

¿Quién narra al sujeto?: Identidad narrativa y crisis moral en *Black Mirror*

Who narrates the subject?: Narrative identity and moral crisis in Black Mirror

JAZMÍN ANDREA AGUIRRE-LÓPEZ*

Universidad de Caldas, Manizales, Caldas, Colombia
aguirrelopezjazminandrea@gmail.com

RECIBIDO EL 1 DE AGOSTO DE 2025, APROBADO EL 25 DE OCTUBRE DE 2025

RESUMEN ABSTRACT

En el presente artículo, analizo cómo la tecnología, en el episodio "El hombre contra el fuego" de *Black Mirror*, actúa como un dispositivo narrativo capaz de manipular la identidad y el juicio moral del sujeto. A partir de la hermenéutica de Paul Ricoeur, exploro la noción de identidad narrativa y la manera en que la tecnología reconfigura la experiencia del tiempo y la memoria. Argumento que el dispositivo MASS¹ impone una narrativa prefabricada que interrumpe la capacidad del protagonista para narrarse a sí mismo, generando un despojo de su identidad y una pérdida de autonomía moral. Muestro cómo la tecnología crea mundos simbólicos y metáforas visuales que transforman la percepción del otro y alteran la estructura del juicio moral. Finalmente, sostengo que el espectador, al participar en la refiguración del relato, es también cuestionado por la problemática moral que plantea la serie.


In this article, I analyze how technology, in the *Black Mirror* episode "Man Against Fire," acts as a narrative device capable of manipulating the subject's identity and moral judgment. Drawing on Paul Ricoeur's hermeneutics, I explore the notion of narrative identity and the way in which technology reconfigures the experience of time and memory. I argue that the MASS device imposes a prefabricated narrative that disrupts the protagonist's ability to narrate himself, leading to a stripping away of his identity and a loss of moral autonomy. I demonstrate how technology creates symbolic worlds and visual metaphors that transform the perception of the other and alter the structure of moral judgment. Finally, I contend that the viewer, by participating in the reconfiguration of the narrative, is also confronted by the moral issues raised by the series.

PALABRAS CLAVE KEY WORDS

Black Mirror, identidad narrativa, Paul Ricoeur, tecnología

Black Mirror, narrative identity, Paul Ricoeur, technology

* Magíster en Filosofía (c) Universidad de Caldas. Manizales, Caldas, Colombia.

 <https://orcid.org/0009-0005-5730-8465> **Google Scholar**

¹ El MASS es el dispositivo utilizado en el episodio para mejorar las capacidades operativas de los soldados durante las misiones. Aunque inicialmente se presenta como una herramienta destinada a mejorar su desempeño, el episodio revela progresivamente que su función se extiende mucho más allá de la optimización militar.



Introducción

En las últimas décadas, la tecnología ha dejado de ser un mero instrumento para convertirse en una parte fundamental de la experiencia humana. Más allá de organizar actividades, regular el tiempo o facilitar la comunicación, su mediación interviene en la manera en que los sujetos perciben el mundo, se relacionan con los otros y configuran su memoria. Esta transformación se manifiesta en múltiples dimensiones: en la percepción de la realidad a través de pantallas, en la reconfiguración de las relaciones mediante redes sociales y, de manera más decisiva, en la forma en que la memoria se articula narrativamente y la identidad se construye a partir de datos e imágenes producidos y gestionados por dispositivos tecnológicos. En este contexto, la experiencia contemporánea aparece atravesada por dispositivos que no solo almacenan información, sino que también participan activamente en la construcción de sentido. Este fenómeno plantea un problema: si la identidad, en términos de Ricoeur (1996), se constituye narrativamente a partir de la articulación entre memoria, tiempo y relato, ¿qué ocurre con dicha identidad cuando nuestra experiencia del mundo se encuentra profundamente entrelazada con la tecnología?

En este contexto, la expansión de las tecnologías contemporáneas no solo ha facilitado la realización de múltiples tareas, sino que también ha suscitado una ambivalencia fundamental: junto a la promesa de optimización y eficiencia, emerge la preocupación por la posibilidad de que la tecnología llegue a sobrepasarnos o incluso a manipularnos. Esta inquietud no se limita a debates públicos, sino que remite a una problemática más profunda acerca de los límites de la mediación tecnológica en la percepción, la memoria y la toma de decisiones. Dicha ambivalencia ha sido señalada también en estudios recientes, en los que la inteligencia artificial aparece simultáneamente como herramienta de apoyo y como potencial amenaza para la autonomía y el juicio (Quishpe, 2024; Miyar, 2024). Sin embargo, más allá de su corroboración empírica, lo que resulta relevante es que esta tensión pone en cuestión las condiciones mismas bajo las cuales los sujetos comprenden el mundo y se comprenden a sí mismos. De este modo, la tecnología no solo transforma prácticas cotidianas, sino que incide en la manera en que se articulan narrativamente el pasado, el presente y el futuro, abriendo la posibilidad de intervenir en la construcción de la identidad y en la formación del juicio moral.

En este sentido, la reflexión sobre la tecnología no se limita a describir sus usos actuales, sino que también obliga a pensar históricamente, es decir, a imaginar cómo la presencia de determinadas herramientas habría podido reconfigurar los relatos del pasado y, con ello, la orientación moral de las sociedades. Desde esta perspectiva, el ejercicio de imaginar escenarios alternativos no es meramente contrafáctico, sino una vía para comprender los riesgos que se atraviesan en el presente. Por ejemplo, cabe preguntarse qué habría sucedido si el régimen nazi hubiera tenido acceso a la tecnología actual: ¿habrían perdido la guerra o tendríamos una narrativa completamente distinta de la historia? Si en su tiempo fue posible manipular la conciencia moral de los individuos mediante la radio, la prensa o la propaganda, ¿qué no sería posible con los medios digitales contemporáneos? La moral, en aquel entonces, dejó de ser un hecho puramente individual para convertirse en un fenómeno colectivo, dictado por la voz de otros. Así, pensar la tecnología desde esta inquietud lleva a interrogarse sobre su posible impacto en la identidad y en la moral del individuo contemporáneo.

Esta tensión entre tecnología, identidad y moralidad ha sido explorada en diversas manifestaciones culturales, encontrando en la ficción contemporánea un espacio significativo. Un ejemplo particular lo constituye el episodio cinco de la tercera temporada de la serie *Black Mirror*, titulado “El hombre contra el fuego”, dirigido por Jakob Verbruggen y escrito por Charlie Brooker (Brooker y Verbruggen, 2016). En este episodio, la tecnología deja de aparecer como una mera herramienta para configurarse como un dispositivo capaz de intervenir en las condiciones mismas de la experiencia, al modificar la percepción, la memoria y, con ello, la capacidad de juicio moral del sujeto. En la trama, los soldados portan un implante denominado MASS que altera sus sentidos y reconfigura sus recuerdos, llevándolos a percibir a los civiles como entidades monstruosas. De este modo, la identidad del sujeto se ve comprometida en la medida en que su experiencia del mundo es mediada por un dispositivo que organiza narrativamente lo que puede ser percibido, recordado y juzgado. Así, la posibilidad de una intervención externa sobre estos procesos pone en cuestión la autonomía del sujeto y su capacidad de constituirse a sí mismo.

Ambientado en un contexto bélico, el episodio presenta a un grupo de soldados que, mediante un implante tecnológico (MASS), perciben a ciertos individuos como entidades monstruosas denominadas “cucarachas”. Este dispositivo no solo distorsiona la percepción

sensorial, sino que configura un relato que justifica la violencia al despojar al otro de su condición humana, anulando toda posibilidad de reconocimiento. De este modo, la mediación tecnológica no se limita a alterar lo percibido, sino que interviene en la forma en que la experiencia es organizada y dotada de significado. El protagonista, Stripe, encarna inicialmente esta configuración, en tanto asume como propia la misión de exterminio bajo una narrativa que legitima la violencia como deber. No obstante, tras una falla en su implante, se produce una ruptura en dicha configuración: la percepción se transforma y, con ella, el sentido de la acción. Este quiebre no solo revela la falsedad de lo percibido, sino que pone en evidencia que aquello que el sujeto asumía como propio de su identidad, su sentido del deber y su juicio moral se encontraba previamente estructurado por una instancia externa que organizaba su experiencia. Así, el episodio permite problematizar hasta qué punto la identidad del sujeto puede sostenerse cuando las condiciones narrativas que la constituyen son intervenidas por dispositivos tecnológicos.

La historia se despliega como una reflexión inquietante sobre el poder de la tecnología para producir ficciones que organizan la experiencia moral y la identidad del sujeto. “El hombre contra el fuego” muestra cómo una narrativa impuesta² y controlada externamente puede determinar no solo lo que se ve, sino también lo que se considera bueno o malo. A partir de esta premisa, el episodio confronta al lector con una cuestión decisiva: ¿es la tecnología capaz de mediar nuestra capacidad moral? ¿Es el MASS un dispositivo de control que afecta la construcción de la identidad del individuo, o representa más bien un temor infundado derivado de la incapacidad humana para comprender las propias creaciones tecnológicas?

