

LA IMAGEN-ESPEJO: ICONO Y REALIDAD EN EL CINE DEL CAMBIO DE SIGLO

Enrique Mora

Departamento de Historia del Arte
Universidad de Zaragoza

RESUMEN

La imagen-espejo posmoderna es una forma de representación autorreferencial que encuentra su origen remoto en el pop art y el arte conceptual, y cuyo influjo es esencial en el cine de fin de siglo: intertextualidad, apropiacionismo, cultura de masas, fractura del relato, desmaterialización del personaje. Como reacción a esta imagen-espejo, una serie de movimientos cinematográficos coetáneos tratan de recuperar la conexión con la imagen-realidad. Proponemos una lectura del cine contemporáneo como un debate entre estos dos modos de representación, paralelo al desarrollo de la sociedad de la imagen y los formatos digitales.

PALABRAS CLAVE: cine contemporáneo, estética, posmodernidad, cultura de masas, intertextualidad, fragmentación, imagen digital, teoría del cine, realismo.

ABSTRACT

«Mirror image: iconicism and reality in late cinema». Postmodern mirror-image, as a self-referential structure of representation, finds its roots in pop-art and conceptual art. It has deeply influenced late cinema: intertextuality, appropriationism, mass culture, broken narrative and disintegrated personality. In opposition to this mirror-image cinema, coetaneous films are struggling to restore the connection between image and reality. This paper proposes a reading of contemporary film as a field where debate on representation comes to be staged, while the society of spectacle and digital formats expand across the world.

KEY WORDS: contemporary film, aesthetic, postmodernity, mass culture, intertextuality, fragmentation, digital image, film theory, realism.

Her green plastic watering can,
for her fake Chinese rubber plant
in the fake plastic earth...

(Radiohead, *Fake plastic trees*)¹



Los cambios tecnológicos derivados de la reproducción masiva de textos en los albores del arte moderno, con el advenimiento de la fotografía, el cine y otros medios de edición masiva, han modificado nuestra percepción de las imágenes y de su papel privilegiado como medios de representación simbólica. En efecto, la práctica artística en las vanguardias históricas marca y define la culminación del proyecto moderno, cuando la tecnología asume la pesada carga de satisfacer la demanda fetichista de representaciones de lo real², y permite a las artes plásticas romper las pesadas cadenas del realismo burgués y explorar sus posibilidades creativas y los límites del lenguaje estético. Este relato sobre la imagen en el arte contemporáneo y sus derivas lingüísticas y formales, descrito con precisión por Clement Greenberg³, recluyó a los artistas de posguerra en el silencio figurativo de la abstracción, y encontró un nuevo punto de giro en las prácticas de los sesenta, con la grieta abierta por el pop y las primeras manifestaciones del arte conceptual.

Tras la era del terror a la que asiste la humanidad en el ecuador del siglo, el arte abandona definitivamente su función sacerdotal de representar el mundo, que para Adorno se ha vuelto irrepresentable en su horror, para explorar un arte al margen de la representación, un arte del afuera, de lo no conceptualizable. Este proceso se lleva a cabo por una doble vía: la desmaterialización del objeto artístico obsesivamente desintegrado en las prácticas conceptuales de Piero Manzoni, Yves Klein o Joseph Beuys; y, por otro lado, la eliminación del referente y la representación en la imagen-ícono, de herencia publicitaria, del arte pop. Este momento esencial para la estética, paralelo al estallido de la sociedad mediática, fue analizado sagazmente por Arthur Danto⁴ en sus tesis programáticas sobre el fin del arte, concepto con el que describía el acceso a una etapa posthistórica para la práctica artística y, en cierto modo también, a una época de vaciamiento del poder representacional de las imágenes.

¹ Trad.: «Su regadera de plástico verde / para su planta artificial de goma china / en la artificial tierra de plástico» (T. del A.). Ref. RADIOHEAD, «Fake Plastic Trees», *The bends*. Capitol Records, 1995.

² Así lo definió lúcidamente, en fecha tan temprana como 1936, Walter Benjamin: «Al irrumpir el primer medio de reproducción de veras revolucionario, a saber la fotografía, el arte sintió la proximidad de la crisis y reaccionó con la teoría del *arte por el arte*, esto es, con una teología del arte. De ella procedió ulteriormente ni más ni menos que una teología negativa en figura de la idea de un arte puro que rechaza no sólo cualquier función social, sino además toda determinación por medio de un contenido objetivo» (BENJAMIN, Walter, «La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica», *Discursos Interrumpidos I*, 1936, Madrid: Taurus, 1988, p. 26).

³ Para Greenberg, la revolución del arte moderno es un autodescubrimiento del arte, la culminación de un proceso histórico a la búsqueda de la pureza y la singularidad de cada forma de ensamblamiento artístico, el desarrollo de la pureza y la especificidad de la obra de arte: el grado cero de su escritura. De ahí deriva su desprecio a la cultura de masas y, por supuesto, al pop, que considera un movimiento vulgar. Cfr. GREENBERG, Clement, *Arte y cultura*, 1961. Barcelona: Gustavo Gili, 1971.

