

# ***Black Mirror* o la pesadilla de Funes**

**Autora: Gabriela Pedranti**

**Profesor: Sergi Sánchez**  
**Tendencias del cine digital, 2do trimestre, 2014/2015**

**Facultat de Comunicació**  
**Universitat Pompeu Fabra**

**Resumen:** Este trabajo analiza un capítulo de la serie británica *Black Mirror*, “The Entire History of You”, proponiendo que el episodio plantea un juego de espejos interesante: por un lado, para los protagonistas del capítulo como productores y espectadores de imágenes digitales de su propia vida, y por el otro, para el espectador de la serie, que se ve arrojado a reflexionar sobre la imagen/representación/memoria digital a partir de una incomodidad demasiado cercana, sin la tranquilidad que puede ofrecer la ciencia ficción tradicional, que opera otro tipo de distanciamiento. Se plantea que frente a los personajes—ciborgs que funcionan como punto de pasaje de datos—, el único privilegiado que realmente puede —o incluso está obligado a —aprovechar las posibilidades que ofrece la imagen digital (tal como es planteada en este episodio de *Black Mirror*) es el espectador.

**Palabras clave:** Imagen, Digital, Memoria, Identidad, Recuerdo, Registro, Espejo

**Abstract:** This paper analyses “The Entire History of You”, an episode of the British TV series *Black Mirror*. It proposes that this chapter shows an interesting game of mirrors: on the one hand, for the characters of the story (as producers and viewers of digital images of their own lives) and on the other hand, for the spectators (who are urged to observe and reflect on the digital images/representation/memory). Moreover, it’s uncomfortable for them to do so, as they are far away from the calming strategies that the traditional science fiction offers. The paper also suggests that as the protagonists are cyborgs who function as a mere space of support of digital data, the only one who can (and must) take advantage of the possibilities of the digital image (as it is shown in this *Black Mirror* episode) is the spectator.

**Keywords:** Image, Digital, Identity, Memory, Mirror, Recall, Register, Data

## ***Black Mirror* o la pesadilla de Funes**

Había aprendido sin esfuerzo el inglés, el francés, el portugués, el latín. Sospecho, sin embargo, que no era muy capaz de pensar. Pensar es olvidar diferencias, es generalizar, abstraer. En el abarrotado mundo de Funes no había sino detalles, casi inmediatos.

Jorge Luis Borges, “Funes el memorioso”<sup>1</sup>

### **Espejos, reflejos y representaciones**

*Black Mirror*<sup>2</sup> es una serie de la BBC (que se emitió desde fines de 2011 a 2013 y ofreció un capítulo especial en la navidad de 2014), que reflexiona de una manera particular (tanto desde la forma como desde el contenido) sobre nuestra relación con los medios, las redes sociales y la híper conexión típica de la era de internet. Lo hace desde las imágenes y las pantallas; su propio nombre da la pauta: pantallas como espejos oscuros, que a veces reflejan (en realidad, representan) lo peor de esta relación.

Elegí el tercer capítulo de la “The Entire History of You” porque considero que sirve para reflexionar sobre varios temas con respecto al digital que discutimos en clase. Creo, además, que propone un juego de espejos interesante entre los protagonistas del capítulo como productores y espectadores de imágenes digitales de su propia vida, y entre el espectador de la serie, que se ve arrojado a reflexionar sobre la imagen/representación/memoria digital a partir de una incomodidad demasiado cercana, sin la tranquilidad que puede ofrecer la ciencia ficción tradicional, que opera otro tipo de distanciamiento (el monstruo es otro o algo/alguien ajeno, que en general tiene poco que ver con quien mira; asusta pero permite alejarse al mismo tiempo).

Este episodio resulta interesante además porque

Si Goffman utilizaba el símil del teatro para explicar el comportamiento de los individuos ante diferentes escenarios sociales, la tecnología que se analiza en *Toda tu Historia* evoca al medio cinematográfico: nuestra puesta en escena, nuestras palabras, actos y gestos pueden ser revisadas y analizadas sin que se olvide el pasado.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Borges, Jorge Luis. “Funes el memorioso” en *Ficciones*. Madrid, Alianza, 1997.

