

Ambientes distópicos y modos de ser-con la tecnología en la serie Black Mirror

Universidad Nacional de Rosario – Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

Licenciatura en Comunicación Social

Alumno: Juan Estrella (Legajo: E-0320/4)

Director: Prof. Hugo Berti

Rosario – Octubre 2023

juanestrella91@outlook.com

Palabras clave

Extensiones del hombre, hibridación, ecología de los medios, aldea global, medios cálidos y fríos, hiperrealidad, formas de ser-con la tecnología, narciso y narcosis, distopía.

Índice

- 4 Introducción
- 9 Los medios como extensiones en el episodio “Toda tu historia”
- 22 La aldea global y medios fríos recalentados en “Caída en picada”
- 33 Entre el juego y la hiperrealidad en el episodio “USS Callister”
- 42 Tres formas de ser-con la tecnología y narcosis distópicas
- 51 Como conclusión: la mirada antropocéntrica y la metáfora del cuerpo

Introducción

Las distopías, como relato de novela, fílmico o en formato de serie, tienen la particularidad de proponer un mundo ficticio, irreal, imaginario, pero con rasgos y características de la sociedad actual, del mundo contemporáneo. Las tecnologías ficticias, pero con elementos de lo actual, que se proyectan en Black Mirror, son las verdaderas protagonistas de la serie. Los medios proponen una realidad diferente a partir de las posibilidades que despliegan. En esta tesina se analizan tres episodios seleccionados de la serie bajo la mirada de Marshall McLuhan, Carl Mitcham y Byung-Chul Han. El análisis se centra en la interacción entre los dispositivos y los seres humanos, los ambientes que estos dispositivos crean y las distintas formas de ser-con la tecnología representadas en los comportamientos de los personajes de la serie. Entender el medio, en términos de McLuhan, es entender el mensaje.

Las tecnologías que aparecen en la serie pueden ser asombrosas, y muy innovadoras, pero, por el contrario, los sentimientos que esbozan los protagonistas de la serie, son parte de nuestra misma humanidad. Encontrarnos en la serie, es también, encontrarnos aquí en lo que somos, y en lo que podemos llegar a ser; en el potencial que tenemos como seres humanos para crear nuevos entornos conjunto a la tecnología, pero también en los desafíos y en las pasiones que estos despertarían.

La dimensión de las pasiones es parte de la dimensión comunicacional. Los modos de ser-con la tecnología propuestos por Carl Mitcham fueron desarrollados identificando un momento histórico en el cual cada uno fue predominante; sin embargo, tanto en la mirada a la sociedad contemporánea, como en los diferentes capítulos de la serie, se pueden reconocer conviviendo en el análisis de los vínculos entre el hombre y las tecnologías. De esta forma, descubrir estos modos en los personajes, es situarse en la polémica que se propone desde la serie misma; las diferentes opiniones y usos que tienen los personajes sobre esas tecnologías. Así también, permite reflexionar a partir del reflejo en este “black mirror” (espejo negro), de los diferentes modos que

tenemos de ser-con la tecnología en la sociedad contemporánea, en el medioambiente actual.

En cuanto a esto, Esteban Ierardo (2018), en su libro “Sociedad Pantalla, Black Mirror y la tecnoddependencia”, señala que “las ficciones de Black Mirror son eficaces catalizadores para un pensar inquisitivo y cuestionador de muchos aspectos de una sociedad digitalizada”. Es por esto que resulta propicio desde el campo de la comunicación, y desde enfoques teóricos, indagar en ciertos rasgos de la serie, en su contenido, para desplegar una mirada crítica de una sociedad contemporánea que vive cada vez más frente y junto a las pantallas.

Nos encontramos entonces con la posibilidad de extender la serie, de analizar qué significados o interrogantes desprende al llevar al límite los aparatos tecnológicos, nuestros sentimientos y nuestras prácticas sociales. “Así, consideraremos, desde una "ficción extendida" un modo de pensar que disfruta de conectar ideas y procesos desde el estímulo inicial de lo ficcional”. (Ierardo : 2018)

Las distopías de Black Mirror, como decíamos, representan mundos posibles a partir de la acentuación de características que pueden hallarse en el mundo actual. El estudio de las obras, en este caso, una serie audiovisual antológica de televisión, es ir más allá de la simple mirada del espectador en busca de entretenimiento y diversión; es intentar descubrir y analizar su intención tanto como problematizar a partir de ella. De esta manera, ateniéndose a los límites que el texto ficcional impone, e intentando no salir de los marcos de su propuesta de sentido, se presenta un análisis teórico y una mirada reflexiva en torno a particularidades del material simbólico como objeto de estudio y el intento también de revelar las críticas a la sociedad contemporánea. “Los temas de la serie, fuertemente incrustados en la interacción tecnología cultura, nos permitirán realizar un análisis desde inquietudes filosóficas, literarias y cinematográficas”. (Ierardo : 2018)

“Las ficciones del "espejo negro", a su vez, promueven, aun sin buscarlo, la necesidad de pensar la relación entre el hombre y la máquina, el cerebro y la

computadora; y la realidad virtual que deriva de la computación nacida por los esfuerzos de Alan Turing y otros, durante la Segunda Guerra Mundial". (Ierardo : 2018)

La serie proyecta al ser humano conviviendo con tecnologías ficticias. De esta manera, las tecnologías son el eje de la serie, son las que proponen nuevos vínculos entre las personas, como con máquinas, robots y androides; son estas tecnologías las que proponen un nuevo entorno. Resulta apropiado entonces, tomar el enfoque de Marshall McLuhan, al poner en el centro del análisis de la relación hombre-tecnología al medio como mensaje. Estudiar la relación del hombre y la tecnología desde esta perspectiva, resulta adecuado para intentar el "mensaje". "Esto significa simplemente que las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio, es decir, de cualquiera de nuestras extensiones, resultan de la nueva escala que introduce en nuestros asuntos cualquier extensión o tecnología nueva". (McLuhan : 1964)

Entender el medio, es entender también las capacidades que extiende, los sentimientos que genera, los sentidos que adormece, y sus efectos al ser llevados al extremo. Los dispositivos tecnológicos ficticios de la serie, son intencionales, son de tal manera, el mensaje. "Anteriormente hemos señalado que todos los artefactos humanos son extensiones del hombre, salidas o expresiones del cuerpo humano o la psique, privados o corporativos. Como expresiones son lenguaje, translaciones de una forma a otra, ya sea hardware o software: metáforas". (McLuhan : 1989).

Los medios en esta serie, que recuperan características y cualidades de aquellos con los que nosotros convivimos, extienden sentidos y cuerpos; presagian cómo podrían llegar a cambiar el mundo si fueran desplegados. A qué situaciones nos enfrentaríamos si estas tecnologías ficticias, pero imaginables, fueran puestas en circulación. A qué sentimientos, pasiones o reacciones estaríamos expuestos al estar inmersos en los cambios que éstas provocan.

"Nuestra lectura de Black Mirror; o de la ficción en general, lo más significativo es el poder de estimular conciencia ante procesos significativos (como el impacto tecnológico generador de dependencia, pero también de desarrollo). La lucidez

crítica que se logra a través de lo ficcional es a veces superior a la que deviene de los análisis puramente conceptuales. Un relato literario cuestiona la actualidad de forma lateral, por la metaforización que propone la imaginación". (Ierardo : 2018)

La tecnología genera siempre un nuevo entorno; una nueva forma de ver las cosas, modifica nuestros sentidos, nuestras relaciones. McLuhan propone, entonces, que las tecnologías, los medios, extienden las capacidades del hombre, son una extensión de nuestros cuerpos y crean un nuevo ambiente. Las tecnologías, los medios, como extensiones del hombre, no solo tienen el efecto de cambiar nuestras costumbres sociales, sino también nuestros hábitos personales y nuestras relaciones íntimas. Desconocer que la tecnología no solo impacta en las relaciones sociales sino también en nuestros mundos más identitarios e íntimos, es desconocer su llegada misma.

"Una de las ideas fuerza que guían a algunos de estos autores –especialmente a McLuhan- reside en concebir a los medios de comunicación como "prótesis", es decir, artefactos tecnológicos que una vez que entran a formar parte del "ambiente" cultural, conforman una especie de simbiosis hombre-máquina, potencian ciertas capacidades humanas y adormecen otras, reorganizando la percepción y aprehensión del mundo exterior, transformando la identidad del hombre". (Baggiolini : 1995)

"Los medios, desde este punto de vista, son "lenguajes" o "ambientes": materialidades significantes que figuran lo real de modos específicos; organizadores de marcos perceptivos y patrones subjetivos; productores de determinados modos de lazos sociales y de sujetos colectivos". (Valdettaro : 2011)

A partir de descubrir las cualidades que extiende la tecnología, aquello que adormece, qué recupera y qué sucede si son llevados al extremo; interpretar cómo los medios conviven y forman otros medios; se dará un marco teórico al análisis sobre el que se podrán proponer algunas reflexiones. Se visibilizará, también, extensiones de la conciencia, proponiendo estados de hiperrealidad que en últimos términos puede desembocar en acciones enfermizas.

Así mismo, el autor Carl Mitcham (1989) en su artículo “Tres formas de ser-con la tecnología” destaca tres formas de ser del hombre frente a los avances tecnológicos. Propone el escepticismo antiguo, el optimismo ilustrado y el desasosiego romántico como modos que el ser humano se relaciona con la tecnología del momento. Mitcham se corre de la discusión sobre si son las tecnologías las que le imponen formas de ser al hombre, o si son éstos los que reflexiva y conscientemente hacen usos de los dispositivos, argumentando de que de alguna u otra manera existe invariablemente, al ser desplegada una tecnología, una relación entre la humanidad y ésta.

Black Mirror es una miniserie antológica de 29 capítulos divididos en cinco temporadas, y un capítulo especial. Las primeras dos temporadas constan de 3 episodios que fueron emitidos, aquí en Argentina, por el canal televisivo I-Sat. Las otras cuatro temporadas fueron producidas y puestas en circulación por Netflix, al igual que el especial de Navidad. Actualmente se encuentran disponibles todos los episodios de la serie en esta misma plataforma de cine y televisión on-line. Los capítulos, cada uno autoconcluyente e independiente, proyectan al ser humano en escenarios distópicos conviviendo con tecnologías que identificamos como futurísticas o inexistentes, pero que guardan una estrecha relación con las tecnologías que usamos hoy en día.

Esta tesina se propone describir a los medios como extensiones del hombre en el episodio “Toda tu historia”, identificando qué sentidos y cualidades del hombre extienden, qué adormecen o dejan caduco, qué recuperan de otros dispositivos y por último qué sucede cuando éstos son llevados al extremo. Del episodio “Caída en picada” se analizarán características de la aldea global, la diferencia entre medios fríos y cálidos, y los medios fríos recalentados. De “USS Callister” se distinguirá cómo los medios pueden crear estados de hiperrealidad a través del entretenimiento y los juegos on-line. En el cuarto capítulo del trabajo se analizarán los diferentes modos de ser-con la tecnología en estos tres episodios mencionados. Durante el transcurso del trabajo se compararán también las distintas características de los episodios de la serie con la sociedad actual. Finalmente se concluirá con una reflexión.

1. Los medios como extensiones en el episodio “Toda tu historia”

“Toda tu historia”, capítulo tercero de la temporada uno de la serie Black Mirror, se destaca por visibilizar los medios como extensiones del cuerpo humano. Analizaremos desde esta perspectiva tanto los medios que se proyectan en la pantalla como la hibridación de estos mismos: cómo los dispositivos se transforman en otros dispositivos.

McLuhan (1989) en su libro “La aldea global” explica que “todos los medios de comunicación son una reconstrucción, un modelo de alguna capacidad biológica acelerada más allá de la capacidad humana de llevarla a cabo: la rueda es una extensión del pie, el libro es una extensión del ojo, la ropa, una extensión de la piel y el sistema de circuitos electrónicos es una extensión de nuestro sistema nervioso central”.

Esta forma de estudiar los medios, los aparatos y la nueva tecnología como extensiones del hombre puede trasladarse a la antigüedad:

“La relación entre el hombre y su maquinaria es, pues, intrínsecamente simbiótica. Siempre ha sido así, el hombre cuenta con la oportunidad de reconocer su unión con su propia tecnología sólo en la era eléctrica. La tecnología eléctrica es una extensión cualitativa de la relación hombre/máquina; la relación del hombre del siglo XX con el ordenador no es, por naturaleza muy distinta a la relación que mantenía el hombre prehistórico con su barco o su rueda” – (Scolari : 2015)

La teoría es tan válida para ser aplicada tanto a las antiguas herramientas, como, para analizar las tecnologías distópicas de esta serie. Entendiendo el proceso de hibridación -esta cualidad de que la maquinaria se convierte en otras maquinarias- en este capítulo describiremos no solo qué capacidades del hombre extienden, dejan caducas, recuperan y qué sucede al llevar al extremo estas potenciales tecnologías, sino también cómo los medios forman otros medios.