⁴ Aunque la propuesta de Arthur Danto remonta al impacto que le produjo la exposición *The American Supermarket* en la galería Stable de Nueva York, en 1964, sus tesis no se difundieron hasta la publicación del artículo «The end of the art» veinte años después. Finalmente, se recogerá en DANTO, Arthur, *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Madrid: Paidós, 2010.



En efecto, la brillante y colorista serigrafía multiplicada del *Marilyn Diptych* expuesto por Andy Warhol en la Galería Stable de Nueva York en 1962, no debe ser interpretada, en ningún caso, como el retrato de una joven llamada Norma Jean, muerta trágicamente tres meses antes de inaugurar la exposición, sino el estallido de un nuevo tipo de imagen, una iconografía nacida al calor de la publicidad en la edad dorada de Madison Avenue. Warhol transfigura la imagen en icono, en imagen-superficie, una reproducción serializada de una iconografía popular, sin profundidad, sin relieve, sin referente, ejecutada mediante técnicas industriales. La obra de arte no es ya representación de la realidad, sino presentación de la imagen-ícono, un texto que no encuentra su referente en el mundo, sino en otros textos. Un lienzo remite a una fotografía que remite a un mito filmico. En el icono, la realidad ha sido secuestrada.

El cine, nacido con la ruptura lingüística del arte moderno, se ha incorporado muy tardíamente a los avances estéticos de las artes plásticas. En realidad, tuvo un papel central como fabulador y creador de imaginarios colectivos en la consolidación de la cultura de masas. Las críticas de Adorno al sistema de estudios y la narrativa hipnótica, manipuladora y alienante de gran parte del cine norteamericano y sus industrias gemelas en Europa, en su búsqueda de una artificial transparencia realista, fue contundente. Así, afirmaba que «cuanto más completa e integralmente las técnicas cinematográficas dupliquen los objetos empíricos, tanto más fácil se logra hoy la ilusión de creer que el mundo exterior es la simple prolongación del que se conoce en el cine»⁵. Será a partir de los años sesenta, con la emergencia del cine moderno y la revitalización de la industria filmica europea, cuando los cineastas se incorporen a la gran aventura estética contemporánea. En los años ochenta, el cine asume por fin el legado de la ruptura warholiana, y articula finalmente una respuesta a la objeción de Adorno. En efecto, la imagen es ante todo un icono, un texto que emerge como espejo de otros textos. El cine de fin de siglo asume su condición icónica, y celebra el juego de la intertextualidad y la fragmentación, la ironía y el reciclaje. Ese punto de partida define la propuesta del presente artículo, un acercamiento al cine de finales del siglo pasado como materialización de esa imagen-ícono, característica de lo posmoderno.

EL ESPEJO INFINITO EN EL IMPERIO DE LAS IMÁGENES

Parafraseando a Serge Daney, podemos decir que el cine clásico muestra una imagen, el cine moderno se pregunta qué hay detrás de la imagen, y el cine postmoderno descubre que, detrás de la imagen, sólo hay otras imágenes⁶. Si hasta los años ochenta el cine vive inmerso en la dialéctica entre un modelo popular

⁵ ADORNO, Theodor, *Dialéctica de la Ilustración*, (1944). Madrid: Trotta, 2005, p. 171.

⁶ Cfr. DANAY, Serge, *Cine, arte del presente*. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2004.



clásico-narrativo y otro moderno-reflexivo, a partir de ese momento se busca un nuevo paradigma en el que se supere la gran división. La nueva mirada del cine es consciente de su inmersión en una sociedad icónica, que ya la filmología llamó *iconosfera*, y utiliza las fuentes de la cultura de masas.

La aparición de tecnologías de reproducción sistemática de imágenes, primero por procedimientos analógicos y luego digitales; la invasión de nuestra vida cotidiana por las ventanas de reproducción y los *gadgets* de conexión a las redes globales de información; así como los recursos apropiacionistas de las prácticas comunicativas y artísticas contemporáneas, han derivado en la inflación de imágenes en nuestro universo visual e imaginario. La expansión de los media y su capacidad para utilizar las imágenes como sustituto de la realidad, tuvo como consecuencia el definitivo descrédito de lo real en el cambio de siglo. La sospecha y la virtualidad se instalaron en todos los ámbitos de la sociedad, el saber y la cultura, hasta el punto de que el mundo se ha vuelto, en la práctica, una cartografía irrepresentable.