Para abordar este problema, recurro a la perspectiva hermenéutica de Ricoeur (1996), en particular a su noción de identidad narrativa, según la cual el sujeto se constituye a través de los relatos que articulan memoria, tiempo y acción. Desde este enfoque, el relato no solo expresa quiénes somos, sino que organiza la experiencia y orienta el juicio moral. Así pues, la cuestión no radica únicamente en lo que se narra, sino en las condiciones bajo las cuales dicha narración es posible. Asimismo, esta perspectiva permite considerar el papel activo del espectador en la

² El término *narrativa impuesta* se refiere a un relato o estructura de sentido que no surge de la experiencia ni de la interpretación del propio sujeto, sino que es establecida desde una instancia externa como la tecnología, el poder político o los medios de comunicación, determinando la forma en que el individuo percibe y valora la realidad.

configuración del sentido, en la medida en que, como se ha señalado, el proceso de lectura implica una transformación de las expectativas y de la memoria del receptor, quien participa en la construcción de la significación de la obra (Quintanilla y D'Ors, 2003, p. 34). De este modo, mi análisis no se limita al dispositivo tecnológico representado en el episodio, sino que se extiende a la manera en que el relato interpela y reconfigura la experiencia del espectador.

Esta concepción del lector como intérprete activo me permite ampliar mi análisis hacia el espectador contemporáneo. En el caso de *Black Mirror*, el espectador no es un receptor pasivo, sino un participante que reconstruye el sentido a partir de las imágenes, los símbolos y los dilemas morales que la serie propone. Entre estos dilemas se encuentran la obediencia a las órdenes sin cuestionamiento, la responsabilidad derivada del rol militar, así como la tensión entre el deber y el cuidado hacia aquellos a quienes van dirigidas las acciones. En última instancia, algunos de los dilemas que expone la serie surgen de la posición del protagonista como soldado en la que debe matar a quienes, bajo su nueva percepción, parecen ser inocentes. A ello se suma la incertidumbre sobre a quién debe proteger: si a sus compañeros de unidad o a las llamadas "cucarachas", que en realidad resultan ser seres humanos inocentes. Desde la mirada ricoeuriana, mirar un episodio como "El hombre contra el fuego" implica un acto hermenéutico: la obra interpela al espectador, lo confronta con su propia comprensión de la tecnología, la moral y la identidad, y lo impulsa, incluso, a tomar posición y actuar frente a lo que observa.

Así, en el presente artículo analizo, desde la hermenéutica de Ricoeur (1996), cómo las narrativas tecnológicas representadas en el episodio "El hombre contra el fuego" transforman la identidad y el juicio moral del sujeto. Para ello, desarrollo una lectura interpretativa articulada en tres ejes: la configuración narrativa de la identidad, la intervención tecnológica en la memoria y la crisis moral que emerge cuando la historia de vida del individuo es estructurada por instancias externas. A partir de este enfoque, busco mostrar que aquello que en la ficción aparece como una advertencia distópica permite problematizar dinámicas que ya operan en las sociedades contemporáneas. En vista de ello, mi análisis no se limita a la representación ficcional, sino que apunta a comprender cómo estas narrativas expresan y elaboran una inquietud más profunda en torno a la mediación tecnológica: su capacidad para

incidir en la constitución del sujeto y en las condiciones de posibilidad del juicio moral.

Por ello, el problema que aquí planteo radica en la posibilidad de que la tecnología organice, construya y controle las narrativas que sustentan la identidad y orientan las decisiones morales de los sujetos. Estas narrativas no se limitan a los relatos personales que otorgan coherencia a la vida –memorias, experiencias y proyectos–, sino que incluyen también los marcos simbólicos y discursivos que configuran lo que se considera verdadero, correcto o valioso en un contexto social. Así, cuando las historias que constituyen al sujeto son intervenidas o manipuladas por instancias ajenas, se ve comprometida su autonomía y su capacidad de ejercer un juicio moral propio. Este es el núcleo del dilema que plantea el episodio “El hombre contra el fuego” (Brooker y Verbruggen, 2016), en el que la tecnología impone una versión de la realidad que reconfigura la percepción del otro y altera las condiciones bajo las cuales el sujeto comprende y evalúa sus propias acciones.

Desde esta perspectiva, sostengo que la tecnología representada en el episodio funciona como un dispositivo de control narrativo capaz de conducir al sujeto hacia una crisis moral mediante la manipulación de su identidad. A partir de la noción de identidad narrativa desarrollada por Ricoeur (1996), sostengo que dicha manipulación no solo afecta la percepción de la realidad, sino también las condiciones bajo las cuales el sujeto se comprende a sí mismo y orienta sus decisiones. En efecto, como señala Ricoeur (1996), “el relato construye la identidad del personaje (...) Es la identidad de la historia la que hace la identidad del personaje” (p. 147). En consecuencia, la identidad no preexiste al relato, sino que se configura a través de la articulación de los acontecimientos en una trama que les otorga coherencia y significado. Así, el sujeto se interpreta a sí mismo mediante narraciones que integran su tiempo (pasado, presente y futuro), proceso que no solo organiza la experiencia, sino que también estructura la autocomprensión moral y la relación con los otros. De este modo, cuando dicha narración es intervenida por dispositivos externos, no solo se altera la identidad, sino también los contextos simbólicos que orientan la acción y la moral.

Para abordar estas cuestiones, recorro a la hermenéutica de Ricoeur (1996), entendida como una filosofía de la interpretación que busca comprender cómo otorgamos sentido a nuestras experiencias mediante los relatos. A diferencia de enfoques que conciben la identidad principalmente como

resultado del ambiente, de factores biológicos o de estructuras internas, la perspectiva ricoeuriana hace énfasis en la mediación narrativa. Un ejemplo de estas aproximaciones es la teoría del *self* desarrollada por Erikson (1959), en la que la identidad se entiende como producto de influencias sociales y culturales a lo largo del desarrollo humano. Como señala Erikson (1959), “la palabra crisis, tal como Erikson la utiliza, no es solo un tumulto emocional o una emergencia; también tiene [...] el significado de 'oportunidad'” (p. 43; traducción propia). Sin embargo, este enfoque, como muchos otros, resulta parcial, pues no toma en cuenta las obras de la cultura ni la manera en que estas interpelan a los sujetos. De forma similar, las teorías cognitivas que definen la identidad como un conjunto de rasgos y procesos mentales estables, así como las perspectivas biológicas y neurocientíficas representadas por autores como Damasio (1999, 2010) y Dennett (1991), que explican el yo a partir de la actividad cerebral, también resultan insuficientes para dar cuenta de la complejidad del fenómeno. Frente a estas limitaciones, la propuesta de Ricoeur (1996) ofrece un marco más adecuado para el desarrollo de este trabajo.

El desarrollo de esta reflexión se organiza en tres secciones: en primer lugar, en La identidad narrativa frente a las narrativas impuestas, expongo cómo Ricoeur comprende la identidad narrativa y cómo, en el episodio analizado, esta identidad es manipulada por la tecnología. En esta sección abordo la construcción del sujeto, la imposición tecnológica y la desconfiguración del otro. En segundo lugar, en Tiempo, memoria y manipulación moral, analizo cómo Ricoeur entiende el tiempo narrativo y cómo la tecnología, en el episodio, altera los recuerdos y el juicio moral del protagonista. Este juicio moral se ve profundamente afectado, pues el protagonista actúa dentro de una lógica narrativa en la que el enemigo no es una figura real, sino una construcción impuesta por el dispositivo tecnológico. El sistema MASS reescribe la percepción del soldado, llevándolo a ver a los civiles como criaturas monstruosas y peligrosas. En otras palabras, la tecnología fabrica un relato que justifica la violencia y borra toda posibilidad de empatía. De ahí que el dilema moral surja cuando, al romperse esta narrativa, el protagonista se enfrenta al peso de sus actos, ya sin el velo ideológico que los justificaba. Asimismo, examino cómo las metáforas y los símbolos, elementos esenciales en la construcción del sentido, son distorsionados en este proceso de manipulación.

Finalmente, en Crisis del sujeto: el desmoronamiento de la narrativa impuesta, abordo el momento en el que el sujeto experimenta la ruptura de la narrativa que lo constituía, al descubrir que su historia de vida ha sido impuesta por terceros. Este punto marca una profunda crisis de la moral y abre la posibilidad de cuestionar y reconstruir la propia identidad. Aquí se manifiesta con fuerza el conflicto moral del personaje, quien, al reconocer la humanidad de aquellos a quienes perseguía, también reconoce la pérdida de su propia humanidad. Su decisión final de reinsertarse en el sistema representa una afirmación moral, aunque dolorosa: elige una existencia cómoda fundada en el autoengaño. Este acto resalta la fragilidad moral como una forma de pérdida de humanidad como una capacidad de sufrir por los otros.