Scolari (2015) detalla que “lo importante que debemos recordar es que en cualquier momento que utilizamos o percibimos una ampliación tecnológica de nosotros mismos, inevitablemente la acogemos. Siempre que vemos una pantalla de televisión o leemos un libro, estamos asimilando esas ampliaciones de nosotros mismos dentro de nuestro sistema individual y experimentando un «cierre» automático o desplazamiento de la percepción; no podemos huir de esta acogida perpetua de nuestra tecnología cotidiana a no ser que escapemos de la tecnología misma y huyamos a la cueva de un ermitaño. Al acoger de forma consistente todas estas tecnologías, inevitablemente nos relacionamos con ellas como servomecanismos”.

La palabra servomecanismos deja en evidencia que, si utilizamos estos medios, entramos en complicidad con el ambiente y la ecología que estos producen, así también como con las conexiones entre los humanos que proponen. Vale aclarar esto ya que los personajes de este episodio de la serie “son conscientes” del impacto, las posibilidades y la normativa de estos medios en sus relaciones y en la sociedad.

El episodio “Toda tu historia” de Black Mirror propone una sociedad donde se pueden almacenar las escenas de la vida en una especie de memoria artificial. Las personas tienen implantes o semillas insertadas en la parte posterior de la cabeza. El dispositivo de memoria digital permite recordar todo lo vivido. Los recuerdos se registran en imágenes acumuladas, se pueden rebobinar y proyectar en una pantalla para la recuperación y el análisis de lo vivido.

La tecnología está inscrita y entrelazada entre las relaciones que se exponen en la pantalla. Las funciones y características que analizaremos, son de uso común entre los personajes de este episodio. Lo que nos llama la atención es expresado y puesto a consideración en discusiones como algo habitual y cotidiano en la sociedad que se retrata.

El protagonista principal es este implante incorporado al cerebro humano que, como toda tecnología puede describirse según el téttrade.

“El hombre no puede confiar en sí mismo con sus propios artefactos. Se necesita del téttrade para revelar los efectos subliminales de cualquier artefacto. Todo artefacto es un arquetipo y nueva combinación cultural de viejos y nuevos artefactos”, dice McLuhan.

El téttrade propuesto por McLuhan puede resumirse en cuatro preguntas: ¿qué agranda o incrementa cualquier artefacto? ¿qué desgasta o deja obsoleto? ¿qué recupera que haya estado antes en desuso? ¿qué invierte o cambia cuando se lo empuja hasta el límite de su potencial?

Elon Musk dio a conocer que su empresa Neuralink ya está trabajando en un dispositivo similar al del episodio que será capaz de ser implantado en el cerebro de las personas para que sean conectados con los medios y tecnologías de nuestra vida futura. Musk no solo está reinventando los viejos automóviles que se hibridan con las computadoras sino también en un futuro probable, extenderá nuestro sistema nervioso para interactuar con los medios de la vida actual y por qué no también, con la computadora del automóvil.

El episodio “Toda tu historia” empieza con Liam, un abogado de buffet, siendo entrevistado por un grupo de superiores que lo alientan a un nuevo trabajo, un ascenso para su puesto. Si bien Liam duda de los principios morales de esta propuesta, termina acordando otra entrevista para definir su posición. Sin embargo, no es la duda moral de Liam lo que llama la atención sobre esta escena, sino la primera mención sobre la tecnología que se enuncia en este episodio. Como algo normal, natural, le preguntan a Liam si está de acuerdo en que en la próxima entrevista sean “repetidas” memorias para Recursos Humanos.

En la primera escena de la serie, ya se hace mención a la funcionalidad del implante: la posibilidad de recuperar registros de nuestra memoria, de nuestro sentido de la vista. Esta semilla no solo es una extensión de nuestros ojos, también es una extensión de los recuerdos que quedan grabados. Como todo medio, al extender algo al mismo tiempo también deja otras funcionalidades caducas. La memoria fragmentada, selectiva, parcial, propia de la experiencia

humana es puesta en desuso para ser remplazada por una memoria digital, artificial, capaz de hacer todo recuperable, analizable.

McLuhan señala que la tecnología enfatiza una función de los sentidos del hombre; al mismo tiempo, los otros sentidos se amortiguan o caen en un desuso temporario. Es esto lo que sucede al tener un implante en el cerebro: la suplantación de la experiencia natural humana por una experiencia artificial, digital. El paso de una memoria selectiva, fragmentada e incluso hasta a veces dispersa propia de las funcionalidades naturales de nuestro sistema nervioso, a una memoria objetiva, recuperable, una extensión de su funcionalidad con un dispositivo digital, que, así como extiende la memoria, desplaza a la experiencia natural de los recuerdos.

Luego de la entrevista, Liam toma un taxi hacia el aeropuerto. En esta escena, lo importante es destacar es que el implante convive con otro medio. Como si el taxi estuviese preparado para ello, Liam posa un control remoto en una pantalla y abre un sistema. Lo primero que se reproduce es una publicidad de la semilla en cuestión, del implante. Con imperativos como vivir, respirar y oler, ofrece una actualización del grano a precio de una taza de café a través de una empresa privada. El mundo donde se desarrolla el episodio está interconectado y dispuesto para vivir con granos en nuestros cerebros con total normalidad.

Cabe aclarar la diferencia entre los procesos de hibridación y de convivencia tecnológica. Como definimos anteriormente, la hibridación se expresa cuando un dispositivo forma otro dispositivo. En este caso, el lente de contacto, funciona como una cámara y como un proyector. El lente, se hibrida con una grabadora y reproductora de videos. la convivencia se hace visible cuando los medios interactúan con otros dispositivos: la semilla con el lente de contacto, el lente con un dispositivo de control remoto, el control remoto con una pantalla en el taxi.

Pasado el tiempo de publicidad, Liam se pone a rebobinar los momentos de la entrevista para autoevaluar su desempeño. Liam puede volver sus recuerdos atrás. El implante, además de funcionar, y extender el sentido de la vista y utilizar los ojos recuperando los lentes de contacto, como las cámaras, puede volver nuestras escenas vividas atrás y proyectarlas en estos lentes como en las

pantallas. Los lentes intervienen directamente el ojo y el sentido de la vista, lo extiende por un lado y lo deja caduco por otro, ya que, al ser utilizados como proyectores, ocupan el lugar de la visión natural.

McLuhan decía sobre los medios que “el contenido de todos y cualquiera de ellos es siempre otro medio. El contenido de la escritura es el habla, del mismo modo que la palabra escrita constituye el contenido de lo impreso y lo impreso es el contenido del telégrafo”. En estas escenas se observa la convivencia de los medios, pero también el fenómeno de hibridación. El iris de nuestros ojos es extendido por el lente de contacto, el lente contiene a la videograbadora y contiene también al proyector.

McLuhan (1964) en su libro “La comprensión de los medios como las extensiones del hombre” explica que “los medios o prolongaciones del hombre son agentes que hacen suceder cosas, pero nunca son agentes para tomar conciencia de ellas. La hibridación o mezcla de estos agentes brinda una oportunidad especialmente favorable para que veamos sus componentes estructurales y sus propiedades”. La hibridación, como se muestra en estos casos es una propiedad fundamental para concientizarnos de que las innovaciones tecnológicas no provienen de la nada, sino que son como capas de cebolla, en la que un dispositivo oculta, contiene, o se transforma en otro.

Liam rebobina, va y vuelve una y otra vez por los momentos de la entrevista como en una videocasetera. Repite, recorta y acerca los detalles de la reunión con sus entrevistadores. Liam, está buscando entre los detalles, indicios de cómo le fue en la entrevista y si realmente tiene posibilidades de lograr el ascenso. En el aeropuerto a Liam se le requiere que reproduzca las últimas 24 horas de su día y que aumente la velocidad de las escenas, para que sean revisadas por un agente de seguridad. Luego se le pide que haga lo mismo con algunos meses atrás.

Este implante, en la sociedad que se presenta como distópica, también funciona como elemento de vigilancia. En nuestro mundo real estas cosas pueden no parecer del todo descabelladas. Hoy en día el reconocimiento facial, la vigilancia en los aeropuertos y en las calles, se aproximan a lo que potencialmente

tendríamos como futuro. Mientras permiten al usuario hacer uso del dispositivo ya casi indispensable para la vida distópica que relata la serie, por el otro lado, funcionan como elementos de control de masas y de individuos.

Se destaca nuevamente la convivencia de todos los elementos que se proyectan en esta escena. No solo el implante opera con un control remoto que permite acceder al software sino que también funciona conectado a las pantallas, como la del taxi o la del aeropuerto.

Liam se dirige a la casa de unos amigos de su esposa Fi, donde se encontrará con ella. Antes de entrar, rebobina entre sus memorias para recordar el nombre de la anfitriona y poder saludarla. Dos amigos y la esposa mientras tanto reproducen en el televisor momentos de un viaje que uno de ellos había hecho con su pareja. Pero la conversación no se centra en lo lindo de los lugares y los paisajes, sino sobre la calidad del hotel. Los personajes en vez de mirar simplemente un canal de televisión o un recital, comparten sus memorias para ponerlas a disposición de la audiencia y comentan, critican o hacen opinión sobre la vida de los demás. Cualquier dispositivo de esta semilla puede conectarse a cualquier televisor, la interconexión entre dispositivos es habitual y acapara también el entretenimiento en las reuniones.

Liam entra a la casa y comienza a saludar a los comensales, le sirven un trago. Encuentra a su esposa hablando con un amigo en particular, Jonas. Fi le pregunta sobre la entrevista, pero Liam prefiere hablarlo luego. Los amigos de Fi sugieren exhibir la entrevista de trabajo de Liam. Sin embargo, Fi y Jonas sugieren dejarlo en su intimidad. Liam le pregunta luego a su esposa sobre este personaje Jonas, pero Fi prefiere no decir nada.

Cenan y comienzan a hablar sobre el matrimonio, sobre las parejas y sobre cómo el dispositivo de la memoria se entromete en las relaciones entre las personas. En particular, Jonas, esboza la opinión de que el matrimonio es aburrido y cómo la tecnología toma el lugar de las conversaciones y las relaciones afectivas. La tecnología no desconoce nuestras intimidades, nuestras pulsiones más profundas y nuestras vicisitudes. Esta escena expone que los personajes de la

serie no solo son usuarios de esta tecnología, sino que a veces son críticos y reflexionan sobre ésta.

Hallam se introduce en la mesa, ella no porta la semilla. Según cuenta, su semilla fue robada y posiblemente traficada, y decidió no volver a usarla. Sin embargo, en la opinión de la charla, se ven reflejadas diferentes aristas: amigos de Fi que les parece bien la decisión sobre el grano, otros no sabrían vivir sin este dispositivo y aquellos que les causaría terror que sus memorias estén siendo vistas por traficantes. La charla termina con Hallam diciendo que ahora está más feliz así. Comprende McLuhan que “el fondo de cualquier tecnología es tanto la situación que le da origen como todo el medio de servicios y prejuicios que la tecnología trae con ella”.

Black Mirror funciona llevando al extremo alguna tendencia sociotecnológica contemporánea. En el mundo distópico la evolución tecnológica se produce en un campo de la experiencia mientras otras esferas permanecen inalterables para que sean reconocidas como cercanas para el espectador en su universo simbólico real. Algo se transforma, algo sigue igual. El uso de dispositivos en el taxi, en los aeropuertos o en la mesa es algo común en la sociedad contemporánea, la experiencia se transforma por la acentuación de los dispositivos tecnológicos. En vez de usar celulares en el taxi o en la mesa, usan las semillas y las proyecciones de la memoria digital. En vez de la videovigilancia por filmaciones en los aeropuertos, la seguridad accede y analiza las memorias grabadas. Cosas tan simples como el taxi, el control en aeropuertos o una reunión son simbólicamente representadas en esta serie atravesadas por el uso de dispositivos que modifican inexorablemente las costumbres en estos ámbitos al ser llevados al extremo.

Liam y Fi toman un taxi terminada la reunión. En el vehículo se ve como Liam rebobina la despedida con Jonas. Los taxis, están preparados para reproducir lo que el usuario proyecta con su semilla. La convivencia está implícita tanto como las posibilidades que se desprenden de la tecnología. Liam cuestiona a Fi sobre haber invitado a Jonas a su casa a tomar un trago. Durante el trayecto se dan cuenta de que había sido una invitación complaciente, así que llegados a la casa despiden a Jonas con excusas. La duda que tiene Liam sobre Jonas y Fi no hace

más que incrementarse. Esta tecnología, como cualquier otra, modifica tanto el ambiente como la propia identidad e intimidad. Los medios puestos a disposición de las personas transforman el entorno y la vida en pareja.