Para cierto pensamiento posmoderno, detrás de una imagen sólo puede haber otra imagen. No hay conexión entre nuestras ideas y el mundo; todo forma parte de una construcción. Algo así quiso reflejar Christopher Nolan en *Memento* (2000), uno de los filmes más desasosegantes del fin de siglo, la historia de un investigador que, tras el asesinato de su mujer, busca al criminal para vengarse. Sin embargo, sufre una extraña enfermedad amnésica por la que sólo recuerda lo sucedido en los últimos quince minutos. Vinculando su enfermedad con la estructura del filme, Nolan decidió contar la historia a la inversa, empezando por la última secuencia. Al final del metraje, llegando al origen, descubrimos que el protagonista ha creado sus propios recuerdos: ha cambiado la realidad por una imagen, todo es un recuerdo artificialmente construido. La consecuencia final de estos planteamientos es el descrédito de la realidad y la conversión de cualquier texto o imagen en simulacro o representación cultural. El propio Nolan recreará esta cuestión en su película *Origen* (*Inception*, 2010), al percibir el poder del simulacro, los imaginarios simbólicos y los sueños, para transformar nuestra percepción de lo real. El cine ha abordado estas cuestiones por tres vías, que analizaremos en este artículo: la puesta en abismo, la aparición de personajes-ícono y las nostalgias de la imagen-verdad.

En una escena de *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (*Citizen Kane*, 1942), el protagonista recorre un pasillo flanqueado por espejos. El efecto multiplicador de los espejos sobre su imagen contrastaba con el andar decidido y pesado del magnate. Su cuerpo se rompía en infinitos cuerpos, fragmentando nuestra visión del personaje. Welles definía en un solo plano la estructura y el tema mismo de la película: nuestra mirada es parcial, está mediatizada y no alcanza la verdad profunda sobre lo representado. Se ha afirmado reiteradamente que esta película marca los orígenes del cine moderno, el punto crítico en que la imagen cinematográfica se plantea una reflexión sobre su auténtica naturaleza. Una vez cerrada la aventura moderna, la conclusión a la que ha llegado cierto cine contemporáneo es que, en el fondo, el personaje que caminaba por aquel pasillo no era sino otra imagen, con el mismo valor ontológico que su reflejo en los espejos. Por eso, los cineastas prefieren el espejo al cuerpo, la representación a la realidad, el ícono al personaje. Conscientes del giro moderno en torno a la función simbólica del arte, el cine de la posmodernidad



aborda sin complejos el afuera del linde de la historia, un territorio ocupado por el imperio de las imágenes.

La causa que origina este giro copernicano en nuestra concepción de la imagen es, en última instancia, la fragmentación radical sufrida por la estructura epistemológica occidental en las últimas décadas. Vivimos en un universo dominado por el fragmento: en la persona, en la sociedad, en la cultura, en las disciplinas, en el arte, en el cine. No hay posibilidad de construir un relato totalizador del mundo, del ser humano o de los saberes. Como ya anunció Steiner, el origen de la fragmentación se remonta a la separación entre palabra y mundo operada en el seno de la cultura occidental a finales del siglo XIX, primero en la poesía y en el arte; después, en el campo filosófico. Ante la pregunta: ¿qué hay tras la palabra?, la modernidad responde: únicamente, palabras. La interpretación subjetiva se antepone al referente-mundo: los significados se multiplican y la hermenéutica deriva en polifonía. Este resquebrajamiento de la palabra alcanzará finalmente a la imagen que, debido a su cualidad figurativa y mecánica, había mantenido durante décadas un vínculo con lo real. La consecuencia es la fragmentación visual y narrativa del cine posmoderno.

Una primera manifestación de esta perspectiva en el cine actual es, evidentemente, la fragmentación del universo filmico. En el aspecto *visual*, cineastas como Peter Greenaway han experimentado con la división de la pantalla. Hal Hartley desmaterializa la imagen en *Flirt* (1994), narrando la misma historia con idéntica planificación y diálogos en tres ciudades del mundo. La visualidad se descentra en múltiples puntos de vista. También hemos visto la fragmentación del espacio filmico con mecanismos de montaje y los ya habituales *jump-cuts* que rompen la continuidad tradicional. Así, en *Lost in translation*, de Sofía Coppola (2003), mientras la protagonista está en su habitación de hotel, la vemos apoyada en la ventana, tumbada en la cama, ordenando su ropa o escuchando música sin continuidad alguna. Los planos se suceden pasando inesperadamente del general al primer plano y de ahí a una situación diferente. Además de mostrar la ruptura interior del personaje, esta puesta en escena manifiesta la desestructuración de la mirada contemporánea⁷.