La identidad narrativa frente a las narrativas impuestas

La pregunta por la identidad acompaña al ser humano desde el momento en que intenta comprenderse a sí mismo. Como señala Quiceno (2021a), “el camino de la reflexión sobre el misterio de la identidad inicia en la experiencia de todo hombre que, tomando conciencia de sí mismo, se hace la pregunta fundamental: ¿quién soy?” (p. 78). No se trata únicamente de determinar quién se es, sino de comprender cómo se construye esa noción, en la medida en que permite al sujeto reconocerse como él mismo a lo largo del tiempo, mantener un sentido de continuidad personal y articular su pasado con sus proyecciones futuras. Esta continuidad hace posible dotar de coherencia a la experiencia, así como asumir responsabilidad por las acciones realizadas. En este sentido, la pregunta por la identidad remite a un proceso de interpretación y autocomprensión que se sostiene en mediaciones como la memoria, el lenguaje y el relato. De ahí que no sea posible referirse a una noción de identidad reducida a la sustancia; más bien, como señala Ricoeur (1996), “no es solo una dimensión importante entre otras [...] sino toda una problemática, a saber, la de la identidad personal, que solo puede articularse en la dimensión temporal de la existencia humana” (p. 107). A la luz de esta problemática, Ricoeur (1996) desarrolla en el quinto estudio de *Soi-même comme un autre* (título original en francés de *Sí mismo como otro*) una vía para abordarlo:

Para llenar este importante vacío, me propongo poner de nuevo sobre el tapete la teoría narrativa, no ya en la perspectiva de sus relaciones con la constitución del tiempo humano, como se ha hecho en Tiempo y narración, sino en la

de su aportación a la constitución del sí. Me ha parecido que las discusiones contemporáneas, muy intensas en el campo de la filosofía angloamericana, acerca de la cuestión de la identidad personal, ofrecían una excelente ocasión para abordar de frente la distinción entre mismidad e ipseidad, supuesta siempre en los estudios precedentes, pero no tratada nunca temáticamente. Esperamos demostrar que, en el ámbito de la teoría narrativa, alcanza su pleno desarrollo la dialéctica concreta de la ipseidad y de la mismidad, y no solamente la distinción nominal entre los dos términos invocados hasta ahora. (Ricoeur, 1996, p. 107)

Es precisamente en este punto en el que la propuesta filosófica de Ricoeur (1996) adquiere su mayor relevancia, al desplazar la comprensión de la identidad personal hacia el terreno de la mediación narrativa. La teoría narrativa permite articular la identidad como el resultado de una tensión entre dos dimensiones fundamentales: la mismidad (*idem*), que remite a la permanencia de ciertos rasgos en el tiempo, y la ipseidad (*ipse*), que designa la capacidad del sujeto de mantenerse fiel a sí mismo a través del cambio. De este modo, la identidad no se concibe como algo dado o sustancial, sino como una construcción que se configura narrativamente, encontrando en el relato el medio privilegiado para su articulación.

En esta línea, resulta necesario profundizar en la distinción entre los dos usos fundamentales del concepto de identidad: la mismidad (*idem*) y la ipseidad (*ipse*). Como señala Ricoeur (1996), el debate en torno a estos conceptos ha llevado con frecuencia a subordinar la ipseidad a la mismidad, sin reconocer que entre ambas existe una relación de irreductibilidad recíproca. Es precisamente en esta tensión en la que se juega el núcleo de la problemática de la identidad personal. La identidad como mismidad (latín: *idem*; inglés: *sameness*; alemán: *Gleichheit*) se configura como un concepto relacional que permite identificar algo como lo mismo a través del tiempo. Lejos de remitir a una sustancia fija, la mismidad se articula mediante un conjunto de criterios que hacen posible la reidentificación de un individuo. En primer lugar, se encuentra la identidad numérica, que designa la unicidad de aquello que, aun en diferentes momentos, se considera “una sola y misma cosa”. A ello se suma la identidad cualitativa, entendida como la semejanza extrema que permite sustituir un elemento por otro sin pérdida de significado (Ricoeur, 1996, p. 110). Estos dos componentes, aunque irreductibles entre sí, operan conjuntamente en la medida en que la identificación de lo mismo puede verse reforzada por la similitud cuando la reidentificación se torna incierta.

Sin embargo, es en la dimensión temporal en la que la mismidad alcanza su formulación más compleja, pues la permanencia de lo mismo se ve constantemente amenazada por el cambio. Para hacer frente a esta dificultad, Ricoeur introduce el criterio de continuidad ininterrumpida, según el cual un individuo puede ser considerado el mismo en la medida en que se reconoce una secuencia ininterrumpida de transformaciones que no rompen su unidad (Ricoeur, 1996). Esta continuidad, no obstante, remite finalmente a la búsqueda de un principio de permanencia en el tiempo que funcione como invariante a lo largo del tiempo, ya sea en términos de estructura, organización o estabilidad subyacente. De este modo, la mismidad se sostiene en la idea de que algo permanece idéntico a sí mismo a pesar de las variaciones que introduce el devenir. No obstante, esta concepción, centrada en la permanencia, revela sus límites cuando se intenta aplicar a la identidad personal, en la medida en que no logra dar cuenta plenamente de la dimensión del “quién”, abriendo así el camino hacia la problemática de la ipseidad.

La identidad como ipseidad (latín: *ipse*; inglés: *selfhood*; alemán: *Selbtheit*), tal como la desarrolla Ricoeur (1996), no puede reducirse a la lógica de la mismidad, en la medida en que no se funda en la invariabilidad de rasgos, sino en una forma distinta de permanencia. En efecto, la ipseidad designa el modo en que el sujeto se mantiene a sí mismo a través del cambio, no por la conservación de propiedades idénticas, sino por su capacidad de sostener una cierta continuidad práctica y ética en el tiempo. Esta forma de permanencia se manifiesta de manera privilegiada en la facultad de asumir compromisos, responder por las propias acciones y mantener la palabra dada, configurando así una forma de identidad que no depende de la permanencia de lo mismo, sino de la fidelidad a sí.

Así pues, mientras la mismidad responde a la pregunta por el “qué” de la identidad, en términos de características reconocibles y relativamente estables, la ipseidad remite al “quién”, introduciendo una dimensión ética irreductible a toda concepción sustancial. Así, la identidad del sí mismo no se agota en la constatación de lo que permanece, sino que implica la posibilidad de reconocerse como autor de sus actos y de responder por ellos (Ricoeur, 1996). De este modo, la ipseidad abre el espacio de la imputación y la responsabilidad, mostrando que la identidad personal no solo se juega en la continuidad, sino en la capacidad del sujeto de apropiarse de su vida y sostenerse en ella frente a las transformaciones del tiempo.

Con base en lo anterior, la noción de identidad narrativa no consiste simplemente en contar una historia sobre sí mismo, sino en la posibilidad de conferir unidad y coherencia a la experiencia temporal mediante estructuras narrativas que organizan los acontecimientos de la vida, en la tensión entre mismidad (*idem*) e ipseidad (*ipse*) (Ricoeur, 1996). De esta forma, la narrativa no es un elemento accesorio de la identidad, sino su condición de posibilidad. A partir de este escenario, resulta posible interrogar las condiciones bajo las cuales dicha identidad puede ser intervenida o incluso sustituida por configuraciones narrativas externas. Cabe señalar que, en el marco de la cultura contemporánea, los relatos ya no se configuran exclusivamente desde una instancia unificada, sino que, como han mostrado los estudios sobre narrativa transmedia (Schiller, 2018; Jenkins, 2008), se despliegan a través de múltiples dispositivos y plataformas, reconfigurando tanto la autoridad narrativa como las condiciones de producción y recepción del sentido. En el episodio “El hombre contra el fuego” de la serie *Black Mirror*, esta problemática se radicaliza mediante la introducción de un dispositivo tecnológico que reorganiza la percepción, la memoria y el juicio del protagonista. En lugar de constituirse a partir de su propia experiencia, la identidad del sujeto es configurada por una narrativa impuesta que redefine tanto la representación del mundo como la relación con los otros.

La identidad narrativa construye en el tiempo continuidad en medio de la adversidad. Sin ella, la vida se vuelve una sucesión fragmentada de hechos sin coherencia ni dirección. Por eso, la identidad narrativa es la base de la acción moral y del reconocimiento del otro: solo quien puede comprender su propia historia puede responder por ella y abrirse a la historia de los demás (Ricoeur, 1996). Toda identidad, necesita un relato para sostenerse. En el caso de *Stripe*, ese relato no proviene de su experiencia, sino del dispositivo que le dicta quién es, qué ve y a quién debe temer. Así, la identidad ya no se construye desde el tiempo, la memoria o la reflexión, sino desde la tecnología que lo controla. Este contraste entre la identidad narrada por uno mismo y la identidad fabricada por el poder se convierte en el eje central de su derrumbe como individuo capaz de narrarse a sí mismo.

De este modo, y pensando desde Ricoeur (2004) que la identidad integra tanto la permanencia (*idem*) como la transformación (*ipse*), el episodio confronta al lector con una situación límite: la identidad del protagonista ha sido organizada en función de una narrativa externa impuesta mediante un dispositivo tecnológico. A través del implante

conocido como MASS, se le ha construido una historia de vida en la que los enemigos denominados “cucarachas” aparecen como figuras monstruosas. Esta distorsión deliberada no solo altera su percepción del otro, sino que reconfigura completamente la manera en que habita el tiempo y recuerda su pasado. El sujeto, en este caso, no narra su historia: la habita, pero no le pertenece.