Fi y Liam entran en su casa y sugieren a la niñera de su bebé que se quede a dormir debido a una demora. Liam se sirve un whiskey y se sienta junto a su esposa a revisar las escenas de su bebé. Las infancias también portan este dispositivo y los padres lo utilizan para vigilar lo que sucede con los pequeños. Durante la proyección de los recuerdos de su hija, Liam le pregunta a Fi sobre la relación con Jonas, hasta que ella confiesa que tuvieron una pequeña aventura en Marruecos. Discuten, pero luego Liam se disculpa al entender que fue algo previo a que ellos se conocieran.

McLuhan (1964) explica sobre la tecnología que “en cuanto son prolongaciones de nosotros mismos, todos los medios sirven para proporcionar una visión y un conocimiento nuevos y transformadores”. La tecnología efectivamente se entromete en las vidas privadas y las altera.

La tecnología que se plantea en esta serie abarca tanto el ámbito social como los mundos más íntimos. Mientras tienen sexo, Liam y Fi repiten en sus implantes escenas de sexo anteriores. El momento íntimo es transformado por la tecnología que distorsiona la realidad interior. La escena común de la intimidad es atravesada por la tecnología que también recupera una experiencia reconocible, pero la cambia.

“Los medios de comunicación del futuro –según McLuhan- acentuarán las extensiones de nuestros sistemas nerviosos, los cuales pueden ser separados del cuerpo”. En esta escena, durante el sexo, la visual amputada extiende la mirada y la conciencia hacia memorias pasadas de mejor disfrute. “Todos los medios son metáforas activas en cuanto a su poder para traducir la experiencia a formas nuevas” (McLuhan : 1964). La experiencia sexual es traducida por esta tecnología, por este medio que permite una experiencia nueva y distinta en el mundo íntimo.

“Cualquier invento o técnica constituye una prolongación o una autoamputación de nuestro cuerpo físico y esta prolongación reclama también razones o

equilibrios nuevos entre los demás órganos y prolongaciones del cuerpo”.
(McLuhan : 1964)

Basándonos en el téttrade como elemento de análisis de la semilla de este episodio de ficción obtendríamos el siguiente cuadro:

<i>¿Qué extiende?</i>	<i>¿Qué recupera?</i>
<i>¿Qué deja caduco?</i>	<i>¿Qué sucede llevado al extremo?</i>

<i>La memoria, la conciencia, el sentido de la vista, la audición, el sistema nervioso central.</i>	<i>Actuales tarjetas SIM de celular. Actuales servicios y dispositivos de almacenamiento de video y sonido.</i>
<i>La imaginación, el sentido de la vista, sentido auditivo, creatividad, arquetipos psicológicos naturales, la memoria, los recuerdos.</i>	<i>Vigilancia, inseguridades en la intimidad, en el ámbito laboral, paranoia, psicopatías, violencia.</i>

McLuhan (1964) detalla que “en esta era eléctrica nos vemos a nosotros mismos más y más traducidos a una forma de información que avanza hacia la prolongación técnica de lo consciente. Esto es lo que se da a entender cuando decimos que a diario sabemos más y más acerca del hombre. Queremos decir que podemos traducir más y más algo de nosotros mismos a otras formas de expresión que nos excede”. Este cuadro de análisis nos permite interpretar este implante conectado al cerebro de los personajes.

Si bien el sentido de la vista y el oído son extendidos, también son dejados caducos. La vista deja de ser un sentido natural o de los cinco sentidos y extendida, el lente de contacto en el ojo, filma como una cámara. El oído no

registra únicamente por la percepción del sentido auditivo sino también para registrar y grabar sonido en esta semilla.

McLuhan (1964) afirma que “la exteriorización o prolongación de nuestro cuerpo y sentidos, contenida en un "invento nuevo", obliga a la totalidad de nuestros sentidos a ocupar posiciones nuevas para conservar el equilibrio. En todos nuestros órganos y sentidos, privados y públicos se produce un nuevo "cierre" como resultado de cualquier invento nuevo. La visión y el sonido asumen posturas nuevas tal como lo hacen las demás facultades.”

Liam, luego de tener sexo con su esposa, y esperar que ella se duerma, vuelve al televisor del living, donde reproduce una y otra vez las escenas de Jonas y Fi. Utiliza funciones como adelantar, retroceder, aumentar, alejar. La hibridación del lente con la cámara hace posible que todo quede registrado y las funciones del software permiten manipular las imágenes como las antiguas videocaseteras o reproductores digitales.

Liam pasa toda la noche analizando la conversación de Jonas, usando funciones impensadas de esta tecnología como reconstruir conversaciones mudas a partir de la lectura de labios. Incluso llega a preguntarle a la niñera recién levantada qué le parecía una situación que expone en pantalla. “La memoria artificial, así, se revela como agente invasor de las relaciones humanas. Toda situación vivida y recordada se convierte en un proceso que puede ser analizado una y otra vez”. (Ierardo : 2018). Fi se despierta y no entiende lo que sucede. Liam la presiona hasta que Fi confiesa que tuvieron más que una noche de amorío con Jonas, que estuvieron saliendo seis meses. En este pozo de dudas y contradicciones que está cayendo Liam, se revela algo que McLuhan decía sobre la tecnología que no es el dispositivo solo lo que involucra cada avance, también son los fondos psíquico y social, que entran en juego traídos por cada medio o tecnología.

Liam sigue presionando a Fi, gritan y rebobinan en el televisor escenas de la conversación que sucedió en la reunión de amigos. El televisor, en este caso, es una más de las prolongaciones de nuestro sistema nervioso. El televisor extiende no tan solo la vista como proyección de las cosas que fueron grabadas por el

dispositivo en los ojos, sino que también hace posible que esas imágenes puedan ser vistas una y otra vez.

Se dirige a la casa de Jonas, toca el portero e insiste en pasar. Se lo nota enojado y ebrio. Luego de entrar, Hallam aparece en escena. Parece que esta chica que vive sin implante ha pasado la noche con Jonas. Le aconsejan a Liam que se vaya a su casa. Pero éste se queda y empieza a bromear sobre que Jonas repita las escenas que tuvieron la pasada noche en la pantalla.

Liam inicia una discusión con Jonas, quien insiste en que se vaya de su casa. Jonas lo intenta agarrar, pero Liam lo golpea en la cabeza. Jonas cae, Liam lo desafía y la escena se corta repentinamente. En la próxima escena vemos a Liam con el auto chocado a un árbol, al costado de la ruta. Este salto de escena, no nos deja ver lo que sucedió entremedio de que Jonas fuera golpeado la cabeza, y el momento que Liam aparece en el choque sobre el volante. Con esta inquietud está también el personaje, que no recuerda qué sucedió. Instantáneamente se baja del coche y, usando sus ojos, proyecta, sobre sí mismo, las escenas de la casa de Jonas.

Luego del golpe con la botella. Liam atacó a Jonas por el cuello e instó violentamente a que borre cada una de las escenas que tenía con Fi. Hallam llama a la policía. Liam se pone aún más violento, rompe la botella y amenaza a Jonas. Éste, comienza a borrar las escenas con Fi rápidamente al grito de Hallam, pero Liam quiere que lo haga en el televisor. Jonas lo hace y, aparentemente satisfecho, Liam entonces retrocede y le grita a Jonas que se mantenga alejado de su casa. En esta sociedad distópica atravesada por la tecnología “es posible invadir los recuerdos de los otros, y forzar a los dueños de las memorias a proyectarlas fuera de sí”. (Ierardo : 2018)

Liam vuelve a su casa y discute con Fi. Luego de que Liam la presione para que repita los registros de su memoria, ella confiesa el amorío que tuvieron con Jonas duró seis meses y que en realidad Liam no es el padre de la niña, sino Jonas.

No es suficiente solamente entender y traducir qué sentidos o partes del organismo extienden, dejan caducos, y qué cosas recuperan de las viejas tecnologías los medios que se analizan. Este capítulo de Black Mirror propone

de forma distópica tecnologías llevadas al extremo que atraviesan y producen nuevos reacomodamientos también en nuestros fondos psíquicos, íntimos y sociales.

Sobre el final del episodio, al confirmar su sospecha de que no era el padre del bebé, Liam rememora momentos de la relación que tuvo con Fi. Liam recorre la casa y sigue reproduciendo imágenes viejas de una vida que se sembró en un engaño. Liam no aguanta y va al baño. Decidido se lleva una navaja a la zona del implante, corta, y se extrae el dispositivo.

En este capítulo de Black Mirror se proyectan tecnologías que extienden capacidades corporales y nerviosas de nuestro cuerpo, pero también se reflexiona sobre la digitalización de nuestras memorias y nuestros recuerdos. La distopía en este caso, cuestiona y problematiza un mundo en el que la tecnología atraviesa cada espacio de nuestras vidas, incluso los más íntimos. Liam, en la sociedad de la memoria digital, decide olvidar y extraerse el dispositivo.

Las tecnologías actuales como las ficticias de este capítulo, se entrelazan en la sociedad y en los mundos íntimos. Las fotos que subimos a Instagram, Facebook u otra red social, quedan grabadas en nuestros perfiles. Los videos o las fotos son una forma de inmortalizar el momento, poder volverlo a recordar e incluso descubrir nuevas cosas a medida que se repite su reproducción. Volver el tiempo atrás y rememorar un momento de felicidad siempre es grato. ¿Pero qué pasaría si nos arrepintiéramos de lo que subimos a la internet y quisiéramos borrar nuestras identidades digitales definitivamente?

Borrar un perfil de Instagram o de Facebook definitivamente puede llevar meses, e incluso puede que eso no haya acabado del todo con la opción de recuperar el usuario. A la empresa de Mark Zuckerberg, Meta, no le agrada perder consumidores, así que borrar el perfil de forma definitiva es un proceso engorroso. Las fotografías íntimas que, si bien pueden ser un recuerdo agradable, no lo serían del todo si muchos tendrán acceso a éstas desde Google.

Judicialmente hay varios veredictos que fallan a favor del derecho a que la información se borre definitivamente si el usuario lo reclama. Pero este es un proceso más engorroso aún. Eliminar un antiguo perfil o una foto que no te

agrade en los portales de internet es un proceso realmente complicado. La distopía de “Toda tu historia” sobre la memoria digital y los recuerdos inmortalizados y recuperables, cuestiona la sociedad contemporánea desde un potencial futuro en donde los medios son llevados al extremo. Los cuestionamientos y las problemáticas que se presentan en la serie con potenciales tecnologías conviven hoy en día. Actualmente, como en la serie, nos encontramos en esta encrucijada tecnológica en la que los medios atraviezan la vida en la sociedad y el mundo íntimo.

2. La aldea global y medios fríos recalentados en el episodio “Caída en picada”

Si el protagonista de la serie en el análisis anterior fue el implante, el dispositivo que llevaban los personajes dentro de sus cabezas, en este caso el análisis se centrará en cómo los medios forman aldeas globales y medioambientes en los que estamos inscriptos y en el cual nos relacionamos. En el capítulo anterior decíamos que los medios como extensiones proponían nuevas formas del hombre para relacionarse. En el episodio “Caída en picada” (primer episodio de la temporada tres) veremos cómo los medios y la tecnología pueden estructurar y convertirse en un sistema de vida en el cual los habitantes tejen sus relaciones y sus contactos. También relacionaremos esta forma de vida con la realidad del mundo actual y nos preguntaremos si ya no formamos parte de una aldea global.

Lo particular de esta aldea global que detallaremos y problematizaremos es que el medio, el dispositivo unido a un software estadístico, está inscripto y se desarrolla en conjunto a la forma de vida de los personajes. La aldea global distópica no solo es generadora de encuentro, sino que también absorbe, mecaniza y disciplina. Los medios que forman este medioambiente están inspirados y son una extensión de los dispositivos y programas que ya utilizamos en el mundo actual.

McLuhan en su entrevista a la revista Playboy decía que “el estudio efectivo de los medios no sólo trata con el contenido de los medios, sino con los medios mismos y el entorno cultural absoluto dentro del cual se utilizan esos medios. Sólo si nos apartamos de cualquier fenómeno y adquirimos una visión en conjunto podremos descubrir sus líneas de fuerza y sus principios de funcionamiento”. (Scolari : 2015) El análisis de este capítulo se alejará de esta sociedad que se retrata para descubrir sus fuerzas y modos de funcionamiento, y dilucidar qué metáfora guarda esta pieza audiovisual sobre la sociedad de hoy.

