

EL ESPEJO TELEVISIVO DE CLAUDE. ESTÉTICA, CIENCIA Y FICCIÓN EN *BLACK MIRROR*

Claude's Television Mirror. Aesthetic, Science and Fiction in *Black Mirror*

LAURA POUSA^a

CES Felipe Segundo - UCM

RESUMEN

A través del estudio de la primera temporada de la serie televisiva *Black Mirror* (Charlie Brooker / Zeppotron, 2011-) exploramos una tipología de ficción contemporánea que, desde su particular e identificable definición británica, crece en modos y se expande convirtiéndose en un nuevo referente de creación audiovisual internacional. Asimilados los límites dramáticos y estéticos de la *era del drama* y de la post-televisión, y superada la vinculación cine / videoarte, televisión / publicidad, *Black Mirror* adopta una perspectiva cultural del progreso científico y tecnológico que determina su drama. El análisis específico de sus tres dispares capítulos –«The National Anthem», «Fifteen Million Merits» y «The Entire History of You»– nos llevará por un camino comparativo con el objetivo de identificar su valor narrativo y su aportación artística, desde una metafórica vinculación conceptual con el espejo oscuro y el clasicismo pictórico de Claude Lorrain.

Palabras clave: *Black Mirror*, ciencia, ficción, drama, televisión, pantallas, realidad virtual, futuro, «The National Anthem», «Fifteen Million Merits», «The Entire History of You».

ABSTRACT

Through the study of the first season of the TV series *Black Mirror* (Charlie Brooker / Zeppotron, 2011-) we explore a typology of contemporary fiction that develops from its particular and identifiably British definition into a new referent for international audiovisual creations. Assuming both the dramatic and aesthetic boundaries of the *era of drama* and of post-television, and the established connections between film / video-art, television / publicity, the plot of *Black Mirror* is determined by its adoption of a culturally-specific perspective on scientific and technological progress. Beginning with a metaphorical conceptual link to the [notion of the] dark mirror and the pictorial classicism of Claude Lorrain, this comparative analysis of its three disparate episodes—«The National Anthem», «Fifteen Million Merits» and «The Entire History of You»— aims to identify the narrative value and artistic contribution of the series.

Keywords: *Black Mirror*, science, fiction, drama, television, screens, virtual reality, future, «The National Anthem», «Fifteen Million Merits», «The Entire History of You».

[a] LAURA POUSA es Doctora en Historia del Cine por la Universidad Autónoma de Madrid y Licenciada en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universidad San Pablo-CEU. Ha sido profesora en el área de Audiovisuales en la Facultad de Bellas Artes del CES Felipe Segundo – Universidad Complutense de Madrid desde el curso 2007/08 hasta el 2012/13 y ha realizado estancias de investigación en las universidades de Santiago de Compostela y de Buenos Aires. Durante seis años ha sido guionista de la serie de televisión *Cuéntame cómo pasó* de Grupo Ganga Producciones. Junto a Ricardo Steinberg ha dirigido *Meine Liebe*, cortometraje que recibió diversos reconocimientos entre los que destacan la nominación al Mejor Cortometraje de Ficción en los Premios Goya 2012 y el premio The Abbas Kiarostami Film Seminar en IBAFF 2012 concedido por el propio director iraní.

Fondo negro, sonido de cristales rotos y la voz en *off* de Rod Serling invítanos a cruzar una puerta que nos lleva a una dimensión desconocida son tres de los elementos que sirven de obertura a las historias del gran referente televisivo de ciencia ficción *The Twilight Zone* (Rod Serling / Cayuga Productions y CBS, 1959-1964). Más de cincuenta años después –y tras dos *remakes* televisivos y una versión cinematográfica¹–, la aparición de la serie televisiva *Black Mirror* (Charlie Brooker / Zeppotron, 2011) en el canal británico Channel 4 supone la exploración de nuevos territorios bajo un parámetro de distopía que conecta ambas producciones.

Si, a modo de *pulp* audiovisual, en *The Twilight Zone*, el miedo, la ansiedad y la paranoia generados por la Guerra Fría o el *macarthysmo* eran los motores de una ciencia ficción construida desde las bases ideológicas del género durante los años 50 y 60, *Black Mirror* nace en una sociedad donde el sentimiento de amenaza constante revierte en los términos de su política ficción.

Tomando como punto de partida esta serie icónica de la cultura popular² que afianzó la época dorada del género y de la televisión estadounidense, el creador británico Charlie Brooker ha construido tres sofisticados relatos que, desde una asimilación estética de la ciencia ficción (CF) y un retorno a la esencia de las historias futuristas de mundos alternos, imagina las consecuencias de vivir en una sociedad tecnológicamente más avanzada que la actual.

La ingenuidad de los ojos inexpresivos, las formulaciones de la relatividad y los cuerpos inertes del *opening* de *The Twilight Zone* son asumidos como antecedentes históricos en el de *Black Mirror*. Así, la ruptura del título *The Twilight Zone* se toma como referente estético y conceptual para llegar a la máxima abstracción en un contexto post-televisivo. En la cabecera de *Black Mirror*, después de visualizar un icono de carga –mediante una rueda de actualización como las que aparecen en internet–, la pantalla negra sobre la que se sobrepresionan las letras del título se rompe, mientras la música electrónica acompaña definiendo su contemporaneidad. El espejo roto ofrece una sutil metáfora audiovisual donde una narración autoconsciente sustituye el miedo que antes generaban las bombas atómicas o las extraterrestres por las consecuencias de las *downloads*. En un nuevo límite de la realidad dominado ahora por lo digital, el mundo de la evolución tecnológica abandona sus constantes analógicas para indagar, desde lo más espectacular de Debord, en los conflictos de una sociedad que ha modificado sus cimientos.

A través de escenarios simbióticos dispares, *Black Mirror* presenta tres relatos autoconclusivos que exploran las emociones de un futuro cercano tal y



Arriba: *The Twilight Zone* (Rod Serling / Cayuga Productions y CBS, 1959-1964). Abajo: *Black Mirror* (Charlie Brooker / Zeppotron, 2011-).

[1] En 1983 Steven Spielberg y John Landis produjeron para Warner Brothers *Twilight Zone the Movie*. En 1985, la CBS estrenó *The New Twilight Zone* y posteriormente se estrenó una nueva versión, *The Twilight Zone*, en 2002.