Más frecuente ha sido, sin embargo, la fragmentación *narrativa*, que ya estaba de algún modo presente en el cine moderno, pero que adquiere actualmente una virulencia y una densidad nunca vista. La película puede convertirse en un auténtico rompecabezas donde las diversas piezas pelean constantemente por encajar. La dialéctica que nace de cada vericuetto del relato para integrarse en el conjunto sirve para paliar la habitual falta de densidad de la historia. Han proliferado en los noventa películas de trama fracturada entre las que podríamos destacar dos líneas fundamentales. Primero, aquellas que tratan simplemente de construir un puzzle que sólo al final coloca todas sus piezas. Entre estas películas-puzzle destaca *Pulp Fiction*,

⁷ Lyotard insiste en la imposibilidad de reconstruir una mirada homogénea y unitaria. En su opinión, «como consecuencia de la incredulidad en los metarrelatos, la función narrativa pierde sus functores, el gran héroe, los grandes peligros, los grandes periplos y el gran propósito. Se dispersa en nubes de elementos lingüísticos narrativos... cada uno de ellos vehiculando consigo valencias pragmáticas *sui generis*» (LYOTARD, J.F., *La condición postmoderna*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 10).



de Quentin Tarantino (1994), paradigma de triple historia donde las diversas tramas se entremezclan sin orden cronológico. Esto permite, por ejemplo, que el personaje interpretado por John Travolta muera abatido en un momento de la película y aparezca un tiempo más tarde. Otras películas que siguen este mismo esquema son *Amores perros* (2000) o *21 gramos* (*21 grams*, 2003), del mexicano González Iñárritu.

Un segundo tipo de fragmentación narrativa aparece en la película coral, con diversas historias y múltiples personajes que paulatinamente van entrecruzándose. El relato es, pese a su dispersión espacial y narrativa, completamente lineal. El primer jalón de este subgénero coral es *Vidas cruzadas* (*Short cuts*, 1990) de Robert Altman, que entrelaza varios relatos de Raymond Carver para retratar la amargura y el hastío que subyace en la vida de varios personajes. En su estela habría que situar dos filmes como *Boogie Nights* (1993) y *Magnolia* (1999), de Paul Thomas Anderson, retratos colectivos donde la cámara se mueve libremente por barrios y pisos abriendo historias y presentando personajes que, en algunos casos, perderemos de vista y desaparecerán sin aparente clausura. Los relatos pueden quedar abiertos en una frágil apología de lo fragmentario y lo inconcluso.

AL OTRO LADO DEL ESPEJO: DESENMASCARAMIENTO

Un segundo mecanismo utilizado por el cine para reflejar la dispersión de las imágenes es la denuncia del artificio representativo: la puesta en evidencia del aparato ficcional. Se trata de poner en imagen el mismo juego de la representación, colocar un espejo dentro de la pantalla para mostrar aquello que queda fuera de la mirada: el proceso de creación de imágenes. Esto viene a subrayar la afirmación de Maurizio Grande: «el cine no es la reproducción de la realidad percibida, sino su reconstitución y su reorganización en cuadros móviles y en relaciones perceptivas, afectivas y dramáticas»⁸. Un ejemplo sofisticado de este mecanismo aparece en *Reservoir dogs* (1991), de Tarantino. Un policía ha de hacerse pasar por experimentado ladrón para introducirse en una banda de ladrones que planea un asalto al banco. Para ayudarle, un amigo le cuenta una historia que supuestamente le ocurrió hace años: un desagradable encuentro con policías en un servicio público mientras iba cargado de droga. El director pone en escena un complejo montaje mientras el policía, interpretado por Tim Roth, aprende de memoria la historia: le vemos escuchando a su amigo, la repite ante una ventana (marco-pantalla), la ensaya en un teatro urbano ante otro amigo (espacio dramático) y la cuenta a los delincuentes; mientras sigue el relato, vemos la representación de la escena en pantalla, con Tim Roth en el papel del supuesto traficante en el servicio mientras entran los policías e, incluso vemos al propio Roth, dentro de la ficción, relatando su historia a los agentes. El relato que deriva en ficción representada que a su vez se convierte en relato. Se trata de una

⁸ GRANDE, M., «Las imágenes no-derivadas», *Archivos de la Filmoteca*, núms. 25-26, febrero-junio de 1997, p. 161.



secuencia de gran complejidad que pone de manifiesto la fragilidad de los límites aristotélicos entre la diégesis (el relato) y la mímesis (la representación)⁹, haciendo uso de una estructura en abismo que es, al mismo tiempo, una lúdica reflexión sobre el arte de contar historias y fabricar universos simbólicos. Este mecanismo había aparecido en el cine moderno, pero ahora no busca el posicionamiento crítico del espectador, sino que le invita al juego de la representación. Para Calinescu, «el posmodernismo muestra los recursos y convenciones de la obra de arte no como un efecto distanciador, como el modernismo de Brecht, sino como modo de mostrar que todo es artificio»¹⁰. Una vez más, el cine contemporáneo utiliza recursos lingüísticos para proponer al espectador un disfrute distanciado e irónico de las imágenes. No importa tanto el significado como el juego intertextual que se establece con el espectador al revelar su naturaleza ficcional.