Siguiendo a McLuhan, Scolari (2015) señala que “Cuando una sociedad desarrolla una extensión de sí misma, todas las otras funciones de esa sociedad tienden a transmutar para dar cobijo a esa nueva forma; cuando una nueva

tecnología penetra la sociedad, satura todas las instituciones de esa sociedad. La nueva tecnología es, por lo tanto, un agente transformador”. La tecnología al ser desplegada indefectiblemente abre nuevas posibilidades, entra en disposición y si esta logra establecer un vínculo con los usuarios, moldea y disciplina nuestras vidas. El sistema que se muestra en la serie ya es una extensión de la sociedad misma en la que los personajes están insertos, una institución distópica.

En el libro de Scolari (2015), estudiosos del autor canadiense describen que “nuestras sociedades se están estructurando rápidamente en función de una relación bipolar entre la tecnología de la comunicación (la red de redes, vale decir, Internet) y el sujeto, y las consecuencias de esta nueva relación están transformando vertiginosamente la economía, la sociedad y la cultura como nunca antes lo había experimentado la humanidad”. Interesante es destacar el término “relación bipolar” en la relación de la tecnología con el sujeto ya que se retratará continuamente en el transcurso de este capítulo. El dispositivo sirve al software mientras éste moldea la personalidad y el lugar del sujeto en la sociedad.

La tecnología que presenta “Caída en picada” es un sistema de puntuación en el cual cada uno tiene su evaluación a partir de la relación con el otro, quien puntúa los encuentros sociales entre una y cinco estrellas. Pensemos en esto como una red social en la cual no solo se puntúa la interacción espontáneamente, sino también si esta puntuación es de calidad. A partir de estos datos, cada uno queda ranqueado con una calificación, un número. Según la puntuación que el individuo tenga, puede obtener ofertas y mejores oportunidades de confort, trabajo o negocio. El sistema apunta a que cuanto mejor posicionado esté cada uno en el ranking, cuanta más alta sea la puntuación, mayor oportunidad a una mejor calidad de vida. Una especie de meritocracia.

A su vez, este software disciplina a los sujetos, al ser la cordialidad y el buen trato uno de los determinantes para conseguir un buen puntaje. Parece que todos andan felices y contentos en los espacios públicos. Esta aldea global distópica, no solo está reglada según las normas y las leyes, sino también, por el sistema

estadístico que incorpora la formación ética y la moral de los individuos y los clasifica. Decía McLuhan (1964) que “el empleo de cualquier clase de medio o prolongación del hombre altera las pautas de interdependencia entre las personas, en la misma forma que altera las razones entre nuestros sentidos”. Esta tecnología interviene totalmente la forma que se desarrolla la sociedad y cómo se comporta.

El software funciona con un dispositivo móvil, manual, y lentes sobre los ojos. Los móviles se usan para calificar a las personas con quien tienen contacto, en el trabajo o en la cafetería. Los lentes, proyectan junto a la persona el puntaje y las valoraciones que tiene. Antes de interactuar con las personas, se puede conocer su puntaje para ver la calidad y el nivel en el ranking. Estos dispositivos en la mano no son más que extensiones de nuestro pulgar para arriba o pulgar para abajo y los lentes de contacto amplían el sentido de la vista para reconocer al prójimo. Pero lo que distinguimos en este capítulo es que todos los personajes, en mayor o menor medida, viven inscriptos en las reglas de este software que premia tanto la cantidad de relaciones como la calidad de estas mismas. Una aldea global, en la que el software moldea y funciona en todos los estamentos de la sociedad. Ya decía McLuhan (1964) que las prolongaciones eléctricas “crean problemas de implicación y organización humana sin precedente alguno”.

El desarrollo del capítulo está centrado en una joven de nombre Lacie. El personaje tiene un puntaje por sobre cuatro puntos, su estatus social y su imagen están bien posicionados en el ranking donde el tope es cinco estrellas o cinco puntos. Ella vive con su hermano en una casa de barrio uniforme pero bien dispuesto, que aparenta ser un lugar cómodo de residencia. Pero aún comparte casa. Es una persona pendiente y abocada a la red social, sube fotos y usa el sistema de puntos, incluso hace alarde sobre su estatus frente a su hermano, que prefiere una vida menos ostentosa, por debajo de los cuatro puntos. La vida social de los personajes de esta serie está entrelazada y determinada por este software de puntajes, interacciones y recomendaciones.

Esta sociedad que se retrata en “Caída en picada” es comparable con la sociedad paliativa sobre la que reflexiona el autor surcoreano Byung-Chul Han

(2021): “una sociedad del «me gusta» es víctima de un delirio por la complacencia. Todo se alisa y pule hasta que resulte agradable. El like es el signo y también el analgésico del presente. Domina no solo los medios sociales, sino todos los ámbitos de la cultura”. El autor apunta a que incluso el sufrimiento y las inseguridades se dejan de lado para ser agradable, o falsamente agradable. En estas sociedades, la apariencia, la primera impresión son aspectos fundamentales. Pero lo son también los datos cuantitativos y estadísticos. Estos datos ya envuelven el sistema y pasan a moldear la cultura y la sociedad en la que vivimos, como en el caso de esta ficción. Pensemos en los “me gusta” de Facebook, o Instagram. Pero también pensemos en estrategias de buscadores web en la que las palabras son un indicador de análisis de datos y éstos determinan el precio de las pujas para ocupar el puesto de publicidad. Si bien el contenido cualitativo es tomado en cuenta para los posicionamientos en el buscador, no deja de ser un sistema algorítmico que analiza la web.

La información no es más que la medición y el seguimiento de nuestros comportamientos o reacciones en la web. Lo distópico de la serie es que los datos cuantitativos determinan no sólo el estatus social sino las posibilidades de acceder a casas en mejores barrios y mejores estilos de vida. En la sociedad distópica de Black Mirror el software ya está inscripto en los lazos sociales. Byung-Chul Han (2021) dice que “el continuo «me gusta» provoca un embotamiento, un desmantelamiento de la realidad. La digitalización es una anestesia”. McLuhan podría llamarlo el paso de un narcisismo a una narcosis. El perfil propio y la aprobación del prójimo ya no es solo un confort personal sino también un sistema que atrapa, que determina, que aliena y que impacta indudablemente en el comportamiento y la interacción con uno mismo y con el otro, como en los personajes de este capítulo.

En esta sociedad, la digitalización y estandarización se presenta frente a los ojos al mostrar el puntaje de quienes tienen frente; pero también anestesia a la sociedad, la duerme, la disciplina. Esto se suma a un individualismo y enajenamiento propios del sistema digital, que encierra a estos personajes en un mundo virtual frente a las pantallas, en las que dirigirse al otro es solo para conseguir rédito en el sistema de puntajes. “En la comunicación digital, el otro

está cada vez menos presente. Con el smartphone nos retiramos a una burbuja que nos blindamos frente al otro” (Byung-Chul Han -2021). Pensemos en no solo las comunicaciones que cambiaron a partir del teléfono móvil sino también con las redes sociales y las comunidades y compañías digitales, que empezaron a tener y ocupar el lugar de nuestras interacciones personales. Estando en un colectivo, una persona puede estar más “cerca” de su familiar en España que de la persona que ocupa el asiento de al lado.

Lacie está pensando en mudarse sola, quiere independizarse y vivir en un barrio más prestigioso. Lo analiza con la profesional inmobiliaria quien le comenta que para acceder a la casa que a ella le gusta debe tener un puntaje más alto. Justo da el caso que una compañera de la infancia la invita a su boda para que sea su dama de honor, una oportunidad para Lacie de conseguir puntos de calidad dados los altos puntajes de los invitados, subir en el ranking y acceder a la casa que desea. Lacie incluso lo consulta con un analista. Tanto el negocio inmobiliario, como el análisis del personaje están atravesados por este sistema de puntajes. El software como estructurante y extensión de nuestros agrados y desagradados, de nuestro comportamiento con otros está inscripto en todos los ámbitos sociales. Ierardo (2018) detalla lo que ocurre con esta sociedad: “Todos deben ser un porcentaje. No hay libertad para otra forma de ser o de no ser”. En este medio frío donde todo es cuantificable “ya no hay lugar para lo cualitativo: la calidad de ser persona, la cualidad de ser bueno, compasivo, sincero”.

Tal como mencionábamos en el análisis del capítulo anterior, cuando un sentido se extiende puede dejar caduco también ese mismo sentido: la cámara con la vista, el audífono con el oído. “En ese sistema, los individuos son datos: datos biométricos para el inmediato reconocimiento de los rostros por reconocedores faciales, al tiempo que se desvanecen los "viejos" poderes expresivos del rostro para el ojo sensible del arte” (Ierardo : 2018).

McLuhan (1964) distingue los medios entre cálidos y fríos teniendo en cuenta que los medios cálidos se caracterizan por ser más contenedores de información mientras que los medios fríos al contener menos información, son completados por el público. “Visualmente, una fotografía es una “alta definición”. Una

caricatura es una “definición baja”, por la sencilla razón de que proporciona muy poca información visual. El teléfono es un medio frío o un medio de definición baja debido a que se da al oído una cantidad mezquina de información, y el habla es un medio frío de definición baja, debido a que es muy poco lo que se da y mucho lo que el oyente tiene que completar. Por otra parte, los medios cálidos no dejan tanta cosa que el público haya de rellenar o completar”.

En este caso podemos ver que el medio en cuestión es un medio frío que deja mucha opción para completar. Los datos son cuantitativos y nadie da motivo del puntaje que asignó a un individuo. La personalidad también se vuelve fría y cuantitativa, deja lugar a especulaciones y se analiza en espacios donde ofrecen estrategias para quedar mejor posicionado. Pero al ser usado por casi todas las personas y estar incorporado en todos los ambientes de esta aldea global, el medio frío es un medio recalentado. Es un medio que aporta poca información sensible y otorga información fría y cuantificable, como vemos, no aporta información original y cualitativa, pero está inscripto, determina y es utilizado por la gran mayoría de las personas.

Volviendo a los ejemplos de nuestra internet. Los buscadores actuales aportan muy poca información en los enlaces de búsqueda, sin embargo, son una de las tecnologías de internet más utilizadas del mundo. Cuando vemos un enlace en nuestro buscador, son pocas palabras que nos ofrece para conocer a la empresa o sobre lo que estamos buscando, pero por el otro lado son millones las ofertas y los enlaces que aparecen. Esto también puede ser llamado un medio frío recalentado. La frialdad del medio es sobre la calidad y cantidad de información que ofrece, lo recalentado del medio es la cantidad de usuarios o de opciones de esta información fría que ofrece. Twitter también es un medio frío. Los tweets no superan las 240 palabras, gifs, videos cortos, memes o emoticones. Sin embargo, lo recalentado del medio se ve en la gran disponibilidad de datos fríos que los usuarios generan y consumen.

Los buscadores con sus algoritmos, son estrategias de cómo ofrecer mucha información con pocas descripciones. Hoy en día se habla del marketing de contenidos, es decir, agregar información cualitativa al espacio web que

promocionamos. Pero, al fin y al cabo, no hay que dejar de lado las tácticas métricas que el buscador ofrece y de las cuáles se pueden aprovechar para destacar entre tantas opciones. Los algoritmos, trabajan incluso con la información cualitativa para promocionar en un medio frío, pero de alta repetición.

Muchos de los medios de los países de alta demografía y desarrollados, no ofrecen sistemas cálidos sino más bien información fría recalentada. Poca información, que deja al consumidor completando, pero de mucha oferta, en donde destacarse es cuestión de cumplir con las métricas y los algoritmos. Y si bien incorpora o absorbe información cálida como videos de alta definición, es información acotada y sujeta al sistema de likes, comentarios, porcentajes y estadística.

Se proyecta entonces una sociedad con un medio frío recalentado, una sociedad con dispositivos que al ser llevados al extremo y estar sujetos a un sistema de estadística, estandariza y regula la relación entre los personajes. La estructura. A Laicie no le va muy bien entre el trayecto hacia la boda, se cancela su vuelo y la penalizan bajándole los puntos. La vigilancia y la disciplina también se ejerce mediante este sistema de puntajes. Al bajarle los puntos a una persona, esta queda destinada a un peor servicio y a un cierto rechazo de aquellos más acomodados. Escoge alquilar un auto e incluso subirse a un camión para que una mujer la lleve hasta el lugar de la boda.

