

LA PANTALLA QUE TODO LO VE: EL MOTIVO VISUAL DE LA SALA DE CONTROL EN LA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA

ALAN SALVADÓ

MERCÈ OLIVA

IVAN PINTOR

INTRODUCCIÓN

En el actual contexto de proliferación y sobrea-bundancia de imágenes, las imágenes automáticas —cámaras de videovigilancia, de control de tráfico, de vehículos policiales, drones e incluso aparatos de rayos X en aeropuertos y estaciones de tren— son un ejemplo de la progresiva *industrialización de la visión* (Virilio, 1989: 77). Todas ellas dan lugar a motivos visuales reconocibles que se inscriben en una nueva tradición iconográfica. Así, aunque en la mayor parte de estudios iconográficos, el cine ha sido estudiado como receptáculo de motivos visuales (Balló y Bergala, 2016; André, 2007) previamente desarrollados por la pintura, existen ciertos motivos cuya raíz se encuentra en la propia articulación tecnológica del dispositivo cinematográfico, con las posibilidades de reflexión sobre la reproducción de la imagen. Este es el caso de los motivos visuales vinculados a las imágenes automáticas y, en especial, de la sala de control como

espacio de proyección y mediación de todas esas imágenes. Así pues, el motivo de la sala de control, sobre el que tratará este artículo, figura este nuevo paradigma de la automatización de la percepción y representación del mundo.

Este artículo sintetiza algunos de los resultados del proyecto de investigación MOVEP (Los motivos visuales en la esfera pública. Producción y circulación de imágenes del poder en España, 2011-2017), con referencia CSO2017-88876-P, que tiene como objetivo principal analizar la recurrencia, producción y circulación de motivos específicos relacionados con la representación del poder en imágenes aparecidas en medios digitales, el cine y la televisión entre 2011 y 2017. Así pues, en este artículo nos preguntamos: ¿cómo se desarrolla el motivo de la sala de control en la ficción cinematográfica y televisiva contemporánea? ¿Con qué representaciones del poder y la esfera pública se relaciona? ¿Cómo enraíza en la tradición iconográfica instituida por la historia del cine? ¿Es

posible imaginar nuevas narraciones basadas únicamente en imágenes automáticas, lo que Harun Farocki llamó «imágenes operativas o *phantom shots*» (Farocki, 2013: 147)?

La sala de control se relaciona directamente con los imaginarios de la vigilancia, que se han convertido en un elemento clave para entender las sociedades contemporáneas y se sitúan entre dos *pesadillas* de la modernidad (Haggerty, 2012: 235). Por un lado, el miedo al crimen y a ser víctima de este. Por el otro, el miedo a vivir en una

sociedad totalmente controlada, es decir, el propio miedo a ser vigilado. En el primer caso, la vigilancia es presentada como la forma de enfrentarse y solucionar problemas sociales, como el crimen, el terrorismo o el control fronterizo, legitimando el discurso de «ley y orden» (Jermyn, 2004; Fishman y Cavender, 1998) y una «estética de la transparencia», «motivada por el deseo de girar el mundo (el cuerpo) de adentro hacia afuera, de modo que ya no haya secretos o interiores, humanos o geográficos, en los que nuestros enemigos (o el enemigo interior) puedan encontrar refugio» (nuestra traducción; Hall, 2015: 127). En el segundo caso, la vigilancia es vista como una amenaza para la ciudadanía, sometida a un poder represivo y autoritario, subrayando la desigualdad entre vigilantes y vigilados. En los dos casos la vigilancia es conceptualizada como una forma de controlar y modelar la conducta de los ciudadanos (Foucault, 2012; Brighenti, 2007). Infiltrado en el cine desde sus orígenes a través de cineastas como Fritz Lang en *Metrópolis* (Metropolis, 1927), *Los espías* (Spione, 1928) o sobre todo a través de la saga del Dr. Mabuse, el motivo de la sala de control como espacio de convergencia entre laboratorio, panóptico policial y sala de proyección constituye hoy en día

LA SALA DE CONTROL SE RELACIONA DIRECTAMENTE CON LOS IMAGINARIOS DE LA VIGILANCIA, QUE SE HAN CONVERTIDO EN UN ELEMENTO CLAVE PARA ENTENDER LAS SOCIEDADES CONTEMPORÁNEAS Y SE SITÚAN ENTRE DOS PESADILLAS DE LA MODERNIDAD

un nudo central para cualquier investigación que interrogue las formas de representación del poder y la política en el cine y la ficción serial televisiva contemporáneos.

El objetivo final del artículo es doble: por una parte, establecer una categorización del amplio

panorama de figuraciones de la sala de control en el audiovisual contemporáneo con la finalidad de comprender cuáles son los usos que se hacen de ellas en la ficción; por otra, identificar nuevas iconografías en la representación del poder en

la contemporaneidad. Nuestro planteamiento se enmarca tanto en los estudios de iconografía política —realizados por Carlo Ginzburg (2013), Horst Bredekamp (2007) o investigaciones como la *Handbuch der politischen Ikonographie* (2011)—, como en el estudio de lo figural de las imágenes cinematográficas —Brenez (1998), Bellour (2013)—. A continuación, y partiendo de las premisas expuestas, planteamos las variantes identificadas del motivo visual de la sala de control.

LA SALA DE CONTROL EN SU DIMENSIÓN MILITAR

El motivo visual de la sala de control está relacionado con la adopción y sistematización de ciertos avances tecnológicos: «virtualización, control remoto, simulación, procesamiento en tiempo real, redes informáticas, interfaces gráficas de usuario —a través de varios campos de actividad» (nuestra traducción; Deane, 2015: 2). La estrecha relación del motivo con la tecnología ha hecho que el ámbito militar sea el primero donde la sala de control tenga una fuerte presencia en el imaginario popular. Paul Virilio en *Guerre et cinéma I* (1986) afirma que las evoluciones en materia militar tienen una

incidencia directa en nuestra «lógica de la percepción» y representación del mundo. Así, la transformación del teatro de operaciones de la guerra (Clausewitz, 1832) en un escenario audiovisual en el que múltiples pantallas muestran el desarrollo de los acontecimientos dan cuenta de la emergencia de una nueva iconografía para representar la guerra. Esta iconografía ha sido clave para representar la guerra —sin estado de guerra— que libran los gobiernos diariamente.

La imagen clave en esta nueva concepción de la sala de control fue tomada el 1 de mayo de 2011 —el primer año de la muestra del proyecto de investigación— por el fotógrafo oficial de la Casa Blanca, Pete Souza. En ella se observa al presidente Barack Obama en la denominada «situation room», rodeado de su equipo de gobierno y observando las imágenes de la operación de caza y captura de Osama Bin Laden, que quedan fuera de campo en la fotografía. La complejidad de la guerra contra el terrorismo emprendida por Estados Unidos queda resumida en un grupo de personas alrededor de una mesa contemplando unas imágenes en tiempo real; la guerra traducida en un dispositivo de visión propio de la era de la *lógica paradójica* de la imagen (Virilio, 1989) donde el aquí y ahora desaparecen por completo.