<sup>2</sup> El sitio oficial de *Black Mirror* (con información e imágenes sobre la serie) puede visitarse aquí: <http://www.channel4.com/programmes/black-mirror/>. Consultado 12 de abril de 2015.

<sup>3</sup> Díaz Gandasegui Correo, Vicente. “Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información” en

Añadiría un matiz a la idea de “sin que se olvide el pasado”: no en el sentido de una imagen nutricia que pueda dar origen a diversas interpretaciones, en la que convivan distintas capas de tiempo, sino como un registro agobiante que aparentemente no permite fisuras, lo que será el principal problema del protagonista.

El argumento de este capítulo está centrado en una pareja, Fiona y Liam, que viven en un futuro cercano, en el que casi todos los seres humanos tienen un “grano” (algo como un chip en forma de grano de arroz) insertado detrás de la oreja, que les permite grabar digitalmente todo lo que perciben a través de sus ojos. Por lo tanto, pueden volver a ver lo que han vivido, pixel a pixel, para revisar los propios recuerdos e incluso los de los demás, lo que trae problemas a este matrimonio. Liam sospecha que Fiona lo ha engañado con un ex novio; finalmente lo comprueba a partir del registro digital de ella, y hasta tiene dudas de que el hijo de ambos sea suyo. Eso lo lleva a una decisión final extrema: arrancarse el grano. El capítulo muestra cómo la vida (¿?) se recorre en dos planos de manera uniforme y continua, al menos en el nivel de la percepción: por un lado, el momento experimentado/vivido y por el otro, las imágenes de proyecciones de momentos anteriores — ya sea en forma individual (dentro de los propios ojos, que funcionan como pantallas internas) o colectivas (en pantallas externas)—. Lo interesante es que el aspecto de la imagen/percepción de lo “ya vivido” (el recuerdo/registro digital) es prácticamente exacta a lo que se está viviendo, tanto para los personajes de la historia como (sobre todo) para el espectador.

De acuerdo con el análisis de la imagen cinematográfica de Giles Deleuze, cuando se interrumpe el camino hacia la acción, se muestra el tiempo en su desarrollo heterogéneo: surgen imágenes-tiempo. Lo que desaparece es un conjunto cerrado dentro de una totalidad, una situación clara; ya no hay coherencia interna entre las acciones; la realidad se dispersa en trozos heterogéneos y se convierte en clichés o en situaciones de conspiración en las que se siente una profunda ambigüedad y falta de orientación. El actor se vuelve un espectador, un paseante que ya no hace parte de un continuo fijo de percepción y acción. La crisis de la imagen-movimiento, indicada por la introducción de imágenes mentales, hace perceptible un cambio profundo del cine hacia una nueva sustancia, una nueva imagen pensante.<sup>4</sup>

---

*Revista Teknokultura*, Vol. 11(3), p. 594.

<sup>4</sup> Vollet, Matthias. “Imágenes – Percepción y cine en Bergson y Deleuze”. *Revista eidos*, Nro. 5, 2006, p. 70-93.

Si “la filosofía del cine de Deleuze considera a las imágenes como signos”<sup>5</sup> y en el pasaje hacia la imagen-tiempo, el ser humano ha perdido el vínculo causa-efecto con el mundo, a partir de lo cual se redefine su concepción del relato, de identidad, de tiempo, de memoria y pensamiento, en nuevos espacios que se diluyen y reconstruyen gracias a su capacidad pensante, imaginaria y creativa, ¿cómo hacerlo cuando la memoria es digital, es un registro de datos y no está mediada por lo orgánico/afectivo, que permite interpretación y mirada crítica/reflexiva?

Por lo tanto, la pregunta fundamental que surge de estas imágenes y que guiará este trabajo es: ¿qué sucede cuando la memoria es (registro) digital y no memoria orgánica/emocional?