La sociedad que se retrata representa claramente una aldea global en términos de McLuhan (1964): "Nuestra civilización, especializada y fragmentada, con estructura centro-marginal, está experimentando súbitamente un reacomodamiento instantáneo de todos sus fragmentos mecanizados para formar un todo orgánico. Éste es el nuevo mundo de la aldea global." Las especializaciones eléctricas, el desarrollo de softwares, las comunidades en las redes sociales y en la web, los programas televisivos, los espacios publicitarios y los contenidos multimediales; todo está en todas partes formando un conjunto orgánico que moldea a la sociedad en cuanto a su pertenencia, su identidad y su cultura. Pensando también en la figura centro-marginalidad de estas aldeas globales, aprender sistemas, desarrollar un trabajo de marketing digital, o crear

piezas visuales publicitarias, necesita de la implicación, pero también del acceso a las herramientas. Estos nuevos trabajos digitales, la especialización y los avances tecnológicos disponibles, pueden crear tanto una centralidad como una marginalidad al costado del mundo que se accede mediante los dispositivos, una sociedad que se reacomoda para volver a estar fragmentada, estructurada y disciplinada.

A través de Leicie, se muestra lo importante que es en este episodio estar bien posicionado en la sociedad a ojos de los demás, tener un buen puntaje, aparentar para conseguir mejores servicios, confort y reconocimiento. Estos valores forman una “pirámide” social en la que encontrarse en la cima posibilita una mejor calidad de vida. Lo distintivo de este capítulo de Black Mirror, es que el dinero no es tan significativo como el sistema de puntajes. El dinero entonces, como símbolo de estatus, es remplazado por el sistema de valoración que organiza en castas a los personajes. El psicólogo o el analista, es desplazado por una suerte de coach que recomienda nuestras acciones basado en este sistema de números. Y las relaciones sociales cualitativas son desplazadas por entendimiento, modales y amistades por conveniencia y compromiso.

La sociedad de este episodio, como la sociedad actual, es la de la información instantánea: “En la era de la información instantánea, el hombre llega al final de su labor de especialización fragmentada y asume el papel de colector de información. Hoy en día la recolección de información reasume el concepto inclusivo de “cultura”, exactamente como el primitivo colector de alimentos trabajaba en total equilibrio en su ambiente. En este nuevo mundo nómada y “sin trabajo” nuestra presa es el conocimiento y la sociedad” (McLuhan: 1964). En esta era de la digitalización y la información instantánea, los datos tienen precio y el análisis de ellos por un profesional es un trabajo especializado. Como escribe Byung-Chul Han, hemos pasado de la época de las cosas, a las no-cosas.

Según el estudio de la sociedad actual de este autor surcoreano, como la que analizamos en el episodio de Black Mirror, no rige tanto la posesión, sino el acceso, “los vínculos con cosas o lugares son reemplazados por el acceso temporal a redes y plataformas” (Byung-Chul Han: 2021). La identidad se construye junto a la información digital y forma parte de nuestra cultura. En estas

sociedades “nos producimos a nosotros mismos en los medios sociales. La expresión francesa «se produire» significa ponerse en escena. Nos escenificamos a nosotros mismos”. (Byung-Chul Han : 2021)

Las construcciones identitarias y de vínculos son alcanzadas por estas nuevas tecnologías en estas aldeas globales donde se entrecruzan en el ámbito personal, en la comunidad y en las relaciones sociales. "Por medio de la electricidad reanudamos en todas partes las relaciones de persona a persona, como si estuviésemos dentro de la más pequeña de las escalas de aldea". (McLuhan : 1964)

Los medios en esta aldea forman sin dudas una suerte de escenario en el que los personajes están envueltos y se relacionan, un ambiente que naturalizan como lo que McLuhan describe como ecología de los medios. “La ecología de los medios puede sintetizarse en una idea básica: las tecnologías en este caso, las tecnologías de la comunicación, desde la escritura hasta los medios digitales generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan”. (Scolari : 2015)

Esta sociedad que se retrata, esta aldea global, es una sociedad cuantitativa, deja de lado lo cualitativo y lo expone meramente para ser calificado y clasificado. Lo primero que exhibe del otro frente a nuestros ojos, es un puntaje, los videos y las fotografías se comparten para fines cuantitativos, el analista, el sueño de la casa propia, nuestras amistades, están inscriptos en el sistema de puntajes y los números juegan un papel determinante a la hora de tomar decisiones.

Ya no hay lugar para lo cualitativo y lo original en esta sociedad, todos son una calificación y copias del otro. Hoy en día lo cualitativo se encuentra amenazado. Los softwares como ChatGPT pueden ofrecer una cantidad de contenido cualitativo sobre varios temas. Sin embargo, la información puede ser confusa o falsa, y por sobre todo, no deja de ser un sistema de números y algoritmos lo que posibilita el desarrollo del contenido. Como vemos en este caso, y en el caso también de los buscadores, lo original y cualitativo es desplazado, puesto a consideración y con casos también de éxito producido por mecanismos matemáticos, numéricos, de la índole de lo frío.

Hoy en día los servicios de hoteles, alojamientos, alquiler de automóviles, las películas y las canciones de Spotify, entre otros objetos en internet, pueden ser calificados según un sistema de puntaje similar al de “Toda tu historia”. El sistema de puntaje, como el de este episodio, moldea conductas e influye a la hora de tomar decisiones. La expresión de lo cualitativo se ve cuantificado en números que determinan la reputación de lo calificado. Estas calificaciones generan conductas que, al fin y al cabo, son decisiones basadas en números.

La ecología de los medios en este capítulo es una ecología de medios fríos recalentados, medios de alta popularidad y participación, pero de poca información. La fotografía en Instagram, los videos en TikTok, son medios cuya información debe estar acotada a estructuras, los tiempos son determinados y el número de acciones e información a la que podemos acceder tanto publicando como consumiendo, es limitada. Además de que todos estos medios y aplicaciones ofrecen servicios de analítica e información cuantitativa. Ya vivimos en una era de aldeas globales como en los personajes de esta serie; aldeas globales con más o menos participación, pero el mundo identitario, cultural y empresarial, así como nuestras relaciones ya están entrecruzados por las tecnologías y medios cada vez más fríos y analíticos.

Llegando al fin de la travesía hacia la boda, la novia decide cancelar la invitación por la demora y el bajo puntaje que le quedó a Lacie luego de la penalización. Sin embargo, llegada allí y envuelta en una desesperación por obtener el puntaje, Lacie decide ir a la celebración de todos modos. Pero la joven ya no está en sus cabales. Viola la seguridad privada del lugar y sucia y mal vestida se cuela en el festejo. Luego roba el micrófono y comienza dar el discurso de dama de honor que había practicado. A la par, su puntaje comienza a descender por las calificaciones de los invitados. Es embestida y capturada por agentes.

Sobre el final, vemos a Lacie encerrada ya sin dispositivos en una celda. Salirse de los estándares de comportamiento está penalizado. Y no cumplir con las normas te lleva a lo más bajo de esta aldea: vivir sin conexión. Sin embargo, este es otro de los finales liberadores de Black Mirror. En esta suerte de prisión, la protagonista conoce brevemente al compañero en la celda de enfrente con quien

se ponen a blasfemar. Parece que la libertad esta vez se expresa en la palabra y la falta de modales.

3. Entre el juego y la hiperrealidad en el episodio “USS Callister”

El primer capítulo de la cuarta temporada de la serie británica titulado “USS Callister” también expone como dispositivo un implante en interior de la cabeza así como los dos capítulos anteriormente analizados. Sin embargo, la particularidad de este implante es que extiende la conciencia llevándola hacia una hiperrealidad. ¿Qué quiere decir esto? Este implante adormece la conciencia natural y la extiende hacia una realidad digital pero que percibimos totalmente como real. No solamente es la conciencia lo que prolonga este implante sino también los sentidos y la percepción del yo llevándolos a una simulación.

La simulación cuestiona “la diferencia de lo «verdadero» y de lo «falso», de lo «real» y lo «imaginario»”. (Baudrillard : 1978) Este capítulo problematiza la frontera entre la vida real y lo que percibimos como real pero que es digital. Y la frontera entre la personalidad que exponemos en la vida diaria y aquella que fabricamos o personificamos en los mundos digitales o en este caso, en los juegos virtuales.

McLuhan (1989) decía que “las tecnologías electrónicas han comenzado a hacer tambalear la distinción entre espacio interior y exterior, al borrar la diferencia de estar aquí o allá”. En este capítulo vemos la diferencia entre el estar aquí, en el mundo y el estar allá en un universo digital, en un juego de rol que adormece todos nuestros sentidos pero que los extiende a una realidad virtual. Se ve claramente, además, la diferencia entre lo exterior, lo que perciben nuestros sentidos, y aquella percepción del mundo virtual que se asemeja al real, pero está en nuestro interior.

Ierardo (2018) propone que "lo virtual es, primero, un modo contemporáneo de construcción de realidad. Una hiperrealidad. Ya no sólo la realidad ambiental, tridimensional o física, sino un modo de ser real construido por los medios de la tecnología digital y sus pantallas y cascos virtuales”. Anteriormente experimentábamos una sensación de hiperrealidad al ver películas de Disney o

de la industria de Hollywood, hoy en día con las tecnologías, la posibilidad de crear avatares o cuentas en diferentes plataformas, y hasta la posibilidad de acceder al Metaverso con dispositivos envolventes, vivimos rodeados de sensaciones y experiencias que ya no son de una antigua y modesta vida de la sociedad moderna sino que en el mundo postmoderno abundan las sensaciones y experiencias construidas desde los medios, las tecnologías y la virtualidad.

Este capítulo persigue los movimientos de Robert, capitán Robert Daly en Infinity. Robert es socio de Callister Inc. y desarrollador del juego Infinity, al cual se accede con un chip insertado en el cerebro que adormece o anula nuestras percepciones de la vida real para trasladarlas a un universo en línea multijugador. Robert es en la empresa, una persona callada, introvertida, un poco desprestigiada por sus colegas quienes lo relegan a segunda figura tras el CEO de la empresa, un antiguo amigo de Robert pero quien también lo menosprecia y maltrata.

Si bien Robert es una persona inteligente, su trabajo está totalmente opacado por sus colegas y su amigo, al tener él una personalidad que no se impone y desconoce por completo cómo relacionarse con el otro. Sin embargo, Robert guarda otra forma de ser oculta, una forma de ser totalmente diferente a lo que es cuando se desenvuelve en la empresa. Una personalidad autoritaria y oscura.

Robert al ser desarrollador del software, guarda en su casa una versión propia del juego inspirada en su serie favorita de ficción. Una versión que él desarrolló para uso personal en el que están representados aquellos que lo menosprecian en la empresa, él siendo capitán de una nave espacial y ellos a su mando. Estos personajes idénticos a los compañeros del trabajo, pero inmersos en esta realidad virtual son obligados a manejar la nave y hacer exploraciones por un universo ficticio. Robert es fanático de la serie en la que se inspiró para hacer esta versión del juego, y en esta realidad virtual es él el protagonista. En su casa, paralela a la vida del trabajo, Robert entra en una especie de sinestesia que traslada su conciencia a la nave en la que él juega estar al mando.

McLuhan (1964) explica que tanto el arte como el juego son traductores de experiencias. “Lo que ya hemos sentido o visto en una situación se nos da

súbitamente con una clase nueva de material. De igual modo, los juegos llevan consigo la experiencia que nos es familiar a formas nuevas”. Robert, a partir del ADN que consigue en el trabajo lleva la experiencia común a formas nuevas, pero en este caso, para desplegar una personalidad de opresión y violencia. La particularidad del relato del capítulo, es también, que dentro del juego, los personajes adoptan una personalidad y un autoconocimiento propio. Mientras el capitán Robert no está jugando, los compañeros de oficina razonan que están esclavizados dentro del juego. Vivos en la vida real, pero también, de alguna manera, vivos dentro del software que específicamente preparó Robert.

En este capítulo, los juegos digitales multijugador extienden el hombre social, al interactuar con otros jugadores, pero también son extensiones o prolongaciones del cuerpo humano. con el ADN de los personajes de la oficina, el software extiende las características del cuerpo y nuestras personalidades a un universo digital y medial. “Los juegos, al igual que las instituciones, son prolongaciones del hombre social y de la política del cuerpo, del mismo modo que las tecnologías son prolongaciones del organismo animal”. (McLuhan 1964).

La distopía usa el lenguaje común de los juegos virtuales y las series de ciencia ficción. Sin embargo, lo que cuestiona al llevar al extremo las posibilidades de desarrollos lúdicos virtuales es la percepción de la realidad que tenemos, y cómo los juegos, como prolongaciones del espacio y de las normas, nos trasladan a una realidad que nos envuelve pero que es totalmente virtual. Además, contrasta la personalidad de Robert en el trabajo y aquella en la nave espacial. Lo que no se define muy claramente, y aquí es donde se observa la hiperrealidad, es la diferencia entre lo real y lo falso. Incluso, entre la vida natural y la vida digital, al estar estas dos entrecruzadas.

