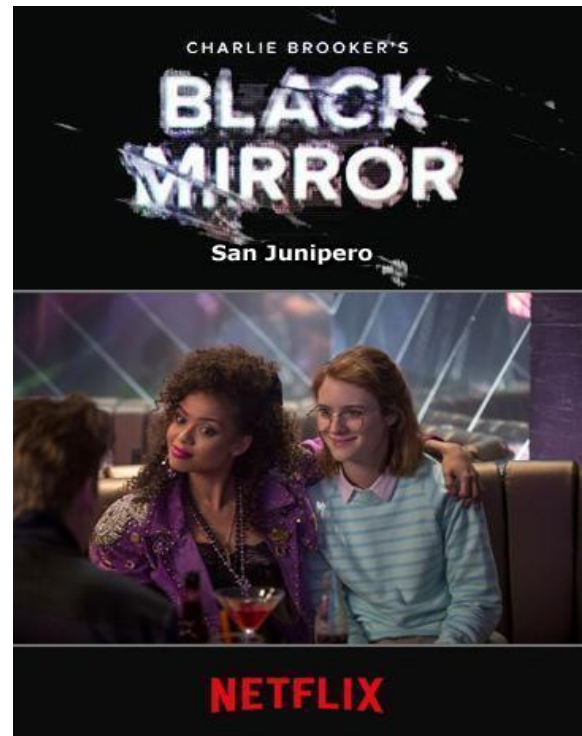


Black Mirror (2011)

Temporada 3 capítulo 4(San Junípero)



Análisis realizado por: Eduardo Alonso Robles

Datos de producción

Director: **Charlie Brooker(Creator), Owen Harris**

Guionista: **Charlie Brooker**

Tipo: **Película**

Duración: **61 min**

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt4538072/>

Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

San Junípero es una historia que trata sobre el amor, la muerte y la ética.

Ambientada en los años 80, San Junípero nos cuenta la historia de la joven Yorkie, la cual acaba de llegar a la ciudad costera de San Junípero, donde todo parece diversión y desenfreno, lugar donde conoce a Kelly e inician esta historia. Todo ello se lleva a cabo manteniendo la intriga y planteando una gran cuestión vital como guinda del pastel.

“Tiene diferentes finales, dependiendo de si estás jugando en modo de uno o dos jugadores”

Necesidades

[Análisis de las necesidades de usuario que propician la propuesta de las interfaces]

El capítulo trata de imaginar una posible solución a la cuestión vital de que hay después de la muerte, proponiendo una realidad simulada, trasladando nuestra conciencia a una máquina o “subiéndola a la nube”. A continuación enumeraremos las distintas tecnologías o hechos de ciencia ficción que aparecen en la película.

Primera Necesidades aparición

Realidad Simulada

0:44:40



Permitir a las personas vivir una vida totalmente diferente o seguir viviendo aun después de muertos. Este aparato es capaz de subir la consciencia de una persona a una nube o mundo virtual, incluso una vez después de muerta la persona.



Tablet

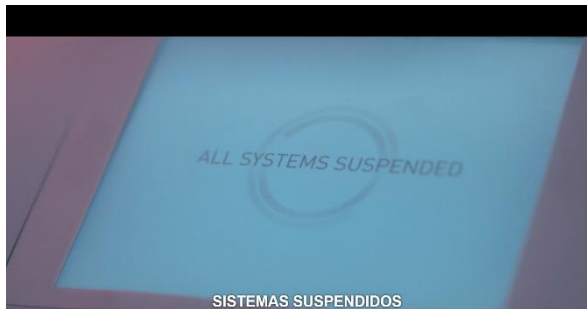
0:46:20



Aunque hoy en día una tablet no representa una novedad para nosotros, en este capítulo nos lo presenta con unos usos poco habituales, como el de poder firmar un contrato o acuerdo, o poder controlar la actividad vital de una persona.

Primera
aparición

Necesidades



Realidad Virtual

0:49:01



La capacidad de vivir mundos que solo somos capaces de soñar ha llevado al ser humano a poder generar realidades donde esto está al alcance de nuestra mano. Aunque la realidad virtual es una constante en todo el capítulo es más palpable en imágenes como estas, donde se puede ver como en un segundo se puede cambiar de ropa con solo imaginarlo.