Esta imagen de *guerra sin guerra* que Paul Virilio resume como la «estrategia de la disuasión» (Virilio, 1989: 86) explica el motivo por el cual es durante el período de la Guerra Fría en los años sesenta cuando empiezan a aparecer las primeras figuraciones de la sala de control en la ficción (Deane, 2015), como *¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú* (Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Stanley Kubrick, 1964) o bien *Punto límite* (Fail-Safe, Sidney Lumet, 1964). Cuando en el ámbito militar se entra en la era de la «simulación generalizada» de las misiones militares (terrestres, navales o aéreas), las imágenes y los sonidos suplantán la realidad de la guerra. Este camino hacia la «simulación» explica, en parte, la figuración de la sala de control que se

lleva a cabo en la película *Juegos de guerra* (WarGames, John Badham, 1983), convertida en la habitación de un adolescente que desde su ordenador personal pone al mundo al borde de una crisis nuclear por interpretar que está jugando con un simple simulador de guerra. La transferencia entre la prototípica sala de control de la Guerra Fría y la habitación de juegos de un adolescente subraya tanto el carácter infantil de los *blockbusters* de los años ochenta, como el triunfo de la representación de la guerra en su dimensión más lúdica; la pura traducción gráfica de una partida virtual donde el tablero de juego es el mapa del mundo dispuesto en múltiples pantallas, una iconografía que desde Fritz Lang hasta las múltiples sagas de espionaje —clásicas y contemporáneas— han utilizado como *macguffin* para ilustrar los planes de dominación del malvado. La sala de control ha sido convertida por la cultura popular en uno de los espacios del mal contemporáneo.

Por este motivo, *Twin Peaks* (David Lynch, ABC: 1990-91; Showtime: 2017) ofrece una de las reescrituras más relevantes del motivo de la sala de control en el ámbito militar. En la *Parte 8* (#3x08: Part 8, David Lynch, Showtime: 2017) se establece una conexión entre los tests atómicos llevados a cabo en Nuevo México en 1945 y el nacimiento del mal que asola al mundo en general y a la localidad de Twin Peaks en particular (Pintor, 2018a). David Lynch, hábil reciclador de imaginarios de Hollywood, se sirve de la iconografía de la sala de control para poner en escena este momento clave para la mitología de *Twin Peaks*. Su recurrencia a espacios cuasi oníricos desde donde un demiurgo teje los hilos del mundo, desde el hombre de las palancas en *Cabeza borradora* (Eraserhead, David Lynch, 1979) al salón rojo desde donde mira un misterioso hombre en silla de ruedas en *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), se transforma en este caso en una sala de estilo *art nouveau* del París de principios de siglo (imagen 1). En un desarrollo del salón desde donde envía sus consignas la voz registrada en un magnetofón en

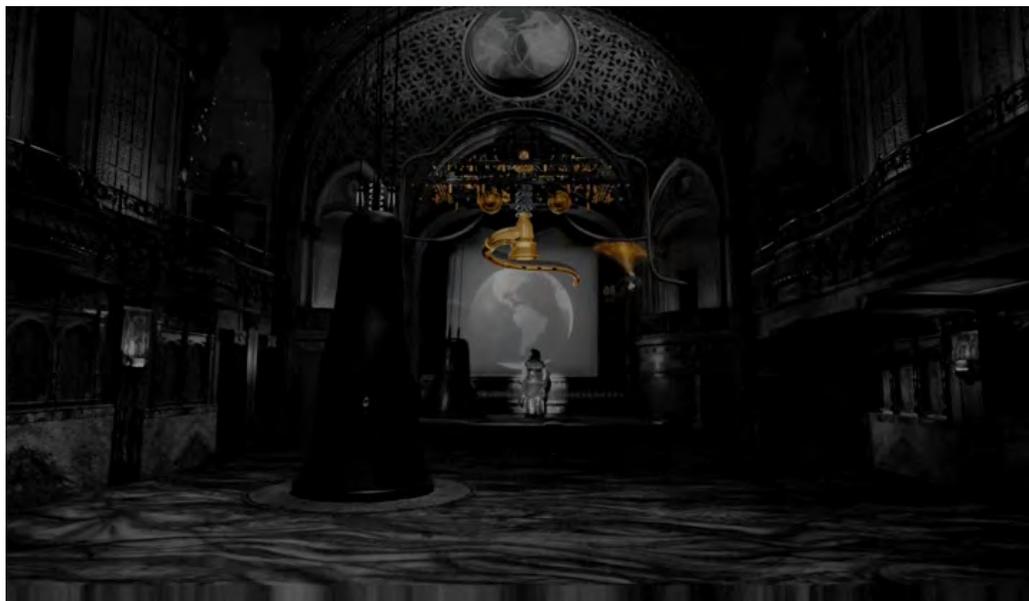


Imagen 1. *Twin Peaks* (David Lynch, ABC: 1990-91; Showtime: 2017).

El testamento del Dr. Mabuse (Das Testament des Dr. Mabuse, Fritz Lang, 1932), la sala de control se confunde con el dispositivo teatral. Una única pantalla, flanqueada por cortinajes y con la imagen proyectada del planeta Tierra ocupando el centro, proporciona una visión postmoderna y depurada de la sala de control como lugar desde el que se controla también el tiempo. El mal cristaliza en una pequeña esfera proyectada, a través del Gigante y una dama vestida de manera elegante, hacia un momento, 1956, y un enclave concreto en el interior de los Estados Unidos. En el intervalo entre la instantánea de la «situation room» de Barack Obama y la sala de control de *Twin Peaks* se hace evidente que tanto la historiografía contemporánea de Estados Unidos como su revisión histórica y onírica es indeslindable de este espacio de poder.

La sala de control, que en manos de Lynch se confunde con una sala de montaje de la realidad y con un teatro de la Historia, de manera semejante a lo que sucede en el acto final de *Mi Caso* (Mon Cas, Manoel de Oliveira, 1986), deviene el espacio clave para la gestión del material audiovisual en el ámbito específico de lo militar; en una guerra de imá-

genes se impone verlo y registrarlo todo, y el motivo visual de la sala de control sintetiza visualmente esta nueva forma de representar el poder. La visión del «ojo de Dios» (Steyerl, 2014: 17), pues, es una versión secularizada y tecnológica «que produce retroactivamente una perspectiva de visión de conjunto y de vigilancia para un espectador distanciado y superior que flota a salvo en el aire. [...]