[2] Channel 4 utilizó este referente como reclamo para la promoción de *Black Mirror*, así como *Tales of the Unexpected* (Roald Dahl / Anglia Television, 1979-1988).

como expresa su creador: «Combina la sátira, la tecnología, lo absurdo y un poco de sorpresa, y todo ello ocurre en un mundo que casi –casi– totalmente resulta reconocible»³. Es en el segundo «casi» donde se encuentra la imagen especular salida del espejo, el lugar donde la CF se presenta con fuerza en un proceso de naturalización de lo insólito y de lo desconocido, a lo que Umberto Eco llama abducción por su relación con la realidad objetiva, en términos de semiosis. Para Eco, la CF supone un juego científico a través de la narrativa de la hipótesis, de la conjetura o de la abducción⁴; de ahí que la teoría de los mundos –estructuralmente– posibles tenga un punto de partida dramático en la diégesis platónica de la ficción.

La virtualidad de la realidad como germen de la invención de las historias –de Kepler a Stephen Hawking o de Dickens a Philip K. Dick–, de la creación del género literario –de Mary Shelley a Isaac Asimov o de Dick Calkins a Katsuhuro Ôtomo– y de la evolución artística y audiovisual –de Méliès a Ridley Scott, de *Flash Gordon* a *Futurama* o de Nam Yune Paik a Olafur Eliasson– transforma la mirada hacia el paisaje desconocido que habita el hombre. En este sentido, el *black mirror* de Claude Lorrain, prótesis de la realidad –que diría Eco–, permite la reinterpretación de lo visto a través de un concepto de idealización que pervierte su significado. Si este pintor panteísta del siglo XVII, mediante un sistema de abstracción de la imagen –conocido popularmente como espejo de Claude o espejo negro⁵– buscaba lo pintoresco a través de unas bucólicas imágenes de la naturaleza espontánea e indómita⁶, podemos decir que Brooker accede a esta esencia de la representación desde la realidad británica contemporánea. A través de un paisaje naturalista y emocional previsiblemente cercano, *Black Mirror* presenta historias que nacen del propio artificio digital, encontrando en él su concepto: la pantalla negra. Objeto estético encontrado, este artefacto ficcional, superación de la cámara oscura, plantea un juego tecnológico e ideológico desde un amplio *background* literario, televisivo, cinematográfico, teatral, pictórico, musical y videoartístico, que le permite la creación de una nueva estética televisiva de la CF desde un planteamiento comercial de la serialidad de ficción en *prime time*.

Podemos decir que *Black Mirror* se presenta como una versión actual de *The Twilight Zone* (1959-1964) en la que, a través de la modificación y reformulación del género y del formato, aparece una forma de política ficción utilizando un giro artístico del *brit-grit*. Entendido el *brit-grit* como «un regreso a la consistente tradición del realismo social»⁷ que se recuperó en la década de los 90 por cineastas como Shane Meadows o Alan Clarke, encontramos en él una línea de continuidad que tiene que ver con formas culturales específicamente británicas. Esta estética cinematográfica –evidenciada en cineastas como Michael Winterbottom o Lynne Ramsay– se traslada al ámbito audiovisual marcando unas constantes nacionales que diferencian estos productos del resto de producciones internacionales. Por eso, más allá de los préstamos, herencias e hipertextos televisivos –fundamentalmente estadounidenses–, *Black Mirror* trabaja desde un tipo de mostración en el que reconocemos el ritmo y la puesta

[3] Channer 4 Press en <http://www.channel4.com/info/press/news/channel-4-to-hold-black-mirror-up-to-society-with-new-comedydrama>.

[4] Umberto Eco, *De los espejos y de otros ensayos* (Barcelona, Lumen, 1988).

[5] Usados fundamentalmente por pintores paisajistas, estos pequeños espejos cóncavos producen el efecto de abstraer la parte de la realidad reduciendo la escala. Además, su color tinto –entre marrones y sepias– ofrecían cualidades cromáticas consideradas pictóricas.

[6] María Isabel Ramírez Luque, «Espacio, tiempo y naturaleza. Un recorrido a través del paisaje romántico» (*Thémata: Revista de filosofía*, n.º 7, 1990), p. 109.

[7] John Hill, «From the New Wave to Brit-Grit. Continuity and Difference in Working-Class Realism», en Justine Ashby and Andrew Higson (eds.), *British Cinema, Past and Present* (Nueva York, Routledge, 2000), p. 249. El autor recoge parte del texto de la periodista Vanessa Thorpe, quien hace referencia a este «*british grit*».

en escena de producciones contemporáneas análogas. Sin pretender hacer un recorrido por la historia audiovisual británica ni catalogar sus formas propias y características, sí queremos remarcar la importancia de un punto de partida desde estas formas culturales locales que, más allá de su producción, definen a *Black Mirror* como producto británico.

Los textos de tipo realista social, desde el documental al *brit-grit*, han sido considerados, en grados distintos, como textos de «calidad» debido a su compromiso con la descripción del ‘British way of life’. En ese sentido, la búsqueda de un cine de calidad fue la búsqueda de un cine nacional, distinto de sus homólogos hollywoodien- ses o europeos⁸.

Como producción que busca su expansión a través de la venta internacional, en *Black Mirror* confluye la idea de calidad nacional planteada por Samantha Lay, así como el concepto inaugurado en Estados Unidos como *quality TV* o *quality drama*. Este último está relacionado con una concepción intelectual y estética que repercute en una identificación descriptiva de un tipo concreto de productos televisivos asentados a partir de los años 70 durante las diferentes edades de la televisión. Esta tipificación, entendida en ocasiones como un género, establece la esencia de una obra ficcional caracterizada por ser diferente, moderna, que rompe con las reglas establecidas, que arriesga, que ofrece multiplicidad de miradas y que es capaz de transformar las narraciones tradicionales, entre otras características. Una televisión que llega hasta nuestros días en un marco de desarrollos tecnológicos, cambios en los mercados y en los enfoques, siempre a la búsqueda de nuevas tendencias. En este sentido, los procesos de transnacionalización que partían de Estados Unidos invierten el orden de entrada y de salida –*in* y *out*– para crear una migración cultural que absorbe los productos televisivos para transformarlos y rehacerlos. Producciones como *Shameless*, *The Office*, *Queer as Folk*, *Life on Mars* o *Being Human* son un ejemplo de este tipo de *remakes* que –aunque implícitamente llevan consigo la existencia de una categoría periférica y, en su defecto, de un sistema imperia- lista– permiten diferenciar un estilo propio. Más allá de la relectura existente en estas copias por su comparación con el formato original, y alejándonos de un análisis desde las posibilidades reales de la producción y del lugar que ocupan en el mercado internacional en sentido estricto, queremos señalar la existencia de una tensión dialéctica trasatlántica que permite hablar de una mutación compositiva en el panorama mundial en el que los productos británicos ocupan hoy un lugar destacado bajo un punto de vista creativo. Asumidos, por tanto, los preceptos a los que el estudioso y especialista en cultura popular Robert J. Thompson se refería cuando hablaba de una televisión de calidad –la incorpo- ración de talentos venidos del cine, la preeminencia del escritor, el cultivo de una audiencia de clase alta, urbana y culta, la autorreferencialidad, la tenden- cia al realismo o la hibridación⁹–, asistimos a un proceso dinámico y elástico, que reformula las relaciones establecidas dentro el propio sistema cultural

