vida de sus miembros bajo el capitalismo²³ absoluto, totalitarismo²⁴ o consumismo²⁵. Luego, se puede deducir que la distopía tergiversa la idea de utopía al crear una sociedad que, si bien está pensada para el desarrollo de la población, se vuelve indeseable, decadente y deshumanizada (*Figura 11 y 12*).

En el texto introductorio “¿Qué son distopías?”²⁶ de la página web *Cine de ciencia ficción distópico*, Mónica S.z M explica así las distopías:

‘La distopía es una utopía invertida que representa la miseria, el dolor, el sufrimiento. En ocasiones, la creación de una utopía real puede llegar a convertir al mundo en un nido de miseria y destrucción. Es el precio que hay que pagar por construir un mundo perfecto.

La palabra proviene del griego antiguo: δυσ-, “malo, duro” y τόπος “, lugar, paisaje” Aparece como una contrapartida al mismo tiempo que proviene de utopía, un término que originalmente fue acuñado por Tomas Moro en su libro del mismo título, escrito en 1516.

El termino distopía se le atribuye a John Stuart Mill, durante un discurso pronunciado ante la Cámara de los comunes en 1868, en la que Mill denunció la política de tierras de Irlanda del gobierno: “Es, quizás, también de cortesía que les llame utópicos, aunque deberían más bien ser llamado distópicos o caco tópicos. Lo que se llama comúnmente utópico es algo demasiado bueno para ser practicable; Pero lo que parecen favorecer es demasiado malo para ser viable” (S.z M, Mónica, 2013).

Con estos párrafos, así como en los previos y posteriores de dicho texto en la página web, se puede entender la idea base de una distopía, su diferencia con respecto a la utopía y el origen de dicho término, dando más adelante ejemplos en el terreno literario o audiovisual.

Ya sea en el terreno de lo literario o en el audiovisual, la distopía ha sido presentada con una serie de características comunes. Por ejemplo, la considerada obra literaria distópica más famosa, *Un mundo feliz*²⁷, de Aldous Huxley, coincide con otras obras literarias, como *Nosotros*²⁸, de Yevgueni Ivánovich, en la idea de un

²³ El capitalismo es un sistema económico y social basado en la propiedad privada de los medios de producción, en la importancia del capital como generador de riqueza y en la asignación de los recursos a través del mecanismo del mercado.

²⁴ El totalitarismo es un régimen político en el que el poder es ejercido por una sola persona o partido de manera autoritaria, impidiendo la intervención de otros y controlando todos los aspectos de la vida del estado.

²⁵ El consumismo es una tendencia al consumo excesivo e innecesario de bienes y productos.

²⁶ Sz, M. (3 de diciembre de 2014). “¿Qué son distopías?” en *Cine de Ciencia Ficción Distópico*. Disponible en <https://distopicas.wordpress.com/2013/12/02/que-son-distopias/>

²⁷ Huxley, A. (1932). *Brave New World*. Reino Unido. Londres: Chatto & Windus.

²⁸ Ivánovich, Y. (1920). *Mbl*. Rusia: Avon Books.

mundo ideal o no dependiendo de la perspectiva, es decir, un personaje o personajes cree/n estar viviendo en un mundo que es un paraíso ideal, frente a otro personaje o personajes que cree/n estar viviendo en un mundo roto, donde nada es lo que aparenta ni es tan maravilloso. Esto último lleva a una de las características principales mostradas en el subapartado anterior del ciberpunk: los personajes principales suelen estar caracterizados por poseer un rol de persona apartada, rota o en desacuerdo con el estilo de vida que todo el mundo ha aceptado.

Otras características presentes en la novela de Huxley la vinculan con otras obras como la serie estadounidense *Westworld*²⁹ o con la película *Gattaca*³⁰. Estas tres obras coinciden no solo en su temática distópica, sino en uno de los grandes patrones que se pueden encontrar en una distopía: el ser humano, debido a ese poder que siente por el tremendo desarrollo que ha experimentado, se ve con la autoridad de decidir y manipular como deben suceder determinados acontecimientos, como el nacimiento de un bebé o la muerte de una persona. Tanto en *Un mundo feliz* como en *Gattaca*, el ser humano, junto con la tecnología que posee, se ve en el derecho de decidir cómo debe ser un niño genéticamente, en decidir por ellos su forma de ser, pero, mientras que en *Gattaca* todos los niños con manipulación genética están destinados a ser perfectos, en *Un mundo feliz* se hace una selección de cuáles lo serán y cuáles no. Esto lleva a la conexión con *Westworld*, que coincide con *Un mundo feliz* en esa idea de selección. En ambos casos, cuando un bebé (o en el caso de *Westworld* un robot) es creado, se decide su rol en la sociedad, y su vida queda marcada por esta decisión, sin darle opción a cambiarla.

En resumen, la idea de distopía presenta no solo la idea de una sociedad futura y ansiada que se vuelve indeseable, sino en cómo afecta esto a los miembros de dicha sociedad, tanto a nivel de vida como en comportamiento, llegando a situaciones que se pueden definir de “no retorno”. La idea de distopía supone también una idea de contradicción, dado que al pretender conseguir un estado donde el nivel de comodidad y felicidad alcanzan nuevos límites solo consigue dar lugar a una opresión moral y descontento.

²⁹ Nolan, J. Joy, L. (2016). *Westworld*. Estados Unidos. Jerry Weintraub productions / Warner Bros: emitida por HBO.

³⁰ Niccol, A. (1997). *Gattaca*. Estados Unidos. Jersey Films / Columbia Pictures.



Figura 11.



Figura 12.

3. Black Mirror y su conexión con el ciberpunk

Se ve que el ciberpunk cuenta con toda una serie de características fácilmente detectables en cualquier de sus historias. Sus puntos fuertes son contar con una audiencia fiel, familiarizada con su estilo, un plano estético y un plano narrativo. ¿Cuántas veces se ha leído un libro o visto una película o serie en la que se presentaban ciudades o inventos tecnológicos súper avanzados y que ayudaban a configurar la sociedad que se presentaba? Todas esas características contribuyen de una manera u otra a crear el clima sobre el que se mueve una historia, y, a pesar de que cada una de esas historias acomoda dichas características a sus necesidades,

todas pasan en un algún momento, y en mayor o menor medida, por unos patrones, y *Black Mirror* es una de dichas historias.

3.1 Características presentes en la serie

Black Mirror cumple con una de las características más frecuentes en el terreno de la tecnología ciberpunk: muestra versiones muy avanzadas de objetos cotidianos, o incluso no tan cotidianos, de forma que puedan representar en forma de imagen el progreso de esa sociedad futurista, de tal forma que la audiencia sea capaz de identificar la mecánica y función de dicha tecnología a pesar de no tener acceso a ella en la vida real. Si una persona en la época actual viera por primera vez una película donde hay personas que se suben en coches que vuelan por el aire, entendería que eso es un coche y cuál es su función, porque conoce el invento (o más bien una versión de dicho invento) y conoce su función, lo cual se emplea como medio para ahorrar tiempo y esfuerzo cognitivo para entender dicho invento y dicha tecnología a pesar de no haberlo visto antes (*Figura 13 a 15*).



Figura 13.



Figura 14.



Figura 15.

Otra característica muy frecuente en el ciberpunk y que también cumple *Black Mirror* es un uso muy abundante de pantallas. En la mayor parte de la serie, las pantallas cobran un gran protagonismo y presencia, símbolo también de ese carácter tecnológico súper desarrollado que se pretende construir (Figura 16).



Figura 16.

En la estética, del ciberpunk, es muy usual representar una ciudad de gran tamaño y propia de una sociedad futurista del estilo *Blade Runner*. Un estilo donde no solo abundan en gran medida las luces de edificios y farolas, algunas de ellas con colores eléctricos, aunque, en otros casos, también pueden ser ciudades más apagadas, con un ambiente más oscuro. También se puede ver publicidad en pantallas o incluso frases del tipo “Consume, Compra, Futuro...” (Figura 17), algo muy clásico en ambientes de este estilo, donde se pretende transmitir la idea de una ciudad con saturación de luces artificiales o publicidad constante. Todo ello destinado a una cosa: ayudar a construir la atmósfera de la historia.



Figura 17.

Además, el carácter de ciberpunk llega incluso a entrar en el terreno del diseño de los personajes en lo referente a su comportamiento. Esto también se presenta en *Black Mirror*, dado que los personajes que van apareciendo a lo largo de la serie

cumplen, algunos más notablemente que otros, un perfil muy similar con los personajes pertenecientes al ciberpunk más clásico. Lawrence Person, al hablar de los personajes del ciberpunk, señala que suelen ser personas solitarias, marginadas o que se apartan de la sociedad, y evolucionan a partir de esas características.