Esto instaura una nueva normalidad visual: una nueva subjetividad cuidadosamente incorporada en las tecnologías de vigilancia [...] la anterior distinción entre objeto y sujeto se exagera y se convierte en la mirada de los superiores sobre los inferiores, una forma de mirar desde arriba hacia abajo» (Steyerl, 2014: 27). No hay que olvidar que el sistema CCTV (Cámara de Televisión de Circuito Cerrado), en el que se fundan todos los dispositivos de videovigilancia, fue creado por la empresa Siemens para monitorizar el lanzamiento de los misiles V2 del ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial, con lo cual el punto de vista elevado o directamente aéreo siempre ha estado implícito en los sistemas de vigilancia y su señal en la sala de control.

LA SALA DE CONTROL ESPECTACULAR

Hito Steyerl a través de una cita de Thomas Elsaesser pone también de relieve el hecho que: «un entorno de hardware que integra aplicaciones militares, de vigilancia y entretenimiento produce nuevos mercados de *hardware* y *software*» (Steyerl, 2014: 25). La emergencia de la sala de control

como figuración de la videovigilancia sistemática viene precedida de la sala de realización característica del medio televisivo y popularizada a partir del formato del *reality-show*, evidenciando el vínculo entre el ámbito de lo militar y el del entretenimiento. Cuando en los años noventa formatos como *Gran Hermano* (Big Brother, John de Mol/Veronica, 1999-2006) iniciaron el relato de la vida como simulacro, la imagen de una sala con múltiples pantallas registrando vidas en directo se convierte en algo popular y reconocible para el gran público. No se trata solo de un avance desde la perspectiva de la puesta en escena en la ficción (Martin, 2014: 169) sino también a nivel iconográfico el motivo de raíces militares evoluciona hacia una dimensión espectacular.

El planteamiento a nivel creativo y lúdico consiste en el diseño de una estrategia audiovisual que permita domesticar la realidad: crear un mundo artificial y someterlo a vigilancia a partir de múltiples puntos de vista distintos (Kilborn, 2003). La escena teatral o cinematográfica en su sentido más tradicional queda sobrepasada por el concepto de dispositivo (Virilio, 1989) y lo teatral en tanto espacio vacío (Brook, 1968) se convierte en especular. El imaginario cinematográfico se contamina del imaginario televisivo y propuestas estilísticas propias del cine experimental encaminadas a capturar la realidad (Quintana, 2011) se reactualizan a partir de este proceso de hibridación y mestizaje entre el medio televisivo y el cinematográfico. Apunta Adrian Martin: «En los albores del siglo XXI, la telerrealidad también logró interrumpir bruscamente e interferir con un sueño particular que había preocupado durante mucho tiempo a muchos cineastas independientes y experimentales [...]. Ese sueño era precisamente servir a una

LA EMERGENCIA DE LA SALA DE CONTROL COMO FIGURACIÓN DE LA VIDEOVIGILANCIA SISTEMÁTICA VIENE PRECEDIDA DE LA SALA DE REALIZACIÓN CARACTERÍSTICA DEL MEDIO TELEVISIVO Y POPULARIZADA A PARTIR DEL FORMATO DEL REALITY-SHOW, EVIDENCIANDO EL VÍNCULO ENTRE EL ÁMBITO DE LO MILITAR Y EL DEL ENTRETENIMIENTO

realidad cruda (no la ilusión estilizada conocida como “realismo”) en una corriente tan fluida como sea posible, sin pretender que fuera objetiva o inmediata, y con la condición de que esta documentación de lo cotidiano también pudiera ser lírica y poética, aunque no forzada a entrar en esa cámara de fuerza [...]. La te-

lerrerrealidad, con el tiempo, se convirtió en un vasto género que absorbía todo, desde documentales, telenovelas y concursos hasta artes escénicas, activismo político y estado de vigilancia» (nuestra traducción; Martin, 2014: 170-171). En este proceso de «remediación» (Bolter y Grusin, 2000) apuntado por Martin, la sala de control se convierte en un espacio que ilustra nuevas formas de poder en el seno de la sociedad del espectáculo.

Por este motivo, el film *El show de Truman* (The Truman Show, Peter Weir, 1998) y, más concretamente, la sala de control desde donde se realiza el *reality-show* del cual Truman es el inconsciente protagonista, ilustra alegóricamente (Žižek, 2005) como estos espacios ejercen de panópticos contem-



Imagen 2. *El show de Truman* (The Truman Show, Peter Weir, 1998).

poráneos. El realizador del programa de entretenimiento hace de demiurgo que desde las alturas no solo relata audiovisualmente la vida de Truman desde el día de su nacimiento, sino que también vigila que este no pueda escaparse de este mundo vídeo vigilado. La vida como simulacro (Baudrillard, 1978), figurada en esta urbanización (*Seaheaven*) de cartón-piedra, tiene como vigilante y cuidador a un ser que desde las alturas rige el destino de una criatura, Truman. El Olimpo de la mitología griega donde los dioses juegan con las vidas de los hombres se reactualiza en esta sala de control televisiva (imagen 2). La interlocución entre el «demiurgo» y la «criatura» que cierra el film resume las bondades y los peligros de habitar en un mundo falsario como en la caverna de Platón (Žižek, 2005).

Así, *El Show de Truman* explícitamente contrarresta el discurso «en positivo» de la vigilancia en *realities* como *Gran Hermano*. Tal como afirma Andrejevic, «la telerrealidad ayuda a reposicionar la representación de la vigilancia y subraya sus ventajas no para los observadores, sino para los observados» (Andrejevic, 2004: 95). Así, en estos programas se subraya el potencial terapéutico de la vigilancia, puesto que se nos dice que los participantes pueden conocerse mejor, aprender quien son, así como en algunos casos —por ejemplo *realities* como *Supernanny* (Channel 4, 2004-2008)— mejorar su conducta (Ouellette y Hay, 2008; Oliva, 2012). La vigilancia también se ve como una forma de validación y una forma de ganar visibilidad, un capital que se puede convertir en dinero. Films como *El show de Truman*, así como otras ficciones que representan y reflexionan sobre la emergencia de la telerrealidad, desde *EDtv* (Ron Howard, 1999) a *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*, Gary Ross, 2012), (re)inscriben la videovigilancia como instrumento de control autoritario.

La sala de control en el seno de mundos de simulacro encuentra su reactualización en la serie *Westworld* (HBO: 2016-). En esta adaptación televisiva del film de ciencia-ficción de Michael Crichton *Almas de metal* (*Westworld*, 1973), donde la

cuestión de la relación entre «demiurgo» y «criatura» está en el centro del relato, la sala de control es uno de los espacios centrales en sus dos primeras temporadas. El funcionamiento tecnológico y narrativo de este parque temático hiperrealista, inspirado en el universo del western, depende de este espacio circular donde una maqueta virtual del parque de entretenimiento en el centro de la sala ha transfigurado las múltiples pantallas de la sala de realización propia del *reality-show*. Entre el mundo de cartón-piedra de *El show de Truman* y el mundo hiperrealista de *Westworld*, la sala de control transita desde las imágenes-pantalla donde cada una encarnaba el punto de vista de una cámara, a la réplica virtual a escala reducida del parque temático.