La consecuencia de estas estrategias, que implican llevar al extremo el mecanismo del espejo, es la llamada construcción en abismo: la ficción dentro de la ficción. Una vez más, no se trata de una novedad, pues era un recurso muy frecuente en el cine moderno. Es el caso de Ingmar Bergman, quien aplicó este mecanismo en filmes como *Persona* (1966) o *Pasión* (*En passion*, 1972), o Federico Fellini en *Y la nave va* (*E la nave va*, 1983). La revelación de los aparatos cinematográficos, o incluso los técnicos que trabajaban en la elaboración del filme, devolvía al espectador al mundo de lo cotidiano y favorecía su reflexión crítica. En *El ladrón de orquideas* (*Adaptation*, Spike Jonze, 2003), la aparición de los propios guionistas dentro de la película no tiene un efecto distanciador sino que forma parte del juego entre diversos niveles de ficción. Pedro Almodóvar es otro cineasta que utiliza con frecuencia este juego de espejos, como el cortometraje mudo de *Hable con ella* (2001), en una elipsis sorprendente y elocuente. No es extraño este recurso en el llamado *cine de la sospecha*, artefactos narrativos donde el espectador es sometido al juego detectivesco de desentrañar las imágenes reales de las virtuales, con ejemplos relevantes como *Matrix* (Wachowski, 2000) o el cine de David Cronenberg, desde *Videodrome* (1983) a *ExistenZ* (1999), títulos muy reveladores del efecto simulacro en que nos sumerge el imperio mediático.

Encontramos un uso elaborado de este recurso en la llamada *trilogía de Koker*, películas del cineasta Abbas Kiarostami que se plantean en abismo. La primera, ¿Dónde está la casa de mi amigo? (*¿Jâne-ye dust kojâst?*, 1986), describe los esfuerzos de dos niños para acudir a la escuela. En la segunda, *Y la vida continúa* (*Zendegi o digar hich*, 1991), el supuesto director de la película anterior viaja hasta la aldea de Koker tras un terremoto, para comprobar si los niños siguen con vida. En la tercera, *A través de los olivos* (*Zir-e derajtân zeytun*, 1994), asistimos al enamoramiento de dos actores durante el rodaje de la anterior. Esta estructura en abismo implica que

⁹ En los primeros capítulos de su *Poética*, afirma Aristóteles que «con los mismos medios, se puede imitar las mismas cosas, en ocasiones narrándolas, otras veces imitando a todos aquellos que obran o actúan» (ARISTÓTELES, *Poética*, Madrid: Alianza Editorial, 2004, p. 38).

¹⁰ CALINESCU, M., *Cinco caras de la modernidad*, Madrid, Tecnos, 1987, p. 292.



el director del filme, Kiarostami, dirige a un director, quien a su vez ha de dirigir al supuesto director de la primera película. La sucesión telescópica pone en evidencia la fragilidad de nuestro acceso a lo real¹¹. En este caso, tal y como veremos más adelante, el cineasta iraní no pretende crear un juego de ficciones: sus películas representan un riguroso y brillante intento de mostrar nuestras dificultades para crear imágenes que mantengan algún vínculo con aquel universo que, en el pasado, denominábamos *realidad*.

DEL PERSONAJE AL ICONO: DESINTEGRACIÓN DEL SUJETO FICCIONAL

Un aspecto importante derivado de la desacreditación de la imagen en la sociedad de la información es la desestructuración del sujeto narrativo. La pérdida de corporeidad del personaje cinematográfico tiene muchos puntos en común con los avatares de la subjetividad contemporánea. Ya hemos aludido a la fuerte crítica que el pensamiento posmoderno ha ejercido sobre conceptos como naturaleza humana, subjetividad, conciencia e identidad. La idea de un sujeto universal, homogéneo y totalizador, que aglutinase a todos los individuos de la especie humana, ha sido sometida a un potente esfuerzo deconstructivo. La insistencia en la diferencia, en lo extraño, en los márgenes y en la otredad, ha conducido a la fragmentación del sujeto¹². En efecto, para Bauman, «la imagen de uno mismo se desintegra en una colección de instantáneas. [...] En lugar de construir la propia identidad gradual y pacientemente, tenemos una serie de *nuevos comienzos*, una experimentación con formas ensambladas instantáneamente, pero también fácilmente desmontables, pintadas unas sobre otras; tenemos una identidad-palimpsesto»¹³. El ideal antropológico de la posmodernidad es un sujeto fragmentado y desestructurado, capaz de asumir diversas identidades, abierto a la diferencia y el cambio perpetuo. El héroe posmoderno, como el protagonista sin nombre de *El club de la lucha* (*Fight Club*,

¹¹ Ángel Quintana explica el proceso en su brillante análisis de cierto cine contemporáneo: «en las principales películas iraníes, el juego de la autoconsciencia convierte a la cámara en una especie de juego cóncavo que, después de capturar la realidad, muestra los reflejos del propio acto de captura de la realidad. Toda la obra de Abbas Kiarostami funciona a partir de la dicotomía entre el campo visual y su escondite, entre lo mostrado y todo aquello que resulta invisible al propio acto de representación» (QUINTANA, Á., *Fábulas de lo visible*. Barcelona: Ed. El Acantilado, 2003, p. 241).

