

Fecha de recepción: 14 junio 2016  
Fecha de aceptación: 1 septiembre 2016  
Fecha de publicación: 4 octubre 2016  
URL: <http://oceanide.netne.net/articulos/art8-9.pdf>  
Oceánide número 8, ISSN 1989-6328

## ***Person of Interest* como sistema narrativo cross/transmediático: vigilancia, control y (post)humanismo en la era del data mining <sup>1</sup>**

**Ana Patricia TRAPERO LLOBERA**  
(Universitat de les Illes Balears, SPAIN)

### RESUMEN:

Una década después de los atentados del 11 de septiembre de 2001, la cadena CBS estrena la serie *Person of Interest* (2011-2016). Creada por Jonathan Nolan y situada en el presente, la serie sumergirá a las audiencias en la cultura de la vigilancia derivada de los ataques al World Trade Center. La intención de este artículo es ofrecer una lectura transversal de *Person of Interest* desde la consideración de la serie como un sistema intertextual cross/transmediático que combinará las narrativas canónicas de la ficción criminal con las premisas del llamado postcyberpunk y de las ficciones posthumanas para diseñar argumentos, conceptos y personajes fuertemente imbricados la memoria de las audiencias. Igualmente, los temas y técnicas narrativas desarrolladas en la serie deben ser consideradas como elementos recurrentes y definidores de la producción de Jonathan Nolan.

**Palabras clave:** narrativas transmediáticas, posthumanismo, canon, data mining, pastiche cultural, imaginario colectivo, neobarroco

### ABSTRACT:

A decade after 9/11, CBS aired *Person of Interest* (2011-2016) created by Jonathan Nolan. Set in present time, the show will immerse the audiences in a technological society that has helped to maintain an everlasting surveillance state. The aim of this article is a multidisciplinary approach to *Person of Interest* as a cross/transmedia intertextual system that links canonical crime fiction narratives, postcyberpunk premises, and posthuman perspectives in order to create some plotlines and characters deeply rooted in the collective imagination and audience's memory. Furthermore, the topics and narrative techniques of the show should be considered as recurrent so as defining features in Jonathan Nolan's previous works and forthcoming productions.

**Key words:** transmedia storytelling, posthumanism, canon, data mining, cultural pastiche, collective imagination, neobaroque

## 1. ARQUITECTURA Y ARQUITEXTURA DE UNA SERIE COMPLEJA

Cualquier episodio piloto televisivo debe servir para introducir a las audiencias en un mundo narrativo complejo, para presentar a los principales personajes de la historia así como sentar las bases de sus futuras relaciones, para establecer el género y el estilo de la serie, y, finalmente, para empezar a establecer entre las posibles expectativas de la serie que, previsiblemente, será de largo recorrido (Mittell, 2011: 87-89). Mientras las tres primeras tendrán una finalidad educativa al suministrar al espectador las reglas básicas del juego que se les propone; la última tendrá un objetivo esencialmente creativo y conceptual al comenzar a requerirle el establecimiento de relaciones con otras manifestaciones de la cultura popular pero principalmente con el contexto de la producción.

Desde las primeras escenas de *Person of Interest* cuya emisión se inició el 17 de noviembre de 2011, el espectador se verá sumergido en la cultura de la vigilancia desarrollada tras los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001 al World Trade Center en la que encontrará a Harold Finch corresponsable juntamente con Nathan Ingram de la construcción de un sistema de vigilancia inteligente, The Machine,<sup>2</sup> patrocinado por el gobierno de los Estados Unidos con la finalidad de clasificar a la población de acuerdo con su relevancia o irrelevancia para la seguridad nacional. Este sistema secreto recogerá una cantidad ingente de información privada que permitirá establecer patrones de comportamiento violento así como detectar actividades terroristas; pero el sistema suministrará también números aleatorios pertenecientes a personas que, por un motivo u otro, pueden encontrarse en peligro. Mientras Finch considerará su creación como un reto tecnológico, Ingram sugerirá encontrar una puerta trasera en el sistema que permita salvar también a los números anónimos. La muerte de Ingram y el encuentro con Miss Groves-Root anunciándole la existencia de una réplica del sistema, Samaritan, supondrán la toma de conciencia de Finch acerca de las consecuencias éticas y políticas de The Machine.

A lo largo de las cinco temporadas de las que consta la serie, el argumento irá articulando su arquitectura narrativa en torno a tres grandes líneas de acción -los casos irrelevantes, la configuración de The Machine como Inteligencia Artificial y la guerra abierta contra Samaritan- donde

se entremezclarán los esquemas típicos de la ficción criminal procedimental, del thriller conspirativo y del espionaje y del llamado "postcyberpunk" (Kelly y Kessel, 2007:5) en una fórmula compleja que, conjuntamente con la dramatización de algunas teorías científicas con un claro matiz filosófico y ético, explorará la cara oculta de la tecnología con claras repercusiones sociales.

Pero, al mismo tiempo, *Person of Interest* establecerá una architextura narrativa en la que el uso del pastiche cultural (Jameson, 1991) y de las técnicas hipertextuales (Genette, 1982) van a ir de la mano en la construcción de un mundo -*storyworld*- o una mitología fácilmente reconocibles por las audiencias cumpliendo, así, una de las características esenciales de las narrativas transmediáticas (Ryan, 2004) en las que los creadores y las audiencias comparten un mismo sistema de contenidos -*worldness*- formado por un repertorio de historias de ficción y de personajes que son actualizados, recreados, y/o expandidos a través de distintas técnicas de recreación transficcional.

De acuerdo con esta premisa, la serie construirá un sistema intertextual horizontal (Kinder, 1991) formado por textos primarios nucleares canónicos provenientes de la literatura, del cómic, de los videojuegos y de los productos audiovisuales que se organizarán y se mantendrán fielmente en torno a géneros y personajes tal como hemos esbozado anteriormente. Y también desarrollará una intertextualidad vertical que la relacionarán con otros textos, incluyendo los discursos históricos hegemónicos, que, aunque no afectan directamente a la historia y a su universo, evocarán una secuencia narrativa recurriendo al imaginario cultural de la audiencias, a un banco de imágenes más o menos amplio y a su saber enciclopédico que le permitirán acabar de completar el significado de la serie. En este sentido, la citación neobarroca (Calabrese, 1989) va a ser un elemento recurrente en la puesta en escena de *Person of Interest* a través de homenajes a nombres, personajes y géneros cinematográficos o transmediáticos específicos. Pero más aún lo va a ser la auto referencialidad, que nos permite hablar de *Person of Interest* como el, hasta el momento, último eslabón o punto convergente en la construcción de un discurso conceptual homogéneo, desde nuestro punto de vista serializado, por Jonathan Nolan a lo largo de su producción cinematográfica, trabajos no estrenados todavía o proyectos en cartera y centrado en la reivindicación de la identidad tanto