La disolución entre la frontera que separa la inteligencia humana de la inteligencia artificial es otro de los grandes tropos de *Westworld* y se traduce en una nueva forma de vigilancia: tanto la traslación a holograma que replica la geografía del parque temático como los datos telemétricos de cada uno de los *huéspedes* —el nombre que reciben los androides— que aparecen en las tabletas de los supervisores del parque. En uno de los distintos giros narrativos de la serie, las estrategias de control que ejercen los directores del parque temático se revelan como mecanismo de recolección de datos —gustos, comportamientos, actitudes, etcétera— de los clientes que lo visitan. Como ocurría con *El show de Truman*, el relato en *Westworld* se encamina hacia la huida de los protagonistas —como gesto de revolución individual y colectiva respectivamente— de este espacio simulacro asociando la sala de control al imaginario más puramente *orwelliano*. Escapar del mundo artificial vigilado deviene un acto de libertad. Quizás por ello, es significativa la alteración en dicho imaginario que significa la ficción televisiva *Dead Set* (Charlie Brooker, BBC: 2008). La creación de Charlie Brooker narra un holocausto zombi durante la emisión del programa *Gran Hermano*, de forma que el espacio videovigilado se transforma en el espacio de mayor

seguridad, aportando una vuelta de tuerca más a la representación de la sala de control asociada al imaginario del entretenimiento.

LA SALA DE CONTROL COMO ANTESALA DEL CAPITALISMO

Los espacios artificiales y del simulacro del apartado anterior encuentran su materialización real en la ciudad de Las Vegas. Lo que podríamos denominar como el parque temático del capitalismo se revela como otro de los escenarios característicos de la ficción contemporánea a través de los cuales reflexionar sobre el motivo de la sala de control. Entre todos los lugares que caracterizan

Las Vegas, los casinos son la máxima expresión del culto y la circulación continua de dinero. Por este motivo, las salas de control de los casinos son uno de los espacios arquetípicos en la representación iconográfica de la ciudad y la evidencia

que la hipervisibilidad es una de las consecuencias de la omnipresencia de dinero. Teniendo en cuenta esos parámetros y la idea, formulada por Marie-José Mondzain (1996), de que toda relación entre la imagen y su concreción icónica es fundamentalmente económica, uno de los primeros focos de atención es el género o subgénero de películas de robos y/o estafas en casinos, desde el film *Ocean's Eleven: Hagan juego* (Ocean's Eleven, Steven Soderbergh, 2001) y las subsiguientes secuelas, pasando por films como *21: Black Jack* (21, Robert Luketic, 2008). En ellos podemos encontrar uno de los discursos centrales: la lucha contra la hipervisibilidad. Engañar a los centros neoliberales de producción, circulación y distribución de dinero supone ser invisible ante las múltiples pantallas de la sala de control.

LAS SALAS DE CONTROL DE LOS CASINOS SON UNO DE LOS ESPACIOS ARQUETÍPICOS EN LA REPRESENTACIÓN ICONOGRÁFICA DE LA CIUDAD Y LA EVIDENCIA QUE LA HIPERVISIBILIDAD ES UNA DE LAS CONSECUENCIAS DE LA OMNIPRESENCIA DE DINERO

En este tipo de películas, la picaresca para burlar el poder neoliberal exige la simulación y el engaño de los protagonistas ante las cámaras; construir una coreografía matemática dirigida a menudo desde otra sala de control donde el cerebro de la operación pauta las acciones a seguir, como sucede con el personaje de *El profesor* en la serie *La casa de papel* (Álex Pina, Antena 3-Netflix: 2017-) o bien con Luther Stickell en la saga cinematográfica de *Misión Imposible*. En esta variante del motivo es donde se juega de forma más consciente con la presencia de una mirada humana en el interior de la sala de control; los vigilantes con la mirada clavada en los monitores son uno de los aspectos centrales en el juego de suspense

que plantean estas películas. En consecuencia, el discurso fílmico que emerge es que la heroicidad surge del devenir invisible a la mirada de control neoliberal. En el caso de la serie *Las Vegas* (Gary Scott Thompson, NBC: 2003-2008) sucede lo

contrario y es uno de los pocos ejemplos —junto a *Casino* (Martin Scorsese, 1995)— donde el punto de vista es el del control y la vigilancia.

LA SALA DE CONTROL COMO INSTRUMENTO «LEVIATÁNICO»

Slavoj Žižek a través de sus reflexiones sobre la saga de Batman de Christopher Nolan muestra como los *blockbusters* de Hollywood son indicadores precisos de los predicamentos ideológicos en nuestras sociedades (Žižek, 2012). En lo que respecta a la representación de la sala de control, *El caballero oscuro* (The Dark Knight, Christopher Nolan, 2008) está influenciado por el imaginario del post 11-S. En el film se establece una correspondencia directa entre los métodos irracionales e

imprevisibles del personaje del Joker —sin ningún tipo de miedo a la inmolación— y las actuaciones terroristas llevadas a cabo por parte de Daésh. Las tesis de seguridad nacional estadounidense quedan figuradas en el motivo de la sala de control que aparece en el tramo final del film como última medida desesperada para atrapar al malvado. El héroe enmascarado establece un sistema de escucha y de geolocalización a lo largo de la ciudad, utilizando los dispositivos móviles de los ciudadanos. Lucius Fox, ayudante tecnológico y asesor empresarial de Bruce Wayne, es el único responsable de vigilar la serie de múltiples pantallas instaladas en la sede de la empresa Wayne donde se muestran las conversaciones telefónicas que se realizan en Gotham City en aquel instante. El héroe se sirve de la privacidad de los ciudadanos con el objetivo de dar alcance al Joker y así evitar nuevas acciones (terroristas).

En el caso de *El caballero oscuro*, el motivo de la sala de control se presenta en su dimensión más «leviatánica». La serie de pantallas donde cada una representa la vida privada de un ciudadano entronca con la tradición iconográfica utilizada para la representación del *Leviatán* de Thomas Hobbes (imagen 3). En el análisis pormenorizado que realiza Carlo Ginzburg (2013) sobre la ilustración de portada del libro, este pone de relieve cómo la figura del coloso-soberano que sobresale en el horizonte por encima de la comunidad está formada

por rostros anónimos de gente mirando hacia el propio espectador de la ilustración. Como apunta Ginzburg, la mirada de los rostros no fue un tema menor para Hobbes, quien planteó una versión alternativa del frontispicio del libro donde la gente miraba directamente hacia el soberano-gigante, potenciando así el culto al líder. Sin embargo, la versión resultante, con la mirada de la multitud hacia el espectador, revela mejor la esencia de las tesis de Hobbes (Ginzburg: 2013): la entrega del poder por parte del pueblo al líder del estado.