Si se observan cada uno de los capítulos de la serie, se pueden encontrar más de un caso de personajes que adquieren esa característica marginal en un determinado momento o que ya tenían desde el inicio del capítulo. Estos son algunos ejemplos:

1. El primer ministro Michael Callow en “The National Anthem”. Se propaga por Internet un vídeo del secuestro de la princesa Susannah en el cual se chantajea a Michael: o cumple con las peticiones dentro del plazo establecido o Susannah muere. Michael se convierte en el blanco de las burlas, chistes y críticas por parte de los ciudadanos y medios de comunicación británicos. Michael ve su vida “rota”. Se convierte en un personaje roto al ser el centro de atención en todos los medios, dado que, tanto si decide acceder al chantaje del secuestrador como si decide no actuar, su carrera política quedaría marcada para siempre: si no cede al chantaje y no salva a Susannah, se le consideraría responsable de su muerte, pero, si cede al chantaje, tendría que realizar un acto sexual con un cerdo en directo en TV, quedando marcado para siempre también. De una forma u otra, su imagen pública le lleva a resaltar de una forma muy poco agradable.
2. Jamie Salter en “The Waldo Moment”. Jamie es un humorista que maneja a un personaje de TV que se llama Waldo, el cual tiene mucho éxito y la cadena decide presentar a Waldo a las elecciones. Jamie conoce entonces a Gwendolyn Harris, una miembro del partido contrario, de la cual se enamora, pero sus diferencias políticas le llevan a acabar separados y Gwendolyn le dice a Jamie que tanto Waldo como sus seguidores no defienden nada. Jamie entonces se revela contra la causa de Waldo, pero ya es demasiado tarde. Waldo es exportado a todo el mundo y Jamie acaba sus días en las calles como un vagabundo, completamente repudiado y marginado de la sociedad.
3. Stripe en “Men Against Fire”. Stripe es un soldado recién llegado a un pelotón que lucha contra unas criaturas llamadas cucarachas, que hacen la vida imposible a la gente. La misión de dicho pelotón es encontrar a esas criaturas y matarlas. Stripe al principio realiza su trabajo, pero, tras ser iluminado por un aparato que llevaba una cucaracha, su máscara, la cual deben llevar todos los soldados por norma, empieza a fallar y Stripe descubre la verdad sobre las cucarachas. Stripe se siente confundido y, en cuanto los demás descubren esto, lo capturan y lo encierran. Es entonces cuando Stripe descubre que su jefe, Arquette, ha estado usándolos para cometer asesinatos y

que es el único a parte del propio Arquette que lo sabe, ya que su máscara está defectuosa. Arquette le ofrece dos opciones: o ir sin la máscara y vivir con el tormento por lo que hizo, o resetear la máscara y borrarle todos sus recuerdos para que no sufra más, pasando a ser algo parecido a un robot.

4. Matt en "White Christmas". Matt es un hombre que accede a colaborar con la policía en un interrogatorio a un hombre a cambio de que, cuando la policía obtuviera lo que buscaba, le dejaran libre por los delitos que cometió. La policía lo libera después de que Matt hiciera su parte, sin embargo, con lo que no contaba Matt es que entraría en una lista que posee la policía, en la cual apuntan a gente que está "bloqueada" por todo el mundo. Matt no puede ver, ni hablar, ni escuchar a nadie, tan solo ve siluetas grises y no oye las voces de nadie que le hable. En resumen, Matt es completamente apartado de una sociedad donde, literalmente, no puede ver, oír ni hablar con nadie.

Estas características: súper tecnología (aplicada a objetos cotidianos que evolucionan pero que se reconocen), ambientes futuristas y personajes apartados vinculan a *Black Mirror* con el ciberpunk.

3.2 La tecnología como consecuencia de todo

Black Mirror se posiciona en la misma dinámica que el resto de historias de ciencia ficción que lanzan mensajes relacionados con este aspecto: la culpa del descontento general en una época futura donde todos los inventos están destinados a mejorar el día a día no es de la tecnología en sí, ni de su evolución, sino del uso que se hace de ella, de la forma en que se convierte un invento en un arma de doble filo, que puede proteger o destruir. Sin embargo, a pesar de que este mensaje se repite una y otra vez durante todas las historias pertenecientes a este género, la gente continúa sorprendiéndose de ello por una sencilla razón: el progreso no se detiene. Con el progreso, vienen los descubrimientos. Con los descubrimientos, vienen los nuevos inventos. Con los nuevos inventos, viene la nueva tecnología, y, con ella, las diversas formas con las que se usa.

A pesar de que cada capítulo de *Black Mirror* cuenta una historia distinta, con unos personajes distintos y un ambiente propio, todos ellos tienen una cosa en común: la tecnología es la consecuencia de todo, la que lo desencadena todo, luego, en

definitiva, presenta una antología³¹, es decir, una recopilación de piezas individuales, elegidas en base a un criterio.

Una buena forma de asegurarse de hasta qué punto es esencial la tecnología tal cual es presentada para el desarrollo de la historia, o para saber si se desenvolvería de la misma forma, es formulando una pregunta con respecto a la trama y tratar de responderla. Algo como esto: ¿Sería igual la historia de *Blade Runner* tal cual se conoce si no existiera la tecnología capaz de crear a los replicantes? ¿Se habría desarrollado de la misma forma la historia de *Matrix* si no existiera la tecnología capaz de sumir a una persona en un mundo virtual y hacerle creer que es real? ¿Sería la historia de *The Terminator*³² igual si no tuvieran una tecnología que les permitiera viajar por el tiempo?

Se puede usar la misma estrategia en el terreno de *Black Mirror*, más concretamente en los tres capítulos de la temporada 1 (“The National Anthem”, “Fifteen Million Merits” y “The Entire History of You”):

1. “The National Anthem” nos cuenta la historia de Michael Callow, el primer ministro británico, el cual se ve envuelto en un escándalo público, dado que se ha propagado por las redes sociales un vídeo de secuestro de la princesa Susannah, donde se le chantajea: si no cumple con las peticiones, la princesa morirá y todo el mundo le culpará a él por no haberlo impedido. El desarrollo de esta historia está marcado por el comportamiento de la gente en las redes sociales, y por las encuestas que se realiza a los ciudadanos sobre el tema. En definitiva, el hilo argumental de la historia viene marcado a través de la presión colectiva por la tecnología universal de las redes sociales, es decir, un público mundial fruto de la globalización, y que lleva al gobierno a actuar de determinada forma según la decantación de la opinión pública. ¿Cómo se podría saber si la tecnología en este capítulo es clave? Basta con realizar la pregunta: ¿Se habría desarrollado de la misma forma la historia si no hubiese tal libertad de flujo de información y alcance en las redes sociales, propias solo de este siglo, y, por tanto, de presión social sobre las personas?
2. “Fifteen Million Merits” nos cuenta la historia de Bingham “Bing” Madsen, un hombre que, junto con muchas otras personas, vive en un lugar donde el dinero no existe tal cual se conoce. Existen los méritos, una especie de moneda virtual que se consigue

³¹ Una antología es una recopilación de historias u obras literarias, cinematográficas, seriales, musicales... independientes que tienen algún elemento en común, como una temática, un género, un patrón narrativo o un autor.

³² Cameron, J. (1984). *The Terminator*. Estados Unidos: Pacific Western / Hemdale Film Corporation.

solamente pedaleando en una bicicleta. Allí todo se consigue gastando méritos: comida, higiene, caprichos o saltarse publicidades no deseadas. Todo el mundo se relaciona con los demás mediante sus avatares virtuales más que de forma física. Bing conoce en ese lugar a Abi, una chica de espectacular voz, de la cual queda cautivado, y le propone entrar en el programa al que todo el mundo aspira para salir de esa rutina del día a día: Hot Shot, un programa del tipo Factor X donde unos pocos afortunados son elegidos por los jueces y se convierten en estrellas, sin tener que pedalear nunca más. Abi acepta, pero no tiene los 15 millones de méritos necesarios para comprar la entrada. Bing le regala la entrada, gastando sus propios méritos. Cuando Abi participa, es elegida, pero no como cantante, sino como estrella en un canal erótico. Esto pone furioso a Bing, el cual se decide a recuperar los 15 millones de méritos para entrar él mismo a Hot Shot. Lo consigue, y entonces, suelta un discurso en el cual se desahoga al decirle a todo el mundo lo que piensa. La intensidad de dicho discurso deja atónitos a todos, incluidos los jueces, los cuales le proponen un espacio en un canal para que Bing pueda seguir hablando y diciendo lo que piensa. Bing, irónicamente, acepta, pasando a formar parte de aquello contra lo que se había alzado. ¿Hasta qué punto la tecnología juega un papel en este capítulo? La forma de saberlo es con la pregunta: ¿Se habría alzado Bing contra Hot Shot, o incluso le habría propuesto ir a Abi, si no todo en ese lugar se basara en ganar puntos para ir a Hot Shot y ser alguien en uno de los canales, si hubiese otra forma más real de alcanzar la cima o de vivir que no fuese pasarse el día frente a una pantalla para acumular puntos?

3. "The Entire History of You" cuenta la historia de Liam, un hombre que, al igual que todos los demás, lleva un pequeño aparato en su cabeza llamado "el grano", un dispositivo que permite reproducir con todo detalle todos los recuerdos del portador y verlos como si fuese una película, pudiendo ampliar las imágenes o rebobinarlas. Liam acude con su mujer Ffion a una cena en casa de unos amigos, donde conoce a Jonas, el ex de Ffion. Durante la cena, Liam se fija en cómo mira Ffion a Jonas, lo cual le hace obsesionarse con el tema, viendo con su grano una y otra vez el vídeo que el grano había grabado de esa noche. Liam empieza a interrogar a Ffion sobre ello y descubre que no le contó toda la verdad sobre Jonas. Descubre que estuvo con Jonas más tiempo del que Ffion le dice. Liam, ebrio por haberse pasado parte de la noche bebiendo y viendo el vídeo, acude al hacerse de día a casa de Jonas y le obliga a borrar todos los archivos de su grano mientras le amenaza con una botella rota. Durante la vuelta a su casa, Liam se estrella con el coche, consulta su grano para saber qué pasó y descubre entonces que Jonas y Ffion se habían acostado mientras él estaba de viaje. Liam llega a su casa y le pregunta a Ffion si es cierto y si él es el padre de su hija o lo es Jonas, la cual, muy arrepentida, se lo confiesa todo. Tiempo más tarde, Liam se queda solo en su casa, tanto Ffion como su hija se han ido. Liam, ante el tormento de tener recuerdos tan detallados y claros de su pasado, decide quitarse el

grano y quedarse tan solo con los recuerdos que su mente pueda conservar. De nuevo se puede usar la pregunta para descubrir la importancia de la tecnología en este capítulo: ¿Habría descubierto Liam toda la verdad que había detrás de su matrimonio si no hubiese tenido el grano y su capacidad para reproducir a la perfección los recuerdos de su pasado?