[8] Samantha Lay, *British Social Realism from Documentary to Brit Grit* (Londres, Wallflower, 2002), p. 25.

[9] Robert J. Thompson, *Television's Second Golden Age: From 'Hill Street Blues' to 'ER'* (Nueva York, Continuum, 1996), p. 16.

mediante progresiones de estados discontinuos en el drama internacional. Bajo esta premisa, podemos equiparar la elegante ficción histórica americana *Mad Men* con la británica *The Hour*, el brillante western shakesperiano *Deadwood* con el contemporáneo *Hit&Miss* emitido por Sky Atlantic, o la radicalidad del personaje de Vic Mackey en *The Shield* con la del protagonista de *Luther*. Frente a estas posibles conexiones, *Black Mirror* resalta y, sin posibilidad de comparaciones, destaca por su originalidad televisiva como obra de resistencia británica más allá de sus fronteras.

God Save the Queen

Londres –y en concreto, Downing Street– es el espacio inaugural elegido por Charlie Brooker para situar el primer capítulo de *Black Mirror* titulado «The National Anthem». En él, la existencia de un vídeo viral interrumpe el sueño de un primer ministro británico ficticio convirtiéndose en el motor dramático de una historia verosímil que, desde una proyección de futuro, parodia la sociedad a la que se refiere. Aunque parte de una idea histriónica, que bien podría pertenecer a algún sketch de *Little Britain* (BBC, 2003-2006) o a un diálogo de Ricky Gervais¹⁰ –o, en su reflejo americano¹¹, de Louie C. K. o de Larry David–, su desarrollo dramático se muestra apegado a la esencia del *brit-grit*. Este código de realismo que muestra los entresijos de la política nacional –como ocurre en otras producciones como *Secret State* (Robert Jones y Chris Mullin, Company Pictures / Newscope Films, 2012)– se utiliza aquí para componer una CF donde un presente paralelo funciona como marco contextual. Lo extraño deja de ser ajeno y desde este lugar, el gobierno de Downing Street, en primer término, y la familia real británica, en segundo término y en la sombra, se convierten en protagonistas de una historia que habla del pueblo británico.

El planteamiento, tan contundente como polémico, es el siguiente: para liberar a la princesa Sussanah de su secuestrador y evitar su asesinato, Michael Callow, el primer ministro británico, debe mantener relaciones sexuales con una cerda siendo este acto grabado en directo por la televisión pública y difundido por todas las emisoras de la nación vía terrestre y por satélite. Pese a los intentos fallidos del gobierno británico de eliminar el vídeo del servidor –como de una variación de la *Vigilance Association*¹² se tratara– su filtración, divulgación y multiplicación forman parte de una premisa de no-control contenida en el relato. El poder de las nuevas tecnologías y, en este caso, la fuerza de las redes sociales, cambia la temporalidad del mundo, de Inglaterra y de Londres, pautando la toma de decisiones de la política nacional. La imagen-tiempo de Deleuze aparece, una vez más, unida a una modernidad que trastoca las premisas narrativas y de actuación. La imposibilidad de parar la cadena de envíos, de visionados y de descargas del vídeo en el que aparece la princesa Sussanah llorando, atada a una silla, limita la capacidad de reacción de una clase política desconcertada por una corriente de opinión pública tan variable e imprevisible

[10] Creador de series como *The Office*, *Extras*, *Life is Too Short* o *Derek*.

[11] Larry David y Louie C. K., creadores y protagonistas de *Curb your Enthusiasm* y *Louie*, respectivamente.

[12] A finales del siglo XIX en Inglaterra se fundó esta asociación con el objetivo de impedir que los fotógrafos hicieran daño a las señoras que paseaban en las playas.

como la deontología de los medios de comunicación retratados. La perspectiva ante los hechos desaparece y, con ella, la intimidad porque todo está expuesto y todo es noticia. La mirada introspectiva sustituye a una mirada externalizada, que no mira por lo público sino por el interés mediático. En esta vorágine de comunicación de masas inmediata no existe el margen de error porque el *When* de las 5W es sustituido por *Right Now*. Los equipos de redacción de las grandes cadenas de noticias aparecen conectados con las decisiones del equipo asesor del primer ministro igualando su ambición, su ideología y su poder. El suspense, la paranoia y la incorrección de series como *Rubicon* (Jason Horwitch, Warner Horizon Television / AMC, 2010-) laten aquí con fuerza. Las continuas filtraciones e informaciones *off the record* desencadenan el estado de alarma nacional. Más allá de su relevancia informativa, el objeto videográfico despierta un sentimiento emocional y patriótico que genera un nuevo interés social: rescatar a la princesa. Reflejado en un *feedback* medible minuto a minuto en las redes sociales, la audiencia de las cadenas de televisión y los índices de valoración de la imagen pública del político ganan importancia erigiéndose como las dos constantes vertebradoras del relato. A su vez, el lenguaje audiovisual se convierte en materia de trabajo a través de un discurso autorreferencial donde se esconde la idea de un *marketing* ideológico.