Volviendo a Batman y, más concretamente, al motivo de la sala de control, observamos como, frente al terrorismo del Joker/Daésh, se imponen las medidas de seguridad más neoliberales con nuevas concepciones «leviatánicas» de la sociedad. Las múltiples pantallas con las voces de cada uno de los ciudadanos de Gotham City ante las cuales Lucius Fox, ejerciendo de coloso-soberano, guía al héroe en la cacería al terrorista son la traslación audiovisual del frontispicio del *Leviatán*; la libertad de la ciudadanía puesta al servicio del poder del vigilante de Gotham. Este proceso «leviatánico» que dibuja la segunda entrega de la saga dirigida por Christopher Nolan culmina con la mentira final acerca del papel heroico del fiscal Harvey Dent, y refuerza la idea de que el soberano es quien debe tomar la responsabilidad, privando al pueblo de una verdad que no sería capaz de aceptar. Dice Slavoj Žižek sobre esta cuestión:

«*The Dark Knight* es, en efecto, una nueva versión de dos clásicos del oeste de John Ford, *Fort Apache* y *The Man Who Shot Liberty Valance*, que muestran cómo, para civilizar el Salvaje Oeste, uno tiene que ‘imprimir la leyenda’ e ignorar la verdad. En resumen, muestran cómo nuestra civilización tiene que ba-



Imagen 3. *El caballero oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008).

sarse en una mentira: hay que romper las reglas para defender el sistema» (Nuestra traducción) (Žižek, 2012).

DE LA VIGILANCIA VERTICAL A LA VIGILANCIA HORIZONTAL: LA DESCENTRALIZACIÓN DE LA SALA DE CONTROL

Si las representaciones analizadas hasta ahora hacen referencia a imaginarios de lo que podríamos llamar «vigilancia vertical», es decir, una vigilancia centralizada en la que unos pocos observan y monitorizan el comportamiento de muchos sujetos, en los últimos años diversos autores han identificado un cambio en las formas de vigilancia, que avanza hacia formas de vigilancia «social» (Marwick, 2012), «lateral» (Andrejevic, 2005), «horizontal» o «entre iguales» (Gill, 2017). Es decir, una vigilancia descentralizada en la que todos nos vigilamos los unos a los otros y, en especial, a nosotros mismos. Este es un cambio vinculado a la emergencia de las redes sociales (Dubrofsky, 2011; Jones, 2016; MacIsaac et al., 2018), así como aplicaciones y juegos a través de los cuales los usuarios recogen datos de ellos mismos (kilómetros recorridos haciendo *running*, peso, calorías consumidas, lugares visitados, etcétera) para posteriormente gestionar mejor sus propios comportamientos (Millington, 2014; Elias y Gill, 2018; Moore y Robinson, 2016). Así, «si bien la vigilancia se lleva a cabo normalmente para gestionar, controlar o influir en una población en particular, la vigilan-

CON LA EMERGENCIA DE LAS REDES SOCIALES DIVERSOS AUTORES HAN IDENTIFICADO UN CAMBIO EN LAS FORMAS DE VIGILANCIA, QUE AVANZAN HACIA FORMAS DE VIGILANCIA «HORIZONTAL» O «ENTRE IGUALES», ES DECIR, UNA VIGILANCIA DESCENTRALIZADA EN LA QUE TODOS NOS VIGILAMOS LOS UNOS A LOS OTROS Y, EN ESPECIAL, A NOSOTROS MISMOS

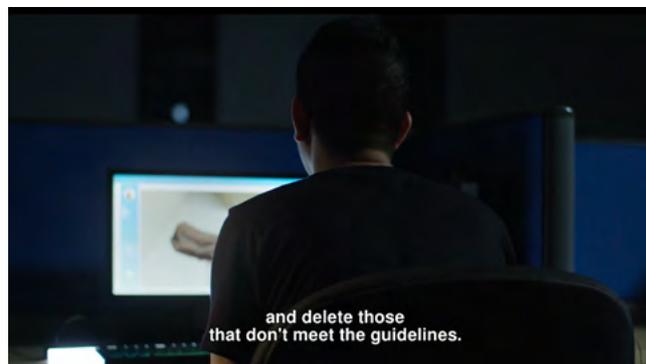
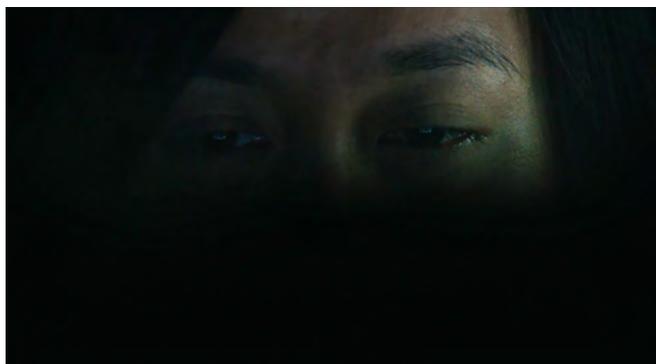


Imágenes 4 y 5. *Caída en picado* (#3x01: Nosedive, Joe Wright, Netflix: 2016).

cia social conduce a la gestión de uno mismo y la dirección por parte de los usuarios de las redes sociales» (nuestra traducción; Marwick, 2012: 381).

En el ámbito de la ficción, *Black Mirror* (Charles Brooker, BBC-Netflix: 2011-) y más concretamente el episodio *Caída en picado* (#3x01: Nosedive, Joe Wright, Netflix: 2016) explora este nuevo escenario de la vigilancia horizontal, en la que la sala de control se descentraliza e individualiza: a través del teléfono celular, mediante el cual cada uno documenta su vida y examina y evalúa las imágenes de los demás (imágenes 4 y 5), y a través de las lentes con las que cada ciudadano puede identi-

ficar a los otros, así como ver su puntuación «social». *Caída en picado* muestra cómo esta vigilancia lateral se convierte en una pieza clave de la gubernamentalidad neoliberal, en la que el poder se interioriza, y en la que se espera que los ciudadanos se autoregulen y se convier-



Imágenes 6 y 7. *The Cleaners* (Moritz Rieseewick y Hans Block, 2018).

tan en «emprendedores de sí mismos» (Rose, 1998; Pintor, 2018b). Estas formas de (auto)vigilancia son presentadas como positivas y placenteras, como una forma de actuación libremente elegida por el sujeto para buscar la felicidad y llegar a ser quien quiere ser. Ahora bien, en realidad no solamente supone una forma de subordinación a las reglas sociales, sino también trabajar de forma extenuante en sí mismo, como ha señalado Byung Chul-Han (2012, 2013), de manera que «el yo que se libera está obligado a vivir su vida atado al proyecto de su propia identidad» (nuestra traducción; Rose, 1998: 258). Como en el capítulo de *Black Mirror*, quien no es capaz de personificar el «ciudadano ideal» se expone a la humillación.