En estos ejemplos, entre los múltiples presentes en la serie, es posible identificar la importancia que tiene la tecnología como herramienta narrativa en cada capítulo. Sirve como desencadenante y camino para que la historia y sus personajes alcancen el clímax y ayudar a que el espectador construya una metáfora, tanto a través de los personajes como de la tecnología que se presenta en el capítulo.

4. La distopía de Black Mirror y obras similares

Uno de los grandes bloques en los que se podría dividir el contenido de la serie podría ser el de la distopía, así como las distintas variantes que puede presentar ésta. La distopía en *Black Mirror* es un elemento que, a priori, puede ser pasado por alto comparado con la crítica social (que se explica en el siguiente apartado) pero, una vez se conocen los elementos propios de una distopía y se realiza un segundo visionado de la serie si hiciera falta, se puede identificar su innegable presencia.

Como se explica en el apartado de definiciones, la distopía presenta una característica que involucra directamente a los personajes en este ambiente al añadirles, por ejemplo, una circunstancia de persona rota o marginada, o al presentar ante el espectador una confrontación de perspectivas, es decir, una persona que no se ve afectada por el lado negativo que supone una sociedad avanzada ve dicha sociedad con buenos ojos, como un paraíso. Mientras, una persona afectada por dicho lado negativo ve dicha sociedad como un mundo opresor, atormentador o desnaturalizado. Se trata de una lucha de perspectivas.

Black Mirror hace uso en más de una ocasión de este recurso, la distopía. Puede aparecer desde diversas perspectivas, pero todas ellas muestran la paradoja que supone en ocasiones el progreso, porque, a pesar de que el avance tecnológico tenga como fin una mejora del bienestar, en ocasiones la gente se siente más sola y vulnerable que nunca, en parte por dicho avance tecnológico:

1. Los capítulos “Fifteen Million Merits” y “Men Against Fire” cumplen con los requisitos para ser catalogados como distopías puras³³ y, como las denomina Nayibe Peña Frade, sociedades polares³⁴. En el caso de “Fifteen Million Merits” Bing, llegado el momento, decide enfrentarse con la élite que controla el lugar en el que se encuentra tras perder a manos de los jueces de Hot Shot a Abi, pronunciando indignado su discurso frente a todo el mundo (una élite formada por dueños de canales que domina al resto de personas, cuyo día a día se trata de pedalear en una bicicleta para ganar puntos, luego solo tienen su fuerza de trabajo). En el caso de “Men Against Fire” Stripe sirve en su grupo de soldados como uno más (cumpliendo las ordenes, como el resto de soldados, con su fuerza de trabajo, su labor como otro soldado del montón al encargarse de las cucarachas) hasta que descubre la verdad acerca de las cucarachas, volviéndose en contra de los suyos y enfrentando el ideal que éstos defienden al alegar que lo que hacen no es defender una raza sino simplemente matar, luego Stripe se vuelve en contra de este sistema que al principio aceptaba. En ambos casos también se encuentra otra coincidencia, concretamente al final: tanto Bing como Stripe acaban de alguna forma fracasando. Bing acepta el trato de los jueces de Hot Shot de ocupar un espacio en uno de los canales, convirtiéndose en aquello contra lo que se alzó, y Stripe no consigue que la verdad acerca de las cucarachas se sepa, quedándose solo.
2. El capítulo “The Waldo Moment”, al igual que los casos anteriores, se trata de una distopía pura, dado que la trama trata de un personaje llamado Waldo que va contra el sistema político inglés. Sin embargo, “The Waldo Moment” muestra además otro tipo de distopía a la que Frade llama sociedad religiosa³⁵, puesto que Waldo empieza como un personaje gracioso de un programa de TV, luego se presenta a las elecciones y acaba convirtiéndose en una figura mundialmente conocida, teniendo influencia en ámbitos como la educación y los medios de transporte. Está en todas partes y todo el mundo hace lo que él dice. Se trata pues de una distopía donde se pasa de un ataque contra el sistema con frase de Waldo como “Algo tiene que cambiar” a una sociedad donde Waldo es una figura muy conocida que consigue influir en todo el mundo.
3. Los capítulos “White Bear” y “Nosedive” representan una distopía indirecta³⁶ y son buenos ejemplos de la característica explicada al principio del punto acerca de la lucha de perspectivas. En “White Bear” se puede observar que lo que para Victoria es un infierno infinito (dado que está condenada a repetir el mismo momento de forma infinita

³³ La distopía pura es un tipo de distopía caracterizada por mostrar una sociedad donde el protagonista se enfrenta contra un complejo sistema social, legal, económico, cultural o político.

³⁴ En el contexto distópico, la sociedad polar es un tipo de sociedad distópica caracterizada por presentar una élite dominante y dueña de los medios de producción, y una gran masa de gente que solo tiene su fuerza de trabajo.

³⁵ En el contexto distópico, la sociedad religiosa se refiere a un tipo de sociedad controlada por una única figura carismática y dominante que lo gobierna todo y a todos.

³⁶ La distopía indirecta se trata de un tipo de distopía donde la propia sociedad distópica tan solo es un escenario de fondo que sirve para que la historia se desarrolle.

como castigo), para los visitantes del parque de justicia es algo así como un paraíso, donde pueden desahogar su sed de venganza con Victoria. En “Nosedive” Lacie, al final del capítulo y cuando ya tiene una puntuación baja, ve un mundo que, como ella dice: “[...] En este mundo tan ensimismado en su propia mierda [...]” no se parece en nada a lo que veía en un principio. Mientras, Naomi y sus amigos lo ven todo fantásticamente, al ser todos de puntuación alta y estar rodeados de lujos. En ambos casos se puede apreciar una lucha de perspectivas que muestra un lado negativo de algo que, en principio, es positivo, pero que en realidad tiene esa otra cara que muestra que la felicidad no es real, o sí lo es pero a un precio o a costa de otros.

Los capítulos, además de mostrar estas coincidencias, también tienen un parentesco con otras tramas distópicas que se pueden encontrar en el terreno de las novelas, las películas y las series.

4. 1 Novelas distópicas

En el apartado correspondiente al terreno de las novelas distópicas (el medio en el cual nacieron las historias de contenido distópico) pueden hallarse coincidencias en algunos aspectos como el de la trama, los personajes, el ambiente... de los capítulos con algunas de las obras consideradas clásicos de la literatura distópica, como *Un mundo feliz*, *1984*³⁷ y *Nosotros*, obras que también presentan coincidencias entre ellas (muestra de la conexión y referencias que pueden haber entre obras de un mismo tema). A continuación se muestran algunas de dichas coincidencias:

1. Una primera gran coincidencia que se puede encontrar en la literatura distópica y *Black Mirror* se haya en la novela *1984* de George Orwell y el capítulo “The Waldo Moment” respectivamente. *1984* cuenta la historia de un Londres futurista que, tras alzarse contra el anterior sistema capitalista y pasar a llamarse Oceanía, se convierte en una sociedad totalitaria y donde se vive siendo constantemente vigilado por una entidad conocida como Gran Hermano, que controla todos los aspectos de la ciudadanía y cada uno de sus movimientos. La gran coincidencia que se puede apreciar entre el capítulo “The Waldo Moment” y *1984* se encuentra en el personaje de Waldo. Él es el Gran Hermano en el capítulo, dado que al final del capítulo es mostrado como una entidad omnipresente y controladora de todos los aspectos de la vida, donde parece haber una única figura máxima de autoridad, donde todos son vigilados por dicha figura, donde se hace todo lo que diga y donde todo aquel que vaya en contra es castigado.

³⁷ Orwell, G. (1949). *Nineteen Eighty-Four*. Reino Unido: Harvill Secker.

2. Una segunda gran coincidencia entre una novela distópica y un capítulo de *Black Mirror* la encontramos en *Un mundo feliz* de Aldous Huxley y el capítulo “Nosedive” respectivamente. *Un mundo feliz* relata la historia de un estado conocido como sociedad fordiana donde todo el mundo vive siendo controlado por una figura máxima llamada Mustafa Mond, y donde todos inhiben sus penas y depresiones con un producto anestésico llamado soma. En esta historia, el protagonista Bernard y la mujer de la que está enamorado, Lenina, viven en un mundo donde se ha alcanzado la felicidad máxima en base a eliminar cosas como la familia, la diversidad cultural, el avance de la ciencia, la literatura... y donde todos los niños se conciben de forma artificial y sus roles en la sociedad quedan definidos por su estatus social antes incluso de que nazcan. La coincidencia con respecto al capítulo “Nosedive” se halla en esa felicidad que se pretende aparentar, a pesar de que la realidad sea otra. El soma de “Nosedive” es la aprobación de la gente y, por tanto, la puntuación, porque no está bien mostrar los verdaderos sentimientos (en *Un mundo feliz* se obliga a consumir soma y en *Black Mirror* se castiga con bajar la puntuación de la persona en cuestión). Además, tanto en *Un mundo feliz* como en “Nosedive” la gente juzga en base a primeras impresiones (en *Un mundo feliz* se juzga en base a la clase -Alfa, Beta, Gamma, Delta y Epsilon- y en “Nosedive” en base a la puntuación de la gente de 5 a 0-) y cuanto más alta es la puntuación o clase (si se es Alfa en *Un mundo feliz* o se tiene un 5 en “Nosedive”) mejor trato se tiene y más privilegios.