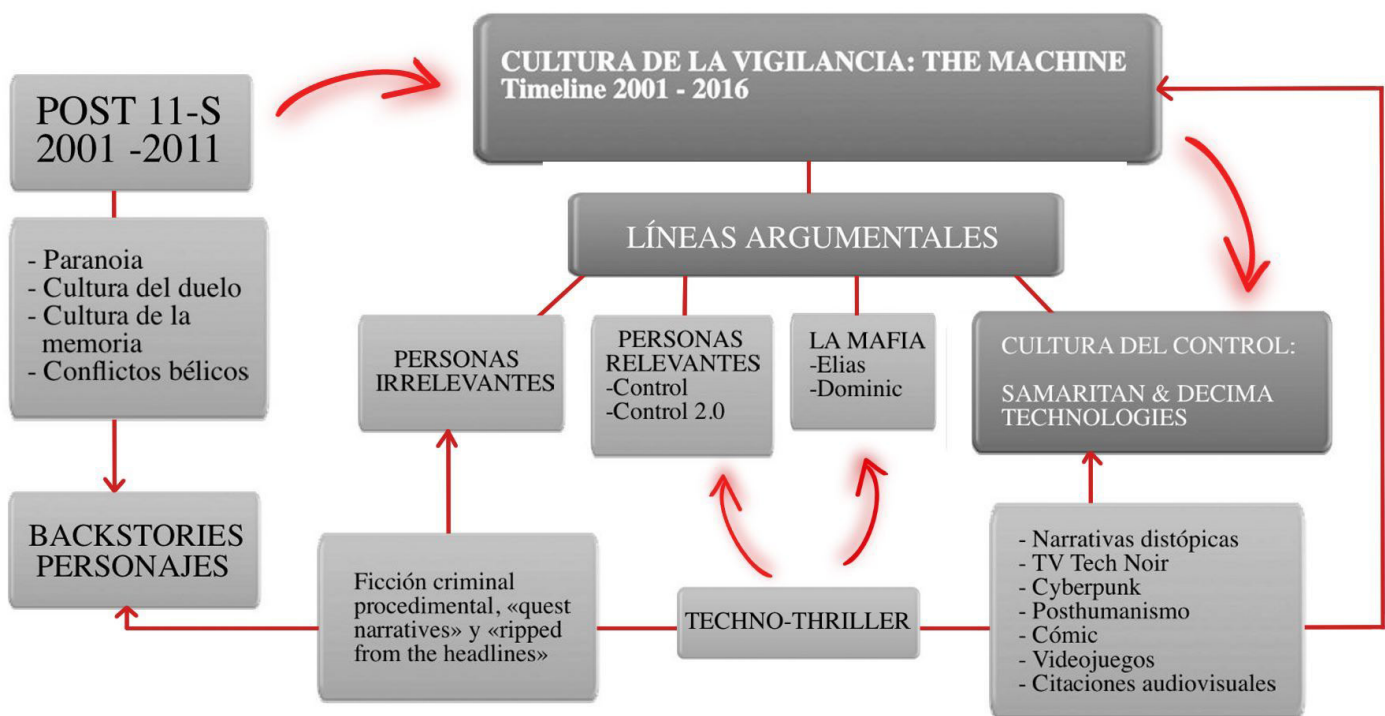
desde parámetros individuales como de su inserción en la sociedad contemporánea.

## 2. LA SOCIEDAD DE LA DATAVEILLANCE

### 2.1. El determinismo caótico y la Historia

Si tras los atentados de 2001 la sociedad asumió –no sin discrepancias– como suya la instauración del modelo panóptico (Foucault, 1977) como medio eficaz para exorcizar los riesgos reales o posibles provenientes de enemigos externos con la consiguiente pérdida de libertad y recorte de los derechos civiles en favor del modelo del *security-state* en el más puro estilo de las políticas del terror (Furedi, 2007), una década después esa misma sociedad todavía más avanzada tecnológicamente hablando ayudará a construir y consolidar un sistema en el que las cámaras y los aparatos electrónicos inteligentes formarán parte del entorno cotidiano. De este modo, la situación excepcional que emerge tras los ataques terroristas de 2001, se convertirá en un estado de prácticas de monitorización en las que la *dataveillance* resulta ser un poder invisible y multiplicador de la premisa esencial de la vigilancia, que no es otra que la de “vigilar y ser vigilados”, así como sus objetivos, especialmente los políticos. Los títulos de crédito de *Person of Interest* no pueden ser más claros al respecto.

Tal como afirma Bort (2012:242-247) los *openings* en la ficción televisiva contemporánea son macropartículas narrativas estructurales que establecen un “diálogo a distintos niveles con el discurso estético y temático con la serie”. Así, los créditos de la serie además de establecer las líneas argumentales de cada una de las temporadas sumergirán a las audiencias en un sistema de vigilancia masivo, –“a secret system that spies on you every hour of every day”, que derivará hacia un mecanismo de control social global – “you granted it the power to see everything, to index, order, and control the lives of ordinary people”. Por otra parte, la experiencia de la vigilancia entre ficción y espectador va a ser bidireccional y metanarrativa: mientras las audiencias ven los episodios de la serie, son advertidos de su consideración como víctimas potenciales de este sistema *superpanoptico* en el que probablemente se incluyan su teléfono y su televisión inteligentes cuyas mejoras técnicas bien pudieran ser usadas por un *black hat*, por una corporación o por cualquier sistema gubernamental. De este modo y en una primera lectura aproximativa, el desarrollo argumental de *Person of Interest* supondrá, de acuerdo con Harper (2008) el establecimiento de un círculo vicioso entre la vigilancia, la paranoia y las posibilidades conspirativas, identitariamente independientes pero que irán retroalimentándose.



Sin embargo, los títulos de crédito también remarcarán la existencia de una unidad preventiva cuya misión se ajustará al llamado *conspiratorial discourse as revelatory evangelism* (Harper 2008: 22) en el que cualquier acción oculta promovida por gobiernos o corporaciones y que afectan a la población es conocida por unos pocos que mantendrán una posición de predominio sobre las hipotéticas víctimas y que les conducirá a la acción. *Person of Interest* va a servirse para ello de la fórmula de las llamadas *event detection narratives* (Gad y Hansen, 2013)<sup>3</sup> caracterizadas básicamente por la exploración de las nuevas formas de interacción entre humanos y sistemas tecnológicos avanzados y que tendrán como texto primario el relato publicado por Philip K. Dick en 1956, *The Minority Report*.

La retroalimentación a la que acabamos de aludir se cerrará, pues, con la existencia de este grupo secreto de operativos que velarán por los ciudadanos alejándose estrepitosamente de la dramatización de la guerra antiterrorista de la era Bush para ubicar sus argumentos en la sociedad surgida de la misma. En un cambio de cronotopo evidente respecto a otras producciones televisivas del post 11-S, la serie va a proponer una reflexión acerca del presente y lo hará utilizando el concepto de "caos determinístico" propugnado por la física cuántica (Schuster y Just, 2005:3) por el cual cualquier tipo de acontecimiento es predecible si tenemos en cuenta su evolución de tal manera que si cualquier acción presente es el resultado de los acontecimientos del pasado, cualquier acción futura será el resultado de los acontecimientos del presente. Un presupuesto que también recogerá Gumbrecht (2014: xii-xiii) quien, en su reflexión sobre la globalización y el pensamiento histórico contemporáneo, se referirá a la necesidad de adaptación de las experiencias del pasado al presente y poder disponer de un capacidad de elección (*agency*) respecto al futuro individual o social. De este modo, lo no real-serie de televisión reflejará lo real-Historia, una dinámica asimilada a las fórmulas de las narrativas distópicas contemporáneas con una clara intención ejemplificante (Tower Sargent, 2012) que insistirán en la acción humana como fuente de autodestrucción.