El documental *The Cleaners* (Moritz Rieseewick y Hans Block, 2018) explora otro aspecto del imaginario de la sala de control en el nuevo contexto de las redes sociales. El documental muestra el trabajo de los moderadores de contenido de plataformas como Facebook o Instagram, trabajadores que deben evaluar 25.000 imágenes al día y determinar si siguen las directrices de las plataformas en relación a los contenidos sexuales, violentos u ofensivos, o si deben ser eliminadas. Aquí, aquellos que se sitúan detrás de las pantallas observando imágenes captadas y publicadas desde todas las partes del mundo son trabajadores de centros externalizados, situados en países del sur —el documental sigue a los trabajadores de un centro situado en las Filipinas—. Estos trabajadores no solamente *limpian* los contenidos de las redes sociales, sino que

deben observar imágenes que desde las compañías situadas en los países del norte consideran que no deben verse, y de esta manera *proteger* la mirada de los usuarios (imágenes 6 y 7).

CONCLUSIONES

A través del recorrido por el uso del motivo visual de la sala de control en la ficción cinematográfica y televisiva contemporánea, hemos visto que la popularización de la sala de control responde tanto a un proceso de transferencia de las evoluciones científicas y tecnológicas hacia los relatos de la ficción contemporánea, como a una transformación en la lógica de percepción: desde una visión unitaria asociada a la vigilancia del siglo XX, hacia una visión múltiple y poliédrica de la vigilancia en el siglo XXI. Así, vemos que, tal como ha señalado el filósofo Byung Chul-Han (2012, 2013, 2014a: 79; 2014b: 13) basándose en Foucault (2012, 1976) y Deleuze (1990), a la sociedad del control y a la biopolítica le sucede la psicopolítica de la transparencia, sesgada por una vigilancia horizontal y constante, que desplaza la sala de control hacia la plena y constante observación de las pantallas del teléfono móvil y las tabletas.

Siguiendo estos planteamientos acerca de la sala de control como nudo entre las supervivencias del imaginario científico-tecnológico y la mutación contemporánea de las lógicas perceptivas, y buscando eso que Carlo Ginzburg (2013) ha denominado la coyuntura, la trama histórica que se

inscribe en cada imagen, cabe afirmar, como primera conclusión, que no existe un antecedente evidente de la imagen de la sala de control previo a la irrupción de la tecnología cinematográfica, del mismo modo que no es evidente su pseudomorfo-
 sismo (Panofsky, 1964: 24-27; Panofsky, Klibansky, Saxl, 1964: 309) a través de la vigilancia en red, post-panóptica, de las sociedades contemporáneas. Esto es, así como existen en el cine de Lang, por ejemplo, antecedentes representativos del CCTV inventado por Siemens durante la Segunda Guerra Mundial que está en el origen de la sala de control, no los hay en el ámbito de la pintura. Que el cine inventa la sala de control, y preconiza sus formas, es tan cierto como el hecho de que los cineastas han integrado la sala de control dentro y fuera de géneros donde adquiere pleno sentido, como el militar, o el cine de robos en casinos. Y esa elasticidad del motivo es lo que hace que cineastas como David Lynch puedan establecer insospechadas alianzas visuales entre sala de control, sala de montaje y teatro.

Una segunda línea de conclusiones, más allá de la figuración específica del motivo, apunta hacia el propio concepto de esfera pública: tanto en el caso de las representaciones más ligadas a la vigilancia vertical como en el caso de la multi-vigilancia horizontal, el motivo de la sala de control está en el seno mismo de la definición de espacio político, como construcción relacional de diferencias y separaciones entre individuos (Arendt, 1950). La sensibilidad del cine hacia el espacio político hace del motivo tanto un barómetro como un lugar de visibilización del dispositivo, en el sentido *foucaultiano*. A la pregunta «¿Quién mira?» que en las formulaciones clásicas del motivo tiene una respuesta siempre evidente y ligada a uno o

diversos vigilantes, la respuesta se hace cada vez menos evidente, pues la realidad es que muchas de estas imágenes, como parece apuntar una serie como *Person of Interest* (CBS: 2011-2016), creada por Jonathan Nolan y J. J. Abrams, tan solo están destinadas a ser vistas por algoritmos, y no por el ojo humano. Que se creen automáticamente imágenes que nunca nadie verá es algo que rompe la lógica antropológica de la existencia misma de las imágenes, pictóricas o cinematográficas, y constituye la gran disyuntiva hacia la que apunta, en la actualidad, el motivo de la sala de control.

Un tercer gran ámbito de conclusiones permite desplazarse desde el medio político hacia el antropológico, en tanto que la condición positiva con la que la vigilancia dio en irrumpir a través de los *reality shows* se ha desplegado a través de la intersección entre biometría, redes y big data. El imaginario totalitario negativizado aparece, en producciones como *Black Mirror* con un rostro ama-

ble, en una lógica de incorporación autónoma de la sala de control. En su evolución natural, la sala de control ha pasado a ocupar los bolsillos de la mayor parte de ciudadanos, recogida en la pequeña pantalla del teléfono celular.

En definitiva, a lo largo de estas páginas hemos visto cómo, por un lado, la centralidad del motivo de la sala de control en la ficción contemporánea trasciende su presencia en las representaciones cinematográficas militares, ligadas al poder, para devenir una idea conspirativa del mal o para figurar la vigilancia horizontal. Por otro lado, el motivo constituye un espacio de análisis privilegiado para la condición esencial bajo la que las imágenes —su relación con el poder, la soberanía y los regímenes de visualidad contemporáneos— aparecen bajo el enfoque de los estudios iconográficos. ■

EL MOTIVO CONSTITUYE UN ESPACIO DE ANÁLISIS PRIVILEGIADO PARA LA CONDICIÓN ESENCIAL BAJO LA QUE LAS IMÁGENES —SU RELACIÓN CON EL PODER, LA SOBERANÍA Y LOS REGÍMENES DE VISUALIDAD CONTEMPORÁNEOS— APARECEN BAJO EL ENFOQUE DE LOS ESTUDIOS ICONOGRÁFICOS