3. Una tercera gran coincidencia de un clásico de la literatura distópica y *Black Mirror* se haya con la obra *Nosotros* de Yevgueni Ivánovich y el capítulo “Fifteen Million Merits” respectivamente. La obra *Nosotros* cuenta la historia de una sociedad conocida como Estado Único (la Oceanía y sociedad fordiana de esta obra) gobernada por el Gran Bienhechor (el Gran Hermano y Mustafa Mond de esta obra), donde el protagonista, D-503 (similar a Winston Smith en *1984*), se enamora de una chica, I-330 (similar a Julia en *1984*), quien le convence de ir más allá de los muros verdes que rodean el Estado Único para ver lo que hay al otro lado y mostrarle la sensación de libertad y la imaginación. En ambos casos, el protagonista (D-503 en *Nosotros* y Bing en *Black Mirror*) muestra signos de alzarse contra la élite (el Gran Bienhechor en *Nosotros* y los jueces de Hot Shot en *Black Mirror*) tras conocer a una chica que les hace replantearse su forma de pensar con respecto a su vida (I-330 en *Nosotros* y Abi en *Black Mirror*), dado que les hace movilizarse y evolucionar como personajes. Al final de la historia, ambos se ven reincorporados en la sociedad y formando parte de aquello contra lo que se habían alzado en un principio (D-530 acaba siendo operado y su imaginación es extirpada -al igual que con Winston Smith en *1984*, al cual le modifican sus pensamientos rebeldes para que se vuelva parte de la sociedad con la que no está de acuerdo- y forma parte del Estado Único como uno más, y Bing decide aceptar el trato

de los jueces de Hot Shot de ocupar un espacio televisivo en uno de los canales, yendo también contra lo que se había alzado).

4. 2 Películas distópicas

El terreno de las películas distópicas también ofrece casos de semejanza con capítulos de la serie, pero, no solo esto, sino que también muestra relación con el terreno de las novelas distópicas con casos como la relación entre la película *Equilibrium* y la obra *Fahrenheit 451*³⁸ de Ray Bradbury, en las cuales se muestran las dos coincidencias de que en ambos mundos los libros, entre otras cosas, están prohibidos (esta prohibición es algo que se considera clave para el desarrollo de la historia en ambos casos). Los protagonistas deciden alzarse contra esta prohibición y luchar por aquello en lo que creen de verdad, y sin dejar de lado su causa en el momento en el que despiertan. *Equilibrium* muestra también otras dos grandes coincidencias con otra novela distópica: *Un mundo feliz*. En ambos casos aparece un producto que inhibe los sentimientos de los seres humanos (el Prozium en *Equilibrium* -que inhibe al completo todo sentimiento de aquel que lo consume- y el soma en *Un mundo feliz* -que elimina la depresión y las penas-. En ambos casos se fuerza el alivio y/o la felicidad de las personas).

A continuación se muestran las coincidencias de películas distópicas con capítulos de la serie:

1. Una gran primera coincidencia se puede encontrar en la película *Equilibrium* con los capítulos "Nosedive" y "The Waldo Moment". *Equilibrium* es una película que habla de un futuro distópico donde, tras una tercera guerra mundial, las emociones humanas y otras cosas como los libros, el arte o la música han sido prohibidos por orden de una figura máxima de autoridad conocida como El padre. En esta historia, uno de los miembros del Tetragrammaton (la unidad encargada de mantener todo esto así), John Preston, empieza a dejar de tomar Prozium y empieza a sentir. En lo referente a *Equilibrium* y "Nosedive" se encuentra la misma coincidencia que en el apartado anterior: el Prozium en la película es el equivalente a la puntuación en el capítulo de la serie. Los sentimientos están prohibidos (en el caso de "Nosedive" los malos sentimientos como el enfado o la tristeza), los pensamientos deben reprimirse, dado que en caso contrario, se sufre un castigo (en *Equilibrium* se castiga con la pena de muerte y en "Nosedive" con una bajada de puntuación, lo que equivale a pérdida de estatus social). En lo referente a *Equilibrium* y "The Waldo Moment" se encuentra la figura de autoridad máxima que consigue que todo el mundo haga lo que quiere. Un

³⁸ Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Estados Unidos: Ballantine Books.

ser omnipresente que dicta como deben ser las cosas y es reconocido a nivel mundial (El padre en *Equilibrium* y Waldo en “The Waldo Moment”, además de Gran Hermano en 1984, Mustafa Mond en *Un mundo feliz* y el Gran bienhechor en *Nosotros*).

2. Una gran segunda coincidencia se puede encontrar en la película *Her* y el capítulo “Be Right Back”. *Her* es una película ambientada en un futuro Los Ángeles donde el protagonista, Theodore Twombly, vive solo en su casa tras acabar con una larga relación amorosa. Se dedica a escribir cartas de amor para otros. Tras comprar un sistema operativo altamente inteligente y adaptable llamado “Samantha”, Theodore acaba entablando amistad con ella y, poco a poco, esta amistad acaba convirtiéndose en una relación amorosa. Su coincidencia con respecto al capítulo “Be Right Back” se puede encontrar en varios puntos de la trama y en los propios personajes. Tanto Theodore en *Her* como Martha en *Black Mirror* son personajes con una falta amorosa y un vacío, vacío que intentan llenar a través de inteligencia artificial para que les ayude a superar sus penas y que más tarde les llevará a una relación amorosa que les aporta felicidad hasta cierto punto, tras el cual vuelven a sentir pesar al ver que la relación no es como esperaban (Theodore siente que Samantha le está dejando de lado y siéndole infiel y Martha siente que la versión artificial de su marido fallecido no es capaz de comportarse como el verdadero). La relación en ambos casos acaba de forma similar: desaparece. En *Her* Samantha le dice a Theodore que debe dejarle ir porque, al igual que el resto de sistemas operativos, su evolución le ha llevado a un lugar más allá del espacio físico, mientras, en *Black Mirror* Martha decide dejarle un sitio al Ash artificial en su casa pero sin tener apenas contacto con él.

3. Una tercera gran coincidencia se puede encontrar con la película *Minority Report* y el capítulo “Men Against Fire”. *Minority Report* es una película que cuenta la historia de una sociedad situada en el año 2054, donde ha surgido la llamada fuerza de policía Precrimen y su líder, John Anderton, se encarga de controlar el dispositivo clave de dicha fuerza policial: una máquina impulsada por los poderes de tres mutantes capaces de predecir los crímenes antes de que éstos se efectúen, por lo que los agentes pueden detener al criminal en cuestión antes incluso de que cometa el crimen. Todo parece ir bien hasta que los mutantes predicen el futuro crimen de John de asesinar a un hombre dentro de 36 horas. Su relación con el capítulo “Men Against Fire” puede encontrarse no solo en el comportamiento del personaje sino también en algunos aspectos de la trama: tanto John en *Minority Report* como Stripe en *Black Mirror* son personajes que defienden una causa al principio de la trama, pero que, tras un hecho determinado (la predicción del crimen de John en *Minority Report* y la avería de la máscara de Stripe en *Black Mirror*) esa causa se vuelve en su contra, convirtiéndose en personas buscadas por parte de esa sociedad de la que formaban parte en un principio y viendo a sus aliados convertidos en enemigos. Ambos

personajes también cambian su forma de ver las cosas (John decide perdonar al hombre que, según la predicción, iba a matar y Stripe se apiada de aquellas personas a las que en un principio mataba por ignorancia de la verdad). Por último, también hay una coincidencia en ambos casos en el momento en que ambos personajes se alzan contra su superior (John decide ir en contra de Lamar Burgess y su sistema Precrimen, y Stripe trata de tomar venganza contra Arquette al haberle engañado contándole una mentira con respecto a la causa que defienden los soldados).

4. 3 Series distópicas

El tercer apartado se dedica al terreno de las series, de las cuales se han elegido dos, *Humans*³⁹ y *Westworld*, que guardan una relación con el capítulo uno de la temporada dos “Be Right Back” de la serie *Black Mirror*. A continuación se muestran las coincidencias:

1. Una primera gran coincidencia se puede encontrar en la serie *Humans* y “Be Right Back”. *Humans* es una serie de televisión británico-estadounidense del 2015 que cuenta la historia de un Londres futurista donde se han desarrollado unos androides llamados sintéticos, que tienen un gran parentesco con sus pares vivientes pero carecen de consciencia y sentimientos. Esto cambia en el momento en que algunos de ellos empiezan a mostrar conciencia y sentimientos, lo cual empieza a suponer toda una serie de dilemas. *Humans* y “Be Right Back” presentan una coincidencia bastante importante, aunque después cada uno lo desarrolla de forma distinta. En ambos casos, la humanidad pretende crear vida de forma artificial. En ambos casos también el motivo de desarrollo de la historia (y en el caso de *Humans* también su desencadenante) son los sentimientos de los androides (en el caso de *Humans* la presencia de ellos en los sintéticos, y en “Be Right Back” por la ausencia de ellos en el Ash artificial que hace compañía a Martha). A pesar de que cada obra lo desarrolla de forma prácticamente opuesta a la otra, las dos parten de un mismo denominador común: la frustración que les supone el saber que los androides no se comportan como ellos esperan a causa de sus sentimientos.
2. La segunda gran coincidencia se puede encontrar en la serie *Westworld* y en “Be Right Back”. *Westworld* es una serie de televisión estadounidense de 2016 que cuenta la historia de un parque temático donde existen unos androides conocidos como anfitriones, que son visitados por humanos a los que llaman huéspedes. En este parque, los humanos pueden hacer literalmente lo que quieran, dado que las acciones de los anfitriones están prediseñadas por los diseñadores del parque y viven en un

³⁹ Vincent, Brackley, Arnold, Donovan y Moo Young. (2015). *Humans*. Estados Unidos y Reino Unido. American Movie Classics (AMC) / Channel 4 / Kudos Films and Television.

bucle repetitivo sin ser conscientes de ello. La situación cambia cuando algunos de ellos empiezan a recordar cosas que hicieron cuando cumplían otro rol en otro bucle del parque, formándose algo parecido a una conciencia y memoria. Del mismo modo que pasa en *Humans* y “Be Right Back”, en *Westworld* se crean androides. Androides que, al igual que pasa en “Be Right Back”, se busca que sean idénticos a personas reales con sumo detalle (en *Westworld* los androides son diseñados con un rol, aspecto, recuerdos y personalidad bien definidos desde el principio, mientras que en “Be Right Back” Martha es quien trata de orientar al Ash artificial para que se vaya pareciendo más al verdadero -tanto física como psicológicamente- poco a poco. En ambos casos, tiene lugar una evolución de los androides. En *Westworld* van desde lo preconfigurado por los diseñadores a algo que los propios androides han creado, su propia personalidad y autonomía, mientras, en “Be Right Back”, el Ash artificial llega con unos parámetros por defecto que Martha va cambiando a su gusto, porque observa que el propio Ash artificial no muestra la autonomía para hacerlo él mismo). A pesar de esta diferencia en la evolución de los androides y su carácter de autonomía, es precisamente esto lo que provoca que la trama se mueva (en *Westworld* por su presencia en los androides, y en “Be Right Back” por su ausencia en el Ash artificial), lo que lo convierte en un punto en común en las dos obras.