## 2.2. El (ciber)vigilantismo y la eutopía

En el primer episodio de la serie Finch reclutará a un vagabundo, John, a quien apellidará Reese. En una clara referencia al personaje de Kyle Reese de la saga

cinematográfica *Terminator* iniciada en 1984 por James Cameron cuya misión es proteger a John Connor para que pueda salvar a la raza humana del exterminio, John será un viajero del tiempo, un tiempo personal violento en el que su pertenencia a un inmisericorde grupo operativo encubierto tras el 11-S marcará su arco como personaje, asimilable a los héroes del techno-thriller cuyo destino fatídico individual alcanzará también a sus familiares y allegados.

En una clara reelaboración de *The Minority Report*<sup>4</sup>, Finch y Reese pondrán en marcha una unidad preventiva *-pre crime unit-* con una estructura similar a la propuesta por Dick, aunque convenientemente manipulada y formada por humanos provenientes de servicios de inteligencia (Reese y Shaw), humanos de apoyo pertenecientes a las fuerzas del orden (Carter y Fusco), semi humanos (Root como conexión con la máquina), y formas tecnológicas (Finch como cibervigilante y *The Machine*)<sup>5</sup>.

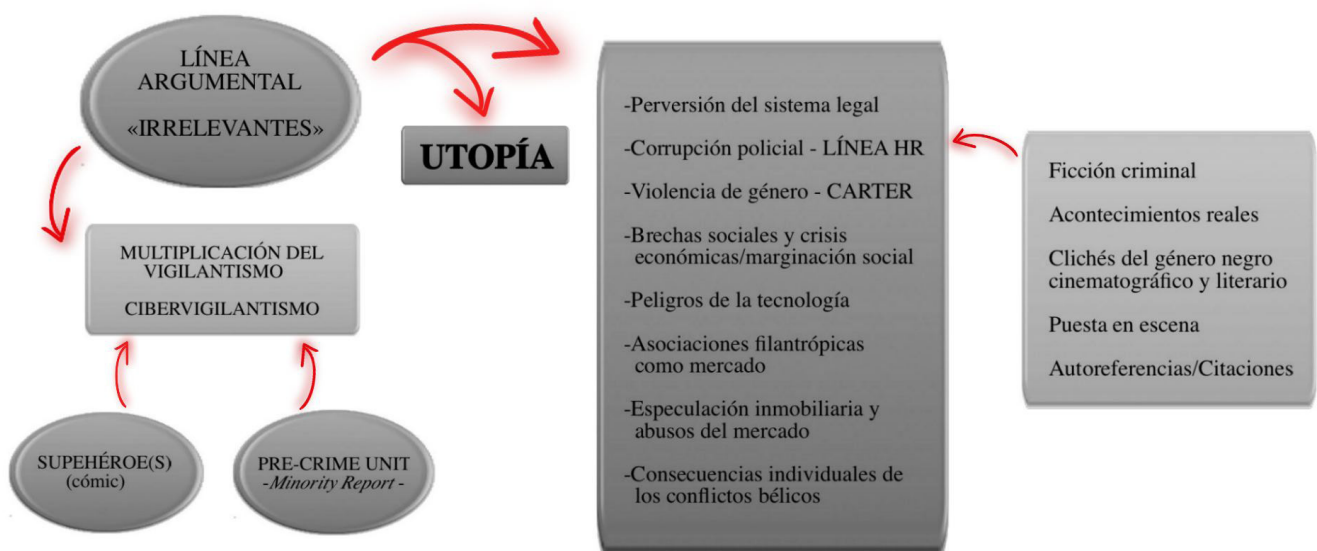
Contrariamente a la unidad diseñada por Dick, una sección policial que puede cambiar el presente gracias a la capacidad de prever futuras acciones criminales, las acciones del equipo de *Person of Interest* van a tener como principal objetivo la subversión del modelo del *banopticon* tal como es definido por Didier Bigo (2008) y desplegado ampliamente tras los atentados de 2001 por el cual las actividades de control de las minorías con finalidades de seguridad va a transformarse en un sistema proactivo de selección, categorización y exclusión social. Un esquema que Nolan desarrollará de manera desigual a lo largo de la serie y que será ampliamente utilizada en otros productos audiovisuales o transmediáticos contemporáneos habitualmente relacionados con planteamientos distópicos o posthumanos pero que traslucirán dos aspectos esenciales ya señalados en 1994 por Lyon como características de la sociedad líquida: la irrelevancia y la deshumanización en favor de la perspectiva meramente estadística o numérica. Dos aspectos que serán rechazados en *Person of Interest* al reivindicar la identidad de la Persona con mayúsculas frente a su cosificación y frente a su construcción digital fragmentada de tal manera que la línea "irrelevante" supone también la recuperación de la dimensión corporal del ser humano perdida en el modelo sinóptico al que nos hemos referido anteriormente; una dualidad que enfrentará la presencia y la tangibilidad a la construcción identitaria hiperreal tecnológica.

La línea argumental "irrelevante", que bien podría relacionarse con el formato del *minority report* que elaboran los tres *precogs* dickianos, transformará la vigilancia en vigilantismo como forma extra legal que permite restaurar en la serie no solo el orden social agredido sino, y de manera especial, reparar las injusticias ejercidas sobre ciudadanos individuales fácilmente extensible a la sociedad en general ya que *Person of Interest* presentará casos asimilables a los miedos de la vida cotidiana (Stearns, 2006) y en especial a los efectos individuales de la crisis económica del 2008, un hecho que diferenciará también la serie de las producciones televisivas de la década anterior dedicadas a las amenazas terroristas y, consecuentemente, a la dramatización exclusiva de las políticas del miedo. Una perspectiva esta última que no encaja, tal como estamos exponiendo, en la premisa general de la serie pero que sí seguirá Steven Spielberg en su film *Minority Report* (2002) en el que el argumento seminal será modificado en favor de la liquidación de estas unidades preventivas que, en una clara referencia a las políticas coercitivas propuestas por la presidencia de George W. Bush, implicaron y siguen implicando una multiplicidad de cuestiones éticas y legales (McCulloch y Pikerling, 2009).

Así, en los episodios más claramente dedicados a los casos de las personas irrelevantes, *Person of Interest* presentará las ansiedades de la sociedad

norteamericana coetánea a la emisión de la serie que puede ser fácilmente extensible al mundo globalizado yendo de lo particular a lo general.

De acuerdo con estos presupuestos no sorprende que todos y cada una de los casos cumplan de manera estricta los modelos de la ficción criminal procedimental y los pasos de las *quest narratives* consistentes en la identificación, seguimiento, definición del objetivo y, finalmente la intervención preventiva con finales positivos o anti-determinísticos en el sentido cuántico del término. Y tampoco resulta extraño que muchos de los casos resueltos (o no) por el equipo de *Person of Interest* estén relacionados con acontecimientos reales conspirativos (2.20), sigan los clichés argumentales y estéticos de productos emblemáticos del género de la ficción criminal, del *film noir* o de los videojuegos para la construcción de los *backstories* de los personajes o el entorno en el que se desenvuelve la acción (4.10; 2.17) y, finalmente, utilicen mecanismos de citación neobarroca que tiene su máximo exponente en el homenaje a Alfred Hitchcock con la réplica actualizada de *Rear Window* de 1954 (1.11) y con la construcción por parte de The Machine de una identidad falsa con la que desviar la atención de Decima Technologies que no será otra que la de Ernest Thornhill en una clara alusión a *North by Northwest* de 1959 (2.21). En definitiva, una integración de la serie en





un sistema intertextual horizontal cross/transmediático como parte de la cultura popular al que no será ajena tampoco la puesta en escena de la serie.