REFERENCIAS

- André, E. (2007). *Esthétique du motif: cinéma, musique, peinture*. Saint-Denis: Presses Universitaires de Vincennes.
- Andrejevic, M. (2002). The kinder, gentler gaze of *Big Brother*: reality TV in the era of digital capitalism. *New Media & Society*, 4(2), 251-270.
- Balló, J., Bergala, A. (2016). *Los motivos visuales del cine*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairos.
- Bellour, R. (2013). *El cuerpo del cine: hipnosis, emociones, animalidades*. Santander: Shangri-la.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). *Remediation*. Londres: The MIT Press.
- Brenez, N. (1998). *De la figure en général et de corps particulière*. París-Bruselas: De Boeck.
- Bredenkamp, H. (2007). Las estrategias visuales de Thomas Hobbes. En P. Springborg (ed.), *The Cambridge companion to Hobbes's Leviathan* (pp. 29-60). Cambridge: Cambridge University Press.
- Brighenti, A. (2007). Visibility: a category for the social sciences. *Current Sociology*, 55(3), 323-342.
- Brook, P. (1968). *The Empty Space*. Harmondsworth: Penguin.
- Chul-Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- (2014a). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- (2014b). *Psicopolítica*. Barcelona: Herder.
- Clausewitz, C. (2015 [1832]). *De la guerra*. Barcelona: Obelisco.
- Deane, C. (2015). The Control Room: a media archaeology. *Culture Machine*, 16. Recuperado de <https://culturemachine.net/drone-culture/the-control-room/>
- Deleuze, G. (1990). Post-scriptum sur les sociétés de contrôle. En G. Deleuze. *Pourparlers 1972-1990*. París: Les éditions de Minuit.
- Dubrofsky, R. E. (2011). Surveillance on Reality Television and Facebook: from Authenticity to Flowing Data. *Communication Theory*, 21(2), 111-129.
- Elias, A.S., Gill, R. (2018). Beauty surveillance: the digital self-monitoring cultures of neoliberalism. *European Journal of Cultural Studies*, 21(1), 59-77.
- Farocki, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja negra, colección Synesthesia.
- Fishman, M., Cavender, G. (eds.) (1998). *Entertaining crime: television reality programs*. Nueva York: Aldine de Gruyter.
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité I: la volonté du savoir*. París: Gallimard.
- (2012). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
- Gill, R. (2017). The affective, cultural and psychic life of postfeminism: a postfeminist sensibility 10 years on. *European Journal of Cultural Studies*, 20(6), 606-626.
- Ginzburg, C. (2013). *Peur révérence terreur: quatre essais d'icônographie politique*. Dijon: Les Presses du réel.
- Hall, R. (2015). Terror and the Female Grotesque: Introducing Full- Body Scanners to U.S. Airports. En R.E. Dubrofsky, S.A. Magnet (eds.), *Feminist Surveillance Studies* (pp. 127-149). Durham: Duke University Press.
- Haggerty, K. D. (2012). Surveillance, Crime and the Police. En K. Ball, K.D. Haggerty, D. Lyon (eds.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies* (pp. 235-243). Londres: Routledge.
- Jermyn, D. (2004). 'This is about real people!': video technologies, actuality and affect in the television crime appeal. En S. Holmes, D. Jermyn (eds.), *Understanding Reality Television* (pp. 71-90). Londres: Routledge.
- Jones, H. A. (2016). New Media Producing New Labor: Pinterest, Yearning, and Self-surveillance. *Critical Studies in Media Communication*, 33(4), 352-365.
- Kilborn, R. (2003). *Staging the Real: Factual TV Programming in the Age of Big Brother*. Manchester: Manchester University Press.
- MacIsaac, S., Kelly, J., Gray, S. (2018). 'She Has Like 4000 followers!': The Celebification of Self within School Social Networks. *Journal of Youth Studies*, 21(6), 816-835.
- Martin, A. (2014). *Mise en Scène and Film Style: from Classical Hollywood to New Media Art*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Marwick, A. E. (2012). The Public Domain: Social Surveillance in Everyday Life. *Surveillance and Society*, 9(4), 378-393.

- Millington, B. (2014). Amusing Ourselves to Life: Fitness Consumerism and the Birth of Bio-games. *Journal of Sport and Social Issues*, 38(6), 491–508.
- Mondzain, M. J. (1996). *Image, icône, économie: les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*. París: Seuil.
- Moore, P., Robinson, A. (2016). The Quantified Self: What Counts in the Neoliberal Workplace. *New Media & Society*, 18(11), 2774-2792.
- Oliva, M. (2012). Improving Reality: an Analysis of Spanish Makeover Reality Television. *Comunicación y Sociedad*, XXV(1), 189–215.
- Ouellette, L., Hay, J. (2008). *Better Living Through Reality TV: Television and Post-Welfare Citizenship*. Malden: Blackwell.
- Panofsky, E. (1964). *Tomb Sculpture: Four Lectures on Its Changing Aspects from Ancient Egypt to Bernini*. Londres: James and Hudson.
- Panofsky, E., Klibansky, R., Saxl, F. (1964). *Saturn and Melancholy: Studies in the History of Natural Philosophy, Religion, and Art*. Londres: Nelson.
- Pintor, I. (2018a). El vacío, la cólera y el mal en la ficción contemporánea. Una estética de la negatividad. En M. Huerta, P. Sangro (eds.), *La estética televisiva en las series contemporáneas* (pp. 60-85). Valencia: Tirant lo Blanch.
- (2018b). Capital of Emotions, Emotions of Capital: Continuity and Iconographic Survivals of the Gestures of Submission and Deprivation of Freedom in Black Mirror. *Millars. Espai i Història*, 45, 115-146.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine: imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acanalado.
- Rose, N. (1998). *Inventing Our Selves: Psychology, Power And Personhood*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Virilio, P (1984). *Guerre et cinéma I*. París: Cahiers du Cinéma.
- (1989). *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra.
- Žižek, S. (2005). *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal.
- (2012, 23 de agosto). The politics of Batman. *NewStatesman*. Recuperado de: <https://www.newstatesman.com/culture/culture/2012/08/slavoj-%C5%BEi%C5%BEek-politics-batman>.

LA PANTALLA QUE TODO LO VE: EL MOTIVO VISUAL DE LA SALA DE CONTROL EN LA FICCIÓN CONTEMPORÁNEA

Resumen

El motivo visual de la sala de vigilancia y control constituye una invención ligada al propio dispositivo cinematográfico. A través de una exploración de las diferentes configuraciones del motivo que se despliegan tanto en el cine como en la ficción televisiva contemporánea, el presente artículo explora la centralidad de este motivo en cualquier tentativa de definición de la imagen contemporánea. Del gabinete de control hasta el desarrollo de una vigilancia horizontal propia de las sociedades post-foucaultianas, la sala de control ha constituido uno de los núcleos centrales del cine bélico, de las visiones críticas con el poder y de las películas de robos a casinos o bancos. El motivo de la sala de control ha sido, asimismo, reinventado por cineastas como David Lynch y sigue constituyendo el vector fundamental en el que se dirime la naturaleza de todas aquellas imágenes no necesariamente captadas por el ojo humano, lo que Harun Farocki denominó imágenes operativas o *phantom shots*.

Palabras clave

Motivo visual; iconografía; sala de control; vigilancia; esfera pública; imágenes operacionales.

Autores

Alan Salvadó (Barcelona, 1981) es profesor lector en el Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra (UPF) donde enseña Historia del Cine, Imágenes de España en el Cine Contemporáneo y Modelos de Puesta en Escena en el Grado de Comunicación Audiovisual. También imparte el curso Cines de lo real en el Máster Universitario de Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos. Actualmente forma parte de dos proyectos de investigación: HEBE: Empoderamiento Juvenil y MOVEP (Motivos Visuales en la Esfera Pública. Producción y circulación de las imágenes de poder en España, 2011-2017). Sus principales líneas de investigación giran alrededor de la historia y la estética del paisaje en el cine, la iconografía en el cine, estética y narrativa en la ficción televisiva. Ha publicado sobre ello en capítulos de libros y en artículos académicos nacionales e internacionales. Contacto: alansalvado@gmail.com.