5. La crítica social y su presentación en *Black Mirror*

Durante el primer visionado, se podría pensar que *Black Mirror* es una crítica social. Aunque es importante realizar una acción de síntesis con respecto a dicha función crítica de la serie, también es importante realizar la acción contrapuesta, es decir, separar las distintas y concretas formas en las que dicha crítica se presenta en la serie. Charlie Brooker⁴⁰ consigue que el espectador se enganche a la pantalla desde el minuto uno hasta el final, en un proceso que puede pasar de la mera expectación al desconcierto en un breve lapso de tiempo, empleando para ello más de una técnica de crítica en la serie, cada una adaptada al entorno con el que se presenta la historia.

Esas técnicas de crítica, de forma distinta a lo que se puede pensar, no tienen como objetivo lograr que el espectador se decante hacia una única y uniforme opinión con respecto al tema presentado, algo que sí podría pasar en artículos críticos de otros medios, sino buscar que la gente sea consciente de aquello que se presenta, que sepan que eso está ahí y que no es algo gratuito. De esta manera, *Black Mirror* remarca su mensaje, con la peculiaridad de parecer un pensamiento elaborado por

⁴⁰ Charlie Brooker es un inglés nacido en 1971. Humorista, satírico, crítico, periodista, escritor, guionista, productor y presentador. Creador de series como *Dead Set*, *Brass Eye* y *Black Mirror*.

nosotros. En su artículo “Black Mirror y la ontología del presente”⁴¹ en la página web *Negro White* Luis García Fanlo habla acerca de esta cualidad del carácter crítico de *Black Mirror* explicándolo de la siguiente manera:

‘(...) el resultado queda a cargo del televidente. **Black Mirror no tiene una moraleja**, no busca generar conciencia, y no despliega ningún tipo de dispositivo prescriptivo o moral. No dice si lo que muestra está bien o mal y en todo caso cuales serían las alternativas. Todo el trabajo de interpretación, crítica, aceptación o rechazo, debe hacerlo cada uno de nosotros, individual o colectivamente, pero sin la ayuda del texto televisivo. De modo tal que Black Mirror supone una transgresión del mismo concepto de programa de televisión al no asumirse como tecnología de sí para los telespectadores’.

En resumidas cuentas, la serie en si no presenta el texto crítico como lo podrían hacer otras obras, *Black Mirror* no tiene moraleja porque no enseña, avisa. Sin embargo, la serie sí es presentada como crítica social por acomodar el terreno para que cada cual trabaje en su propia visión de los hechos y aprenda por su cuenta, siempre teniendo en cuenta el único mensaje claro y uniforme que se tiene y que defiende la serie: la tecnología está cambiando a la gente.

Antes de profundizar en el qué y el cómo de las técnicas críticas de *Black Mirror* y, por tanto, de Charlie Brooker conviene observar algunas de las características que ayudan a que el espectador esté más proclive a recibir una crítica, de ver como una situación que le es conocida de una u otra forma es reinterpretada, puesta en entredicho o tergiversada con objeto de hacerle pensar por él mismo sobre cómo actúa, cómo ha actuado, cómo debería actuar e incluso cómo no debería actuar.

1. La primera característica que puede apreciarse nada más ver un capítulo de la serie es la época o momento cronológico en el que se mueve dicho capítulo. A pesar de que *Black Mirror* se empeña en mostrar, como ya se ha remarcado anteriormente en el apartado de ciberpunk, una serie de inventos nuevos para la gente y que parecen sacados de una época futurista bastante alejada, el ambiente se construye de tal forma que lleve al espectador a pensar que aquello que ocurre en la historia no está tan lejos como parece, que se trata de algo que está a la vuelta de la esquina. Las épocas en las que se representan los capítulos podrían pasar perfectamente por momentos cronológicos de escasos años posteriores, de unos 5 o 10 años posteriores (a pesar de que algunos capítulos como “Fifteen Million Merits” o “San Junipero” sí podrían pasar

⁴¹ García Fanlo, L. “Black Mirror y la ontología del presente” en *Negro White*. Disponible en: <http://negrowhite.net/black-mirror-y-la-ontologia-del-presente/>

por un futuro algo más alejado, de unos 20 años posteriores). Sin embargo, no todos los capítulos sitúan en una supuesta época posterior, dado que en la serie también se pueden reconocer épocas prácticamente idénticas a la actual (como puede ser el caso de “The National Anthem” o “Shut up and dance”, que hablan de los temas de las redes sociales y las amenazas vía Internet respectivamente), por lo que se podría hablar más de una época paralela. Esta característica no solo tiene un carácter de contextualización, sino que ayuda a que el espectador capte parte del mensaje, porque en cierta forma le está diciendo que esto está ocurriendo ya o que podría ocurrir dentro de nada y cuáles son las consecuencias de ello.

2. La segunda característica que ayuda a enfatizar la idea crítica de la serie se puede encontrar en los personajes que se presentan en cada capítulo. Sus rutinas del día a día, su comportamiento, aspiraciones, dilemas o miedos son algunos de los detalles que permiten desvelar una intención, sobre todo en crítica social. Se empatiza con los personajes, pero no con todas sus situaciones, por ejemplo, el protagonista. *Black Mirror* no facilita la categorización de un personaje en un bando o en otro. Continuamente juega al juego de presentar situaciones en las que acciones de los personajes son cuestionables. Un buen ejemplo de ello se encuentra en el capítulo “White Bear”. El capítulo cuenta la historia de una mujer amnésica llamada Victoria que está atrapada en un barrio donde todas las personas a su alrededor literalmente no hacen otra cosa que grabarla con el móvil y entretenerse con su sufrimiento mientras es perseguida por unas personas llamadas cazadores, que se dedican a hacer lo que les da la gana. Victoria acaba llegando al repetidor desde donde se transmite la señal que provoca que la gente se comporte así. Allí descubre que todo lo que le ha pasado se trata solo de un espectáculo de entretenimiento, un parque de justicia donde está atrapada en un bucle infinito de sufrimiento y borrado de memoria como castigo por haber sido cómplice de asesinato, donde además de tratarla como una mera atracción para la satisfacción y desahogo de la gente, también sufre rechazo y desprecio por parte de la misma día sí y al otro también. Luego, ¿quién es aquí el malo, Victoria por haberse implicado en el asesinato o los dueños del parque de justicia por haberla condenado a un bucle eterno de sufrimiento donde ni siquiera se le permite mantener sus recuerdos? En este caso, para aplicar “justicia” se perpetúan infinitas acciones injustas. Hay también otros capítulos donde se presenta esta disyuntiva, y es precisamente esto lo que la serie aprovecha para hacer pensar sobre si de verdad se está actuando bien o no.
3. La tercera característica que posee la serie se refiere al cambio de situación en la historia, es decir, como de una situación favorable para el personaje se pasa poco a poco o de golpe a una situación más desfavorable y oscura, de forma que ve que el entorno de su alrededor se vuelve algo hostil, algo que no es lo que buscaba, que no

representa aquello con lo que se identifica o que defiende, como aquello que deseaban se va convirtiendo en algo indeseable, como aquello que buscaban evitar ocurre o como aquello que creían correcto defender en realidad no es lo que pensaban que era. Tres buenos ejemplos se pueden encontrar en los capítulos de “Be Right Back”, “Nosedive” y “Men against fire”: el capítulo “Be Right Back” habla sobre la protagonista Martha, que desea más que nada volver a estar junto a su marido Ash después de que éste falleciera en un accidente. Martha se suscribe a un programa donde le permiten hablar con una máquina que copia milimétricamente la actitud que la persona en cuestión tiene en las redes sociales, almacenando toda esa información en una base de datos para imitar a esa persona. Martha se da cuenta de que, a pesar de que el Ash artificial tiene el mismo aspecto físico que el original, no podría sustituir nunca al original, dado que no muestra sentimientos o iniciativas a menos que Martha se lo pida, lo cual afecta a Martha dado que siente que está cerca de Ash pero a la vez muy lejos de él.

El capítulo “Nosedive” habla de una chica llamada Lacie, que vive en un mundo donde todo se mide en base a una puntuación, cuanto más alta la puntuación, mayor prestigio y estatus social. Lacie busca ante todo la aprobación de los que están a su alrededor y cuando es invitada a la boda de su amiga de la infancia Naomi acude sin pensarlo dos veces. Durante el camino, le ocurren toda una serie de imprevistos, como que el coche se le queda sin electricidad, y esto provoca que Lacie empiece a perder la compostura, llegando a caerle mal a la gente y perdiendo puntuación. Al llegar a la boda de Naomi, sufre el rechazo de todos y su puntuación cae en picado (más de lo que ya había caído) y, justo antes de acabar en prisión, Lacie empieza a soltar todo lo que de verdad piensa, algo que a la gente no le suele gustar.