Así, a la historia *real* del secuestro –convertida en entretenimiento al amparo de los parámetros televisivos del *reality*–, se suman las expectativas generadas ante una resolución propia de historia en continuidad. Este deseo de ficcionalización del contenido informativo crece por el perfil de la joven secuestrada: la princesa del pueblo. En una transposición emocional del icono popular de Lady Di –y en un deseo oculto de salvarla y/o resucitarla–, aparece la forma clásica del cuento. Camuflado entre la división externa en cuatro partes, el uso de la tecnología y un ritmo imparable, la estructura de la ficción de «The National Anthem» se mueve entre las características del suspense, las escenas de acción, los puntos de giro de la intriga y el (anti)héroe que tiene que salvar a su princesa del gran antagonista. La amenaza global se convierte en asunto nacional a través del cual el dispositivo contemporáneo creado sobrepasa los límites de lo convencional y tradicional por la propia alteración de los elementos y de sus significados. Desde una concepción claramente televisiva, y pese a cumplir con el cuento –princesa rescatada, zapato que se pierde, héroe derrotado y pueblo satisfecho– el *happy end* es perverso. El primer ministro fornicará en directo con la cerda.

Analicemos los vídeos del espectáculo mediático. El primero, viral, funciona como una primera entrega, ofreciendo la premisa y el contexto dramático en su progresión hacia el clímax. El segundo vídeo, fiel al estilo del anterior –plano fijo de la princesa atada, iluminación fría y alta definición–, se convierte en gancho y punto de giro. En él vemos cómo el secuestrador, con una bolsa de tela en la cabeza, se acerca a la princesa, que forcejea para después mostrar un dedo cortado a cámara. Como si de un trucaje de serie B se tratara, el vídeo es enviado al responsable de informativos de la televisión pública con el dedo, al



Arriba, en «The National Anthem» (*The Black Mirror* [T1/C1]), el Primer Ministro Michael Callow ve, junto a su equipo, la captura del secuestrador en directo. Abajo, el primer ministro británico, interpretado por Gabriel Byrne, en *Secret State* (Robert Jones y Chris Mullin, Company Pictures / Newscope Films, 2012), asiste en directo a una operación militar.

el relato se prepara para la sátira. Michael Callow recibe una llamada de la propia reina de Inglaterra convirtiéndose en la pieza definitiva que empuja a la sociedad, al ministro y a la cerda a la tragedia. El tiempo se acaba y la paranoia se desata.

Como si de una guerra se tratara, la acción exige una reacción. El primer ministro decide atacar el lugar en el que supuestamente se encuentra el secuestrador. La duplicación de esta realidad observada desde un despacho tiene la misma puesta en escena que el asesinato de Bin Laden bajo la atenta mirada de Barack Obama. Entre el videojuego, la realidad y la representación se muestra una versión de *shoot'em up o beat'em all*¹³, ofreciendo una relativización de lo real y de su dimensión temporal como base tecnológica. De nuevo, el uso del lenguaje audiovisual –de su tratamiento y de su manipulación– supone un argumento en esta carrera de política ficción. La idea del directo, del vivo, del *streaming* y del *aquí y ahora* refuerza la falta de perspectiva y de compromiso por parte de los poderes fácticos, solo pendientes de su provecho electoral. Con el presente convertido en *life*, la imposibilidad de editar, retocar o manipular abre un nuevo camino artístico hacia lo verdadero conectando con un sentido transgresor, que alcanza su momento álgido con la grabación del acto sexual entre el primer ministro y la cerda. Con ecos de los postulados ideológicos del *ciberpunk* de los 70, del *body horror* de los 80 y de la capacidad reflexiva del videoarte, esta grabación se convierte en una obra en sí misma. En la frialdad del *set* de grabación –donde solo está la cerda, un cámara y Michael Callow– encontramos una versión ficcionada del «*gritty realism*» del que hablaba Vanessa Thorpe que, a su vez, nos remite al juego dramático de *Dead Set* (Charlie Brooker, 2008),

[13] Laurent Jullier, *La imagen digital. De la tecnología a la estética* (Buenos Aires, La Marca, 2004), p. 55.



El 2 de mayo de 2011, Estados Unidos mata a Osama Bin Laden. A la izquierda, el presidente Barack Obama, junto con el vicepresidente Joe Biden y la secretaria de Estado Hillary Clinton y otros cargos de poder siguen el operativo en directo. A la derecha, en la segunda temporada de *Homeland* (Showtime, 2011-2013), el congresista Nicholas Brody observa una operación de la CIA en directo.

donde unos zombies asesinos atacan a los concursantes del programa *Gran Hermano* británico irrumpiendo así lo fantástico no solo en lo cotidiano sino también en lo mediático. Los ecos de Orwell aparecen de nuevo a través de una mirada colectiva que vacía las calles de Londres para asistir a una muerte televisiva en directo, como una variante de las *snuff*. Sin edición, ni postproducción, durante la grabación, el cuerpo del primer ministro desaparece, ocultándose en un plano corto que nos remite al de *Blow Job* de Andy Warhol (1964), mientras el tratamiento del fuera de campo parece tratarse de *Benny's Video* (1992) de Michael Haneke. Placer y terror se unen en un acto sexual que, visualizado mentalmente por el espectador, componen una herramienta de creación colectiva que denuncia la situación del ser humano contemporáneo. Se confirma así lo que con angustia expresa la mujer del primer ministro antes de la consumación, «ya está en sus cabezas», enlazando con los conceptos corporales de la despersonalización desarrollados en los años 70 como nuevo campo de acción.

Mientras la grabación de Michael Callow supone un acto performático, su emisión llega a convertirse en una videoinstalación de carácter efímero que genera una experiencia subjetiva en cada uno de los telespectadores mediante un acercamiento abstracto y televisivo a la multitrama. El poder que revierte en la posesión del clip audiovisual hacen que el cínico poder representado en la ficción de «The National Anthem» prohíba su reproducción y grabación mediante una ley, borrándolo así de la historia audiovisual británica. Si no está en la red, si no hay descarga o *streaming*, no existe. Las miradas anónimas y desconocidas que ven la pieza en la televisión de los bares, de los lugares de trabajo y de sus casas completan con estupor el hecho artístico confirmando la idea de Charles McGrath: «La televisión es algo, quizá la única



El fotograma de la izquierda pertenece a «The National Anthem» (*Black Mirror*#1) y el de la derecha a *Blow Job* (Andy Warhol, 1964).

cosa, que todos tenemos en común»¹⁴. El secuestrador se convierte así en el productor y terrorista de una historia de máxima audiencia, en la persona capaz de hacer actuar a un poder político de ideología amorfa, perturbando, a su vez, a una sociedad que ha obtenido exactamente lo que demandaba en las redes sociales. Ante la terrorífica visión del mundo en el que vive, este personaje oculto, llamado Carlton Bloom, libera a la princesa y, antes de que termine la emisión, se suicida. Este giro definitivo, capaz de elevar dramáticamente la narración, encuentra un nuevo clímax en el epílogo del capítulo, donde descubrimos que Carlton Bloom era un prestigioso artista británico galardonado con el premio Turner:

El concepto del papel del artista está sometido a una transformación; el artista está emergiendo como un comunicador. En el nivel del proceso, una persona que es un «artista» es aquel que puede experimentar directamente a través de sus sentidos. Su efectividad como artista puede ser juzgada por cómo comunica su percepción¹⁵.