“San Junípero” de la tercera temporada es otro de los capítulos de Black Mirror que explora la extensión de la conciencia y la hiperrealidad . En ese episodio dos mujeres ya fallecidas viven una experiencia digital en la que se difumina la diferencia entre la vida y la muerte, la experiencia natural de nacer, vivir y morir es sustituida por otra experiencia que es digital pero que se asemeja a una experiencia real.

Las posibilidades tecnológicas hoy en día están muy lejos aún de poder inmortalizar o crear vidas digitales similares a la experiencia natural de estar vivos. Sin embargo, una de las preguntas que siempre ha perseguido a la tecnología es si ésta era capaz de desarrollar conciencia o no. Alan Turing, precursor de lo que es hoy la computadora, ideó el test de Turing para resolver este cuestionamiento. El test considera que para que una máquina tenga conciencia tiene que poder interactuar o educar a un ser humano sin que éste diferencie si es una máquina o una persona de verdad.

Entendemos de esto, entonces, que la conciencia ha sido siempre una problemática tratada por la ciencia, incluso por aquellos de las ciencias más duras. Si bien las ciencias actuales no tienen certeza aún de cómo unificar las teorías de la conciencia, vemos como ésta también se construye a partir de películas, publicidades, juegos o identidades virtuales, borrando la frontera entre lo digital y lo natural, lo ficticio y lo real. “USS Callister” va más allá de la virtualidad exterior que conocemos ahora, en la cual para jugar se necesita una pantalla y una computadora, y lo que propone es una extensión hacia una realidad aumentada o virtual, pero desde lo más interior del ser humano, la conciencia.

La particularidad de que el juego necesite el ADN de las personas para crear al personaje incluso hace pensar en una extensión de la persona. Dejando caduca la experiencia natural de tener solo una vida, este juego como medio, transforma y traduce la experiencia de estar vivos al proponer una vida genéticamente digital en una realidad virtual. Extiende la conciencia, la genética, la vida, la persona y el yo, amputando así la experiencia de la conciencia natural y de una única vida caduca. Recupera los juegos de computadora y juegos de rol, pero ¿qué pasa si esto es llevado al extremo?

Black Mirror propone en el continuo de sus capítulos no solo una vida humana atravesada por la tecnología, sino una mirada hiperbólica representando y creando situaciones de tensión en donde los personajes son alterados por los medios, teniendo que tomar decisiones terribles. Robert es un ludópata de esta vida digital. Va al trabajo y vuelve a su casa, se sienta en su silla y disfruta de su vida paralela. Incluso cuando una muchacha nueva que es fanática de Robert y

su trabajo en el desarrollo del juego entra a la oficina, Robert se muestra retraído y tímido ante sus adulaciones. A Robert no le sale invitarla a salir o generar conversaciones sino, envuelto en la tensión de la doble vida, le roba datos genéticos de un vaso de café y cuando llega a su casa la digitaliza para hacerla parte de la tripulación de esta modificación del juego que Robert inventó solo para él.

McLuhan entiende (1964) que: “En tanto que prolongaciones de la respuesta popular al stress de la jornada de trabajo, los juegos pasan a ser modelos fieles de la cultura.” Robert utiliza el espacio de juego para liberarse del stress de ser menospreciado y susurrado en los pasillos luego del trabajo. Fabrica y traduce a los personajes de sus compañeros de trabajo utilizando sus datos genéticos para mostrar y expresar una figura autoritaria y dominante.

Los personajes del juego en esta realidad virtual están cansados de los maltratos de Robert, que los use para saciar su ego y para tener una vida dominante mientras en la realidad no lo es. Incluso son conscientes de que están en una versión del juego que Robert usa luego de llegar del trabajo. Los juegos entonces se entienden como “modelos dramáticos de nuestra vida psicológica que proporcionan cierta liberación de determinadas tensiones” (McLuhan : 1989). En este caso, Robert libera las tensiones personificando y esclavizando a los compañeros de trabajo.

Byung-Chul Han (2021) entiende que “en la sociedad paliativa, la anestesia permanente hace que el mundo se vuelva irreal”. Esta sociedad paliativa está anestesiada por los medios de comunicación que forman también nuestras personalidades, las extienden, las traducen y las transforman. Una sociedad que está anestesiada y totalmente atravesada por las tecnologías que borran la diferencia entre la verdad y lo falso. Robert utiliza su versión del juego como anestesia a lo que tiene que soportar durante el día. Sin embargo, lo que a él le quita el stress, ser el capitán de la nave y tratarlos a todos como esclavos, para los otros personajes del juego es la peor tortura de sus vidas.

En este capítulo de la serie “la inteligencia artificial genera una nueva realidad ampliada que no existe, una hiperrealidad que ya no guarda ninguna

correspondencia con la realidad, con el objeto real". (Byung-Chul Han : 2021). Robert es adicto a esta realidad aumentada en la que es el capitán de esta nave. Mientras está en el juego, inventa misiones que cumplir y los personajes de la oficina representados como tripulación deben seguirlo. incluso tiene represalias para quien no sigue sus órdenes, castiga a quien se le rebela y festeja abusivamente al finalizar una campaña.

En "USS Callister" se expone lo que Baudrillard (1978) define como hiperrealidad: "No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias". El juego que inventó Robert suplanta lo real por los signos de lo real al crear estos personajes programando el ADN, disuade la vida real de la digital, pero también traduce las peripecias propias del ser humano a la realidad virtual.

McLuhan (1964) decía sobre los juegos que éstos "son una especie de paraíso artificial, como Disneylandia o como alguna visión utópica con la que interpretamos y completamos el sentido de nuestra vida cotidiana. En los juegos ideamos medios de participación no especializada en el gran drama de nuestra época". Mientras tanto Baudrillard (1978) cree que "Disenylandia es un modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados. En principio es un juego de ilusiones y de fantasmas: los Piratas, la Frontera, el Mundo Futuro, etcétera". Disneylandia ocupaba el lugar de lo hiperreal que ahora ocupan los videojuegos. Además, si antes era Disney aquella compañía que nos ofrecía universos de fantasía y experiencias mágicas, hoy estamos colmados de ofertas en una aldea global construida por imaginarios que se desprenden de ficciones y programas de televisión, juegos y tecnología.

Sin embargo, no es solamente la excitación de traducir nuestras identidades e imaginarios. Baudrillard (1978) dice que "suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda y sobre todo, el microcosmos social, el goce religioso, en

miniatura, de la América real, la perfecta escenificación de los propios placeres y contrariedades.” También es la traducción de nuestras peripecias y vicisitudes, nuestros placeres y contrariedades lo que atrae de estas escenificaciones. En este caso a Robert no le motiva la magia de estar en una escenografía de su serie preferida, sino expresar autoritarismo, dominación y control. Sin embargo, lo que a él le parece heroico, para aquellos que están atrapados en el juego Robert es más bien a un villano.

La idea de tener una personalidad digital atrae a multitudes hoy en día. Hay aquellos que crean cuentas en redes sociales, en salas de chat o aplicaciones móviles. Pero las nuevas generaciones mayormente acceden también a juegos multijugadores de rol. Imaginando las tecnologías de hoy día ¿qué pasaría si lleváramos los juegos de rol al metaverso? ¿cuánto tiempo estaríamos anestesiados dentro de este videojuego que ocupa la totalidad de los sentidos al atraparnos en un sistema envolvente con gafas? Los espacios que antes ocupaban los encuentros cara a cara, se desenvolverán en el metaverso según aquellos que pronostican que será un éxito. Sin embargo, no debemos dejar de entender que la hiperrealidad del metaverso es una extensión de reuniones de Google Meet o Zoom, prolongaciones de las pantallas, que amplifican la vista, así como la adormecen o amputan. Lo que logran estas tecnologías es traducir una experiencia real a una hiperreal, que parece y se siente como real, pero no lo es.

A medida que avanza la tecnología y los medios cada vez más nos vamos a ver envueltos por una aldea digital y global en la que las interacciones se desarrollan mayormente en el ámbito virtual. La construcción de vínculos y el desarrollo de personalidad están cada vez más entrecruzados por los medios de comunicación y la virtualidad. Las películas y la televisión atraviesan los imaginarios y la construcción identitaria y social. En este episodio de Black Mirror vemos incluso como lo que inspira a Robert a desarrollar el juego es su serie de ficción.

Los videojuegos también forman imaginarios en los fans. Miles de personas se reúnen todos los años en diferentes convenciones en las que se visten de los personajes que usan en los juegos o de historietas, los personifican. En la

hiperrealidad de Black Mirror, Robert va vestido de capitán mientras que quienes tiene al mando están vestidos como la serie de ficción de la que Robert es fanático. Incluso el juego, está ambientado en una cabina de nave espacial.

Para Ierardo (2018) “las realidades virtuales complementan pero no sustituyen lo real más primordial: la naturaleza salvaje, toda la historia humana vivida, cuya belleza y horror no pueden ser digitalizados.” Sin embargo, las realidades virtuales pueden traducir la naturaleza salvaje a algo nuevo. En el juego que hizo Robert para su uso personal, no solo se ve traducida la hiperrealidad de una serie de ficción, sino lo más salvaje del ser humano, su dominación y su ego. Llevadas al extremo, las realidades virtuales, vistas como medios o como juegos, no complementan, como se ve en este caso, sino que absorbe, envicia y pervierte la personalidad.

Si bien la naturaleza humana ya cuenta con vicisitudes y algunas contradicciones naturales, al prolongar el sistema nervioso, los medios también prolongan estas vicisitudes y contradicciones, y hasta a veces las potencia o las lleva al límite. En este caso vemos como Robert tiene desequilibrada la personalidad. Por un lado, en el trabajo es una persona introvertida y sumisa, mientras en su casa, dentro del juego, se expresa dominante y autoritario. Como vemos, el juego traduce las vicisitudes y contradicciones de Robert, las potencia y las lleva al extremo.

Cuando a McLuhan le preguntaron si los juegos deberían ser considerados medios de masas, su respuesta fue afirmativa. De esta manera entenderlos como prolongaciones del sistema nervioso implica entender que también dejan caducas o adormecen experiencias naturales, recuperan características de otros medios y se pueden extender al extremo con indudables consecuencias.

En el juego de este episodio, la conciencia y el sistema nerviosos son tanto extendidos como adormecidos. Asimismo, el juego no está exento de recuperar particularidades de otros medios, en este caso, una serie de ciencia ficción y de otros antiguos videojuegos de computadora de simulación espacial. Por último, lo que se visualiza en la serie, es que esta tecnología, como cualquier otra

extiende también las peripecias propias del ser humano, y llevadas al extremo, tienen implicancias en nuestra vida íntima, personal y social; desvaneciendo lo que percibimos como real de lo que es virtual.

Se entiende también y se expresa en el continuo del capítulo que los medios llevados al extremo tienen el poder de hipnotizarnos y crear nuevos universos del significado psíquico. El universo psíquico de Robert es una versión creada, virtual, pero que mediáticamente simula una realidad. En ésta, Robert puede ser autoritario, y quitarse el stress de la vida en el trabajo dentro de este juego que lo sinestesia e hipnotiza. Sin embargo, Robert va a ser descubierto.

La chica nueva del trabajo dentro del juego arma un plan para comunicarse con su yo de la vida real, decirle que están atrapados y que engañe a Robert para robarle. La tripulación después de insistir que no lo haga y que esto podría traer consecuencias, accede a seguir su plan y cooperar. Engañan a Robert fuera del juego y logran quitarle los ADN que tenía en su departamento para que no los use más. Por el otro lado, dentro del juego, los personajes logran librarse de él. Otro final de paradojas de libertad. Mientras que la tripulación ya no tendrá que soportarlo, Robert queda atrapado solo en una realidad virtual universal.

4. Tres formas de ser-con la tecnología y narcosis distópicas

Cuando una tecnología se vuelve popular y su uso una moda o incluso una costumbre, inexorablemente nuestras formas de relacionarnos y construir identidades cambian. Destacamos anteriormente que las tecnologías, los softwares y los dispositivos, no solo son prolongaciones de nuestro sistema nervioso, con todo lo que eso implica, sino que también moldean las estructuras que habitamos y cómo nos relacionamos. Detallamos algunos medios que llevados al extremo podían causar problemas psicológicos como violencia o ludopatías, pero además apuntamos a que la tecnología extendiendo nuestro sistema nervioso central y la conciencia puede difuminar la diferencia entre lo verdadero y lo falso.