Además, desde la teoría ricoeuriana, el paso decisivo hacia una concepción narrativa de la identidad personal se da como afirma Ricoeur (1996) “cuando pasamos de la acción al personaje (...) Se trata, pues, de saber lo que la categoría narrativa del personaje aporta a la discusión de la identidad personal” (p. 141). Esta idea permite comprender que la identidad no se limita al agente que actúa, sino que se configura plenamente en el personaje que encarna esas acciones dentro de una trama determinada. En este sentido, Stripe no es simplemente un personaje dentro de una narrativa cualquiera, sino un ejecutor de acciones impuestas por una narración prefabricada. Su identidad ha sido organizada por una historia diseñada y controlada mediante un dispositivo digital que selecciona, filtra y reconfigura sus percepciones, recuerdos y juicios morales. Así, su papel en el relato no solo consiste en actuar, sino en representar una función dentro de una estructura narrativa que condiciona la posibilidad misma de una identidad auténtica.

Ahora bien, para comprender cómo la identidad narrativa se articula de manera coherente con la vida que se narra, resulta necesario atender a las mediaciones que hacen posible la configuración del sentido. Al respecto, la reflexión de Ricoeur (1996; 2001) permite profundizar en el papel del símbolo y la metáfora como componentes fundamentales en la constitución de sí mismo. Como señala Gende (2019), en Ricoeur (1996) estas no son meras figuras del lenguaje, sino formas de mediación entre el sujeto y el mundo, en las que se pone en juego una tensión entre lo dado y lo posible: el símbolo, en tanto sedimento cultural, orienta la interpretación de la experiencia, mientras que la metáfora, como acto creativo, abre la posibilidad de reconfigurar el sentido (Gende, 2019). De este modo, la identidad narrativa no solo organiza los acontecimientos en el tiempo, sino que se construye a partir de estos recursos que permiten interpretar y resignificar la experiencia vivida.

Dicho esto, la metáfora cumple la función de comprender la mediación del lenguaje en la configuración de la experiencia. Como sostiene Ricoeur (2004):

En *La metáfora viva* he defendido la tesis de que la función poética del lenguaje no se limita a la exaltación del lenguaje por sí mismo, a expensas de la función referencial, tal como predomina en el lenguaje descriptivo. He sostenido que la suspensión de la función referencial directa y descriptiva no es más que el reverso, o la condición negativa, de una función referencial más disimulada del discurso, a la que de alguna forma libera la suspensión del valor descriptivo de los enunciados. Así, el discurso poético transforma en lenguaje aspectos, cualidades y valores de la realidad, que no tienen acceso al lenguaje directamente descriptivo y que sólo pueden decirse gracias al juego complejo entre la enunciación metafórica y la transgresión regulada de las significaciones corrientes de nuestras palabras. Por consiguiente, me he arriesgado a hablar no sólo de sentido metafórico, sino de referencia metafórica, para expresar este poder que tiene el enunciado metafórico de redescubrir una realidad inaccesible a la descripción directa. (p. 33)

A partir de esta formulación, se hace evidente que la metáfora no implica una renuncia a la referencia, sino su transformación. Al suspender la descripción directa, el lenguaje metafórico abre un nivel de significación que permite acceder a dimensiones de la experiencia que permanecen ocultas en el discurso literal. De este modo, la metáfora no solo amplía el campo del sentido, sino que introduce una forma de comprensión en la que el sujeto puede reinterpretar su relación con el mundo. En este punto, la metáfora se convierte en una mediación esencial para la identidad narrativa, en la medida en que posibilita nuevas formas de articulación de la experiencia vivida (Ricoeur, 1996; 2001).

En consecuencia, el poder de redescubrimiento que Ricoeur atribuye a la metáfora resulta decisivo para pensar la constitución del sí mismo. El ver-como propio del lenguaje metafórico no se limita a una operación cognitiva, sino que incide en la manera en que el sujeto se comprende y se reconoce en su propia historia. Así, la identidad narrativa no se configura únicamente mediante la organización temporal de los acontecimientos, sino también a través de los recursos simbólicos y metafóricos que permiten dotar de sentido a dicha organización (Ricoeur, 2001). Desde

esta perspectiva, la metáfora se revela como un elemento constitutivo del proceso interpretativo mediante el cual el sujeto se apropia de su experiencia y la integra en una comprensión coherente de sí mismo.

Así pues, el símbolo desempeña un papel fundamental en la comprensión de la acción humana, en tanto no constituye un elemento externo a su interpretación, sino una condición interna de la misma. Como señala Ricoeur (2004), los sistemas simbólicos proporcionan la base dentro del cual las acciones adquieren significado, permitiendo que un mismo gesto pueda ser comprendido de distintas maneras según el contexto en que se inscribe (Ricoeur, 2004). De este modo, la interpretación de la acción no se realiza a partir de una observación neutra, sino en relación con convenciones simbólicas que orientan su sentido, hasta el punto de que los símbolos operan como "interpretantes" internos de la acción, haciendo posible su inteligibilidad desde el inicio.

A partir de esto, se puede afirmar que la acción humana se encuentra siempre mediada por estructuras simbólicas que condicionan su comprensión. Esto implica que el sujeto no accede de manera inmediata al sentido de lo que hace, sino que lo interpreta a través de estructuras de sentido previamente constituidas que organizan la experiencia. Asimismo, el símbolo no solo orienta la interpretación, sino que también delimita el horizonte de sentido dentro del cual el sujeto puede reconocerse a sí mismo y a los otros. Así, la identidad narrativa no se configura únicamente mediante la articulación temporal de los acontecimientos, sino también a través de estas mediaciones simbólicas que hacen posible comprender la acción como significativa y, por tanto, integrarlo en el relato de una vida (Ricoeur, 2004).

A lo largo del episodio se observa cómo el dispositivo MASS es capaz de fabricar un mundo simbólico³ que legitima la violencia. La representación del enemigo como "cucaracha" no es un simple efecto narrativo: es una metáfora impuesta que transforma la percepción del otro y reduce su existencia a un estereotipo monstruoso. Esta operación simbólica afecta profundamente la constitución de la identidad, pues impide al sujeto reconocerse en relación con otros seres humanos. Tal como lo menciona Ricoeur (1996; 2001; 2004), los símbolos y las

³ El término *mundo simbólico* hace referencia al conjunto de significados, valores y representaciones mediante los cuales los individuos interpretan la realidad. Desde una perspectiva hermenéutica, este mundo no es algo dado, sino construido colectivamente a través del lenguaje, los mitos y las narrativas que otorgan sentido a la experiencia humana.

metáforas no son elementos decorativos del lenguaje, sino estructuras fundamentales que orientan nuestra comprensión del mundo. Alterar estos elementos implica transformar radicalmente la experiencia misma de la realidad.

Esta metáfora, lejos de ser un recurso narrativo secundario, constituye el núcleo simbólico del episodio y permite comprender cómo el lenguaje puede convertirse en un instrumento de deshumanización. Por ello, un elemento central de esta narrativa impuesta es la metáfora del enemigo como “cucaracha”, término que no solo deshumaniza, sino que degrada radicalmente al otro al situarlo en el escalón más bajo del orden simbólico. Esta imagen remite directamente a *La metamorfosis* (Kafka, 1938), en la que el protagonista, Gregor Samsa, se convierte en un insecto repulsivo, simbolizando una forma de existencia profundamente alienada y excluida de la humanidad. Llamar “cucaracha” al otro en el episodio no es un simple insulto: es una estrategia narrativa que convierte a las personas en desechos, en cuerpos que no merecen compasión ni reconocimiento. Así, se anula toda posibilidad de alteridad. Cuando una metáfora como “cucaracha” se impone, el lenguaje deja de ser un medio de comunicación para convertirse en un dispositivo de dominación simbólica. De este modo, la metáfora funciona como guía de la acción y orienta la percepción, haciendo posible que la violencia aparezca como un acto legítimo o incluso necesario. En definitiva, el lenguaje y el sentido no solo representan la realidad: la construyen, la habilitan y, en este caso, la mutilan.

Las metáforas y la manipulación narrativa evidenciadas en el episodio desestructuran la construcción de la identidad personal. El protagonista, al actuar bajo los efectos del implante, responde a una moral que le fue impuesta y a un lenguaje manipulado, en la que la eliminación del otro aparece como un acto necesario y justificado. Sin embargo, este juicio moral no emerge de una deliberación interna, sino de una ficción cuidadosamente elaborada para suprimir toda posibilidad de empatía. De hecho, el enemigo ha sido vaciado de humanidad: su rostro, su voz y su historia han sido borrados del horizonte moral. La identidad del protagonista se sostiene, entonces, sobre la negación del otro, pues su sentido de sí mismo como defensor solo existe en la medida en que el otro es reducido a una amenaza que debe ser eliminada. Pero si esa amenaza desaparece, si el enemigo ya no existe, ¿qué queda entonces del personaje? La disolución del adversario implica también la disolución de la narrativa que le daba sentido a su existencia.