El capítulo “Men against fire” habla sobre un soldado al que todo el mundo conoce como Stripe, un recién llegado a un pelotón donde se encargan de matar a unas extrañas criaturas llamadas cucarachas, que asustan a la población local y se comen su comida. Durante su primera misión Stripe mata a dos cucarachas, no antes de que una de ellas le ilumine la máscara que lleva Stripe y provoque que empiece a tener problemas y a notar sus sentidos, algo que no es normal ya que la máscara inhibe todos los sentidos del portador. Debido a esto, Stripe descubre la verdad tras las cucarachas: se trata de personas enfermas y pobres a las cuales el pelotón está masacrando sin piedad. Tras descubrir que Stripe ve lo que realmente pasa es inmediatamente encarcelado y su jefe, Arquette, le desvela la verdad, que lo hace por la humanidad, por proteger un linaje puro. Esto enfurece a Stripe, que trata de atacar a Arquette pero éste lo inmoviliza y le da dos opciones: resetear la máscara para que no recuerde nada de lo ocurrido pero pasar a comportarse como algo parecido a un robot, o no resetear la máscara y vivir con el tormento por lo que hizo. Poco tiempo después, Stripe aparece frente a su casa, con la mirada perdida.

4. La cuarta característica trata de los finales de cada capítulo. *Black Mirror* también sorprende en su apartado crítico por la forma en que termina los capítulos, la cual recuerda que, en la vida real y un poco en contraposición al típico happy end de Hollywood, no todas las historias tienen finales felices, y es precisamente este final con un sabor un tanto amargo y tan abiertamente interpretativo lo que suscita la idea de pensar lo que ha pasado y lo que va a pasar. La única excepción a la regla se encuentra en el capítulo "San Junipero", donde hay una proximidad al happy end convencional, aunque sin dejar de lado la característica reflexiva que Charlie Brooker siempre trata de reflejar en sus historias.

Conocidas ya algunas de las características que posee la serie y que emplea a favor de la construcción de la crítica, es momento de hablar de las críticas que la serie presenta en tres tipos distintos dentro de su estructura, así como la forma en que son presentadas al espectador.

5.1 La crítica sutil

La crítica sutil supone el primer y gran tipo de crítica empleada no solo en *Black Mirror* sino en gran parte del resto de críticas sociales también. Series con gran impacto como *The wire* o *Show Me a Hero* también hacen uso de esta técnica. Siendo ambas series de TV, *The Wire* se mueve en un terreno completamente de ficción, y *Show me a Hero*, por el contrario, está basado en hechos reales. A pesar de las diferencias que las separan, estas series y otras más como *Humans* o *Westworld* hacen uso de esta herramienta, que si bien puede parecer algo no muy llamativo e importante por el mero hecho de encontrarse escondida en la propia trama, es precisamente esa característica lo que la vuelve tan útil, no se dice con exactitud que es lo que se critica, cada cual debe descubrirlo. Es una herramienta que, al igual que el resto de herramientas de la crítica, es usada a modo de reclamo para lograr algo de su audiencia, pero lo hace de una forma concreta, puesto que busca una reacción que viene impulsada por el propio espectador sin necesidad de decirle una sola palabra. Esas mismas reacciones pueden diferir unas de otras, dado que esa es otra gran cualidad de la crítica sutil, no hay una única respuesta correcta.

Black Mirror presenta, como es obvio, este tipo de crítica, que suele salir a relucir a raíz de las penurias por las que pasan los personajes a lo largo del capítulo, se ve emerger la crítica sutil como eco que resuena en el interior. A pesar de la sutileza con la que la crítica se presenta en la serie, así como las diversas interpretaciones que se le pueden dar, hay un detalle que siempre hace acto de presencia cuando se analizan

los capítulos: independientemente de a qué esté criticando la serie, esta crítica puede ser sintetizada en una sola frase que condensa la esencia del capítulo. A continuación se pueden ver dos ejemplos donde este hecho queda de manifiesto:

1. El capítulo "The National Anthem" presenta el conflicto de la historia desde el mismo comienzo del capítulo (escasos segundos de iniciar) dando paso a las primeras especulaciones para con la situación del personaje implicado, el primer ministro Michael Callow, ya que el vídeo donde se encuentra la amenaza de muerte a la princesa Susannah se difunde a una velocidad increíble y la imagen pública de Michael empieza a ser objetivo de burlas y críticas debido a la libertad de flujo de información y el gran alcance que posee Internet. A parte de esto, el equipo del gobierno, así como los medios de comunicación, empiezan a moverse en base a lo que las encuestas y las redes sociales dicen acerca del tema. Por último, durante la transmisión en directo en televisión del acto sexual del primer ministro con el cerdo, prácticamente todo Reino Unido queda pegado a la televisión viendo dicho acto mientras que Susannah es liberada en mitad de Londres sin que prácticamente nadie se de cuenta. De este pequeño resumen se podrían extraer ya tres posibles mensajes críticos escondidos que cualquier espectador podría resumir en una frase. El primero: El poder de Internet para que todo se haga saber al momento. El segundo: Las agendas del gobierno y de los medios las decide la gente con los intereses en las redes sociales. El tercero: A veces se está tan centrado en lo que ocurre en la pantalla que se olvida lo que ocurre alrededor...
2. El capítulo "Hated in the nation" presenta la historia de un hashtag que supuestamente provoca la muerte de la persona cuyo nombre aparece en el propio hashtag y si éste alcanza un número concreto de usos por parte de la gente. Las policías Karin y Blue son las encargadas de descubrir quién usó el hashtag por primera vez. Mientras, el hashtag es usado para acabar con la vida de una periodista, un rapero famoso y una chica adolescente, siempre con odio hacia la persona en cuestión. Tras avanzar en la investigación, Karin y Blue acaban acudiendo a la empresa Granullar, encargada de la gestión de las abejas mecánicas que sustituyen a las auténticas, ya casi extintas. Allí, descubren que alguien está usando a las abejas para matar a la persona en cuestión que dice el hashtag, pero cuando intentan atraparlo se escapa. Karin y Blue descubren una lista donde aparecen todas las personas que usaron el hashtag y que esas personas iban a morir. El acontecimiento tiene lugar y toda esa gente muere. Tiempo después de la tragedia, Karin recibe un mensaje de Blue donde le dice que ha localizado al hombre responsable de la tragedia. Del mismo modo que en el caso anterior, los diversos mensajes críticos pueden ser sintetizados en una sola frase, mensajes escondidos que en ningún momento son desvelados de forma explícita. El primero: El odio es un arma de doble filo. El segundo: Las palabras pueden convertirse

en un arma dañina. El tercero: El uso inadecuado de las redes sociales como medio de incitación al odio y bullying...

3. El capítulo "San Junipero" presenta un mundo ficticio y virtual donde hay una ciudad llamada San Junipero, lugar donde se conocen Kelly, una chica de actitud abierta y jovial, y Yorkie, una chica más tímida e introvertida. Tras conocerse un poco se acaban acostando. Poco tiempo después, Yorkie trata de encontrar a Kelly pero no lo consigue, por lo que prueba en el San Junipero de otra época. Tras encontrarla le echa en cara que solo la usó, que nunca quiso nada serio con ella y Kelly le responde que solo quería pasárselo bien. Tras pensarlo un poco, Kelly se da cuenta de Yorkie tiene razón y se reconcilian. Se vuelven a acostar. Tras esto, cada una le confiesa a la otra quién es en la vida real y, al darse cuenta de que a ambas les queda poco tiempo de vida y que están bastante cerca la una de la otra deciden quedar para verse y casarse, para que así Yorkie pudiera pasarse definitivamente a San Junipero para siempre, porque para ello necesitaba la firma de algún familiar o cónyuge. Tras firmar el permiso, Kelly visita a Yorkie en San Junipero, y ella intenta convencerla de que se pase con ella pero Kelly se enfada y le dice que no quiere vivir en un mundo donde la gente no tiene un propósito, donde nada importa y se marcha. Un poco después, Kelly se lo replantea y se da cuenta de que tampoco merece la pena seguir viviendo la vida que tiene fuera de San Junipero, por lo que decide pasarse y vivir el resto de la eternidad junto a Yorkie. Este capítulo, a parte de presentar el único happy end de toda la serie, presenta un oxímoron⁴² como uno de los posibles mensajes críticos: el hecho de saber que algún día llegará la muerte es lo que da sentido a la vida. Y, al igual que los casos anteriores, presenta varios mensajes escondidos capaces de ser sintetizados en una frase. El primero: La gente hace cualquier cosa por huir de las preocupaciones. El segundo: Muchos darían lo que fuera por volver a ser jóvenes o recuperar cosas que perdieron. El tercero: El hecho de saber que algún día llegará la muerte es lo que hace que la gente se mueva y disfrute del tiempo que tiene.

Esta herramienta de la crítica sutil, así como la libertad que ofrece dentro de la temática concreta que presenta, supone un punto a favor a la hora de transmitir el mensaje. Permite que cada cual pueda entender la historia desde su perspectiva, sin verse influenciado por un discurso único e inamovible, por lo que es más fácil que el espectador lo retenga, porque es un mensaje que él mismo ha construido con unas bases que le han sido dadas, cumpliendo con la acción que se buscaba en él, que pensara.

⁴² Un oxímoron es una figura retórica de pensamiento consistente en combinar elementos contrarios, como paz y guerra, en una misma frase o idea para crear un significado completamente nuevo.

5.2 El mensaje directo al espectador

Si en el apartado anterior se hablaba de un mensaje que es lanzado al espectador desde lo sutil, ahora se presenta la situación contraria, es el propio espectador el que tiene que colaborar interpretando los diálogos que reclaman su atención. Es él mismo también quien debe extraer la conclusión, su opinión fundamentada, dado que el discurso solo pone el tema en común, lo siguiente es tarea de cada uno.