¹² De hecho, para Jameson, la fragmentación del sujeto se encuentra en el origen de todo el proceso deconstructivo en el pensamiento, la cultura y el arte contemporáneos. En su opinión, «la alternativa postmoderna más inmediata es sin duda lo que salta a la vista cuando los sujetos dejan de ser categorías significativas o cuando se ha debilitado significativamente la consistencia de las filosofías del sujeto. Esta alternativa es la estética de la textualidad o de la fragmentación interminable, en la cual estamos a la misma distancia de todas las nuevas secuencias y el todo empieza a ofrecerse como un inmenso juego de variaciones y recombinaciones». (JAMESON, F., *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica, 1995, p. 181).

¹³ BAUMAN, Z., *La posmodernidad y sus descontentos*, Madrid, Akal, 2001, p. 36.



Fincher, 1999), es un esquizofrénico, cumpliendo así la profecía de *El Anti-Edipo* de Deleuze y Guattari¹⁴.

Consecuencia de la pérdida de materialidad y solidez en el personaje es también la sustitución del tradicional héroe, imagen de fortaleza física y contundente presencia en la pantalla, por un sujeto incorpóreo, desmaterializado, ingrávito. A la par que el cine se puebla de fantasmas y muertos vivientes, el cuerpo del actor se desintegra para devenir pura fragilidad, casi exclusivamente luz, píxeles de información digital. El Neo encarnado por Keanu Reeves en *Matrix* (Wachowski, 1999) logra correr por las paredes y saltar por encima de edificios cuando finalmente es consciente de que su cuerpo es, en realidad, una proyección digital de su yo auténtico. La desintegración se visualiza cuando, al final de la película, su cuerpo deviene matrices numéricas. El fenómeno es similar en las películas chinas de artes marciales que han tenido repercusión internacional a comienzos del nuevo siglo: los actores parecen volar sobre los árboles en luchas coreografiadas donde la gravedad ha dejado de tener efectividad. Así puede observarse en filmes de extraordinaria elaboración visual como *Tigre y dragón* (*Crouching Tiger, Hidden Dragon*, Ang Lee, 2000) y, sobre todo, *Hero* de Zhang Yimou (*Ying Xion*, 2002). Un extremo de esta tendencia a disolver al personaje aparece en *Hierro 3* (*Bin Jip*, 2004), de Kim Ki-Duk, donde el silencioso protagonista consigue disolverse en su propia sombra y volverse prácticamente invisible.

Pero el fenómeno más relevante en relación con el héroe cinematográfico ha sido sin duda la sustitución del personaje por el *icono*. En el cine estrictamente posmoderno, el icono viene a ser el personaje cuyo referente no es una persona sino otro personaje de cine. Cuando el actor no interpreta a un ser humano sino a un referente de la pantalla, se consume el círculo autorreferente de la imagen que sólo remite a otra imagen. Lo más llamativo de este planteamiento es que no se trata simplemente de una lectura crítica: la mayor parte de los directores que situamos en esta corriente fílmica reconocen que sus personajes no son sino sombras de actores, papeles o funciones de un personaje según los códigos de un determinado género. Al situarse frente a la cámara, el actor no busca la conexión con la realidad sino asumir el rol de una imagen previa. Esa imagen puede proceder del cine, pero también de otras manifestaciones de la cultura de masas, como el cómic, la novela popular, las series televisivas o incluso los videojuegos. Así ocurre en adaptaciones de cómics como *Batman* de Tim Burton (1989) o en *Pulp Fiction*, de Tarantino (1993), donde los personajes sólo remiten a *functores* del cine negro (el gángster, el boxeador, el mafioso, la chica del gángster) y nunca a personas reales¹⁵. Algo similar sucede en las películas de los hermanos Coen: los actores no son sino un reflejo paródico de ciertos roles del cine clásico, como ocurre en *Muerte entre las flores* (*Miller's crossing*, 1991) o

¹⁴ Cfr. DELEUZE, Gilles, y GUATTARI, Felix, *El Anti-Edipo: capitalismo y esquizofrenia*, 1977, Barcelona: Paidós, 1985.

¹⁵ Así lo subraya Ripalda, para quien « Tarantino cree que una película es una película; o mejor dicho, una película es algo que va de cine, no de *realismo*. Pulp Fiction es por tanto la película de alguien que adora el cine, que lo conoce a fondo, que se divierte haciendo del cine mismo el objeto





bien de personajes del cómic, como en *Arizona baby* (1992). En el cine español, tal vez el ejemplo más exitoso se encuentra precisamente en la obra de Pedro Almodóvar, cuyos personajes nacen del teatro y el cine, preferentemente del melodrama¹⁶.