Así, el episodio permite ilustrar cómo la identidad personal puede verse configurada por una narrativa impuesta, evidenciando el riesgo de que dicha configuración anule la capacidad del sujeto de interrogarse por el sentido de sus propios actos. En este contexto, la fragilidad de la identidad se convierte en una vía de entrada para formas de control en las que el relato deja de ser un espacio de interpretación para devenir en un dispositivo de sometimiento. De este modo, la experiencia del protagonista no constituye un caso aislado, sino que pone de relieve, en términos filosóficos, la vulnerabilidad de la identidad cuando esta es desvinculada de su dimensión narrativa propia (Ricoeur, 1996).

En este sentido, la propuesta de Ricoeur (1996) permite comprender que la identidad narrativa, articulada en la tensión entre mismidad (*idem*) e ipseidad (*ipse*), no se reduce a la mera repetición de rasgos ni a la imposición de un relato externo, sino que implica la capacidad del sujeto de apropiarse de su propia historia y reconocerse en ella. Dicha apropiación no se da de manera inmediata, sino a través de mediaciones simbólicas y metafóricas que configuran el sentido de la experiencia, en la medida en que permiten reinterpretar los acontecimientos y refigurar la propia vida en el horizonte del relato. Así, el símbolo y la metáfora no constituyen elementos accesorios, sino condiciones que posibilitan la apertura de nuevos significados y la rearticulación del sí mismo en el tiempo. Cuando esta mediación es sustituida por una estructura impuesta que clausura la interpretación, se produce una ruptura en la constitución del sí mismo, en la medida en que el sujeto deja de ser autor de su propia historia para convertirse en objeto de una narración ajena. Este primer acercamiento me permite comprender cómo la identidad narrativa, en tanto construcción del sujeto, puede ser capturada por sistemas que organizan la experiencia desde parámetros externos y limitados. En tales condiciones, la manipulación del relato de vida no solo afecta la continuidad de la experiencia, sino que compromete la posibilidad misma de la imputación y la responsabilidad. De ahí que resulte necesario examinar con mayor profundidad cómo la intervención tecnológica sobre la memoria y el tiempo narrativo conduce al sujeto hacia una crisis moral.

Tiempo, memoria y manipulación moral

Partiendo de la noción de identidad narrativa ya expuesta, examino aquí la relación entre tiempo, memoria y configuración del sujeto en términos de Ricoeur (1996). En su propuesta, la identidad no se sostiene como

una sustancia fija, sino como una construcción mediada narrativamente que articula la experiencia temporal del sujeto, vinculando pasado, presente y futuro en un horizonte de sentido. Desde esta perspectiva, la memoria no constituye un simple depósito de recuerdos, sino una condición fundamental para la continuidad de la identidad y para la posibilidad del juicio moral.

A partir de esta base, abordo la ruptura que experimenta el personaje de Stripe en el episodio “El hombre contra el fuego”, cuya experiencia temporal y su memoria son intervenidas tecnológicamente. Esta alteración no solo compromete su relación con el pasado, sino que afecta la estructura misma de su identidad narrativa, modificando su capacidad de interpretar sus acciones y de reconocer al otro como semejante. En última instancia, este proceso conduce a una crisis moral radical: la de un sujeto que, privado de una memoria propia, actúa dentro de un relato impuesto que le impide reconocer la humanidad de aquellos a quienes aniquila.

La reflexión sobre el tiempo en Ricoeur (2004) nace de una inquietud existencial: el ser humano se sabe finito, arrojado a un mundo que le impone el fluir del tiempo sin que pueda detenerlo ni dominarlo. Ricoeur (2004) parte de la experiencia del hombre puesto en el mundo que busca anclar su existencia en la referencia al tiempo y al espacio que habita. En este sentido, Ricoeur (2004) señala que “el tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal” (p. 113), subrayando que la experiencia temporal no es simplemente vivida, sino configurada a través del relato. Desde esta necesidad de orientación emerge una pregunta: ¿qué es el tiempo y cómo puede el hombre habitarlo? Esta interrogación se convierte en un punto de partida para toda hermenéutica de la existencia, pues el sujeto no solo *vive* en el tiempo, sino que piensa su vida a partir de él (Quiceno, 2021b).

Ricoeur (2004) encuentra que, en la historia de la filosofía, el problema del tiempo ha sido abordado por autores como Aristóteles y, sobre todo, Agustín de Hipona. Por un lado, Aristóteles concibe el tiempo como la medida del movimiento según un antes y un después, una definición que lo vincula con el devenir del mundo físico (Aristóteles, 1995). Por otro lado, Agustín de Hipona, a quien Ricoeur (2004) señala como un autor clave para abordar la experiencia de los individuos en el tiempo.

Tomando su obra *Confesiones*, en el libro XI, se observa cómo Agustín de Hipona (2020) atraviesa un problema profundo al intentar comprender el tiempo, lo que Ricoeur (2004) interpreta en la siguiente conclusión:

Quizá se deba afirmar incluso que la llamada tesis agustiniana sobre el tiempo, que se suele calificar fácilmente de tesis psicológica para oponerla a la de Aristóteles e incluso a la de Plotino, es más aporética de lo que admitiría el propio Agustín. Al menos eso intentaré mostrar. (Ricoeur, 2004, p. 42)

Para Ricoeur (2004), Agustín de Hipona (2010) y Aristóteles (1995) resultan fundamentales para abordar el problema del tiempo. En el caso de Aristóteles, Ricoeur (2004) lo retoma desde la *Poética* (Aristóteles, 1992) bajo dos aspectos: el concepto de construcción de la trama y la noción de actividad mimética. A partir de estos elementos, Ricoeur (2004) busca:

Relacionar los dos estudios independientes que preceden y poner a prueba mi hipótesis de análisis; entre la actividad de narrar una historia y el carácter temporal de la existencia humana existe una correlación que no es puramente accidental, sino que presenta la forma de necesidad transcultural. (Ricoeur, 2004, p. 112)

Con ello, Ricoeur (2004) muestra que, a pesar de la distancia conceptual entre el análisis del tiempo en Agustín de Hipona desarrollado en las *Confesiones* y la reflexión sobre la trama en Aristóteles, es necesario construir una mediación que permita articular ambos enfoques. Mientras que en San Agustín la experiencia del tiempo aparece como una paradoja interior del sujeto, en Aristóteles el análisis de la trama no tematiza explícitamente la temporalidad en sentido existencial, al situarse en el marco de la acción y la representación. Ante esta separación, Ricoeur asume la tarea de establecer un vínculo entre tiempo y narración, proponiendo una correlación que, aunque en este punto se presenta como un esbozo (Ricoeur, 2004), busca mostrar que la experiencia temporal del ser humano solo puede comprenderse plenamente en la medida en que es configurada narrativamente.

En el episodio “El hombre contra el fuego”, la tecnología irrumpe en esta estructura temporal mediante la manipulación deliberada de la memoria.

Si, como señala Ricoeur (2004), la experiencia del tiempo se configura narrativamente y depende de la mediación de la memoria para articular la identidad del sujeto, la intervención sobre esta dimensión implica una alteración profunda de dicha estructura. El implante MASS altera la percepción del protagonista y configura sus recuerdos, eliminando aquellas imágenes que podrían generar duda, empatía o conflicto moral. La memoria, así intervenida, es un recurso que construye una versión ficticia del pasado para sostener un relato al servicio del sistema de control. El tiempo, lejos de abrirse como posibilidad interpretativa, se cierra en una repetición monótona, diseñada para el control.

Esta intervención sobre la memoria transforma profundamente la relación del sujeto con sus propias acciones. Stripe actúa bajo la convicción de estar protegiendo a la humanidad, pero su juicio moral se encuentra intervenido desde la raíz, pues se basa en recuerdos falsos y percepciones manipuladas. En lugar de una deliberación moral, su comportamiento obedece a una programación narrativa. En esta línea, Ricoeur (2003) señala que la memoria no es simplemente el recuerdo de lo que fue, sino una forma de mantener viva la relación entre el sujeto y su historia, en la medida en que “a la memoria se vincula una ambición, una pretensión: la de ser fiel al pasado” (Ricoeur, 2003, p. 41). Desde este momento, cuando dicha fidelidad es quebrantada mediante la manipulación de los recuerdos, no solo se altera la relación del sujeto con su pasado, sino también las condiciones que hacen posible su responsabilidad moral. En tales condiciones, el sujeto pierde la capacidad de responder éticamente por sus actos, pues ya no tiene acceso pleno a su experiencia pasada.