### **Ver, existir, ser**

Los protagonistas del episodio son productores de imágenes (en tanto dispositivos de grabación continua) pero a la vez son eternos espectadores de las mismas, con la posibilidad añadida de poder transitarlas casi vivencialmente: rebobinan, adelantan, hacen foco, comparten esas imágenes íntimas que conforman su mundo. De alguna manera, aquí se exagera algo que vemos en nuestra sociedad día a día: la progresiva eliminación de las distancias entre productor y consumidor de imágenes (podemos pensar en múltiples ejemplos, desde YouTube a Instagram). En el episodio, quien vive también registra, reproduce y comparte, pero —y esto es algo fundamental que establece una diferencia con respecto a las imágenes generadas por la memoria orgánica— sin posibilidad de edición o montaje (en su doble vertiente de operación sobre el material digital y capacidad crítica de interpretación). Estas imágenes completas y perfectas se hacen memoria, toman el lugar material y afectivo de aquello que habitualmente (re)construimos a partir de una selección, de la emoción, de olvidos y fragmentos.

Por lo tanto, las imágenes digitales “mentales” y la imagen “real” de la historia se cruzan, tienen el mismo aspecto, tanto para los protagonistas como para el espectador. De alguna manera, aquí se está registrando “lo imposible” —la memoria, el recuerdo de lo vivido—, de una manera “absoluta”, lo que le da a esa grabación un estatus muy distinto, por ejemplo, al de la memoria orgánica del protagonista de *Carretera perdida* de David

---

<sup>5</sup> Martín, Jorge. “La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett-Bergson” en *ARETÉ, Revista de Filosofía*. Volumen XXII, Nro.1, 2012, pp. 76-77.

Lynch, que en su primer encuentro con los policías en su casa les confiesa que a veces recuerda las cosas de un modo diferente al que han sucedido. Esto no es posible para los habitantes de “The entire history of you”; de una manera algo perversa (por lo limitante de la situación), *ver* y *existir* son igualados en la propuesta formal visual y de contenido de este capítulo de *Black Mirror*. El plano/contraplano se da entre la memoria (registro digital impoluto) y la realidad, y tienen un mismo y unificado aspecto. Parece que no hay escapatoria posible, en ese tiempo prácticamente convertido en espacio que se recorre sin demasiada diferencia ni emoción, al menos por parte de la mayoría de los personajes, seres adaptados a la sumisión social que este adelanto tecnológico implica.

### **Imagen, imaginación, imaginario**

Hay algo que en principio se pierde en el mundo de “The Entire History of You”: la capacidad de imaginar, que es constituyente del ser humano. Encontramos imágenes perfectas, pero nada de imaginación. De acuerdo con Gastón Bachelard, la etimología de estas palabras puede engañarnos, ya que

Queremos siempre que la imaginación sea la facultad de formar imágenes. Y es más bien la facultad de *deformar* las imágenes suministradas por la percepción y, sobre todo, la facultad de librarnos de las imágenes primeras, de *cambiar* las imágenes. Si no hay cambio de imágenes, unión inesperada de imágenes, no hay imaginación, no hay *acción imaginante*. Si una imagen *presente* no hace pensar en una imagen *ausente*, si una imagen ocasional no determina una provisión de imágenes aberrantes, una explosión de imágenes, no hay imaginación.”<sup>6</sup>

Este autor va incluso más allá, retomando a William Blake, en su segundo libro profético, y afirma que la imaginación no es simplemente un estado, sino que es “la propia existencia humana”. Y es que para Bachelard, “el vocablo fundamental que corresponde a la imaginación, no es *imagen*, es *imaginario* (...) Gracias a lo *imaginario*, la imaginación es esencialmente *abierta, evasiva*”<sup>7</sup>.

Esto no funciona para los personajes del episodio. Más que estar insertos en una red infinita de sentido, y así evadirse, imaginar, re-crear —algo que sería posible en el mundo

---

<sup>6</sup> Bachelard, Gaston. *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 2da. reimpresión, 1994, p. 9.

<sup>7</sup> Bachelard, Gaston. Op.cit.

con imaginación e interpretación, tanto a nivel individual como colectivo—, los actantes están inmersos en una red finita de píxeles que determinan ciertos significados bastante cerrados desde su propia materialidad y formato. La posibilidad de la imagen como disparadora de sentidos se reduce sencillamente a datos, los protagonistas son una acumulación de ellos, de una forma similar a lo que sucede en la película *La red social*, de David Fincher,

Zuckenbergr es una unidad de información que no sabe cómo transformarse en unidad de significación. Es lo que Deleuze llama hombre de control, un hombre que cabalga sobre una onda, un hombre ondulatorio, un surfista que cuenta las olas que separan lo efímero de lo eterno.<sup>8</sup>

La falta de significación del mundo planteado en el episodio, un universo en el que todo se recuerda sin errores ni variaciones, se ve incluso en momentos íntimos —esos que justamente adquieren sentido si están vinculados a la experiencia plena del momento—. En “The Entire History of You”, una relación sexual se representa de una manera casi negada, en el que un registro digital reemplaza al propio momento (podemos ver a los dos protagonistas mirando en sus pantallas internas fragmentos de otras relaciones, quizá ni siquiera entre ellos - Figura 1).