El mensaje directo consiste en una técnica donde uno o incluso varios personajes del terreno ficticio parecen abandonar temporalmente ese espacio acotado con sus diálogos, en un intento de, como se ha dicho anteriormente, llamar la atención del espectador. Parecen querer hablar no solo con otro u otros personajes sino con el espectador, transmitirle algo, utilizando para ello, por ejemplo, temas con los que la gente se siente identificada o involucrada o que les interesa de una u otra forma. Suelen ser acompañados de un tono emotivo, contundente o ambos por parte del emisor u orador. *Black Mirror* hace uso de esta técnica en contadas ocasiones, y lo hace de tal forma que provoca que uno refresque el discurso de Charles Chaplin como el personaje de un barbero judío que suplanta al dictador del ficticio país de Tomania, Adenoid Hynkel, en *El gran dictador*⁴³. En dicho discurso, el peluquero se dirige a la ciudadanía de una Tomania a punto de ir a la guerra con un tono más tímido y reservado para acabar pasando a uno más contundente y firme, defendiendo su postura de no a la guerra en base a unos valores que menciona con convicción. Todo esto sin ningún tipo de música o comentario relevante al respecto, dado que es una situación que no está pensada para escuchar y responder sino en escuchar y pensar. Más próximo al tono contundente, *Black Mirror* presenta una misma situación, donde toda la atención se centra en ese diálogo, sin nada que pueda distraer al espectador.

A continuación se presentan dos momentos de dos capítulos de la serie donde se puede apreciar esta característica del carácter crítico de *Black Mirror*:

1. Capítulo "Fifteen Million Merits". Bing se presenta en el programa Hot Shot y amenaza con suicidarse si el jurado y todas las personas presentes no escuchan lo que quiere decir. El juez Hope le pide que hable y esto es lo que dice:

⁴³ Chaplin, C. (1940). *The Great Dictator*. Estados Unidos: United Artists.

BING:

No tengo un discurso, no planeo lo que digo, ni siquiera quería, yo... solo sabía que tenía que venir, plantarme aquí y que me escuchaseis, pero de verdad, no solo que pusierais cara de escuchar como hacéis el resto del tiempo, cara de sentir, no cara de procesar. Ponéis una cara y nos hacéis salir al escenario, y nosotros, nosotros, (cantando) a di da, cantamos y bailamos y damos tumbos, y vosotros lo que veis aquí no son personas, no veis personas aquí, es carnaza, y cuanto más falsa es más os gusta, porque la carnaza es lo único que funciona ya, la carnaza falsa es lo único que podemos tragar, bueno, hay algo más, el dolor real y la maldad, eso también.

Sí, empala a un tío gordo y nos partiremos de risa, porque nos hemos ganado el derecho, hemos cumplido en la celda y él es solo morralla así que ja ja ja con él.

Porque estamos desesperados y tan idos de la cabeza que no tenemos juicio, solo sabemos de carnaza y de comprar mierda, así nos hablamos entre nosotros y nos expresamos, comprando mierda.

¿Nuestro mayor sueño? Es comprar una gorra nueva para nuestro querido avatar, una gorra que no existe, ni siquiera está ahí, compramos mierdas que no existen. Mostradnos algo que sea real y libre, no podríais ¿verdad? Nos mataría. Estamos aletargados, nuestra mente se ahogaría, podemos soportar cierta admiración, por eso cuando encontráis alguna maravilla nos la dais en dosis bajas, y solo si está adulterada, envasada y administrada a través de 10.000 filtros preasignados hasta que no es más que una serie de luces sin sentido mientras seguimos pedaleando un día sí y otro también ¡¿hacia dónde?!

¡¿Alimentando qué?! Solo celditas y pequeñas pantallas y celdas grandes y pantallas grandes. ¡Que os den!

¡Que os den, a eso se reduce, a que os den! ¡Que os den por sentaros ahí y empeorarlo todo lentamente! ¡Que le den a vuestro foco y a vuestros rostros santurrones, y también, también que os den a todos por llevaros lo más parecido a algo real que encontré...! ¡Por exprimirlo y aplastarlo hasta ser un hueso, un chiste malo, un chiste malo más en un reino de millones de ellos, que os den por lo que está pasando! ¡Que os den por mí, por nosotros, por todo el mundo! ¡¡Que os den!!

2. Capítulo "The Waldo Moment". Tras el gran éxito que despierta Waldo (un personaje ficticio de un programa de televisión) tras anunciarse que se presenta a las elecciones y del debate contra su rival Liam Monroe, Jamie, y su jefe, Jack, tienen una conversación con respecto a Waldo y lo que está provocando. La conversación es la siguiente:

JAMIE:

Waldo no es real.

JACK:

¡Exacto! Eso es lo que dijo, que no es real, pero es más real que los demás.

JAMIE:

Pero no defiende ninguna causa.

JACK:

Ya, bueno, al menos no finge hacerlo. Mire, no necesitamos políticos. Todos tenemos iPhones y ordenadores ¿no? Así que, cualquier decisión política que deba tomarse la subimos a la red, que la gente vote a favor o que la gente vote en contra, la mayoría gana. Eso es una democracia, es una democracia auténtica.

JAMIE:

También lo es Youtube, y, no sé si lo habrá visto pero el vídeo más visto es de un perro peyendo la melodía de Happy Days.

JACK:

Pues hoy es Waldo.

JAMIE:

No, sigue siendo el perro.

JACK:

Oiga, ¿se imagina lo que podríamos cambiar si mandamos a tomar por culo a los políticos?

JAMIE:

He dicho lo que he dicho y voy a cerrar la puerta.

Estos ejemplos, entre otros posibles, permiten identificar esta otra vía, el mensaje directo, para lograr el compromiso del espectador. Este compromiso puede entenderse como una activación de su capacidad crítica. Con esta dinámica se logra una comunicación efectiva entre emisor y receptor, y, a su vez, el receptor trabaja sobre el medio que se desea transformar.

5.3 La crítica inclusiva

La crítica sutil no es el único tipo de crítica oculta de la que se hace uso en *Black Mirror*. La serie emplea la crítica inclusiva para llegar al espectador, despertando su

percepción desde capas muy profundamente soterradas. Es como si la rutina, la sociedad hubiera puesto esa percepción a hibernar y la serie invitara a despertarse.

Se realiza una crítica al tema propuesto de tal forma que el espectador observa como forma parte del entramado que se está cuestionando.

La crítica inclusiva resulta algo compleja de realizar, porque ya de entrada hay que predisponer la acción del espectador, anticipar su reacción, pero, si se sabe manejar, supone una vía muy eficaz para lograr que la crítica social sea más notable y que el espectador reflexione.

Se presentan dos casos de *Black Mirror* donde aparece la crítica inclusiva y es empleada como refuerzo para que el espectador pueda ser consciente de que aquello que se critica es real, que está pasando, sobre todo al descubrir que se le ha involucrado a él en el proceso para confirmarlo:

1. Capítulo "White Bear". En este capítulo la protagonista Victoria se encuentra en un barrio en el que no sabe cómo ha acabado y todo el mundo la graba con el móvil. Mientras huye de unas personas que le dan caza, se encuentra con una chica que le dice que todo es obra de una señal que se transmite por las pantallas y que vuelve a todos cotillas, mirones que lo quieren ver y grabar todo y que no les importa nada. Cuando Victoria acude hasta el repetidor para acabar con la señal y que todo el mundo vuelva a la normalidad, se da cuenta de que todo era un espectáculo de un parque de justicia donde está atrapada por ser cómplice de asesinato y su castigo es ser grabada por personas mientras sufre el tormento de ser "cazada" en un bucle infinito que, al llegar al final, se vuelve a repetir y a ella le borran la memoria para que no recuerde nada como castigo por haber grabado a la víctima antes del asesinato. El punto de giro que ofrece el guión del capítulo al mostrar que todo es un espectáculo y un castigo para Victoria permite vincular dicho castigo con la ley de Talió⁴⁴. Es como trasladar dicha ley al contexto de la tecnología. La crítica inclusiva en este capítulo viene dada por el hecho de que el capítulo critica en cierta forma el voyeurismo de la gente ante las desgracias ajenas, la gente observa y, a veces, se entretiene con el sufrimiento de otros. El espectador en este capítulo ha hecho lo mismo, ha hecho voyeurismo, se ha entretenido a costa del sufrimiento en forma de bucle infinito de Victoria, algo repetitivo que a ella ni siquiera se le permite recordar, pero al espectador sí se le permite. Es por

⁴⁴ La ley de Talió era un procedimiento basado en causar al condenado las mismas consecuencias surgidas en base a los actos por los que se le juzga. La expresión más famosa de la ley de Talió es "ojo por ojo, diente por diente".

ello que la crítica aquí se hace más efectiva, porque son los propios hechos los que demuestran la veracidad del asunto.

2. Capítulo "Playtest". El capítulo habla de un trotamundos llamado Cooper que acaba atrapado en Londres tras quedarse sin dinero para volver a Estados Unidos. Una chica que conoce le habla acerca de un trabajo que consiste en probar la nueva tecnología de inmersión total de la beta del nuevo juego de la empresa de videojuegos SaitoGemu. Cooper acepta y acude a la empresa. Tras colocarse el casco de realidad virtual y adentrarse en el mundo del videojuego, Cooper empieza a tener alucinaciones y a no distinguir entre lo real y lo irreal. Tras pasar un rato dentro del juego, exige a la supervisora que le deje salir, pero sus alucinaciones le llevan a entrar en una paranoia tal que acaba volviéndose loco. Poco después, se descubre que todo era parte del juego en sí, que reproduce sus peores miedos, pero Cooper muere debido a interferencias en el juego provocadas por su móvil. La crítica inclusiva en este capítulo viene dada por el nivel de proximidad tan alto que hay entre el espectador y Cooper. Es tal la empatía que hay que por un momento parece que se sufre la misma enfermedad que él, dado que el espectador tampoco es capaz de distinguir entre lo que es real y lo que no.

Con estos dos ejemplos de crítica inclusiva que *Black Mirror* usa se muestra otra capacidad que, con el uso de la comunicación audiovisual, se tiene para llegar al espectador. La fuerza de la crítica se incrementa por el hecho de que el espectador se da cuenta de que lo que se critica él mismo lo ha hecho o vivido.

6. Conclusión

Black Mirror impacta. Impacta con su forma de contar y con sus mensajes. No impone una conclusión, sugiere. Involucra y permite estrategias. El espectador forma parte del entramado pero se le permite acomodar el mensaje a su propia perspectiva, con sus preferencias.