La tecnología, en este caso, no solo interrumpe el recuerdo, sino que anula la posibilidad misma del arrepentimiento. Si la responsabilidad moral depende de una relación fiel con el pasado, el arrepentimiento supone un paso adicional: una conciencia narrativa del tiempo, es decir, la capacidad de volver sobre los propios actos, de interpretarlos a la luz del presente y de proyectar un cambio hacia el futuro. Si el pasado es borrado o sustituido por una ficción, el sujeto pierde la posibilidad de reconocerse como autor de sus acciones. En términos de Ricoeur (1996), la moral como dimensión reflexiva que surge del reconocimiento del otro y de los propios límites depende de una temporalidad abierta, donde la memoria mantiene viva la experiencia y permite reinterpretar los actos cometidos. El implante tecnológico, al eliminar el rostro humano y la capacidad de generar duda, destruye esa continuidad narrativa que

hace posible el juicio moral. En consecuencia, el sujeto queda encerrado en un presente artificial, sin pasado que recordar ni futuro que reparar: un tiempo cerrado donde cada acto violento se justifica por una ficción coherente, pero radicalmente inhumana.

Esta suspensión de la memoria no solo tiene efectos individuales, sino que produce una distorsión generalizada en la relación del sujeto con la comunidad. Al respecto, como sostiene Lythgoe (2022) en su análisis sobre la identidad colectiva en Ricoeur, la identidad narrativa no se limita al individuo, sino que permite comprender los procesos mediante los cuales una comunidad se reconoce a sí misma, lo que implica un ejercicio de memoria y de reconstrucción compartida. Cuando esta dimensión colectiva de la memoria es intervenida, se alteran tanto la identidad individual como las condiciones que hacen posible el reconocimiento del otro dentro de un marco común. Al eliminar la posibilidad de recordar al otro como alguien vulnerable, como alguien con una historia propia, se elimina también la posibilidad de inscribirlo en un horizonte de justicia o reconocimiento. Esta deshumanización estructural se hace presente en la escena en la que Stripe, ya herido y comenzando a ver el mundo sin el filtro del implante, es ayudado por una mujer y un niño. Ellos no solo le salvan la vida, sino que le explican la verdad sobre el dispositivo MASS y el modo en que ha sido manipulado. Esta experiencia marca un quiebre en la percepción del protagonista, pues comienza a mirar a los otros desde una comprensión distinta, más próxima y humana.

La escena alcanza su punto más dramático cuando Raiman, la compañera de unidad de Stripe, irrumpe en el refugio donde él se encontraba escondido junto a la joven y el niño –personas que para ella son aún “cucarachas” –, pero que en realidad resultan ser seres humanos comunes, atemorizados y desarmados. Stripe, conmocionado por el descubrimiento, intenta protegerlos, pero Raiman, aún bajo los efectos del implante MASS, los elimina sin vacilar. La brutalidad con la que actúa no surge del odio por el enemigo, sino de una obediencia narrativa: ella sigue viendo lo que la tecnología le impone ver. Este contraste entre ambos personajes revela el punto de quiebre moral del relato. Mientras Stripe comienza a recuperar una mirada humana, Raiman encarna la clausura ética, es decir, la imposibilidad misma de ejercer un juicio moral. Su percepción está sellada: ya no puede dudar ni reconocer al otro como un semejante, porque el dispositivo tecnológico ha suprimido toda capacidad reflexiva entre la acción y la conciencia –componentes

sustanciales, en términos de Ricoeur 1996), para la construcción del sujeto y de la trama narrativa-.

En este sentido, la tecnología funciona como un cerrojo simbólico que impide que el pasado interrogue al presente y que el sujeto sea interpelado por las consecuencias de sus actos. El tiempo se convierte, así, en un instrumento de dominio: un presente funcional al poder, donde toda memoria del pasado y toda apertura al futuro son neutralizadas para mantener al sujeto operando dentro del sistema. Se trata de un tiempo reducido a la pura inmediatez, sin la profundidad que ofrece la memoria ni la apertura que permite proyectarse hacia el porvenir; un presente donde ya no hay espacio para el cuestionamiento moral ni para la reflexión sobre los propios actos, diseñado para sostener la eficacia del control tecnológico sobre el juicio ético.

Frente a esta situación, Ricoeur (2003) sostiene que la memoria y el olvido son fuerzas ambivalentes que deben mantenerse en tensión. Recordar es necesario para sostener la identidad, pero también lo es olvidar, en tanto permite al sujeto liberarse del peso de lo que ya no puede ser transformado. Ricoeur (2003) plantea la idea paradójica de que el olvido puede estar tan estrechamente ligado a la memoria que incluso puede considerarse una de sus condiciones. Sin embargo, el olvido impuesto, como el que ejecuta el sistema a través del implante, no constituye una forma de sanación ni de liberación, sino una estrategia de eliminación que impide la elaboración simbólica del pasado. En lugar de una memoria viva, asistimos a una política del olvido que interrumpe la conciencia moral del sujeto.

La nueva mirada del protagonista, gracias a la falla del implante, lo lleva a recordar la misión en la que irrumpió en una casa y eliminó a todos sus enemigos bajo la orden de “exterminar a las cucarachas”. En su memoria, lo que antes aparecía como una operación militar justificada se revela como una masacre de civiles –hombres, mujeres y niños aterrados– cuyos rostros humanos habían sido borrados por el dispositivo. Este momento de revelación no solo restituye la imagen del otro, sino que fractura la linealidad temporal que sostenía su existencia. Stripe deja de habitar un tiempo programado por la misión para entrar en un tiempo vivido, en el que pasado, presente y culpa se entrelazan. A partir de entonces, el recuerdo ya no funciona como registro de hechos, sino como un espacio de duelo y de responsabilidad. Esta crisis del tiempo narrativo lo confronta con la necesidad de reescribir su historia: la memoria recobra

su densidad y lo interpela como agente moral, mientras el rostro del otro retorna como símbolo de humanidad negada.

En este momento de ruptura, el relato recupera su potencia hermenéutica: vuelve a ser un espacio de interpretación y de sentido. La memoria, más que el simple retorno de imágenes reprimidas se convierte en la posibilidad de establecer una relación significativa con el pasado. Stripe, al reconocer la ficción que había gobernado su vida la narrativa oficial impuesta por el sistema militar y sostenida por el implante MASS, inicia la reconstrucción de su historia desde una mirada propia. Comprende que los actos que creía heroicos respondían a una mentira estructurada para borrar la alteridad. Así, comienza a imaginar una forma distinta de existir, aun a costa de renunciar a la comodidad de esa ficción. Este gesto, profundamente doloroso, constituye una afirmación de su capacidad moral: Stripe se enfrenta a la posibilidad de elegir entre dos formas de vida. Puede habitar una existencia frágil, pero auténtica, donde la memoria se teje desde la verdad, o permanecer en la narrativa confortable del engaño, aquella que, aunque ilusoria, ofrece el refugio de una paz fabricada. El episodio deja en suspenso cuál camino elige finalmente, pero la ambigüedad misma revela la hondura del conflicto moral: entre la lucidez que hiera y la mentira que consuela.

Ricoeur (2004) insiste en que el tiempo del relato es el lugar en el que se articula la acción humana con el sentido. Cuando esta articulación es sustituida por una secuencia prefabricada, el sujeto deja de habitar su historia y comienza a representar un papel que no ha elegido. La moral, en este punto, se vacía de contenido, pues ya no media entre el pasado y el futuro, entre el error y la posibilidad de reparación. El tiempo, reducido a un presente repetitivo y funcional, se vuelve inhabitable. En esta misma línea, como señalan Quintanilla y D'Ors (2003):

El relato es, pues, la vocación más genuina de la palabra; la palabra, la vocación más íntima del hombre; y la condición humana la expresión definitiva del ser. Lo real aparece, así, como la referencia última, nunca agotada, a la que apunta la trama de nuestros relatos; los de la historia o la ciencia por descontado, pero también los de ficción, cuya escritura o lectura se convierten, de este modo, además de en pasatiempo, en una forma imprescindible de explorar el ser. (p. 33).

De este modo, el relato se configura como el espacio en el que el ser humano puede reconstruir sentido y reconciliarse con su tiempo. No obstante, cuando el relato se impone desde fuera, como ocurre en el dispositivo tecnológico del episodio, esa posibilidad de autocomprensión se fractura, dando paso a una identidad manipulada y a una moral instrumentalizada. En este contexto, la moral deja de operar como orientación crítica de la acción y se convierte en un medio para dirigir y condicionar las decisiones individuales, ya sea con el objetivo de exterminar a un grupo social o de ganar una guerra. Esta imposición no solo altera la narración del sujeto, sino que interviene directamente en su memoria, cancelando la posibilidad de elaborar el pasado y de sostener una relación significativa con su propia historia.

Crisis del sujeto: el desmoronamiento de la narrativa impuesta

La profundidad de la crisis del sujeto solo puede comprenderse a partir de la noción de identidad narrativa, tiempo y memoria desarrollada por Ricoeur (1996; 2003; 2004), en la medida en que el sujeto solo puede sostenerse como tal cuando logra articular su experiencia en un relato propio. Cuando esta posibilidad es intervenida o sustituida por una narrativa impuesta, no solo se altera la interpretación del mundo, sino también la comprensión de sí mismo.