Una apelación a la memoria de las audiencias (Harvey, 2015) que se complementará con la asimilación de la figura del vigilante a un superhéroe postmoderno y conflictivo que, como tal, va a relacionarse con la invisibilidad y la construcción de una personalidad secreta. John Reese se convertirá de este modo en el fantasmagórico y omnipresente "hombre del traje" como faceta proactiva y brazo ejecutor del tullido Harold Finch, la materia gris del equipo y administrador de The Machine, es decir, un cibervigilante. Una división cuerpo-mente que se reiterará en otros niveles de la serie a los que nos referiremos posteriormente.

Tal como comentará Arnaudo (2013) el superhéroe del cómic es un cuerpo cultural cuyo nacimiento y posterior desarrollo está íntimamente relacionado con la percepción de una sociedad en crisis. Es evidente que esta premisa se cumple escrupulosamente en *Person of Interest* y no resulta novedosa en el trabajo de Jonathan Nolan quien escribió para su hermano Christopher los guiones de *The Dark Knight* (2008) y *The Dark Knight rises* (2012) auto referenciados en la serie y que nos ofrecerán la visión de un Batman postmoderno que pondrá en cuestión su identidad como superhéroe y que se enfrentará a la otra cara de su personalidad, el Joker, en la primera de ellas, y que, una vez asumida esta identidad tras un viaje del héroe en toda regla deberá enfrentarse a un nuevo villano, Baine el cabecilla de un movimiento ciudadano que asaltarán Wall Street, en la segunda.

Un cuestionamiento identitario del héroe que será reiterado en el caso de John Reese quien buscará a lo largo de todas las temporadas un motivo existencial que, finalmente, encontrará en su configuración como un "Capitán América trajeado" con su propia Agente Carter como colaboradora. Una referencia al mundo Marvel al que se unirá el cibervigilante y millonario Finch que será sistemáticamente relacionado con el personaje de D.C Comics Bruce Wayne/Batman y que también tendrá su particular comisionado Gordon/Fusco. Una colaboración policial que supondrá, finalmente, la multiplicación de las estructuras del vigilantismo y de la creación de némesis personales hasta extremos inusuales. O, si se prefiere, la multiplicación de la invisibilidad

que conduce indefectiblemente a la retroalimentación entre vigilancia y conspiración en una sociedad en la que, tal como afirmará Harold Finch, "solo los paranoicos pueden sobrevivir".

Pero el superhéroe, tal como sucederá también con el monstruo (Cohen, 1996) o el criminal heroico (Kooistra, 1990) va a tener una función higiénica y ciertamente purgativa al tener como principal objeto la reparación de las agresiones cometidas por individuos o por colectivos sean del tipo que sean y asumir como suyos propios los pecados de una sociedad más que imperfecta y que, por tanto, deben ser subsanados. Ambos elementos se darán en *Person of Interest* desde una perspectiva filosófica en el primer caso y ontológica en el segundo estableciendo una estructura esencial que se repetirá en cada uno de los casos irrelevantes entre los que se incluirán los propios vigilantes, los únicos personajes que serán configurados como herederos directos de las consecuencias de los ataques del 11 de septiembre de 2001: un ataque islámico orquestado por el gobierno estadounidense en el caso de Finch, y la ya mencionada incidencia de la guerra de Iraq en el caso de Reese. Así, del mismo modo que el texto seminal de Dick cuyo centro conceptual se sitúa en el debate entre la predestinación de las acciones y el libre albedrío como esencia del ser humano, *Person of Interest* desarrollará las relaciones entre la naturaleza humana y la sociedad que le rodea.

En una propuesta evidentemente más que superficial de las teorías expuestas por la filosofía, la psicología evolutiva, las genéticas cognitiva y conductista o las neurociencias, la serie reformulará con una finalidad exclusivamente dramática dos de los grandes dogmas constitutivos de la naturaleza humana (Pinker, 2002): la tabularasayelbuensalvaje Rousseauiano. De este modo e independientemente de su etiqueta como víctima o como agresor, los números suministrados por The Machine van a cumplir las premisas señaladas por su respectiva formulación filosófica: todas las personas irrelevantes merecen una segunda oportunidad para reconstruir sus vidas, y el hecho de que las personas irrelevantes no son agresoras por naturaleza (*bad code* siguiendo la terminología informática de la serie) sino que están inmersas en un mundo globalizado que les es hostil. En cualquiera de los casos, el vigilante superheroico va a ser la persona que tendrá como misión la detección y reparación de las iniquidades de una sociedad

deshumanizada cumpliendo las premisas esenciales de las narrativas utópicas contemporáneas señaladas por Levitas (2013) que consisten en la búsqueda de una sociedad mejor no desde la alteración radical de sus condiciones sino a través de la búsqueda de espacios de libertad. En definitiva, la búsqueda de la utopía en un mundo distópico.

### 3. LA ONTOLOGÍA (POST)HUMANA: "THE GHOST IN THE MACHINE"

#### 3.1. La humanización prostética y la post-mortalidad

The Machine nace, tal como comenta el propio Harold Finch el día inmediatamente posterior a los ataques de 2001. Como seguidor incondicional del *hysterical sublime* definido por Jameson, (1991) y como buen *tech-nerd* Frankenstein, Harold creará un constructo matemático siguiendo la teoría del caos capaz de predecir y detectar comportamientos peligrosos para la seguridad nacional. Este presupuesto que atravesará toda la serie, emparentará *Person of Interest* con el *tech-noir* como forma híbrida que combinará los argumentos y estilo tópicos de la ficción criminal con la percepción de las tecnologías como fuerzas destructoras de la existencia y costumbres humanas (Meeham 2008:13) en la que la paranoia va a jugar un papel esencial y que, desde una perspectiva, bien individual bien colectiva, va a constituir el esqueleto narrativo de la serie.

Desde las primeras escenas, Finch va a ser posicionado como una persona paranoica viviendo en espacios subterráneos o escondidos, cambiando sistemáticamente de personalidad, evitando la construcción de una identidad digital y dedicado de manera exclusiva al desarrollo de un sistema de *sousveillance* que, tal como definirán Mann, Nolan y Wellman (2003), invierte el sistema panóptico al vigilar a los vigilantes, un concepto ampliamente desarrollado en los más diversos productos de la cultura popular.

A través de una narración fragmentada con saltos temporales que abarcarán desde 2001 hasta 2016, los espectadores asistirán a la gestación, la cronología y el *backstory* de The Machine como inteligencia artificial que será paralelo al de Harold Finch. Esta extrema relación no será más que el reflejo argumental de la capacidad de interacción entre seres humanos y no-humanos para la construcción de asociaciones heterogéneas incluidas las sociales. Un tema central en las más

recientes investigaciones científicas tal como señalan Gad y Hansen (2013) o Murakami Wood (2008-2009) y también en las narrativas audiovisuales en las que se insiste en clasificaciones de seres diversos, especialmente cyborgs y androides, que superarán o modificarán las atribuciones intelectuales, físicas o éticas atribuidas a la naturaleza humana. Un aspecto este último que trasladará a las audiencias de nuevo a un imaginario colectivo formado por máquinas ciertamente incorpóreas y habitualmente destructivas como Skynet de la saga *Terminator*, J.A.R.V.I.S y el supervillano Ultron de *The Avengers* (creados por Marvel en 1963), Esper y la Tyrell Corporation de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), Colossus de *The Forbin Project* (Joseph Sargent, 1970) o Hal 9000 de *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrik, 1968).