De acuerdo con las palabras de Margolies, la mirada lúcida de este artista ficticio –supuestamente tan polémico como los contemporáneos Damien Hirst, Tracey Emin o la ganadora del Turner 2012, por primera vez con una pieza de vídeo, Elizabeth Price– pone el acento en la reflexión individual como única salida ante una sociedad donde, como los *tweets*, las ideas y los pensamientos caducan y desaparecen. Una espiral de consumo de información, siempre a la búsqueda de nuevos *hashtag* y *rending topics*, engulle cualquier función reflexiva; por eso, un año después de lo ocurrido en el relato, la crítica de arte cataloga el vídeo protagonizado por Michael Callow como «la primera gran obra de arte del siglo XXI». La narración de «The National Anthem» confirma así el momento de inflexión artístico e ideológico que supuso este acto subversivo en la sociedad y que, desde nuestra perspectiva, podemos enlazar conceptualmente con la videoinstalación de Dara Birnbaum titulada *Hostage* (1994) en la que la autora cuestiona el papel de los medios en la cobertura mediática del secuestro y posterior asesinato de Hans-Martin Schele- yer por Red Army Faction.



Hostage (Dara Birnbaum, 1994).

[14] Charles McGrath, «The Triumph of the Prime-Time Novel», en Horace Newcomb (ed.), *Television: The Critical View* (New York, Oxford University Press, 2000), p. 251.

[15] John S. Margolies, «TV-THE NEXT MEDIUM 'It's the new everything', says Andy Warhol» (*Art in America Magazine*, 1969).

Otra estética de la televisión

Si, como dice Omar Calabrese, el carácter de «excitación» producido en el interior del sistema de la cultura y en el interior del público que la disfruta puede ser, pues, precisamente un modo para calificar una época o un periodo¹⁶, encontramos aquí las bases de una CF que alberga significados políticos, sociales y culturales más allá del carácter tecnológico de su relato. Si en «The National Anthem» una potente estética televisiva, concebida desde las bases del realismo británico, define su estilo tomando la interactividad como contrapunto, el segundo capítulo de *Black Mirror* se convierte en un artefacto definido por una brillante realidad virtual (*virtual reality*, VR) creada mediante imágenes 2D y 3D con un entorno sonoro que lo define y lo potencia. Con la misma consistencia trágico-tecnológica que el primero, «Fifteen Million Merits» adopta un nuevo punto de vista desde la creación de un interfaz específico donde la ilusión –que no la fantasía– determina el conflicto dramático mediante un sistema de *live-feed-back*, retroalimentación en directo, similar al creado por Dan Graham en 1974.

En este segundo capítulo, el poder y el control son las bases de una sociedad totalitarista que sigue la estela de una CF clásica y orwelliana. El mundo feliz en el que habitan los personajes es un espacio gris, aséptico, donde nada destaca salvo los vídeos que se proyectan en las diferentes pantallas. Estos archivos audiovisuales forman parte de una decoración personalizada procedente de canales televisivos que emiten productos sin parar bajo una falsa sensación de control mediante el *video on demand* (VOD) y un *zapping* –o también *zipping*, *flipping*, *flicking*, *grazing* o *surfing*– sin mando a distancia. Con un simple gesto con la mano hacia uno mismo se compran productos y, del mismo modo, con un manotazo al aire se deshechan. Una vida con teletienda incorporada donde la televisión vuelve a ser protagonista del relato presentándose como un sistema abierto, creador de hábitos culturales y comportamientos sociales bajo una premisa dramática: *How TV Ruin Your Life* (Charlie Brooker, 2011-)¹⁷. El título de este programa de Charlie Brooker –en el que como presentador y periodista¹⁸ hace un recorrido crítico por la historia de la televisión– establece el punto de partida de una representación donde la repetición, la circularidad y el *loop* son fundamentales en el proceso de conformación de una ideología creadora de esclavos.

La cadena de reacciones presentadas en «The National Anthem» como resultado de un flujo informativo que preserva la defensa a ultranza de la realeza británica –y con ella, el mantenimiento del orden establecido– deviene en «Fifteen Million Merits» en la domesticación absoluta del pensamiento a través de los contenidos televisivos. Entendido como la segunda parte de un tríptico, las prácticas audiovisuales iniciadas en el futuro cercano o paralelo en «The National Anthem» adquieren en «Fifteen Million Merits» un carácter vital. Publicidad, videoarte, videojuegos, configuración de *software* y VR confluyen en un mundo en el que, aparentemente, la ficción, la libre información y la libre expresión no existen.

[16] David C. Wright y Allan W. Austin (eds), *Space and Time. Essays on Visions of History in Science Fiction and Fantasy Television* (North Carolina, MacFarland, 2010).

[17] El programa incluye *How to Watch Television*, *Charlie Brooker's Screenwipe* y *You Have Been Watching*.

[18] Charlie Brooker es columnista de *The Guardian* desde el año 2000. Anteriormente trabajó como periodista en la revista *PC Zone*, para la que escribió una tira titulada *The Cybertwats*, y en 1999 creó la web *TVGoHome*, entre muchas otras actividades posteriores ligadas con la televisión.