Figura 1.

Los recuerdos se limitan a ser repetición de esas imágenes-dato; parece no haber oportunidad de trascender la información para acceder a la (y convertirse en) significación.

---

<sup>8</sup> Sánchez, Sergi. *Hacia Una Imagen No-Tiempo*. Oviedo, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, 2013. p. 15.

Si en *Caché* de Michael Haneke “No solo se difuminan, en virtud del digital, los límites entre lo que es real y lo que es ficción, sino que nos resulta imposible distinguir entre lo que es pasado, presente y futuro”<sup>9</sup>, el juego con las temporalidades también confunden o al menos intrigan al espectador de este episodio de *Black Mirror*, en un crescendo en el que, hacia algunos fragmentos del final, casi no sabemos qué es lo que ve/imagina/mira el protagonista y qué es lo que vive, ya que las imágenes se combinan en un flujo uniforme que los espectadores vemos en la pantalla y el protagonista recuerda en su mente (¿o deberíamos decir en su “absoluta” pantalla interior?).

La capacidad de la imagen digital de entrar en la intimidad, de construir un relato del yo continuo, llega a un extremo asfixiante en el ejercicio visual de “The Entire History of You”. En principio, solo encontramos visiones híper subjetivas que no producen sentido significativo; simplemente registran datos, que a su vez serán compartidos en pantallas externas, conformando una matriz entre recuerdos/memoria—realidad circundante—relatos colectivos en pantallas, con un mismo aspecto visual. Y a diferencia de los protagonistas de *Matrix*, los protagonistas no pueden desenchufarse; la única salida es extrema, dolorosa, e implica el coste de convertirse en un personaje marginal, al menos en algún aspecto.

### **La carne tiene memoria**

Antonio José Navarro, en el prólogo a *La Nueva Carne*, plantea que “hace que el infierno sea algo físico, no imaginado. Así pues, uno de los principales méritos de la Nueva Carne consiste en su habilidad para crear monstruosidades creíbles y tangibles. Sus monstruos son posibles, tienen las proporciones adecuadas”<sup>10</sup>. En “The Entire History of You” el monstruo es interno, se hace carne con los personajes. El grano implantado no usa a los seres humanos como incubadoras temporales, como lo hacía el mal/el monstruo en *Alien*, sino que se instala para transformarlos en otra cosa: en una máquina de registro de datos digitales, en los que aparentemente no puede haber fisuras. Un método de control desde el interior, que se conjuga con un exterior aceptado, en el que todos comparten la falta de memoria orgánica/emotiva. Podríamos pensar que hemos pasado de un

---

<sup>9</sup> Sánchez, Sergi. Op.cit., p.28.

<sup>10</sup> Navarro, Antonio José (ed). *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid, Valdemar, 2002, p. 12.