Sin embargo, la evolución de la Inteligencia Artificial de *Person of Interest* va a suponer el despliegue del tercer gran dogma de la naturaleza humana (Pinker, 2002): el llamado *Ghost in the Machine* propuesto por Arthur Koestler en 1968, un texto que será uno de los libros de cabecera de Harold.

La consideración de los seres humanos como sistemas complejos compuestos por pequeñas partes organizadas jerárquicamente, interactuando constantemente y sistematizando el conocimiento, van a constituir el armazón de The Machine, algo que no la diferenciará excesivamente de otras invenciones similares. Pero Finch insistirá en dos premisas esenciales del texto de Koestler: la no separación entre cuerpo y mente por una parte, y la necesidad de establecer en su creación los mecanismos de control de las zonas más oscuras del cerebro reptil humano relacionadas con la violencia y la autodestrucción, por otra. Dos aspectos que no solo serán esenciales para la evolución argumental de la serie sino que servirán para plantear una reflexión ampliamente desarrollada en la ficción audiovisual contemporánea acerca de la condición e identidad del ser humano en un mundo tecnológicamente avanzado. O dicho de otro modo, la evolución del tándem formado por Finch y The Machine se relacionará directamente con el posthumanismo ontológico que, tal como recogerá Graham (2015:364), intentará responder a cinco grandes preguntas: el origen, la identidad, el significado, el propósito y, finalmente, los valores.

El entrenamiento emocional y conductual sugerido por Finch que permitirá a The

Machine reconocer a sus administradores, detectar cualquier tipo de relación caótica entre personas y tomar decisiones de acuerdo con la probabilidad estadística estará basado en un intercambio de información y de experiencias provenientes de la cosmovisión tecnológica de Finch pero también de sus carencias afectivas de manera que la consecuencia directa será la simbiosis entre ambos y la identificación de The Machine como *alter ego* y conciencia de Harold. Así, este proceso de aprendizaje bidireccional conducirá a una afinidad moral entre el hombre y la máquina y a la creación de una memoria vivencial conjunta. Un esquema que, tal como señala Lucenford (2015) va a ser reiterado en algunos productos audiovisuales contemporáneos relacionados directa o tangencialmente con la ciencia ficción que remarcarán el papel de la memoria y de la emoción en la construcción de la identidad (post) humana.

Una línea divisoria muy frágil desde nuestro punto de vista tal demuestran producciones recientes entre las que deseamos destacar *Her* (Spike Jonze, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2015), el videojuego *Detroit become human* de Quantic Dream anunciado para 2016 y, sin duda alguna, la adaptación hecha por el propio Jonathan Nolan para HBO de la película *Westworld* (Michael Crichton, 1973) ubicada en el hiperreal parque dominado por robots, cuyo estreno está previsto para 2016. Y una temática que debe relacionarse de nuevo con una reelaboración de los textos seminales de Philip Dick publicados entre 1959 y 1969 *Recall Mechanism*, *We can remember it for your Wholesale* y, finalmente, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* que formarán parte del mundo argumental y estético de la serie contribuyendo poderosamente a la mitología de *Person of Interest*.

Si la identidad de la máquina va extremadamente ligada a los recuerdos de su creador, la propuesta narrativa temporal servirá para construir pieza a pieza la identidad paranoica de Finch pero especialmente los recuerdos que transferirá a su criatura como elementos esenciales de su humanización prostética en el más puro estilo dickiano de tal manera que, siguiendo a Hauskeller (2015) bien podemos hablar de una duplicación o una clonación identitaria. Tanto el pequeño ordenador construido por un joven Harold para que su padre que padece Alzheimer no pierda su esencia humana (3.12) como el recuerdo de su relación con Grace quien, siguiendo la connotación utópica de su

nombre, aportará una nueva perspectiva existencial a Finch y, por extensión a The Machine (2.6, 2.8); y, especialmente, el no-olvido de todas las personas relevantes para Harold que han muerto en defensa de los principios morales que representa The Machine (Ingram en 2.22, Joss Carter en 3.8, y Elias y Root en 5.10) van a insistir en el recuerdo como única forma de pervivencia y de trascendencia individual fácilmente relacionable con la cultura de la memoria del post 11-S pero también insistirán en la reflexión histórica como único modo de supervivencia social.

Y si la memoria constituye la esencia espiritual de The Machine, el personaje de Root va a ser su interfaz para poder actuar como inteligencia artificial autónoma. Detectada como persona irrelevante en la primera temporada bajo el nada casual nombre de Caroline Turing, la enigmática Samantha Groves va a mantener una extraña conexión con The Machine de quien recibirá órdenes precisas referidas de manera exclusiva a su lucha contra Samaritan –Combat Mode- y a las acciones que debe realizar Finch para salvaguardarla –God Mode. En una transposición nada gratuita de términos procedentes de los videojuegos y que transforman a The Machine en el *gamer* que maneja a los personajes, Root va a ser el contenedor físico de una inteligencia artificial que será calificada como una “Diosa”, es decir, un ser intangible con poderes cósmicos que marca los valores éticos, decide sobre la vida y la muerte, diseña el destino de la humanidad y es el *súmmum* de la invisibilidad. Un planteamiento que reforzará la caracterización de Root y Finch como seguidores del *hysterical sublime* al que hemos aludido anteriormente y que dotará a *Person of Interest* de un contenido pseudo-religioso parcialmente relacionable con el *postmodern sacred* (McAvan, 2012) como virtualización de este tipo de creencias o de sus variables en la era tecnológica, ampliamente desarrollado en las narrativas posthumanas canónicas: Finch será equiparado al Padre Creador y The Machine a una diosa-Jesucristo que debe salvar a la humanidad a través de su propio sacrificio, un destino del que duda pero que acepta finalmente. Un esquema semejante al que se desarrollará en el parlamento final de Roy Batty ante Rick Deckard en la película de culto *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) con la que *Person of Interest* mantiene bastantes concomitancias conceptuales y estéticas.

El artificio dramático hábilmente manejado por Jonathan Nolan de visibilización o corporeización de The Machine durante



todas las temporadas de la serie va a ser llevado al extremo en la temporada final en el que las audiencias asisten a la muerte de Root (5.11) y en el que se producirá un efecto inverso en este caso con la finalidad de mitigar el estado anímico de las audiencias tras la desaparición de uno de los personajes más carismáticos de la serie: The Machine va a adoptar la voz de Root para comunicarse con Finch un hecho que será esencial para su toma de conciencia de la necesidad de la lucha directa contra Samaritan. Un nuevo esquema de interacción entre Finch y The Machine que tendrá como justificación la sutil y muy parcial reelaboración de las teorías cuánticas y místicas al mismo tiempo de Schrödinger (1958) en las que insiste en el trasvase de energía entre configuraciones moleculares de sistemas complejos diferentes, y, de manera especial, en los límites difusos entre la vida y la muerte, su liminalidad, de manera que *Person of Interest* esbozará tímidamente una reflexión acerca de la post-mortalidad o, de acuerdo con Christiansen (2015: 339), una reflexión acerca de los modos de acercamiento a la dicotomía formada por la presencia (vida) y la ausencia (muerte) que, en los productos audiovisuales contemporáneos, cuestionan la centralidad del ser humano y presentan alternativas corporales o tecnológicas muy diversas.