Los personajes viven encerrados entre unos muros de pantallas que, como esculturas virtuales totémicas, ofrecen una realidad mediática mientras sientan los pilares virtuales y espectaculares de una nueva arquitectura social. La no mostración del mundo exterior especula con la idea de un futuro donde se activan referencias que van desde las innumerables adaptaciones cinematográficas



«Fifteen Million Merits»
(*Black Mirror*#2).

de *The Long Tomorrow* de Moebius y Dan O'Bannon (1975-1976), al Neo-Tokio del manga *Akira* de Ôtomo (1982-1990), los planetas *Solaris* de Stanislav Lem y los cineastas Tarkovsky o Soderbergh o los mundos apocalípticos de *Take Shelter* (Jeff Nichols, 2011), *The Road* (John Hillcoat, 2009) o *Melancholia* (Lars von Trier, 2011), entre muchos otros. Más allá de los postulados del post-cine, en la decadencia de un mundo representado en circuito cerrado, donde las emisiones de

las multipantallas son la única mirada hacia el exterior, *lo real* se muestra como la única salida, la última esperanza. Lo que presenciamos es un mundo de relaciones virtuales donde no existen las pertenencias materiales ni afectivas. Todo lo que no es digital –intangible, modificable, actualizable y borrrable– es basura y así, sin referencias, una antigua canción tarareada en un baño se vuelve «algo real» y un pequeño pingüino hecho con el envoltorio de una manzana salida de un expendedor se convierte en «algo». Estas señales de un pasado vivido, son el arma que alimenta la lucha personal de Bing Manson, el joven protagonista, del que solo sabemos que tenía un hermano y que ahora pedalea. Del mismo modo que las obras de Graham o de Julia Scher permiten partir de un concepto videoartístico, la bicicleta de Wolf Vostell¹⁹ se convierte en una herramienta metafórica para los habitantes de este mundo distópico, obligados a generar energía mientras consumen televisión. Entendido como un concepto de



Arriba, *New Space for Showing Videos* (Dan Graham, 1995). Abajo, *Radar Alarm* (Wolf Vostell, 1969).

[19] *Radar Alarm* (Wolf Vostell, 1969).

«retorno de esfuerzo» entre un brazo maestro y un brazo esclavo o *force feedback*, tal y como señala Jullier²⁰, la simulación, como si se tratara de un videojuego, ofrece puntos en este sistema capitalista, donde también hay clases diferenciadas. Los que se encuentran en peor situación son aquellos que no pueden pedalear, que están gordos, que visten de amarillo y que limpian los deshechos de los que pertenecen al *Leader Board*.

La nube es un segundo espacio virtual que funciona como un espejo en el que los individuos no se miran, se proyectan. Por eso, frente a la idea de espectadores, los protagonistas se convierten en *immersantes*²¹ dentro de un mundo



Imagen de Tamagotchi.



Fotograma de *Black Mirror*#2.

donde la exploración visual y sonora en tiempo real se convierte en parte de su rutina. Este sistema inmersivo que les acoge establece un marco de actuación donde la individualidad del mundo pseudo-real contrasta con la idea de grupo en el espacio virtual. Subidos a la bicicleta, en los espacios aledaños o comunes, los personajes prácticamente no se relacionan, apenas se miran, pero sí lo hacen a través de sus propios *tamagotchis*²² customizados digitalmente, en una nueva versión de los *superdeformed* (*SD*) utilizados en el manga. Una adaptación tecnológica y futurista del *doppelgänger* donde la coalescencia del pasado de la que habla Bergson, reinterpretada por Deleuze en la *imagen cristal*, adquiere sentido:

Es como si una imagen en espejo, una fotografía, una tarjeta postal cobraran vida, se independizaran y pasaran a lo actual, sin perjuicio de que la imagen actual vuelva en el espejo, recobre su sitio en la tarjeta postal, en la fotografía, según un doble movimiento de liberación y de captura²³.

Entre la teoría y los parámetros de los nuevos *media*, el *net-art*, la televisión digital o el consumo tecnológico a través de plataformas como AppStore, encontramos una multitud de referencias que conectan la historia creada en «Fifteen Million Merits» con conceptos que van desde la ficción militarista de *Starship Troopers* (1984) al *V-World* de *Caprica* (Remi Aubuchon y Ronald D. Moore, UMS, 2009-), pasando por la idea de los replicantes –digitales, en este

[20] Laurent Jullier, *La imagen digital. De la tecnología a la estética*, p. 36.

[21] Char Davies es el creador de un clásico de realidad virtual *Osmose* (1995) en el que los *immersantes* son los que penetran en un mundo virtual pictórico, cinético y de realismo figurativo.

[22] Mascota virtual creada en 1996 por Aki Maita.

[23] Gilles Deleuze, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (Barcelona, Paidós, 1987), p. 98.



Serie *How to Ruin Your Life* (Charlie Brooker, 2011-).

realidad virtual²⁴ de grandes corporaciones ofrece es la entrada en un mundo televisivo tipo MTV. Los personajes –soldados para el sistema– tienen la posibilidad de participar en un *talent show* para convertirse en famosos y dejar de pedalear. Del mismo modo que la pornografía bombardea a los personajes hasta que acaban consumiéndola, las pantallas no dejan de mostrar a cantantes que representan el *glamour* alimentando el sueño de una vida mejor. Esta relación directa con la realidad televisiva y social contemporánea se utiliza para llevar a cabo una crítica feroz. Si a través de la ficción *Dead Set*, Charlie Brooker mató a los habitantes de *Gran Hermano*, la relación con *Factor X* se convierte en el objetivo final de un capítulo metatelevisivo que muestra cómo se aniquilan mentes. La dialéctica sexo / pervisión / televisión de «The National Anthem» resurge aquí como pornografía aceptada y consumible. La trama creada hace que Bing Manson le regale a Abi Gardner un ticket para concursar en el *talent Hot Shot*. Tras cantar y emocionar al jurado –y a los cientos de espectadores presentes mediante su *tamagotchi* o hipocorísticos visuales en el plató virtual–, le ofrecen la posibilidad de trabajar en una de las cadenas de televisión de uno de los miembros del jurado donde acabará

[24] Término creado por Jaron Larnier en 1989.

caso– de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), la creación de mundos en *Tron* (Steven Lisberger, 1982) y los *spin-off*, la opresión espacial de *Cube* (Vincenzo Natali, 1998), la esquizofrenia del *show* de *Requiem por un sueño* (*Requiem for a Dream*, Darren Aronofsky, 2000), las posibilidades sociales del *software* *Second Life* (Philip Rosedale, 1999) o el entretenimiento del videojuego *The Sims* (Will Wright, 2000). Lo que esta



Black Mirror#2.

prostituyéndose en directo. Manson –único personaje aparentemente capaz de rebelarse– volverá al concurso y, con un cristal en la mano, amenazará con cortarse la yugular si no le escuchan. Su discurso, convertido en tratamiento de estética gritado, conecta con el de Carlton Bloom en «The National Anthem». En este caso, en la *performance* que Manson realiza en directo, habla del significado de la vida, de la belleza, de lo real y del mundo de fuera. Su fuerza, su emoción y su capacidad de oratoria lo convertirán en referente ideológico de ese mundo enlatado, consiguiendo un espacio televisivo propio y revirtiendo así sus planes rebeldes. Cada semana, amenazará con matarse en *live stream*, mientras la doble pantalla interactiva ofrece *merchandising* de su famoso cristal. Este ideologizado *branded content* tranquiliza las mentes de los ciclistas que consumen este espacio del mismo modo que violencia, pornografía, *shows* o videoclips.