La tensión entre el icono y el personaje ha dado lugar a algunos de los momentos más interesantes del cine contemporáneo. En una determinada situación, un personaje de una película puede enfrentarse al dilema entre actuar como una función del género en cuestión o bien como una persona. Un excelente ejemplo de esta dialéctica está en las secuencias finales de *Jackie Brown* (EEUU, 1997), dirigida por Quentin Tarantino, cuya filmografía se había caracterizado precisamente por el uso explícito de iconos. La película, basada en una novela de Elmore Leonard, narra de forma soterrada la historia de amor entre azafata acosada por la policía y los delincuentes, y un maduro agente de fianzas. La trama parece seguir los derroteros habituales del género y el personaje de Jackie, interpretado por Palm Grier, no hace sino recuperar el *blaxploitation*¹⁷ de los setenta. Los protagonistas actúan como corresponde al icono: fríos, violentos, ajenos a cualquier sentimiento. Pero su historia de amor hace surgir breves destellos de humanidad, como si quisieran escapar del frío rol de iconos de un género. En la última escena, los personajes deben ocultar sus sentimientos y partir en dirección opuesta. En ese punto, Tarantino traslada la tensión interna del personaje a la pantalla con un genial recurso: Jackie Brown conduce su viejo coche por la autopista, alejándola del hombre del que se ha enamorado. Empieza a escucharse la música extradiagética que nos conducirá a los créditos finales. En un larguísimo plano frontal, la vemos llorar. Parece que sus sentimientos le llevan a olvidar el papel que debe interpretar: la gélida e imperturbable heroína del *blaxploitation*. Quiere dar la vuelta. Pero, finalmente, asume su papel de icono y empieza a acompañar con su voz la canción que sólo nosotros, los espectadores, estamos escuchando. Jackie Brown reniega de su humanidad para asumir definitivamente que es sólo un personaje de ficción y, por tanto, debe someterse a los códigos de otro personaje ficticio. La realidad parecía haberse filtrado en las grietas de la ficción, sólo por unos segundos, para volver nuevamente al espejo icónico.

Es necesario destacar, por último, que la desmaterialización y fragmentación del personaje posmoderno en el icono es distinta del desequilibrio existencial del sujeto en el cine moderno. Muchas de las películas que habitualmente asociamos a la modernidad presentan un sujeto en crisis de identidad, fracturado e inseguro, incapaz

de una película y cuya presencia autoral se enfatiza en la presentación de sus gustos, a la vez que con ella se banaliza y disuelve» (RIPALDA, J.M., *De Angelis. Sobre filosofía, mercado y posmodernidad*. Madrid: Ed. Trotta, 1996, p. 209).

¹⁶ Almodóvar describía a la Marisa Paredes de *Todo sobre mi madre* (1999) como una Bette Davis (cfr. ALMODÓVAR, P., *Todo sobre mi madre. Guión cinematográfico*, Madrid, El Deseo, 1999), y a Penélope Cruz en *Volver* (2006) como un trasunto de Anna Magnani (cfr. ALMODÓVAR, P., *Volver. Guión*, Madrid: Ocho y Medio, 2006).

¹⁷ Películas producidas en los años setenta realizadas por y para las comunidades afroamericanas, que dieron lugar a un prolífico subgénero al servicio de la lucha por los derechos civiles en Estados Unidos. Así, *Las noches rojas de Harlem* (*Shaft*, Gordon Parks, 1971), sobre un detective negro con métodos poco ortodoxos.

de encontrar un sentido a su existencia. Con frecuencia, esta situación deriva en la angustia, como era recurrente en la novela de Kafka, en el teatro de Sartre o en el cine de Ingmar Bergman. Así lo subraya Font, para quien «la explosión, el cansancio, la espera, la desesperación y la indigencia, la rabia y la mascarada, la naturalidad y la pose, la mímica y la mueca son algunas de las manifestaciones más extremas de la quiebra del sujeto y de su inestabilidad emocional sobre las que se asentará el relato moderno»¹⁸. Sin embargo, en el cine de la posmodernidad, el icono no sufre esa angustia o esa falta de sentido. Es un vaciamiento de humanidad para adaptarse a la planitud y la ausencia de profundidad de la imagen autorreferente. La incorporeidad del héroe actual no tiene que ver con la falta de sentido sino con la falta literal de cuerpo, de vida, de realidad. En este contexto debe entenderse la aparición de una cierta nostalgia de la imagen-verdad, un cine que aspira a reconstruir sus vínculos con lo real y romper la trampa del círculo posmoderno.

CRISIS EN LA ICONOSFERA: NOSTALGIAS DE LA IMAGEN-VERDAD

Frente al secuestro de la realidad y al imperio de las imágenes, muchos directores han optado por plantear en su cine una búsqueda de los vínculos con el mundo. Se trata, en la mayoría de los casos, de francotiradores que intentan encontrar la huella de lo real en sus imágenes. No es un movimiento homogéneo ni una escuela y, como veremos, ha conducido a manifestaciones y géneros muy diferentes. Sin embargo, en todos ellos se puede apreciar el interés por restaurar los vínculos entre la imagen y el mundo, entre el signo y el referente. El fondo de la cuestión es, una vez más, el eterno debate sobre el realismo, una discusión que, de una manera u otra, siempre ha estado presente en el cine. En su espléndido estudio sobre el tema, Ángel Quintana enumera los principales puntos de inflexión del debate: las tesis de Krakauer y Bazin, el desarrollo del neorealismo y el auge documentalista asociado a las nuevas olas de los años sesenta.