### 3.2. La deshumanización corporativa y la situación totalitaria

El casual encuentro de Finch con Samantha Groves-Root en la primera temporada supone el anuncio de la existencia de una réplica de The Machine, Samaritan, gestionada por la corporación Decima Technologies al mando del antiguo agente del MI6 John Greer. Con una cronología mucho más reducida que la de su hermana, Samaritan representará todos los valores opuestos a las enseñanzas de Finch en una clara concepción argumental maniquea y con una creación de empatías o todo lo contrario entre las audiencias. Si bien creemos que la lucha entre The Machine y Samaritan responde a un artificio narrativo, no sería descabellado pensar en la utilización, de nuevo, de los presupuestos apuntados por Koestler (1978) quien, utilizando como imagen al dios romano Janus, se referirá a la dualidad que siempre se produce en las estructuras complejas: una que trasciende y otra que se retroalimenta, una que mira hacia el pasado y otra hacia el futuro, una que defiende la civilización y otra que promueve el caos. Una que reivindica el valor de la persona como individuo, otra

que pretende instaurar un pensamiento único corporativo, no importa aquí si es económico o político. La referencia a 1984 de Orwell como texto seminal es evidente como también lo será la perspectiva estética de *Person of Interest* que, en un malabarismo extremo como forma neobarroca de citación-homenaje va a presentar no solo rostros que se dirigen a las audiencias/personajes a través de pantallas sino que va a apelar al imaginario del público en un juego de apariencias<sup>6</sup> que remitirán a dos referentes audiovisuales de culto: 1984 (Michael Redford, 1984) y *V for Vendetta* (James McTeigue, 2005).

Sea como fuere, la aparición de Samaritan supone el inicio de la gran línea conspirativa de *Person of Interest* que, siguiendo una estructura inmersiva va a respetar escrupulosamente su secuencia esencial: la sospecha de existencia de una realidad oculta tras los hechos, la evolución de los personajes de la dianoia a la paranoia que les impulsa a realizar algún tipo de acción y, finalmente, una resolución positiva o negativa del proceso conspirativo. Una secuencia que seguirá *Person of Interest* en una cronología parcialmente fragmentada cuyo trasfondo encajará perfectamente con el concepto de *noirness* acuñado por Naremore (1998) al referirse a las técnicas de fragmentación como mecanismos esenciales para la creación de una impresión de realidad, de experiencia posible para las audiencias a quienes se ofrece una visión crítica de la sociedad y de la política, una visión deshumanizada de la sociedad contemporánea.

De acuerdo con la premisa apuntada, *Person of Interest* diseñará en la línea argumental de Samaritan –sin duda la más llamativa de la serie desde el punto de vista de las audiencias– un recorrido por la década que sigue a los ataques del 11 de septiembre y lo hará a través de la (re)creación de un entorno propicio para la consolidación del estado de monitorización por una parte, y a través de la gradual planificación para la creación e instauración de un nuevo modelo social, una nueva mitología del estado que tal como comentará John Greer (3.23) consistirá en “a Pantheon of super intelligent beings that will watch over us using human agents to meddle in our affairs”.

La inversión respecto al esquema de clonación identitaria que se produce entre Finch y The Machine es palmaria: Samaritan, como también sucede en otros productos de la cultura popular (Vint, 2015), realizará un bypass respecto a la

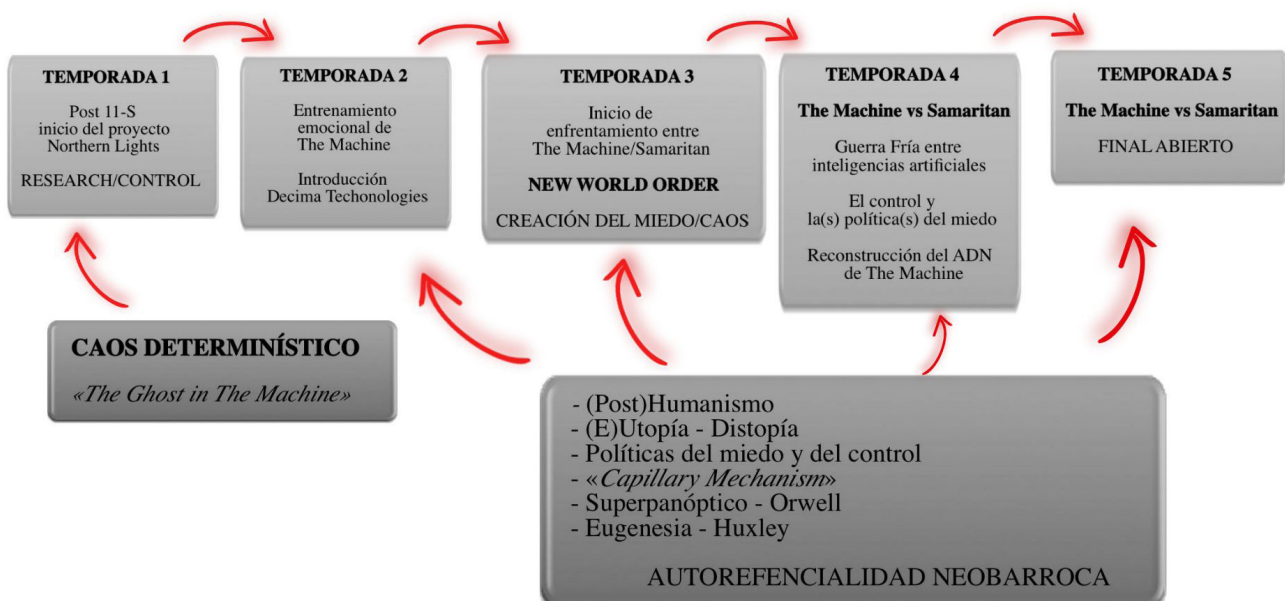
autoridad humana a la que considerará una raza obsoleta que necesita de una nueva estructura, un nuevo orden sin fisuras. Desde este punto de vista, Samaritan significará la supremacía de la máquina sobre el hombre, una premisa que nos remite directamente a la línea irrelevante de la serie en la que, tal como hemos comentado anteriormente, se propone una reivindicación de la persona pero también nos remite a una línea argumental que no hemos desarrollado, la referida a lucha entre dos concepciones diferentes de la mafia protagonizada por Elias y Dominic, y que en la serie actuará como reflejo exacto de la pugna entre dos cosmovisiones radicalmente opuestas –la *omertà* frente a la organización jerárquica *gangsta*- contribuyendo a la creación de la narrativa compleja y poliédrica de *Person of Interest* y que nos remite de nuevo a la producción de Jonathan Nolan.

Del mismo modo como comentará el Joker en *The Dark Knight*, Greer considerará la creación del caos como una obra de arte que debe planificarse meticulosamente y que, en sí misma tiene una estructura precisa. Si un ataque terrorista es el inicio del proyecto “Northern Lights” y el estado de vigilancia gubernamental de 2001, una década después será preciso un nuevo ataque en suelo americano -orquestado evidentemente por John Greer (3.23) en una clara referencia a las teorías conspirativas generadas tras el 11-S- que facilite el establecimiento de un nuevo orden totalitario dirigido por un

dictador no-humano, un superpanoptico-tecnológico con cuatro puntos programáticos: castigo para la disidencia (ideológica o no), deber, orden y obediencia.