En este mundo artificial donde domina la soledad, el «*principle of difference*» sobre el que teoriza John Fiske, en términos de cultura popular, desaparece para integrarse en el propio sistema:

El populismo es producido por un sistema de dominación, es absorbido por ese sistema, que de esta manera incorpora a su esfera de control todas las experiencias, placeres y comportamientos de los subordinados²⁵.

El cristal de la pantalla rota se convierte en metáfora y en moneda de cambio para la salvación de Manson que, después de cada programa, lo guarda en un lugar preferente de su nueva casa, junto a un pingüino de madera. Frente a los «objetos nómadas» de Jacques Attali, este acaba identificándolo y perteneciéndole. El personaje paga un precio muy alto por este atisbo de individualidad que junto al zumo sin envase y la visión de la naturaleza calman su deseo de diferencia, del mismo modo que lo hacía la canción que escuchaba al inicio del relato, una versión de *I have a dream* de Abba. La anulación de la rebeldía es directamente proporcional a la anestesia producida por el bienestar y el confort y aquí, los verdaderos sentimientos se esconden. Por su parte, Abi Gardner –Abi Bingham en *Hot Shot*– únicamente posee *Anyone Who Knows What Love Is (Will Understand)*, cantada originalmente por la reina del *soul* de Nueva Orleans, Irma Thomas, y que, en el devenir dramático, acabará fragmentada y distorsionada. Curiosamente, en este mundo futurista, los dos temas centrales y narrativos son canciones pop y soul de los años 60 y 70 que se muestran como herencias familiares o himnos personales. La imagen final de Bing Manson mirando por una ventana / pantalla un mundo perfecto en su virtualidad 3D ofrece una visión alterada de *Zen TV* (Nam Yune Paik, 1963), mientras las estrofas de la canción –«El mundo/puede pensar que soy tonta/No pueden verte/como yo»– corroboran ahora su sentimiento de culpabilidad. El cuerpo vivo, encerrado en una caja de cristal, que es plató y televisión a la vez, muestra un futuro donde la crítica y la reflexión han sido desterradas por un nuevo concepto de televisión vital e interactiva, que proyecta, a su vez, un *happening* sin fin.

[25] John Fiske, *Understanding Popular Culture* (Londres y Nueva York, Routledge, 1989), p. 160.



Black Mirror#3.

«The Entire History of You» continúa con la línea artística trazada en los anteriores capítulos utilizando el realismo de «The National Anthem» y el desarrollo tecnológico de «Fifteen Million Merits» como pilares estructurales de su relato. Apelando a una estética *vinatge* donde los personajes parecen vivir en unos refinados 60, con impresionantes coches deportivos, casas que parecen diseñadas por Mies van der Rohe o sillas de Charles Eames, la narración adopta un nuevo objetivo dramático: narrar una infidelidad en un mundo donde existe un dispositivo instalado bajo la piel, detrás de la oreja, que —a modo de disco duro interno— permite archivar, borrar, editar y re-setear los recuerdos de los seres humanos. Ante un planteamiento de mundo ficcional donde las grandes empresas controlan al individuo, donde la ética y

la moralidad han sido modificadas por su incompatibilidad con el uso de la tecnología y donde las relaciones nacen marcadas por un nuevo concepto de sociedad, las referencias audiovisuales, a modo de *background* temático y estético, vuelven a ser múltiples. Desde la serie televisiva *Dream On* (David Crane y Marta Kauffman, MCA, 1990-1996), la experimentación de Chris Cunningham en *All is Full of Love* (1999), las referencias cinematográficas como *Proyecto Brainstorm* (*Brainstorm*, Douglas Trumbull, 1983), *Gattaca* (Andrew Nicol, 1997), *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004), *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) *Cypher* (Vicenzo Natali, 2002) o *Código 46* (*Code 46*, Michael Winterbottom, 2003) conviven con otras, aparentemente más alejadas, como *Días de vino y rosas* (*Days of Wine and Roses*, Blake Edwards, 1962) o *Blow-up* (Antonioni, 1966).

Si en los anteriores capítulos se planteaba una mirada desde posiciones globales invocando los postulados de comunicación social de Marshall McLuhan, en «The Entire History of You» nos adentramos en la intimidad dramática de una nueva versión del gran hermano a través de una joven pareja protagonista. «The grain», como le llaman al dispositivo que facilita el audiovisionado del recuerdo individual, plantea la búsqueda de la objetividad mediante el *rewind* y el *redo*. Sin secretos, en una búsqueda de la objetividad y de la verdad absoluta, estos humanos aspirantes a *cyborgs* eliminan cualquier tipo de distorsión emocional del recuerdo. La posesión de este aparato —con mando incorporado similar a un Ipod Shuffle— conlleva actitudes políticas y una nueva forma de

comunicación. Este cine-ojo, lejos de postulados teóricos vanguardistas que defiendan la libertad, supone la justificación de los actos bajo una ideología férrea e inquebrantable, sin posibilidades artísticas ni posicionamientos éticos. La metáfora, el subtexto y el matiz no existen en estas vidas que construyen compulsiva y automáticamente diarios audiovisuales.

Como si de cámaras de seguridad se trataran, los ojos lo graban todo para luego recomponer el mundo de la realidad circundante mediante un análisis textual de rigidez semiótica. Los recuerdos propios, no solo se visualizan internamente mediante una retroproyección en los ojos, sino que se pueden lanzar a cualquier monitor y a partir de ahí, congelar fotogramas, ampliar y reencontrar. Las nuevas pantallas negras se multiplican y, con ellas, aparecen minutos y minutos de contenidos audiovisuales que forman el enorme catálogo de este personalizado VOD –*Vídeo on Demand*– donde el olvido queda proscrito. Organizado cronológica y temáticamente, los personajes que tienen «el grano» se recrean con sus propios archivos destruyendo cualquier tipo de nostalgia ante el documento audiovisual y activando relaciones sociales mediante una extraña actividad que los convierte en tertulianos de un *reality* sin fin. Además del control social que se ejerce mediante el dispositivo –antes de embarcar en un aeropuerto, los viajeros muestran un rebobinado de las últimas 24 horas; previo a la firma de un nuevo contrato laboral se comprueba que no hay importantes supresiones; o incluso se accede al dispositivo de los hijos para comprobar cómo ha actuado la *babysitter* en tu ausencia–, «el grano» lleva a la destrucción de la imaginación e incluso a la pasividad sexual. La verdadera acción está en pulsar *play* y esperar el plano subjetivo.