Desde esta perspectiva, abordo la mirada de Stripe, un individuo llevado a una base militar con el propósito de cumplir determinadas misiones que, con el transcurso del episodio, revelan su verdadera naturaleza: actos guiados por la manipulación y el engaño. Los apartados anteriores han permitido reconocer cómo el desarrollo del personaje está marcado por distintos quiebres, en los que los símbolos y las metáforas funcionan como guías que iluminan esas rupturas internas. En este punto final, busco mostrar hasta qué grado la narrativa impuesta por la tecnología militar provoca el desmoronamiento del individuo, al despojarlo de su capacidad de interpretar el mundo y de comprenderse a sí mismo.

Ahora bien, la ruptura de la narrativa impuesta constituye el punto más importante del episodio y, al mismo tiempo, el momento más revelador desde el enfoque ricoeuriano. La narrativa impuesta, es el relato que el sistema militar y tecnológico ha construido para los soldados: una historia que da sentido a su existencia y justifica sus actos, pero lo hace a partir de la manipulación y control. El protagonista, al recuperar fragmentos de su memoria y enfrentarse a la verdad de sus acciones,

se ve forzado a cuestionar esa narración externa que había configurado su identidad. Esta crisis no es únicamente emocional; es, ante todo, una crisis moral. El relato que lo sostenía se desvanece, dejando al descubierto una realidad que ya no puede mantenerse sin dolor ni conflicto.

En la teoría narrativa de Ricoeur (2004), basada en la triple mimesis, describe el proceso por el cual la experiencia humana del tiempo se transforma en relato y, a su vez, el relato configura la comprensión que el sujeto tiene de sí mismo y del mundo. Esta estructura está compuesta por tres momentos interrelacionados (mimesis I, mimesis II y mimesis III), que no deben entenderse como etapas lineales, sino como un movimiento dinámico del sentido. Ricoeur (2004) señala que:

Tomo como hilo conductor de este análisis de la mediación entre tiempo y narración la articulación [...] entre los tres momentos de la mimesis que llamo mimesis I, mimesis II y mimesis III. [...] el sentido mismo de la operación de configuración [...] resulta de su posición intermedia [...] que consiste en conducir del antes al después del texto, transfigurando el antes en después por su poder de configuración (Ricoeur, 2004, p. 114).

La mimesis I, o prefiguración, se refiere a las condiciones previas de inteligibilidad de la acción. Antes de que exista un relato, el ser humano ya vive inmerso en un mundo de símbolos, normas y estructuras de significado que hacen posible la comprensión de los actos. Es el horizonte de sentido en el que las acciones pueden ser interpretadas como tales (Ricoeur, 2004).

La mimesis II, o configuración, corresponde al momento en que la acción vivida se organiza narrativamente. Aquí el relato cumple su función mediadora, transformando la experiencia dispersa del tiempo en una trama coherente. La narración pone en relación los acontecimientos, establece causas, intenciones y consecuencias, y da forma a la temporalidad humana al conectar pasado, presente y futuro en una unidad significativa (Ricoeur, 2004)..

Por último, la mimesis III, o refiguración, designa la fase en la que el lector o espectador se apropia de la historia narrada y la integra en su propia experiencia vital (Ricoeur, 2004). En este punto, la obra vuelve al

mundo, provocando una transformación en la comprensión y la acción del sujeto. Como señala VanderHaagen (2013):

El acto de leer — o, más ampliamente, de interpretar — va más allá de la comprensión hasta llegar a la acción, creando lo que denomina una 'espiral agencial' en la que el lector regresa al mundo transformado por la comprensión narrativa. (p. 184; traducción propia).

En consecuencia, la triple mimesis no solo explica cómo se construyen los relatos, sino también cómo estos configuran éticamente al individuo, permitiendo que el tiempo vivido se convierta en tiempo narrado y, finalmente, en tiempo comprendido.

Ahora bien, en el episodio, el personaje de Stripe se encuentra en una mimesis I profundamente condicionada: un mundo de acción simbólicamente organizado por la cultura militar, el lenguaje deshumanizante y el sistema tecnológico de control. En este nivel, el sistema ha configurado previamente las categorías desde las cuales se interpreta la acción: deber, obediencia, enemigo etc. Todo ello prefigura una forma de entender el mundo antes de cualquier narración consciente del sujeto.

La mimesis II, es decir, la configuración narrativa, se da cuando el sujeto es insertado en una trama concreta. Stripe ha habitado una historia que no ha escrito, pero que ha interpretado como propia: una historia en la que eliminar a los "otros" es no solo necesario, sino heroico. Es esta narrativa la que estructura su identidad como soldado y que guía su acción moral. Sin embargo, la irrupción de la memoria y el acceso a la verdad hacen que esta configuración comience a resquebrajarse. El relato que lo sostenía pierde coherencia, y con ello, el sujeto queda expuesto a una reconfiguración dolorosa, pero necesaria.

La escena en la que Stripe contempla las verdaderas imágenes de las personas que asesinó constituye un punto de no retorno. Los jefes militares le ofrecen la posibilidad de borrar esa verdad y continuar dentro del dispositivo narrativo. Sin embargo, Stripe parece negarse. Esta negativa, que lo condena a una vida en soledad y marginalidad, es también una afirmación radical de su humanidad. Al elegir el peso de la memoria por encima de la comodidad de la ignorancia, el personaje rompe con la lógica de la mimesis II impuesta y se arriesga a reconstruirse desde el vacío narrativo. La crisis, entonces, no es el fin de la identidad,

sino el inicio de una reconfiguración. En términos ricoeurianos, la ruptura del relato impuesto abre la posibilidad de una nueva mimesis, en la que Stripe ya no actúa desde una ficción programada, sino desde la conciencia de su propia historia. Su identidad, antes construida por el dispositivo, comienza a articularse desde la memoria y el reconocimiento del otro, aun cuando ello implique habitar una existencia marcada por la culpa y la fragilidad.

Esta reconfiguración no se da de inmediato ni sin consecuencias. El sujeto que emerge tras la ruptura ya no es el mismo: es alguien marcado por la culpa, el desconcierto y la imposibilidad de volver al pasado. Pero es también alguien que puede narrarse desde otra perspectiva, alguien que, al asumir la herida de su historia, puede comenzar a elaborar un relato distinto. Aquí se abre la posibilidad de la mimesis III: la refiguración, en la que el sujeto, al confrontarse con el relato, puede reinterpretar su historia y darle un nuevo sentido. Ya no se trata de una identidad cerrada o coherente, sino de una identidad frágil, reconstruida desde la herida.

Este proceso de reconfiguración implica una ruptura con el marco simbólico que antes lo sostenía. Ya no hay metáforas que justifiquen la violencia, ni símbolos que den sentido al sacrificio. Todo lo que antes era comprensible dentro de la narrativa oficial el deber, la obediencia, la seguridad se revela como parte de un dispositivo de control que suprimía la posibilidad de pensar y sentir desde el propio juicio. La experiencia del quiebre narrativo hace que el protagonista se enfrente, por primera vez, a una forma de silencio: el silencio del sistema, que ya no habla por él; y el silencio interior, necesario para comenzar a escucharse. Esta reapropiación del relato es dolorosa porque exige una confrontación directa con la verdad. Stripe no encuentra consuelo ni redención, sino fragmentos de una historia que lo acusa. Pero es justamente esa confrontación lo que le permite recuperar su humanidad.

La escena final del episodio condensa esta tensión: Stripe, de pie frente a la casa que su memoria le dice que es su hogar, observa una imagen que ya no puede sostenerse. No se sabe si lo que ve es real o es parte del implante. Pero su gesto, su mirada y su silencio nos hablan de alguien que vive en una ficción, una que acepta. Esta ambigüedad no es un cierre fallido, sino una invitación a comprender que, cuando la narrativa colapsa, lo que queda es la fragilidad como condición constitutiva de toda identidad. No hay certeza, pero hay conciencia; no hay paz, pero hay memoria.

Como lectora e intérprete de este episodio, también me inscribo en este momento de la mimesis III. Al interpretar la ruptura del personaje y la configuración de su identidad desde la fragilidad, reconozco cómo las narrativas que nos habitan pueden ser, al mismo tiempo, trampa y posibilidad. Leer esta historia es también refigurarla, hacerla resonar en mi propia experiencia. La lectura, entonces, no es solo un ejercicio de análisis, sino una forma de redescubrir, aunque sea mínimamente, el modo en que comprendo el poder del relato sobre la vida.

Pero esta refiguración (mimesis III) no ocurre únicamente dentro de la ficción. Al seguir el trayecto de Stripe su desconcierto, su decisión, su silencio final también nosotros, como espectadores o lectores, participamos de esa refiguración. El movimiento de la mimesis III no se limita al personaje: atraviesa el relato y alcanza al lector, que se ve implicado en la reconstrucción del sentido. Ricoeur (2004) recuerda que toda lectura es también una forma de vivir el tiempo narrado. Así, la experiencia de Stripe se entreteje con la nuestra: al interpretarlo, al comprenderlo, también nosotros interrogamos las tramas que nos constituyen. La narrativa ya no es solo lo que vemos; es el espacio desde donde nos preguntamos quiénes somos y cómo habitamos los relatos propios o impuestos que nos configuran.