cerebro/mente orgánica a un “cerebro-cámara” que ni siquiera tiene un director u operador creativo que lo manipule. El monstruo se convierte en parte de uno, uno se convierte en el monstruo, y así se constituye una sociedad que sólo crea/registra y comparte imágenes de estos seres que, además, ya no son “engendros” en el sentido de la otredad, sino que son ampliamente aceptados y domesticados socialmente; el monstruo se integra plenamente como dispositivo de control en una sociedad casi automática. La uniformidad visual entre las imágenes reales y recordadas contribuye al crear el efecto de estabilidad y flujo, en una especie de no-tiempo constante, en el que los personajes deambulan como si casi fuese un espacio. Si en nuestro imaginario, la reversibilidad del tiempo no era posible fuera de las máquinas fabuladas que nos llevan de un momento a otro (desde *La máquina del tiempo* de H. G. Wells hasta el De Lorean de *Back to the future*), el juego con el registro digital presente en este episodio (y la exhibición en ese mismo formato al espectador) la hace visible: viajeros de un tiempo congelado en imagen digital no productiva, y he ahí lo verdaderamente monstruoso. Si la imagen digital se conjuga en presente —pero a la vez, un presente que combine distintas capas de tiempo, haciéndola densa y ofreciendo posibilidades de interpretación— aquí se pretende lo contrario: todo regreso sobre la memoria/registro digital se usa simplemente para comprobar datos, mejorar con detalles una anécdota o no olvidar qué nos han dicho en una entrevista de trabajo. Y sin embargo, hay un destello de esperanza: aparecen fisuras que conectan a esta especie de cibernéticos con su esencia humana, justamente a partir de la renuncia a la imagen/dato digital única y registrada continuamente. Casi al principio del episodio, hay una fiesta a la que concurre una chica que no tiene el grano —algo que es considerado como exótico, valiente y hasta reprobable por los demás invitados—. Si bien no fue una opción consciente (comenta que se lo robaron), luego del tremendo dolor físico, le gustó volver a la imaginación abierta, volátil y siguió viviendo así. Resulta interesante que quien pregunte si el proceso ha sido doloroso sea Liam, quizá ya reflexionando sobre —o sufriendo— el componente/máquina que convierte al resto de ellos en lo que son, frente a la carne, que duele, siente y está presente en una forma muy diferente a la de la imagen. Y es que es justamente Liam quien protagoniza otra forma de fisura. Hay algo que desborda la situación de control imaginario/físico/visual en la que vive como miembro de esa sociedad. Liam, a pesar de su entorno, sigue siendo un personaje emocional (lo podemos ver en algunos planos que remiten a la imagen-afección que define Deleuze, justamente porque es un ser que siente

pero que, en principio, no puede actuar: “la inhibición de actuar se transforma en una afección (percepción de sí mismo por sí mismo) visible”<sup>11</sup>). (Figuras 2 y 3). Se siente coartado en esa falta de “más allá” de la imagen, en ese mundo tan perfectamente visual que reprime lo imaginario (y no solo ante la traición de su mujer, sino que desde el inicio hay claves para notar que es un personaje que no termina de encajar en esa realidad tan ordenada linealmente). Necesita un espacio más amplio, fuera del control rígido, que permita el olvido y la fragmentación de los recuerdos; necesita volver a contactar con lo humano. Por eso decide pasar a la acción no permitida en ese universo: arrancarse el grano, con todo el dolor (físico, ya no solo emocional) que implica. Gilbert Durand afirma que: “la verdadera libertad y la dignidad de la vocación ontológica de las personas no descansan sino en esa espontaneidad espiritual y esa expresión creadora que constituye el campo del imaginario”<sup>12</sup>. Liam decide conscientemente dar un paso en ese sentido, volver a la memoria orgánica, avanzando (¿retrocediendo?) desde los datos a la significación. La perfección de las imágenes digitales registradas continuamente, deja fuera lo esencialmente humano, en aras de una sociedad aparentemente civilizada, pero en realidad absolutamente controlada —probablemente más que ninguna otra, ya que el control se internaliza, se hace carne—, en la que la salida, la fisura, implica estar al margen de lo que lo rodea. Durand propone algo que es fundamental para explicar el pasaje de Liam desde la realidad y memoria ordenadas digitalmente al caos emocional que puede ser la memoria orgánica/vivencial:

no solamente uno vive y muere uno por ideas, sino que la muerte de los hombres es absuelta por imágenes. Por eso el imaginario, muy lejos de ser vana pasión, es acción eufémica y transforma el mundo según “el hombre de deseo”<sup>13</sup>



<sup>11</sup> Vollet, Matthias. Op. cit., p.76.

<sup>12</sup> Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 434.

<sup>13</sup> Durand, Gilbert. Op. cit., p. 437.