El primero de ellos va a suponer, de acuerdo con los cánones conspiratorios, la existencia de una determinada política de acción a través de grupos insurgentes e invisibles que habitualmente pretenden la regeneración a través de la violencia, como es el caso del grupo radical “Vigilance” –fácilmente relacionable con Anonymous de *V for Vendetta* o F Society de la serie *Mister Robot* (Usa Network, 2015)- liderado por el radical y populista Peter Collier quien pretenderá reinstaurar los valores democráticos de los Padres de la Nación perdidos tras la instauración del estado de vigilancia tras el 11 de septiembre, un proceso que relatará escrupulosamente al sentar en el banquillo a los artífices del mismo: Finch, el gobierno y las empresas tecnológicas (3.23). Pero también una política de acción que tendrá, en la línea irrelevante por una parte y en la lucha activa contra Samaritan llevada a cabo por Finch por otra, el eje central de la serie como no podría ser de otro modo.

Los restantes preceptos tendrán relación con la evolución del estado de la vigilancia al estado del control. Una evolución que, tal como plantea Foucault (1980: 134-146) en la década de los setenta del pasado siglo al referirse a la ascensión de regímenes políticos opresivos, contará con



prácticas sociales inconscientes que los favorecen y que serán desplegadas por estos en un perfecto mecanismo capilar. Ni que decir cabe que, desde el momento en que Foucault enunciara sus teorías hasta el actual, los avances tecnológicos y la llamada *internet of things* han convertido a los propios ciudadanos en portadores de dispositivos de monitorización, tal como ya anunciara Mathiesen (1997) quien planteará la conversión en la contemporaneidad del modelo panóptico foucauldiano en el que unos pocos vigilan a la mayoría, en un modelo sinóptico consistente en todo lo contrario.

De este modo, *Person of Interest* presentará de manera ordenada la instauración de este nuevo sistema de policía del pensamiento que se construirá sobre tres pilares esenciales, la educación, las empresas de base tecnológica y la alarma social equiparable a los miedos de la vida cotidiana y al ataque directo –como también hará Baine en *The Dark Knight rises*– al epítome del poder en la sociedad contemporánea: Wall Street. Así, en *Person of Interest* asistiremos a la incorporación de mensajes subliminales y contenidos ideológicamente tendenciosos en los ordenadores escolares (4.7), al reclutamiento de los estudiantes tecnológicos más brillantes (4.2), a la utilización de sistemas antivirus globales (4.19), a la transformación de una ciudad arruinada por la crisis económica en un campo de experimentación donde se analiza el comportamiento humano en su nivel electroquímico (4.13), a la creación de un estado de violencia interpersonal al hacer públicos los mensajes de correo electrónicos o chats personales (4.10), o a la creación de una alarma pandémica para poder conseguir de manera voluntaria los perfiles genéticos de la población y poder diseñar una raza humana perfecta marginando o eliminando a las personas que no se ajusten a ella (5.8) en una clara aunque breve referencia a Aldous Huxley y su obra seminal de 1931 *Brave New World*.

Todos ellos se ajustarán estrictamente a los potenciales totalitarios derivados de la vigilancia en la era de la globalización apuntados por Maria Los (2006:69-70) y que “they include a monistic centralization of control, social uprooting, atomization and obliteration of the social, as well as the negation (or eradication) of such notions as liberty, truth, ethics and the Self.” Así, la guerra establecida entre The Machine y Samaritan no solamente debe ser considerada como una lucha entre dos cosmovisiones políticas opuestas sino

la consecuencia de una reflexión crítica acerca de la sociedad contemporánea. Una reflexión que bien pudiera ser considerada como elemento purificador de las propias audiencias que pueden enfrentarse a su propia historia tal como sucediera en los productos culturales del post 11-S intentando buscar una alternativa de futuro tal como muestra el final abierto de la serie. Una perspectiva que relacionará *Person of Interest* como globalidad no solo a las narrativas utópicas contemporáneas habitualmente –consideradas como jeremiadas del presente– tal como hemos ido comentando anteriormente sino especialmente a las narrativas del tech noir o postcyberpunk que, intentan dar respuesta a una pregunta atemporal: qué hacer y cómo vivir en un mundo absurdo, en el caso de *Person of Interest*, un mundo paranoico habitado por máquinas cada vez más inteligentes en las que la sociedad y las audiencias han delegado poderes de control absoluto.

#### 4. CONCLUSIÓN

Contrariamente a lo que pudiera parecer, *Person of Interest* no es un retrato de esa red policial planetaria surgida de las acciones emprendidas tras el 11-S que han ocupado buena parte de los productos audiovisuales contemporáneos sino una narrativa compleja que diseña el paso de una sociedad vigilada a una sociedad controlada por inteligencias artificiales. Lejos de desarrollar argumentos exclusivamente relacionados con entornos distópicos propios de la ciencia ficción canónica, la serie transformará el pasado más reciente en un presente continuo en el que las acciones humanas son decisivas para evitar cualquier tipo de autodestrucción futura; en este sentido, la recurrencia a teorías de la física cuántica ayudarán extraordinariamente para la confección de una estructura narrativa circular en la que todos sus elementos están perfectamente encajados.

Una estructura de puzzle que, en una clara aplicación de los llamados *mind game films*, no es nueva en el trabajo del *showrunner* de la serie, Jonathan Nolan. De hecho, todos y cada uno de los temas y personajes que aparecen en la mitología de *Person of Interest* se encuentran en su producción fílmica: las fracturas temporales como reflejo de un mundo ilusorio o gestionado por mentes ocultas que afectan a los personajes van a ocupar *Memento* (2000) y *The Prestige* (2006) y estarán presentes en la serie a través de *backstories*, cronologías diversas, teorías conspirativas e inteligencias

artificiales; la vigilancia, la política del miedo, las manipulaciones corporativas y los movimientos ciudadanos serán los ejes centrales de la serie pero también se desarrollarán en las dos películas del ciclo de Batman, *The Dark Knight* (2008) y *The Dark Knight rises* (2012); y, finalmente, el viaje de unos astronautas a través de un agujero de gusano en *Interstellar* (2014) propiciará la reflexión acerca de la capacidad de cambiar el destino apocalíptico de una humanidad autodestructiva del mismo modo cómo lo intentarán Harold Finch y los miembros de su *pre-crime unit* contemporánea.

Una coherencia de planteamiento el de Nolan que nos conduciría a un debate acerca del concepto de autoría en los productos culturales contemporáneos y también a la constatación de la complejidad de la escritura televisiva de la última década en la que la intertextualidad y la transmedialidad son esenciales para la construcción de sus narrativas. *Person of Interest* es una buena muestra de ello. La recurrencia a obras seminales de la literatura, de los cómics o de los videojuegos, las citas a productos audiovisuales canónicos, y la autoreferencialidad son elementos esenciales para la explicación de cada uno de los grandes temas que hemos esbozado a lo largo de estas páginas que han de entenderse como una aproximación a las grandes líneas de trabajo que ofrece *Person of Interest*. Unas líneas maestras que deben desarrollarse con trabajos complementarios y específicos pero que precisan del contraste con productos culturales de muy diversa índole y que, por uno o varios motivos, formarán parte de un corpus conjunto, reiterando la premisa inicial de la consideración de *Person of Interest* como un sistema intertextual cross/transmediático.

## BIBLIOGRAFÍA

ARNAUDO, M. (2013). *The Myth of the Superhero*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

BIGO, D. (2008). "Globalized (in)security: the Field and the Ban-opticon". En *Terror, insecurity, and liberty: Illiberal practices of liberal regimes after 9/11*, D.BIGO y A. TSOUKALA (eds.). New York: Routledge, 10-48.

BORT, I. (2012). "Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo. Partículas narrativas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas". Tesis Doctoral de la Universitat Jaume I.