Las historias que la serie crea y recoge bajo el concepto de antología ofrecen todo un terreno de oportunidades que se pueden aprovechar de más de una forma, como se puede apreciar en el presente trabajo. La libertad a la hora de crear sociedades, personajes, metodologías de narración o estéticas permiten en *Black Mirror* abarcar más de un tema de interés, facilitar conexión y cohesión, reforzando el sentido, y crear un todo unificado bajo una definición propia y personal.

En este trabajo se ha ahondado en el qué, el cómo y el porqué de los conceptos que Charlie Brooker ha elegido representar en *Black Mirror*, esa versión oscura y quebrada de la sociedad actual, donde las cosas no pasan porque sí sino por una razón (y en muchas ocasiones por más de una). Se han visto las formas de distopía en *Black Mirror* (además de las características de ciberpunk que tanto se tiende a incorporar en ella) y su conexión con otros mundos distópicos que parten de una misma premisa con respecto a un posible futuro que no parece estar muy lejos. Se han visto también las diversas críticas de las que *Black Mirror* ha hecho uso durante sus capítulos y que, aunque caminan por senderos separados, llegan a un mismo punto: hacer pensar a los espectadores.

En definitiva, ¿qué es *Black Mirror*, otra distopía dedicada a cumplir con las reglas sobre las distopías o es una crítica social? Mi opinión personal es que se está ante una obra de crítica social que transmite sus mensajes como una distopía, utilizando múltiples recursos del ciberpunk. El objetivo de este trabajo no es elegir por otros sino permitir una elección libre. Se ha trabajado argumentando todos los conceptos presentes en la serie y mencionados aquí, dando soporte a cualquier opción. La serie permite múltiples interpretaciones.

Black Mirror sorprende por su interpretación del uso e impacto de la tecnología, sorprende de igual modo por la capacidad de elección. Señala Benavidez⁴⁵ en su trabajo de fin de grado “Innovación narrativa: la crítica social en Black Mirror”⁴⁶: “Black Mirror nos aporta un futuro paralelo de lo que podría llegar a suceder, del cambio de relaciones, de justicia o de entretenimiento que la sociedad puede experimentar haciendo mal uso de las nuevas tecnologías: las que están y las que vendrán”. Como en los test proyectivos de psicología, según se lean las imágenes, se estará dando valiosa información referida a cómo es cada uno. Lo bueno es que esa reflexión puede facilitar el cambio, si se quiere.

⁴⁵ Ludmila Benavidez es graduada de la Universidad Politécnica de Valencia cuyo trabajo de fin de grado realizado en 2015 titulado “Innovación narrativa: la crítica social en Black Mirror” fue dirigido por el profesor Héctor Julio Pérez López.

⁴⁶ Benavidez, L. (2015). *Innovación narrativa: la crítica social en Black Mirror* (Trabajo de fin de grado). Universidad Politécnica de Valencia. Gandia, Valencia.

7. Bibliografía y filmografía

- Figura 1.* SALVADOR LAVADO TEJÓN, J. [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en http://mansunides.org/es/vineta-mafalda-quino-critica-social_11. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 2.* KUCZYNSKI, P. (2013). [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en <http://www.numaniaticos.com/los-dibujos-de-pawel-kuczynski/>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 3.* KUCZYNSKI, P. (2013b). [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en <http://www.numaniaticos.com/los-dibujos-de-pawel-kuczynski/>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 4.* KUCZYNSKI, P. (2013c). [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en: <http://www.unitedexplanations.org/2013/07/16/50-satiricas-ilustraciones-de-pawel-kuczynski/>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 5.* KUCZYNSKI, P. (2013d). [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en: <http://www.unitedexplanations.org/2013/07/16/50-satiricas-ilustraciones-de-pawel-kuczynski/>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 6.* CUTTS, V. (2014). *HAPPY HALLOWEEN* [Fotografía]. Disponible en <https://stevecutts.wordpress.com>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 7.* CUTTS, V. (2017). *MAKE THE BEST OF WHAT YOU HAVE* [Fotografía]. Disponible en <https://stevecutts.wordpress.com>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 8.* ROBERTS, R. (2016). *Cyber Punk* [Fotografía]. Disponible en <https://www.artstation.com/artwork/wPed6>. Consulta: 26 de marzo de 2017.
- Figura 9.* DERO, J. [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en <http://www.jonasdero.be/illustration.html>. Consulta: 31 de marzo de 2017.
- Figura 10.* DERO, J. [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en <http://www.jonasdero.be/illustration.html>. Consulta: 31 de marzo de 2017.
- Figura 11.* DERO, J. [Fotografía sin título de descripción]. Disponible en <http://www.jonasdero.be/illustration.html>. Consulta: 31 de marzo de 2017.
- Figura 12.* [Fotografía sin autor identificado ni título de descripción]. Disponible en <http://blog.espol.edu.ec/gmoncada/libros-distopicos/>. Consulta: 31 de marzo de 2017.
- Figura 13.* BROOKER, C. (2011). "Be Right Back" en *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido. Zeppotron.

- Figura 14. BROOKER, C. (2011). "White Christmas" en *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido. Zeppotron.
- Figura 15. BROOKER, C. (2011). "Nosedive" en *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido. Zeppotron.
- Figura 16. BROOKER, C. (2011). "Fifteen Million Merits" en *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido. Zeppotron.
- Figura 17. BROOKER, C. (2011). "The Waldo Moment" en *Black Mirror* [Serie de televisión]. Reino Unido. Zeppotron.
- "Cyberpunk". En *EcuRed*. Recuperado el 4 de abril de 2017. Disponible en: <https://www.ecured.cu/Cyberpunk>
- "Crítica social". En *Wikipedia*. Recuperado el 13 de marzo de 2017. Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Cr%C3%ADtica_social
- BENAVIDEZ, L. (2015). Innovación narrativa: la crítica social en *Black Mirror* (Trabajo de fin de grado). Universidad Politécnica de Valencia. Gandia, Valencia.
- BRADBURY, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Estados Unidos: Ballantine Books.
- DICK, P. (1968). *Do Androids dream of Electric Sheed?* Estados Unidos: Doubleday.
- GARCÍA FANLO, L. "Black Mirror y la ontología del presente" en *Negro White*. Disponible en: <http://negrowhite.net/black-mirror-y-la-ontologia-del-presente/>. Consulta: 14 de mayo de 2017.
- GIBSON, W. (1984). *Neuromancer*. Estados Unidos: Ace Books.
- HUXLEY, A. (1932). *Brave New World*. Reino Unido. Londres: Chatto & Windus.
- IVÁNOVICH, Y. (1920). *Мы*. Rusia: Avon Books.
- MAICAS, VÍCTOR J. (18 de noviembre de 2011). "La lectura de crítica social" en *Las provincias*. Disponible en <http://www.lasprovincias.es/v/20111118/castellon/literatura-critica-social-20111118.html>. Consulta: 24 de marzo de 2017.
- ORWELL, G. (1949). *Nineteen Eighty-Four*. Reino Unido: Harvill Secker.
- STERLING, B. (1998). *Mirrorshades: The cyberpunk anthology*. Estados Unidos: Arbor House.
- SZ, M. (2 de diciembre de 2013). "¿Qué son las distopías?" en *Cine de Ciencia Ficción Distópico*. Disponible en <https://distopicas.wordpress.com/2013/12/02/que-son-distopias/> Consulta: 31 de marzo de 2017.
- VALENZUELA, N. (19 de agosto de 2013). "Crítica social" en *Revista latinoamericana de Santiago*. Disponible en <http://critica.cl/filosofia/critica-social>. Consulta: 24 de marzo de 2017.

BLOMKAMP, N. (2013). *Elysium* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures / Media Rights Capital / QED International / Sony Pictures Entertainment (SPE).

CAMERON, J. (1984). *The Terminator* [Película]. Estados Unidos: Pacific Western / Hemdale Film Corporation.

CHAPLIN, C. (1936). *Modern Times* [Película]. Estados Unidos: United Artists.

CHAPLIN, C. (1940). *The Great Dictator* [Película]. Estados Unidos: United Artists.

CUARÓN, A. (2006). *Children of a men* [Película]. Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Japón-EEUU; Universal Pictures / Strike Entertainment / Hit, Run Productions / Ingenious Film Partners / Toho-Towa.

JONZE, S. (2013). *Her* [Película]. Estados Unidos. Sony Pictures Worldwide Acquisitions (SPWA) / Annapurna Pictures.

NICCOL, A. (1997). *Gattaca* [Película]. Estados Unidos. Jersey Films / Columbia Pictures.

OSHII, M. (1995). *Ghost in the shell* [Película]. Estados Unidos. Coproducción Japón-EEUU; Bandai Visual Company / Kodansha / Manga Video / Production I.G.

SCOTT, R. (1982). *Blade Runner* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.

SPIELBERG, S. (2002). *Minority Report* [Película]. Estados Unidos. 20th Century Fox / Dreamworks Pictures.

WACHOWSKI, LILLY. WACHOWSKI, LANA. (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos. Warner Bros / Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership.

WIMMER, K. (2002). *Equilibrium* [Película]. Estados Unidos. Dimension Films.

BROOKER, C. (2011). *Black Mirror*. Reino Unido. Zeppotron.

SIMON, D (2002). *The Wire* [Serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.

SIMON, D. HAGGIS, P (2015). *Show Me a Hero*. Estados Unidos: HBO.

NOLAN, J. JOY, L. (2016). *Westworld*. Estados Unidos. Jerry Weintraub productions / Warner Bros: emitida por HBO.

VINCENT, BRACKLEY, ARNOLD, DONOVAN y MOO YOUNG. (2015). *Humans*. Estados Unidos y Reino Unido. American Movie Classics (AMC) / Channel 4 / Kudos Films and Television.