De este modo, la experiencia de lectura se configura como un espacio de mediación entre identidad y alteridad, donde el relato del otro abre la posibilidad de interrogar el propio. La fragilidad del personaje no queda entonces confinada a la ficción, sino que funciona como un espejo crítico que desestabiliza y, al mismo tiempo, amplía los modos posibles de comprender la identidad y la tecnología que nos rodea, mediada por los dispositivos que nos acompañan en nuestro día a día. En este sentido, el miedo y el recelo que la tecnología suscita se expresa en la literatura, el cine y las series, los cuales nos invitan a interrogarnos y a mirar más allá de las ficciones creadas en estos espacios artificiales, para volver la mirada hacia nuestra propia realidad y pensar qué tan lejos o no estamos de esos mundos distópicos representados en pantalla. ¿Son miedos reales los que nos atraviesan, o son más bien los relatos allí construidos los que nos permiten pensarnos bajo una nueva perspectiva y darnos cuenta de aspectos que antes hubieran sido difíciles de percibir? Así, leer se convierte en un acto ético y hermenéutico: una forma de habitar el sentido que nunca es completamente fijo, sino siempre susceptible de ser refigurado (Ricoeur, 2004).

La crisis del sujeto que atraviesa Stripe no puede entenderse únicamente como el colapso de una serie de eventos, sino como el desplome de una estructura narrativa completa que organizaba su identidad, su tiempo y su moral. La triple mimesis permite comprender que esta crisis no surge de un solo momento ni de un solo acto, sino de una red de significaciones que se extiende desde el mundo simbólico prefigurado, pasa por una configuración narrativa artificial, y culmina en una refiguración que es al mismo tiempo dolorosa y liberadora (Ricoeur, 2004).

Conclusiones

La narrativa que organiza la vida humana no es un simple reflejo del mundo, sino una construcción activa cargada de sentido, de símbolos y de decisiones morales. A lo largo de este trabajo he defendido la tesis de que la tecnología, tal como se presenta en el episodio “El hombre contra el fuego” de *Black Mirror*, opera como un dispositivo narrativo que transforma la identidad del sujeto al intervenir directamente en su relato de vida. Al modificar la forma en que el individuo percibe el mundo y se comprende a sí mismo, la tecnología no solo altera la experiencia, sino también la orientación moral de las acciones.

Desde la perspectiva de Ricoeur, la identidad personal se configura narrativamente a partir de la memoria, el reconocimiento del otro y la capacidad de articular una historia coherente de sí. Cuando ese relato es impuesto desde fuera, el sujeto pierde la posibilidad de interpretarse y de asumirse como autor de su propia historia. El riesgo de esta pérdida de identidad no reside únicamente en la alienación individual, sino en la normalización de prácticas morales instrumentalizadas, en la que el otro deja de ser reconocido como semejante y se convierte en un objeto instrumental dentro de un relato ajeno, ya sea político o tecnológico.

Así, el episodio analizado pone en evidencia cómo el control de la narrativa puede conducir a la desfiguración del sujeto, anulando la responsabilidad moral y justificando la violencia bajo un marco narrativo aparentemente válido. No obstante, el relato no se presenta únicamente como un espacio de dominación, sino también como un ámbito frágil y abierto a la reconfiguración. Cuando la narrativa es cuestionada, emerge la posibilidad de recuperar la memoria, el juicio moral y el reconocimiento del otro como condición de la identidad.

Por ello, las tesis de Ricoeur resultan especialmente fecundas para el análisis de piezas artísticas como el cine o las series contemporáneas, en tanto estas funcionan como laboratorios narrativos en los que se ensayan conflictos morales, crisis de identidad y formas de mediación tecnológica. La hermenéutica ricoeuriana permite comprender estas obras no solo como productos culturales, sino como espacios de interpretación que interpelan al espectador y lo invitan a una reflexión crítica sobre su propio modo de habitar el mundo.

En un tiempo en el que la tecnología es la base de nuestra existencia, el relato ha dejado de ser mera ficción para convertirse en estructuras concretas que modelan la experiencia, defender la capacidad de narrarse a través de las obras de la cultura (cine, literatura, teatro) se vuelve, así, un acto de resistencia. Este análisis ha mostrado que la hermenéutica de Ricoeur ofrece una vía privilegiada para pensar cómo la tecnología contemporánea media la identidad y la acción moral, y para reafirmar que somos, ante todo, seres narrativos responsables de la historia que contamos y de la que aceptamos vivir.

Agradecimientos

La autora agradece a los profesores Leonardo Cárdenas Castañeda y Marta Cecilia Betancur García, de la Universidad de Caldas, por su orientación, acompañamiento y las valiosas correcciones que enriquecieron el presente artículo.

REFERENCIAS

- Agustín de Hipona. (2010). *Confesiones* (A. Encuentra Ortega, Trad.). Editorial Gredos.
- Aristóteles. (1995). *Física* (G. R. de Echandía, Trad.). Editorial Gredos.
- Aristóteles. (1992). *Poética* (V. García Yebra, Trad.). Editorial Gredos
- Brooker, C. (Escritor) y Verbruggen, J. (Director). (2016, 21 de octubre). Men against fire [Episodio de serie de televisión, Temporada 3, Ep. 5]. En C. Brooker (Productor ejecutivo), *Black Mirror*. Netflix.
- Damasio, A. (2010). *Self comes to mind: Constructing the conscious brain*. Pantheon Books.

Damasio, A. (1999). *The feeling of what happens: Body and emotion in the making of consciousness*. Harcourt Brace.

Dennett, D. C. (1991). *Consciousness explained*. Little, Brown and Company.

Erikson, E. H. (1959). *Identity and the Life Cycle*. International Universities Press.

Gende, C. E. (2019). Entre símbolo y metáfora, desde Ricoeur. En *La interpretación de las metáforas* (pp. 195–204). Prometeo Libros. www.jstor.org/stable/jj.27374483.17

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Kafka, F. (1938). *La metamorphosis* (J. L. Borges, Trad.). Editorial Losada. <https://archive.org/details/FranzKafkaLaMetamorfosis>

Lythgoe, E. (2022). El problema de la identidad colectiva en el pensamiento de Paul Ricoeur. En O. Acha, D. Brauer, F. N. Martín y A. Ratto (Eds.), *Las identidades colectivas entre los ideales y la ficción* (pp. 87–100). Prometeo Editorial. www.jstor.org/stable/jj.27374487.7

Miyar Busto, M. (2024). La opinión pública ante la inteligencia artificial: conocimiento, expectativas y regulación. *Panorama Social*, 39, 9–24. https://www.funcas.es/wp-content/uploads/2024/09/Miyar_PS39.pdf

Quiceno Osorio, J. D. (2021a). Del cogito herido a la identidad narrativa. En *La identidad narrativa según Paul Ricoeur: Hacia una hermenéutica de la persona humana* (pp. 77–126). Dykinson. <https://doi.org/10.2307/j.ctv20hcs89.5>

Quiceno Osorio, J. D. (2021b). Ser, tiempo y narración. En *La identidad narrativa según Paul Ricoeur: Hacia una hermenéutica de la persona humana* (pp. 21–76). Dykinson. <https://doi.org/10.2307/j.ctv20hcs89.4>

Quintanilla Navarro, I., y D'Ors, P. (2003). Paul Ricoeur, el filósofo del relato. *El Ciervo*, 52(622), 32–35. <https://www.jstor.org/stable/40835283>

Quishpe Cualchi, R. A. (2024). Percepción de la inteligencia artificial como amenaza o aliada en la formación profesional de los estudiantes universitarios. *Revista Multidisciplinaria UNNIVAL*, 2(1), 62–78, <https://doi.org/10.70577/unnival.v2i1.28>

Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I: Configuración del tiempo en el relato histórico* (A. Neira, Trad.; 5.ª ed.). Siglo XXI Editores. archive.org/details/ricoeur-paul.-tiempo-y-narracion-vol.-i-ocr-2004

Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido* (A. Neira, Trad.). Editorial Trotta.

Ricoeur, P. (2001). *La metáfora viva* (A. Neira, Trad.). Editorial Trotta.

Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro* (A. Neira Calvo, Trad.). Siglo XXI Editores.

Schiller, M. (2018). Transmedia storytelling: New practices and audiences. En I. Christie y A. van den Oever (Eds.), *Stories: Screen narrative in the digital era* (pp. 97–107). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv5rf6vf.10>

VanderHaagen, S. C. (2013). The “Agential Spiral”: Reading public memory through Paul Ricoeur. *Philosophy y Rhetoric*, 46(2), 182–206. <https://doi.org/10.5325/philrhet.46.2.0182>

Cómo citar:

Aguirre-López, J. A. (2025). ¿Quién narra al sujeto?: Identidad narrativa y crisis moral en *Black Mirror*. *Revista Discusiones Filosóficas*. 26(47), 145-175. <https://doi.org/10.17151/difil.2025.26.47.8>