Mercè Oliva (Lleida, 1980) es profesora agregada interina del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra. Actualmente es responsable del Grado en Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la UPF. Sus principales líneas de investigación son los estudios culturales, los estudios televisivos y los celebrity studies, en especial el análisis de la telerealidad y su vinculación con la gubernamentalidad neoliberal. Ha publicado numerosos artículos en revistas académicas internacionales como *European Journal of Cultural Studies*, *Celebrity Studies*, *Convergence*, *Social Semiotics* o *Comunicar*. Es autora del libro *Telerealidad, disciplina e identidad: Los makeover shows en España* (ed. UOC, 2013) y ha

THE SCREEN THAT SEES EVERYTHING: THE VISUAL MOTIF OF THE CONTROL ROOM IN CONTEMPORARY FICTION

Abstract

The visual motive of the surveillance and control room constitutes an invention born with the cinematographic technology itself. Through an exploration of the different configurations of the motif both in the cinema and in contemporary television fiction, this article explores the centrality of this motif in any attempt to define the contemporary image. From the control cabinet to the development of a horizontal surveillance typical of post-Foucaultian societies, the control room constitutes one of the central nuclei of war cinema, critical questioning of power and robbery movies in banks or casinos. It has also been reinvented by filmmakers like David Lynch and continues to be the fundamental vector in which is settled the nature of all those images not necessarily captured by the human eye, what Harun Farocki called operational images or *phantom shots*.

Key words

Visual motif; Iconography; Control Room; Surveillance; Public Sphere; Operational Images.

Authors

Alan Salvadó (b. Barcelona, 1981) is a lecturer in the Communication Department at Universitat Pompeu Fabra (UPF), where he teaches Film History, Images of Spain in Contemporary Spanish Cinema and Mise-en-Scene Models in the Audiovisual Communication degree program. He also teaches Cinemas of the Real in the Master's program in Contemporary Film and Audiovisual Studies. He is currently working on two research projects: HEBE: Youth Empowerment; and MOVEP (Visual motifs in the public sphere: Production and circulation of images of power in Spain, 2011-2017). His main lines of research involve the history and aesthetics of landscape in cinema, iconography in cinema, and aesthetics and narrative in TV fiction. He has published work on these topics in book chapters and academic journals in Spain and internationally. Contact: alansalvado@gmail.com.

Mercè Oliva (b. Lleida, 1980) is an interim associate professor in the Department of Communication at Universitat Pompeu Fabra. Currently, she is the Director of the B.A. programme in Audiovisual Communication at UPF. Her research focuses on cultural studies and television studies and she is particularly interested in the analysis of reality TV and neoliberal governmentality. She has published several articles in international journals such as *European Journal of Cultural Studies*, *Celebrity Studies*, *Convergence*, *Social Semiotics* and *Comunicar*. She is the author of the book *Telerealidad, disciplina e identidad: Los makeover shows en España* [Reality TV, Discipline and Identity: Makeover Shows in Spain] (ed. UOC, 2013). She was the Principal Investigator of the research project 'Heroes of the crisis: Narrative and social discourse in the contemporary popular culture'

dirigido el proyecto 'Héroes de la crisis: Narrativa y discurso social en la cultura popular contemporánea' (CSO2014-56830-P, 2015-2019). Actualmente forma parte del equipo de investigación del proyecto MOVEP (Motivos Visuales en la Esfera Pública. Producción y circulación de las imágenes de poder en España, 2011-2017). Contacto: merce.oliva@upf.edu.

Ivan Pintor es profesor agregado en la Universidad Pompeu Fabra (UPF) y miembro del grupo de investigación CINEMA. Imparte *Tendencias del cine contemporáneo* en el programa de Grado de Comunicación Audiovisual de la UPF, así como Encrucijadas contemporáneas entre cine, televisión y cómic en el Máster Universitario en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneo de la UPF. Junto a Jordi Balló, es Investigador principal del proyecto Motivos visuales en la esfera pública: producción y circulación de imágenes del poder en España, 2011-2017, y Project Manager en España de Erasmus + Project "Teseo - Arianna's strands in the digital age". Ha participado en más de cincuenta libros, entre los cuales *Les Motifs au cinéma* (2019), *Flash Gordon. L'Avventurosa meraviglia* (2019), *Figuras del comic. Forma, tiempo y narración secuencial* (2017) o *I riflessi di Black Mirror* (2018). Escribe en el suplemento *Cultura/s* de *La Vanguardia*, y ha organizado ciclos de conferencias para diferentes museos europeos. Sus líneas de investigación son: gestualidad en el cine, iconología e iconografía, hermenéutica y mitocrítica en el cine, cine comparado, ficción televisiva, narrativa secuencial, transmedia e intertextualidad. Contacto: ivan.pintor@upf.edu.

Referencia de este artículo

Salvadó, A., Oliva, M., Pintor, I. (2020). La pantalla que todo lo ve: el motivo visual de la sala de control en la ficción contemporánea. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 30, 167-181.

(CSO2014-56830-P, 2015-2019) and currently she is an investigator in the research project *Visual motifs in the public sphere: Production and circulation of images of power in Spain, 2011-2017*. Contact: merce.oliva@upf.edu.

Ivan Pintor. PhD in Communication Studies from Universidad Pompeu Fabra (UPF). Senior lecturer at UPF and member of the CINEMA Research Group. He currently teaches Contemporary Cinema in the Bachelor's program in Audiovisual Communication at UPF, and Cinema, Television and Comic-book History in the UPF Master's in Contemporary Film and Audiovisual Studies program. With Jordi Balló, he is the Principal Investigator of the research project *Visual motifs in the public sphere: Production and circulation of images of power in Spain, 2011-2017*, and the Project Manager in Spain of the Erasmus + Project "Teseo - Arianna's strands in the digital age". In recent years, he has published articles in journals and contributed to more than 50 books, including *Les Motifs au cinéma* (2019), *Flash Gordon. L'Avventurosa meraviglia* (2019), *Figuras del comic. Forma, tiempo y narración secuencial* (2017) or *I riflessi di Black Mirror* (2018). He writes at the newspaper *La Vanguardia*, and has organised conference cycles for different European museums. His lines of research are: gestures in film, iconology and iconography, hermeneutics and myth criticism in film, comparative film studies, television series, sequential narrative, transmedia and intertextuality. Contact: ivan.pintor@upf.edu.

Article reference

Salvadó, A., Oliva, M., Pintor, I. (2020). The Screen that Sees Everything: The Visual Motif of the Control Room in Contemporary Fiction. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 30, 167-181.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com