CALABRESE, O. (1987). *L'età neobarocca*. Roma: Laterza.

CHRISTIANSEN, S. (2015). "Posthumanous Subjects". En M.HAUSKELLER, T.D. PHILBECK, and C.D.CARBONELL (eds.). London and New York: Palgrave MacMillan, 339-348.

COHEN, J. J. (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minnesota: Minnesota University Press.

FOUCAULT, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Random House.

FOUCAULT, M. (1980). *Power/Knowledge. Selected interviews and other writings (1972-77)*. Ed. C. Gordon. New York: Pantheon Press.

FUREDI, F. (2007). *Invitation to Terror. The Expanding Empire of the Unknown*. London and New York: Continuum.

GAD, C. Y L.K. HANSEN. (2013). "A closed circuit Technological Vision: on Minority Report, event detection, and enabling technologies". *Surveillance & Society* 11 (1/2) : 148-162.

GENETTE, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.

GRAHAM, E. (2015). "The Final Frontier? Religion and Posthumanism in Film and Television". En *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, M.HAUSKELLER, T.D. PHILBECK, and C.D.CARBONELL (eds.). London and New York: Palgrave MacMillan, 361-370.

GUMBRECHT, H.U. (2014). *Our Broad Present. Time and Contemporary Culture*. New York: Columbia University Press.

HARPER, D. (2008). "The Politics of Paranoia: Paranoid Positioning and Conspiratorial Narratives in the Surveillance Society". *Surveillance & Society* 5 (1): 1-32.

HARVEY, C. (2015). *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. London: Palgrave MacMillan.

HAUSKELLER, M. (2015). "'Life's a bitch, and then you don't die': Postmortality in Film and Television". En M.HAUSKELLER, T.D. PHILBECK, and C.D.CARBONELL (eds.). London and New York: Palgrave MacMillan, 205-213.

JAMESON, F. (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke: Duke University Press.

KELLY, J.P., y J. KESSEL. (2007). *Rewired: The Post-Cyberpunk Anthology*. San Francisco: Tachyon Publications.

KINDER, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California: University of California Press.

KOESTLER, A. (1967). *The Ghost in The Machine*. London: Picador.



- KOESTLER, A. (1978). *Janus, a summing up*. London: Hutchinson & Co.
- KOOISTRA, P. (1990). "Criminals as Heroes: linking Symbol to Structure". *Symbolic Interaction* 13 (2) : 217-239.
- LEVITAS, R. (2013). *Utopia as Method. The Imaginary reconstitution of Society*. London: Palgrave MacMillan.
- LOS, M. (2006). "Looking into the future: surveillance, globalization, and the totalitarian potential". En *Theorizing surveillance. The Panopticon and Beyond*, D.LYON (ed.) Devon: Willan Publishing, 69-94.
- LUCENFORD, B. (2015). "The Ghost in the Machine: Humanity and the Problem of Self-Aware Information". En M.HAUSKELLER, T.D. PHILBECK, and C.D.CARBONELL (eds.). London and New York: Palgrave MacMillan, 371-379.
- LYON, D. (1994). *The Electronic Eye. The rise of surveillance society*. Minessota: University of Minessota Press.
- MANN, S., J. NOLAND and B. WELLMAN. (2003). "Sousveillance: Inventing and using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environment". *Surveillance & Society* 1 (3): 331-355.
- MATHIESEN, T. (1997). "The Viewer Society". *Theoretical Criminology* 1(2): 215-234.
- McAVAN, E. (2012). *The Postmodern Sacred: Popular Culture, Spirituality in the Science Fiction, Fantasy and Urban Fantasy Genres*. North Carolina: McFarland.
- McCULLOCH, J. y S. PICKERING. (2009). "Pre-crime and counter-terrorism. Imagining Future Crime in the 'War on Terror'", *British Journal of Criminology* 49 : 628-645.
- MEEHAM, P. (2008). *Tech-Noir. The Fusion of Science Fiction and Film Noir*. North Carolina: McFarland.
- MITTELL, J. (2011). *Complex TV. The poetics of contemporary Television Storytelling*. Media Common Press.
- MURAKAMI WOOD, D. (2008-2009). "Can a Scanner see the soul? Philip K. Dick against the surveillance society". *Review of International American Studies* 3.3-4.1: 46-59.
- NAREMORE, J. (1998). *More than Night. Film Noir in its contexts*. Berkeley: California University Press.
- PINKER, S. (2002). *The Blank Slate: The Modern Denial of Human Nature*. New York: Viking Penguin.
- RYAN, M.L. (2004). *Narrative across Media: the Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- SCHUSTER, H.G. y W. JUST. (2005). *Deterministic Chaos. An introduction*. Weinheim: Wiley-VCH Verlag.
- SHRÖDINGER, E. (1958). *Mind and Matter*. Cambridge: Cambridge University Press.
- STEARNS, P.N. (2006). *American Fear. The causes and consequences of High Anxiety*. New York and London: Routledge.
- TOWER SARGENT, L. (2010). *Utopianism. A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- VINT, S. (2015). "Change for the Machines? Postumanism as Digital Sentience". En M.HAUSKELLER, T.D. PHILBECK, and C.D.CARBONELL (eds.). London and New York: Palgrave MacMillan, 120-129.

## NOTAS

1. El presente trabajo se ha desarrollado en el marco del proyecto *El rol de la ficción televisiva en los procesos de construcción identitaria en el siglo XXI*, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-16. Programa Estatal de I+D+I Orientada a los Retos de la Sociedad, convocatoria 2014, referencia FFI2014-55781-R.

2. Utilizamos los nombres de cada uno de los sistemas inteligentes de acuerdo con el original. Esta elección, que puede parecer gratuita se debe esencialmente a la reivindicación de la identidad femenina de la Inteligencia Artificial creada por Finch y reiterada por el personaje de Root frente a la masculina representada por Samaritan, una identidad sobreentendida en español pero que no recoge los planteamiento de género que se desprenden de la serie.

3. Un tema recurrente en Nolan quien, de acuerdo con la noticia avanzada en 2014 por HBO, tenía la intención de realizar una adaptación de la *Trilogía de la Fundación* escrita entre 1951 y 1952 por Isaac Asimov (1986) en la que la sociología matemática se unirá a las leyes de la acción de masas en la llamada "psicohistoria" cuya principal finalidad es la de predecir el futuro a gran escala.

4. La única temporada de la serie *Minority Report* (FOX, 2015) producida por Steven Spielberg va a seguir los cambios aplicados al texto de Dick por el director; sin embargo, los casos argumentales seguirán un esquema absolutamente procedimental y reiterativo.

5. De manera sorprendente, en la quinta temporada (5.11) las audiencias conocen la existencia de otras unidades operativas pre-criminales formadas por antiguos casos irrelevantes. De cualquier



modo tanto Logan Pierce como Johnny Durban o Harper mantendrán las mismas características que el grupo liderado por Finch.

6. Es destacable la apelación-homenaje de *Person of Interest* a los dos productos audiovisuales mencionados a través del juego actoral en el que el parecido físico del actor John Nolan con John Hurt va a remitir no solo a su personaje de Winston Smith en *1984* como víctima del estado policial sino también a su papel del dictador Adam Sutler en *V for Vendetta*.

Contacto: <patricia.trapero@uib.es>

Title: *Person of Interest* as a Cross/Trans-media Narrative System: Surveillance, Control, and (Post)Humanism in the Data Mining Era