Primera
aparición

Necesidades

Robots

59:22

Quitar trabajo al ser humano. Existen ya robots que son capaces de coger objetos y colocarlos, siendo seguramente más precisos que los humanos y más rápidos



Tecnologías involucradas

[Se analizan las tecnologías que serían necesarias para la creación de los dispositivos/interfaces que se describen en la obra, distinguiendo aquellas que estaban disponibles (ciencia) en el momento de la producción y aquellas que son inventadas(ficción)]

La realidad simulada es un concepto que ya existía en el momento de aparición del capítulo. En cierto modo es un uso de la Hipótesis de Simulación o Teorema de Bostrom, la cual propone que la realidad es una simulación en la cual los afectados por esta no son conscientes de que están viviendo una simulación, solo que en este caso los afectados por la simulación son conscientes de esta. El test de Turing también nos sirve para analizar el grado en que una IA es capaz de generar respuestas más humanas, validando así la capacidad que tiene una máquina de engañar a un humano.[5]

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

La **realidad virtual** es un concepto que lleva existiendo muchos años, siendo presente especialmente en videojuegos. Es un entorno creado por ordenador que crea al usuario la sensación de estar inmerso en este. Hoy en día es una tecnología en vías de explotación e incluida cada vez con más frecuencia en el mundo de los videojuegos, intentando crear una experiencia más real en los usuarios.[6]

Un ejemplo del traslado de consciencia de un humano a una máquina es el que está intentando hacer LifeNaut con el proyecto Bina48 [7]



Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

El mayor avance imaginativo de la serie podríamos decir que es el de transferir la consciencia a una máquina o subirla a una nube una vez hayamos muerto, lo que actualmente podemos decir

que está lejos de la realidad[3]. Respecto al uso de tablets o robots para ahorrar trabajo al ser humano podemos decir que no ha habido tampoco un gran avance en el capítulo, existiendo ya tecnologías más avanzadas en este sentido.

Impacto

[Se indica si la propuesta creativa ha tenido un impacto real en la creación de nuevos dispositivos, impulso de nuevas tecnologías o el propio diseño de interfaces de usuario]

El impacto de San Junípero no es reseñable, al ser este un capítulo estrenado en 2016, no obstante el ser humano ha reflexionado intensamente a lo largo de los años acerca de el resultado de la vida tras la muerte, siendo por tanto un capítulo que trata de dar una visión novedosa o diferente acerca de esta reflexión. En la filosofía también encontramos reflexiones sobre si lo que vivimos o no es real, tal y como formuló Descartes con su Hipótesis del genio maligno en el siglo XVII.

Sobre la realidad virtual también existen numerosos avances, especialmente en el mundo de los videojuegos.

Para concluir una reflexión del director David Lynch: “Nuestro mundo no es el sueño más brillante”.

Referencias

1. Diego Cuevas, JotDown- Black Mirror: Tercera Embestida - 2/11/2016
<http://www.jotdown.es/2016/11/black-mirror-tercera-embestida/>
2. Gerard Alonso, Revista Fotogramas -San Junipero, la joya de la tercera temporada – 25/10/2016 <http://www.fotogramas.es/series-television/San-Junipero-la-joya-de-la-tercera-temporada-de-Black-Mirror>
3. Gus Lubin, Bussiness Insider – A futurist explain what’s Black Mirror’s “San Junípero” episode gets wrong about future tech - 15/11/2015
<http://www.businessinsider.com/is-san-junipero-realistic-2016-11>
4. El condensador de Fluzo – “Black Mirror” podcast 25/10/2016
<http://elcondensadordefluzo.blogs.fotogramas.es/2016/10/25/play-podcast-black-mirror/>

5. Miguel Jorge, Gizmodo – Vivimos en un mundo simulado 23/8/2016
<http://es.gizmodo.com/vivimos-en-un-mundo-simulado-programado-por-las-civiliz-1783858411>
6. Javier Pastor, Xataka – La guerra de la realidad virtual ya está aquí 18/3/2016
<https://www.xataka.com/realidad-virtual-aumentada/la-guerra-de-la-realidad-virtual-2016-ya-esta-aqui-comparativa-a-fondo-de-todas-las-opciones>
7. Mar Abad, Yorokobu – La primera mujer tecnológicamente inmortal 26/10/2015
<http://www.yorokobu.es/bina48-la-primera-mujer-tecnologicamente-inmortal/>
- 8.