En este capítulo del trabajo describiremos tres formas de ser con la tecnología. Estas tres formas fueron propuestas por Carl Mitcham en el texto “Los modos de ser con la tecnología” (1989), diferenciándose entre sí según diferentes cualidades respecto a no como la tecnología impacta en nuestra vida, sino nuestra concepción y forma de ser con ella. McLuhan (Scolari : 2015) entrevistado por la revista Playboy explicaba que “si comprendemos las transformaciones revolucionarias que provocan los nuevos medios podemos anticiparnos a ellos y controlarlos, pero si permanecemos en el trance subliminal al cual nos hemos autoinducido, seremos sus esclavos”. En cuanto a esto Carl Mitcham respondería que, al igual que el estudio de los medios como prolongaciones del hombre puede remontarse a la antigüedad, más allá de los cambios revolucionarios o las transformaciones que propongan las nuevas mediatizaciones, habrá tres formas de cómo la gente se comportará y se relacionará con éstas.

Estas formas de ser con la tecnología tienen particularidades propias y como veremos, las tres se pueden distinguir en diferentes momentos de los tres capítulos que analizamos con anterioridad. Como metáfora activa, los tres capítulos guardan características de los diferentes modos que Mitcham propone.

Estas tres formas son: el escepticismo antiguo, el optimismo ilustrado y el desasosiego romántico.

Si bien las formas de ser con la tecnología fueron conceptualizadas por Mitcham refiriendo a una época particular, éstas conviven en cada momento del desarrollo tecnológico actual como lo hacen en el continuo de los capítulos de Black Mirror. Esto quiere decir que, frente a cada nuevo avance y nuevas tecnologías las personas podrán ser tanto escépticas, optimistas o más bien nostálgicas frente a éstas.

Para tratar de entender y diferencias estas tres formas de ser con la tecnología explicaremos una particularidad epistemológica de cada una y veremos cómo se diferencian en cuanto al mismo objeto. El escéptico antiguo no ve a la técnica ni a la información como conocimiento verdadero. Por el contrario, el optimista ilustrado cree que la técnica sí produce conocimiento verdadero (el pragmatismo). Por último, el nostálgico romántico piensa que la imaginación y la visión es más necesaria que el conocimiento técnico.

Sobre el objeto de la tecnología y los medios, cada una de las tres formas guarda su opinión y su particularidad. Las tres formas no solo conviven día a día en nuestra vida cotidiana con las tecnologías de hoy en día, sino también lo hacen en los capítulos que analizamos anteriormente. Para citar un ejemplo, en la cena que Hallam se introduce (“Toda tu historia”), hay una conversación respecto a que ella no porta el dispositivo del implante. En esta escena se visualiza muy bien quienes son optimistas ante el implante y quienes nostálgicos, esbozando la opinión de que está muy bien también la idea de vivir sin dispositivo.

Entender que los medios son prolongaciones del ser humano, que éstos provienen y son formados por otros medios, como las posibilidades que se despliegan llevados al extremo, ayuda a reflexionar sobre los efectos subliminales de cualquier tecnología. Desde la perspectiva de las tres formas de ser con la tecnología de Mitcham cualquier tecnología nueva va a tener estas tres formas de acogida. No se trata solo de comprender lo subliminal del aparato,

sino también sobre cómo nos comportamos con éste a lo largo del tiempo y hoy en día.

Desenmascarar la dinámica de la tecnología y su relación con el entorno es intentar identificar los mensajes ocultos de cada tecnología y conocer el medio. En términos de McLuhan, entender el mensaje. Siendo conscientes de las tres formas que propone Mitcham de ser con las mediatizaciones y la técnica tenemos más posibilidades de saber qué postura cada cual quiere tomar y por qué frente a distintas tecnologías. Estas posturas frente a la tecnología, sin embargo, no son fundamentales. No solo estas formas conviven en las sociedades de hoy en día, sino también que diferentes tecnologías pueden causarnos distintas sensaciones.

En la cena donde se introduce Hallam, como decíamos, se expresan distintas opiniones sobre la tecnología que se exponen en el capítulo. Hallam, al decir que su semilla fue robada, algunos de los amigos de Fi se estremecen y opinan que nunca podrían vivir sin el grano. Fi no entiende como algo malo vivir sin el grano. Sin embargo, es Jonas quien corta con el escándalo optimista de que la tecnología es fundamental en la vida cotidiana y continúa diciendo que ésta perturba en cierto sentido nuestras costumbres. Incluso llega a decir que él mismo piensa que estaría bien vivir sin el grano.

En los comentarios de las amigas de Fi sobre que ellas no podrían vivir sin el grano y que éste es más fiable que la memoria natural se puede entender el valor que le dan a la técnica y a la tecnología: un optimismo frente al pragmatismo del dispositivo. Por el otro lado Jonas tiene una forma más cercana al desasosiego romántico priorizando la imaginación y la visión, ésta última no de la sociedad en particular, sino de su propia vida.

Cada forma de ser con la tecnología también se diferencia por la implicancia de la tecnología en la acción personal: el escéptico cree que la tecnología socava la virtud individual, el optimista ilustrado cree que las técnicas socializan al individuo, por último, aquellos tendientes al desasosiego romántico creen que la tecnología genera libertades, pero aparta de la vida afectiva. Como vemos en el

capítulo “Toda tu historia”, hay amigos de Fi que piensan que la tecnología ayuda a socializar, característica del optimista. Pero también está Jonas que opina que el grano aparta de la vida afectiva.

¿Pero dónde está el escepticismo en este caso? Frente a la característica de que la tecnología socava la virtud individual, podemos reconocer que Hallam, ahora que no tiene semilla, prioriza su individualismo. Esto no quiere decir que Hallam “sea” una escéptica de la tecnología, sino más bien que se alejó de ella, y que prioriza la virtud individual y la naturalidad propia del ser humano. Veremos en otro capítulo, casos similares de quienes habiendo usado o habiendo tenido éxito con la tecnología, luego se apartan de ella y afirman la virtud interior.

McLuhan (Scolari : 2015) entrevistado por Playboy también dice que “las nuevas extensiones del hombre y el entorno que generan son las manifestaciones centrales del proceso evolutivo y sin embargo aún no somos capaces de liberarnos del engaño de que lo que cuenta es cómo se utiliza un medio, y no lo que el medio hace con nosotros (y lo que nos provoca). Esa es la postura zombi del idiota tecnológico. Es para poder escapar a ese trance de Narciso que he intentado rastrear y revelar el efecto de los medios en el hombre, desde el inicio de la historia documentada hasta hoy día”.

Para no caer en el narcisismo tecnológico y no ser un idiota de la tecnología, es que es preciso resaltar o distinguir ciertas diferencias de conducta frente a los dispositivos. El estudio de los medios también puede remontarse a la antigüedad como las formas de ser con ella, visualizando la distopía como elemento de análisis es que podemos distinguir las características enunciadas por Mitcham para hacernos conscientes de que la tecnología no será para todos lo mismo, que habrá diferentes formas de ser con ella en los mismos ámbitos sociales y que cada novedad tecnológica tendrá aparejada estas tres actitudes

El que sí cae en un narcisismo tecnológico es Robert. En el capítulo “USS Callister” el personaje está no solo enamorado del dispositivo sino también atrapado en una identidad virtual que se asemeja a la real, pero no lo es. Robert, al volver a la casa se anestesia y alivia el stress jugando a ser el capitán.

Claramente se distingue una cualidad ególatra y narcisista. No solo eso, Robert en el trabajo es despistado, incluso con las nuevas versiones que tiene que desarrollar para actualizar el juego, pero por otro lado, es muy atento a la hora de robar los ADN para desarrollar los personajes del juego. Está atrapado por el narcisismo, pero también por la tecnología que lo confunde y distorsiona la realidad: un claro ejemplo de narcosis de los medios.

McLuhan usa el mito de Narciso, que enamorado de una extensión suya en el agua como espejo, termina cayendo en el río donde se reflejaba. Envuelto en una narcosis perceptual y enamorado de su propio reflejo Narciso se enamora de su propia extensión. Robert, como Narciso, también está enamorado de su reflejo y termina cayendo al agua (atrapado en el espacio virtual) como lo hace Narciso.

En el capítulo “Caída en picada”. Lacie está totalmente abocada a conseguir puntos por una mejor imagen (Narciso) y un mejor estilo de vida, guiada por su perfil en base a números y estadísticas. Lacie está sesgada por el aparato tecnológico que no solo confunde la realidad, sino también, la deriva en situaciones equivocadas y peligrosas.

En ese mismo capítulo también se pueden distinguir otras formas de ser con la tecnología. Si bien vivir usando el sistema de puntos es lo normalizado y esto ya se volvió costumbre, el capítulo deja entrever otras formas sobre cómo los personajes son con la tecnología. Un primer ejemplo es el hermano de Lacie, que estando debajo de los 4 puntos, prefiere jugar a juegos de computadora con sus amigos y ser menos ostentoso. Es todo lo contrario a un promotor de la tecnología, como un optimista ilustrado. Lacie al principio, y su amiga son promotoras de la tecnología: ellas creen que la información y la naturaleza son la misma cosa. Sin embargo viven distanciadas, se encuentran por conveniencia de ambas partes. McLuhan (Scolari : 2015) entiende que “los medios electrónicos nos separan. Estamos, al mismo tiempo, juntos y separados”.

Otra particularidad de este episodio es el personaje que lleva en el camión a Lacie hacia el lugar de la boda. Durante el viaje le cuenta que ella era una

persona con un alto puntaje junto a su marido, pero luego que él falleciera por un cáncer, decidió dejarlo todo y dedicarse a los viajes y las rutas. En esta escena, Lacie, una optimista de la tecnología, se ve contrariada por una postura más bien escéptica, un momento ambiguo de alguien dedicado a pertenecer a un círculo de altos puntajes y alguien que ya pasó por eso, decidió superarlo, y elegir una vida apartada de la tecnología.

Carl Mitcham (1989) explica la dualidad entre el hombre y sus medios: “En cualquier discusión seria asociada a temas relacionados con tecnología y humanidad surge inmediatamente una pregunta general acerca del principal miembro de esta relación. Por una parte, es difícil negar que ejercemos algún tipo de elección acerca de los tipos de técnica con los cuales vivimos, es decir, que controlamos la tecnología. Por otro lado, es igualmente difícil negar que las técnicas ejercen profundas influencias sobre nuestras formas de vida, o sea, sobre la estructura de nuestra existencia”.

La sociedad de “Caída en picada” acoge al sistema de puntos como parte ya de la sociedad, naturaliza el sistema y los medios. La sociedad acoge a la tecnología tanto como ésta la forma y la disciplina. Sin embargo, en la sociedad que vive Lacie no son los dispositivos sino el software y el sistema de puntajes lo que la obsesiona. La sociedad que se visualiza en el capítulo es comparable a la que relata sobre la sociedad de hoy en día Byung-Chul Han (2021): “Nuestra obsesión no son ya las cosas, sino la información y los datos. Ahora producimos y consumimos más información que cosas. Nos intoxicamos literalmente con la comunicación. Las energías libidinales se apartan de las cosas y ocupan las no-cosas. La consecuencia es la infomanía. Ya nos hemos vuelto todos infómanos. El fetichismo de las cosas se ha acabado. Nos volvemos fetichistas de la información y los datos. Hasta se habla ya de «datasexuales»”.

Se entiende también que la sociedad que se representa en “Toda tu historia” es una sociedad abocada a los datos y la información. En este caso, la data y la información son las memorias y las vivencias grabadas en los granos dentro de nuestra cabeza. Esta información se acumula, se registra, se puede reproducir. En esta sociedad la verdadera obsesión también es la data capaz de ser

analizable y reproducible. Volviendo a la escena donde Fi y Liam tienen sexo, vemos un caso de aquello que dice el autor sur coreano sobre los datos sexuales. Fi y Liam reproducen en sus lentes escenas de sexo anteriores, hacen el amor, atravesados por la información.

Byung-Chul Han (2021) dice que “la digitalización acaba con el paradigma de las cosas. Supedita estas a la información.” En “Caída en picada” las cosas están supeditadas a la información del software de puntajes y convierte a todos en infómatas: “en actores que procesan información.” En este capítulo como cada vez más hoy en día, se vive en una “infoesfera”. Una sociedad donde la información sobre la cosa superó a la cosa misma.

Este autor surcoreano explica que estamos “en la transición de la era de las cosas a la era de las no-cosas. Es la información, no las cosas, la que determina el mundo en que vivimos. (...) La actual hiperinflación de las cosas, que lleva a su multiplicación explosiva, delata precisamente la creciente indiferencia hacia las cosas.” (Byung-Chul Han : 2021). Pero precisamente es Carl Mitcham (1989) el que trae un poco de claridad sobre cómo seremos en la nueva era de las no-cosas. Si bien no va a ser la tecnología de los dispositivos, más bien, la tecnología de la información la que va a empezar a predominar sobre la hiperinflación de cosas, luego se puede sospechar, ser promotores o tener una posición ambigua sobre ésta.