Liam opta por volver a ser un hombre de deseo, a fragmentar y elegir sus recuerdos, porque el perfecto registro digital lo condena a recordar siempre la traición, el abandono, y no puede vivir con eso, lo lleva prácticamente a la muerte. Con su decisión drástica, Liam escapa al terrible destino de Irineo Funes, condenado a morir inmóvil en una cama, por la pesada carga de recordar todo, de conocer todos los datos y detalles de la humanidad. Si, además, en la posmodernidad “asistimos al definitivo colapso de la Historia entendida como relato lineal: su nueva constitución ha de responder a una relación de antinomias, al baile frenético entre fragmentos de hechos cuyo significado absoluto es una quimera”<sup>14</sup>, Liam decide permitirse imaginar y (re)construir esa quimera, rebelándose frente a la historia impuesta (desde afuera pero también producida desde dentro de los personajes) como acumulación de datos y relato lineal.

### **El espectador y la memoria orgánica**

Frente a estos personajes—cíborgs que funcionan como punto de pasaje de datos (incluso del tiempo, entendido como sucesión de momentos en forma lineal, ya que más allá de que pueda rebobinarse el orden, nunca es yuxtapuesto o caótico), el único privilegiado que realmente puede —o incluso está obligado— a aprovechar la posibilidad que ofrece la imagen digital tal como es planteada en este episodio de *Black Mirror*, es el espectador. Él sí tiene el lugar y la posibilidad de reconectar con lo esencialmente humano sin pasar por tanto dolor, de llegar a ser un pleno ser de deseo a partir de lo que provocan esas imágenes en él: una incomodidad cercana, una forma de vida/realidad aparentemente ficcional pero a la vez, demasiado parecido en forma y contenido a lo que vive habitualmente, lo que resulta incómodo. Una inquietud que la imagen digital —como forma y concepto cada vez más incorporado y cotidiano— permite provocar, para reflexionar sobre nuestro estatuto como personas y lugar en el mundo.

Frente a este campo/contracampo igualado y asfixiante del episodio, que prácticamente no posibilita un fuera de campo demasiado diferente (a menos que se tome la decisión drástica y dolorosa de quitarse el grano y “huir” de la sociedad), el verdadero más allá de la imagen (en tanto imagen proteica, inestable, doble, rizomática) se desplaza al espectador. En él, sí puede producirse este estallido de significación que permitirá imaginar, conectar y generar percepción (y luego recuerdos) desde cierta libertad

---

<sup>14</sup> Sánchez, Sergi. Op. cit., pp. 248-249.

imaginaria/pensante/creadora.

La propuesta de *Black Mirror* a través de este episodio es hacer visible lo invisible a través de un exceso de visibilidad, que ocupa todo el continuo tiempo/espacio en el que viven los personajes, algo que —al menos en los casos en los que funciona— llama a la reflexión del espectador, quien a partir de lo que ha visto puede cuestionar su posición en la sociedad de la imagen y su (excesivo) registro, lo que lo convertiría en un espectador plenamente contemporáneo. Es un episodio, además, que solo es posible por el digital, tanto en forma como en contenido, ya que este formato trasciende su materialidad para convertirse en una temática fundamental en nuestras sociedades, con respecto a su estatuto de imagen (¿qué es real y qué representado?), nuestra relación con las posibilidades digitales y el irreversible cambio que está generando.

## **Bibliografía**

- BACHELARD, Gaston. *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 2da. reimpresión, 1994.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficciones*. Madrid, Alianza, 1997.
- DÍAZ GANDESEGUI CORREO, Vicente. “Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información” en *Revista Teknokultura*, Vol. 11(3), p. 583-606.
- DURAND, Gilbert. *Las estructuras antropológicas del imaginario*. México, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- NAVARRO, Antonio José (ed). *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid, Valdemar, 2002.
- MARTÍN, Jorge. “La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett-Bergson” en *ARETÉ, Revista de Filosofía*. Volumen XXII, Nro.1, 2012, pp. 51-68.
- SÁNCHEZ, Sergi. *Hacia Una Imagen No-Tiempo*. Oviedo, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, 2013.
- VOLLET, Matthias. “Imágenes – Percepción y cine en Bergson y Deleuze” en *Revista eidos*, Nro. 5, 2006, pp. 70-93.
- ZECCHETTO, Victorino (coord.). *Seis semiólogos en busca del lector*. Buenos Aires, Ediciones CICCUS-La Crujía, 1999.