En el cuento titulado *Las babas del diablo* de Julio Cortázar –de cuya adaptación resultó *Blow up*–, el protagonista dice:

Creo que sé mirar, si es que algo sé, y que todo mirar rezuma falsedad, porque es lo que nos arroja más afuera de nosotros mismos, sin la menor garantía, en tanto que oler [...]. De todas maneras, si de antemano se prevé la probable falsedad, mirar se vuelve posible; basta quizá elegir bien entre el mirar y lo mirado, desnudar a las cosas de tanta ropa ajena. Y claro, todo esto es más bien difícil²⁶.

En «The Entire History of You», Liam Foxwell asume la inseguridad del personaje de Cortázar buscando en su realidad grabada la verdad. Obsesionado y bebido, empieza a rebobinar buscando datos y pruebas audiovisuales ante la posible infidelidad de Ffion. Sin llegar a tener la capacidad de los protagonistas de *Sherlock* (Mark Gattis y Steven Moffat, Hartwood Films / BBC Wales / Masterpiece Theatre, 2010-) ni los poderes de los de *Misfists* (Howard Overman, Clerkenwell Films, 2009-), Liam –en un intento desesperado por agarrarse a algo– comienza a buscar en su disco duro, a retroceder, a ampliar, a analizar comportamientos, risas y miradas hasta que da con la evidencia definitiva que precipita su separación y la confirmación de que él no es el padre del bebé que tienen. Con un planteamiento narrativo sencillo y en ciertos momentos



Fotogramas de *El hombre de la cámara* (*Chelovek s kino-apparatom*, Dziga Vertov, 1929).

[26] Fragmento de «Las babas del diablo» en Julio Cortázar, *Las armas secretas* (Madrid, Cátedra, 2004), p. 76.

melodramático, Brooker compone un retrato íntimo de una sociedad *high tech* gracias al dispositivo estético-tecnológico inventado. Pese a su aparente simplicidad, «el grano» complejiza las relaciones mediante un circuito donde las imágenes actuales se unen a las imágenes-recuerdo, a las imágenes-sueño y a las imágenes-mundo que plantea Deleuze, confirmando –una vez más– el carácter conceptual de *Black Mirror* y que, en el caso de «The Entire History of You», llevará a Liam a ser una excepción en ese mundo y arrancarse el aparato. Los recuerdos desaparecen, la obsesión cede, el mundo cambia de color y él acaba mutilado. Liam vuelve a ser analógico e imperfecto.

Cada una de las conjeturas científicas planteadas por Charlie Brooker en «The National Anthem», «Fifteen Million Merits» y «The Entire History of You» se asientan sobre la imagen de una sociedad post-industrial que ya ha superado la tercera ola de la que hablaba Alvin Toffler. En la historia inventada, el shock del futuro hace tiempo que transformó nuestro entorno, pero en él se encuentran restos arqueológicos, inequívocamente televisivos, que permiten representar ese futuro y localizar el dramático punto de partida: nuestro presente. En la intuición de este arranque reside el terror de un relato entre apocalíptico, gamberro y transgresor donde los efectos de la ciencia y de la tecnología condicionan la vida de protagonistas reconocibles a través de una sutil CF. Bajo parámetros de representación donde predomina el código realista, los elementos de la cultura popular se integran en una sofisticada y compacta narración. Pese a la distancia y diferencias estilísticas, cada uno de los capítulos de la primera temporada de *Black Mirror*²⁷, independientes y autoconclusivos, confirman la existencia de una sólida producción ejecutiva que, desde un concepto creativo, permite la reflexividad narrativa y artística poniendo en valor su relato. Sin pretender ser otra cosa que una serie de televisión, su riesgo formal y su apuesta ideológica la convierten en un ejemplo de pieza audiovisual fragmentada. Capaz de cambiar los parámetros actuales de la ficción en continuidad, *Black Mirror* se sitúa a la cabeza de un nuevo tipo de vanguardia que, además, triunfa en *prime time*.

BIBLIOGRAFÍA

- CORTÁZAR, Julio, *Las armas secretas* (Madrid, Cátedra, 2004).
- DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2* (Barcelona, Paidós, 1987).
- ECO, Umberto, *De los espejos y de otros ensayos* (Barcelona, Lumen, 1988).
- FISKE, John, *Understanding Popular Culture* (Londres y Nueva York, Routledge, 1989).
- HILL, John, «From the New Wave to Brit-grit. Continuity and Difference in Working-Class Realism», en Justine Ashby y Andrew Higson (eds.), *British Cinema, Past and Present* (Nueva York, Routledge, 2000).
- JULLIER, Laurent, *La imagen digital. De la tecnología a la estética* (Buenos Aires, La Marca, 2004).
- LAY, Samantha, *British Social Realism from Documentary to Brit Grit* (Londres, Wallflower Paperback, 2002).

[27] Cada uno de los capítulos está escrito y dirigido por profesionales diferentes. «The National Anthem»: escrito por Charlie Brooker y dirigido por Otto Bathurst; «Fifteen Million Merits»: escrito por Charlie Brooker y Konnie Huq y dirigido por Euros Lyn; y «The Entire History of You»: escrito por Jesse Armstrong y dirigido por Brian Welsh.

- MARGOLIES, John S., «TV-THE NEXT MEDIUM' It's the New Everything' says Andy Warhol» (*Art in America Magazine*, 1969).
- MCGRATH, Charles «The Triumph of the Prime-Time Novel», en Horace Newcomb, (ed.), *Television: The Critical View* (Newyork, Oxford University Press, 2000).
- RAMÍREZ LUQUE, María Isabel, «Espacio, tiempo y naturaleza. Un recorrido a través del paisaje romántico» (*Thémata: Revista de filosofía*, n.º 7, 1990).
- THOMPSON, Robert J., *Television's Second Golden Age: From 'Hill Street blues' to 'ER'* (Nueva York, Continuum, 1996).
- WRIGHT, David C. y W. AUSTIN, Allan (eds.), *Space and Time. Essays on Visions of History in Science Fiction and Fantasy Television* (North Carolina, MacFarland, 2010).