Como dice McLuhan, una vez que la tecnología se hace costumbre, no podemos escapar de ella a menos que huyamos a una cueva como ermitaños. Sin embargo, distinguiendo y analizando las diferentes formas de ser con la tecnología podemos visibilizar que en la sociedad de hoy tanto como en las que analizamos en la pantalla estas tres formas conviven y por qué no también se relacionan.

Hoy en día la inteligencia artificial es la nueva tecnología que propone cambiar la forma de cómo buscamos en internet y cómo consumimos información. Sin embargo, desarrolladores y creadores, piden que se regule y se tengan en cuenta las posibilidades que pueden desplegarse. En otras épocas fueron las

redes sociales, los celulares, el internet, la televisión, la radio, el telégrafo y hasta la rueda. Las invenciones tecnológicas y los medios no provienen entonces de la nada, hay una traducción de novedades e inventos que van creando nuevos dispositivos que extienden nuestro sistema nervioso, dejan caduco algunas funciones, recuperan antiguos inventos y tienen potencialidades al ser llevadas al extremo. El punto es que cualquier tecnología nueva, por más brillante que parezca, va a traer aparejada estas tres formas que distinguimos de ser-con la tecnología sobre las que escribe Carl Mitcham (1989).

La distopía, entonces, recupera lugares comunes acentuando características de la actualidad, pero llevadas al extremo, dejando metáforas que se pueden distinguir, analizar y describir, sobre las cuales reflexionar y plantearse interrogantes, tanto como objetivar y desenmascarar tratando de dilucidar su mensaje. En Black Mirror vemos que la tecnología puede prolongar nuestro sistema nervioso, crear ambientes donde sea un software lo que moldea a la sociedad e incluso crear estados de hiperrealidad. Todo esto entendiendo que el medio es el mensaje. También observamos que cualquier cambio o innovación tecnológica traerá tres formas de ser con la tecnología, que, si bien fueron pensadas sobre épocas específicas, tanto en la vida de hoy, como en el continuo de estos tres capítulos, se diferencian y conviven.

En los tres capítulos vemos en los distintos finales, una misma paradoja, la de la libertad. Liam, para ser libre de la tecnología y borrar sus recuerdos, se extrae el dispositivo. Lacie termina encerrada en una celda blasfemando a viva voz, una suerte de libertad en un sistema dominado por una moral tecnológica. Por último, Robert después de una trampa, queda atrapado en un universo virtual. Cabe señalar que la tecnología tanto como brinda posibilidades, crea encierros en donde la libertad está en juego. ¿Cómo se puede ser libre en una sociedad del recuerdo total? ¿Cómo ser libre en una sociedad donde se vive entre softwares y algoritmos? ¿Qué libertad o qué encierro termina siendo una simulación?

Estos tres episodios de Black Mirror dejan mensajes representando en sus personajes diferentes formas de ser con la tecnología. Reflexionamos entonces que incluso en estas sociedades distópicas donde la tecnología es llevada al

extremo, también conviven y se destacan estas tres formas de ser con la tecnología que distingue Carl Mitcham (1989). Quizá, ante todos los próximos avances que se popularicen nos veremos interpelados sobre qué postura adoptar sobre éstos. Este autor deja pistas claves para entender que, frente a los avances mediales o tecnológicos, habrá quienes apuesten un poco más por una postura del escepticismo, del optimismo o del desasosiego.

Como conclusión: la mirada antropocéntrica y la metáfora del cuerpo

Durante el desarrollo de este trabajo se analizaron los medios como extensiones del hombre, la aldea global y los medios recalentados, la hiperrealidad y el juego, y los modos de ser con la tecnología. Se analizaron las diferentes características de la semilla del primer capítulo a partir de la teoría de Marshall McLuhan. Desde este autor también describimos las características de la aldea global y los medios recalentados. Además, se teorizó a partir de otro implante que anestesiaba y extendía la conciencia hacia un estado de hiperrealidad, como el que conceptualiza Jean Baudrillard. Por último, desde la perspectiva de Carl Mitcham, distinguimos diferentes posturas frente a la tecnología y los medios.

Estos autores son pioneros en el análisis de los medios y de cómo conviven, moldean e incluso interfieren en nuestra conciencia y en nuestra psique. Lo que tienen en común es que todas estas teorías están desarrolladas desde una perspectiva antropocéntrica. ¿Qué quiere decir esto?

Marshall McLuhan posiciona al hombre como centro de su análisis. Partiendo de la base de que todo medio es una extensión del sistema nervioso, este autor invita a indagar cuáles son las capacidades del hombre que extiende y amputa. Cuando se trata de medios en cuestión, McLuhan indaga sobre qué otros medios retrotraen y propone que la tecnología proviene de otras tecnologías y que los dispositivos forman otros dispositivos. “La etimología de todas las tecnologías humanas se halla en el mismo cuerpo; son, por así decirlo, artificios protéticos, mutaciones, metáforas del cuerpo de sus partes”. (McLuhan: 1989)

Curiosamente la teoría de Jean Baudrillard indaga sobre los efectos de los medios y las fantasías en los estados psíquicos de las personas, y los textos de Mitcham dejan pistas para reconocer de qué forma éstas perciben a la tecnología dependiendo si estas son escépticas, optimistas o románticas frente a ella.

Byung-Chul Han hace crítica a la tecnología teniendo siempre en paralelo al ser humano. Para el autor surcoreano la inteligencia artificial nunca comprenderá lo

que es el saber, al no poder comprender el resultado de sus cálculos y entiende que, en el siglo XXI, la tecnología podría estar compitiendo e incluso dejando atrás años de metafísica y misticismo.

Retomando el punto de esta conclusión, los autores que citamos durante este trabajo, de alguna u otra forma convergen en analizar la tecnología centrándose en el ser humano, desde una perspectiva tanto biológica como psíquica. Esto da a entender que a medida que avancen los medios de comunicación y las tecnologías de la información, no debemos olvidarnos de que el centro del análisis no son las tecnologías en cuestión por sí solas, sino cómo las personas son-con éstas.

Aún, ninguna tecnología, ni las más futurísticas que promocionan hoy en día, logra pasar el test de la conciencia de Turing. La inteligencia artificial del Chat-GPT promete revolucionar el mundo de la información. En realidad, deberíamos preguntarnos, de dónde proviene esta tecnología y cómo los seres humanos serían-con ella. Como decíamos, ninguna tecnología proviene de la nada. El Chat-GPT retrotrae a chats de MSN, a información de Microsoft Encarta, extiende la curiosidad del hombre, pero amputa por otro lado su capacidad crítica y, llevada al extremo, podría provocar que muchas personas creen información que, en realidad, fue cargada en una base de datos y no tiene rigor ni criterio científico. Por más que esta tecnología tenga un mecanismo estratégico de “razonar” o ir uniendo ideas y creando contenido, aún no es consciente de lo que escribe ni por demás tiene la sabiduría humana del conocimiento.

Centrar el análisis de la tecnología desde la perspectiva humana, pero de una forma técnica, invita a reflexionar y a entender los efectos subliminales que Marshall McLuhan describe en su teoría. Los libros y los textos de Baudrillard, Mitcham y Byung-Chul Han permiten analizar desde una perspectiva amplia los efectos y los modos del hombre de ser-con la tecnología. El cuerpo humano es entonces la metáfora de las teorías de estos autores.

McLuhan (1964) recuerda que “al papa Pío XII le preocupaba profundamente el que hubiese un estudio actual de los medios. El 17 de febrero de 1950 dijo: no es exageración decir que el futuro de la sociedad moderna y la estabilidad de su vida interior dependen, en gran parte, de que se mantenga un equilibrio entre el poder de las técnicas de comunicación y la misma capacidad de reacción del individuo”. Lo que al papa Pío XII le preocupaba es qué, al masificarse los medios de comunicación, el hombre perdiera la capacidad crítica y empiece a creer en fake news. Además, de que la tecnología empiece a ocupar espacios que antes ocupaba la religión y que estuviéramos colmados de aparatos mediáticos y publicitarios. Estaba acertado en que los medios de comunicación son y deberán ser de ahora en más, objeto de un estudio profundo, sin perder su epistemología y estado del arte, pero más aún, con la mirada centrada en el ser humano.

Byung-Chul Han invita a reflexionar que cuando todo se determina a partir de un cálculo se pierde la magia de las cosas. La inteligencia artificial de hoy en día son algoritmos que permiten a las máquinas retroalimentarse de información para ofrecerla de forma más estratégica. A partir de que la inteligencia artificial “aprende” de las personas y de las interacciones que éstas tienen con su sistema operativo, ésta puede simular una conversación de chat e incluso ofrecer información específica. Personalizar y hacer comunicación estratégica hoy en día es trabajo de profesionales, sin embargo, en el futuro puede que las máquinas ocupen ese lugar y los profesionales solo tengan que cargar un software con palabras y datos, y luego, dejarlo andar.

Muchos autores contemporáneos como lo hacía ya Hanna Arendt en su libro “La vida activa” estiman que la inteligencia artificial pueda empezar a tomar empleos que antes hacía el hombre. Elon Musk en una reunión en Arabia Saudita junto a intelectuales, líderes políticos y empresarios de la tecnología, comentó sobre la necesidad de empezar a regular los potenciales avances del futuro. Lo importante a la hora de estudiar la tecnología es pensar que ésta, ni proviene de la nada, ni puede ser estudiada por sí sola, sino teniendo en cuenta el principio del antropocentrismo: como una extensión del ser humano, cómo es el hombre con ésta y cómo ésta repercute en la sociedad, los mundos íntimos, y la psique. Para ello se entiende que ninguna tecnología es una tecnología acabada y que todos los medios provienen de otros medios.

La serie Black Mirror ayuda como objeto cultural a comprender que la teoría de Marshall McLuhan, como la de Baudrillard o Carl Mitcham, no son antiguas copias en una biblioteca, sino una base para poder estudiar no solo la tecnología contemporánea, sino desde la distópica de la serie, la que fue, y hasta la del mundo del mañana. Black Mirror fue una excusa para poder analizar los medios y los ambientes que la tecnología genera, así también de qué forma los personajes reaccionan a ella y a los estados psíquicos hacia dónde los extiende.

Al paralelizar algunas tecnologías de la serie con elementos del mundo contemporáneo, no sólo se incorporó al análisis tecnología de hoy en día, sino también, se da a entender que las tecnologías que aparecen en la ciencia ficción quizá se asemejarán a la de nuestro mundo futuro.

La primera tecnología que tuvo el ser humano para domesticar y controlar, fue el propio cuerpo. A medida que pasó el tiempo, no solo domesticó su cuerpo, sino que extendió éste, a través de diferentes elementos y dispositivos. Entender los avances de la tecnología y de los medios con una perspectiva crítica y antropocéntrica ayuda a no perder el eje de que no debemos inventar tecnología para el mundo del mañana solo por la ilusión del progreso, sino pensando en cómo ésta mejorará la vida de la sociedad y del individuo. Si no domesticamos también la tecnología del futuro, ésta, nos domesticará a nosotros.

Bibliografía:

Baggiolini, Luis (1995): *“Aportes para pensar una historia de las tecnologías de la comunicación”*, en Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Volumen 1. UNR. Rosario.

Baudrillard Jean (1978): *“Cultura y simulacro”*. Kairos. Barcelona.

Byung-Chul Han (2017): *“La sociedad del cansancio”*. Herder. Barcelona.

Byung-Chul Han (2021): *“La sociedad paliativa”*. Herder. Barcelona.

Byung-Chul Han (2021): *“No-cosas. Quiebres del mundo de hoy”*. Taurus. Barcelona.

Ierardo, Esteban (2018): *“Mundo Virtual: Black Mirror, posapocalipsis y ciberadicción”*. Ediciones Continente. Buenos Aires.

Ieraldo, Esteban (2018): *“Sociedad Pantalla, Black Mirror y la tecnoddependencia”*. Ediciones Continente. Buenos Aires.

McLuhan, Marshall (1964) ; *“La comprensión de los medios como extensiones del hombre”*, Diana (1969). México.

McLuhan Marshall, B.R. Powers (1989); *“La aldea global”*. Planeta Agostini (1994). Barcelona.

Mitcham, Carl (1989): *“Los modos de ser con la tecnología”*. Anthropos Nros. 94/95. Madrid.

Scolari Carlos A. (ed.) (2015): *“Ecología de los medios. Entornos, evoluciones de interpretación”*. Gedisa. Barcelona.

Valdettaro, Sandra, (Coord.) (2011): *“ El dispositivo McLuhan. Recuperaciones y Derivaciones”*. UNR Editora. Rosario.

Espacios Web:

www.google.com

<https://grow.google/intl/es/>

www.infobae.com

<https://marketingplatform.google.com/about/>

www.neuralink.com

www.pijamasurf.com

www.scielo.org

www.youtube.com