El cine se mueve constantemente entre la transparencia realista que da cuenta de la realidad física y la subjetividad que marca los diferentes procesos que han intervenido en la construcción de las imágenes. La adecuación entre una visión del mundo que revela la fuerza de la realidad y la de los procesos constructivos, constituye una de las claves del debate sobre el realismo cinematográfico¹⁹.

La trascendencia del debate en el nuevo siglo es enorme, debido a la extensión de la sospecha por todas las esferas de la comunicación. En un mundo globalizado donde la información es disponible, universal y simultánea, la posibilidad de la

¹⁸ FONT, Domenec, *Paisajes de la modernidad. Cine europeo 1960-1980*. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica, 2002, p. 143.

¹⁹ QUINTANA, Á., *Fábulas de lo visible, op. cit.*, p. 63.





manipulación de las imágenes a través de los medios dibuja un panorama cuando menos preocupante. De hecho, la reivindicación de la realidad en la imagen se ha convertido en una forma de resistencia al imperio de la ficción. El análisis de estos núcleos en el cine actual nos hace concluir que, finalmente, George Steiner tenía razón al afirmar que en toda poética de correspondencia entre el signo y el mundo existe un trasfondo de creencia metafísica, religiosa o política que permite hablar de una *presencia* más allá del significante²⁰. En efecto, podemos afirmar que tras las pretensiones de reacreditar la imagen subyacen dos elementos trascendentales: el compromiso ideológico o el misticismo epifánico. En este apartado, agruparemos las propuestas de estos francotiradores en tres conjuntos: el del llamado *cine social*, que argumenta su posicionamiento desde la ideología; el auge del género documental y su influencia en los géneros de ficción; y, por último, la reflexión explícita de algunos cineastas sobre la creación artística y su relación con la realidad. En todos ellos veremos latir, de una manera u otra, el fantasma baziniano de la presencia en el plano fílmico de una huella objetiva, trascendente, un más allá de la imagen que rompe la superficie posmoderna y abre nuevos caminos al relieve y la profundidad²¹.

El primer sector del cine contemporáneo que llama la atención sobre la necesidad de un nuevo pacto con lo real es el llamado *cine social*, cuyo fundamento es ideológico y se justifica en la resistencia frente a la desigualdad. Este tipo de cine busca oponerse al imperio de la ficción mediante la plasmación figurativa de la injusticia real. La lucha de clases representada de forma dialéctica en términos cinematográficos conduciría al espectador a tomar conciencia de la situación de alienación mediática y de la necesidad de tomar postura política. El punto de referencia no es, como muchos han pensado, el neorrealismo italiano, sino el cine de Pudovkin y sus vínculos con el grupo *Dziga-Vertov* encabezado por Godard en los años setenta. Su revelación habría venido de la mano de Ken Loach, cineasta británico que con películas como *Riff-Raff* (1990) o *Lloviendo piedras* (*Raining Stones*, 1993), inauguró esta prolífica línea, y a su sombra han crecido directores como Fernando León en España o Robert Gueguidian en Francia. El problema es que, en la práctica, el cine social se ha convertido en un subgénero con códigos perfectamente previsibles. En lugar de buscar la revelación de lo real, este cine traduce la escaleta en términos ideológicos y convierte a sus personajes en marionetas al servicio de un discurso político.

²⁰ «Una semántica, una poética de la correspondencia, de la descifrabilidad y los valores de verdad a los que se llega a través del tiempo y el consenso, es inseparable del postulado de transcendencia teológico-metafísica» (STEINER, G., *Presencias reales*, Barcelona, Destino, 2001, p. 155).

²¹ En opinión de Ángel Quintana, el realismo es la única vía para hacer frente a los discursos de la simulación que imperan en el panorama mediático contemporáneo. Así, «debemos considerar el realismo, desde una óptica abierta, como el sistema de relación que los discursos artísticos establecen con el mundo. En la actualidad, frente a un universo cultural que de forma progresiva ha ido perdiendo su proyección en la realidad, la emergencia del realismo como actitud ética puede llegar a adquirir, en determinados campos de la cultura, una clara dimensión política como alternativa a la omnipresencia de la cultura del simulacro» (QUINTANA, Á., *Fábulas de lo visible*, op. cit., p. 42).

La excepción está en Mike Leigh, director británico que usa un inteligente recurso para evitar la manipulación del personaje. Leigh comienza los rodajes con sólo una leve descripción de la situación y algunos rasgos de sus protagonistas. Así, la historia se construye mientras evoluciona el rodaje del filme y esto facilita la expresión libre y espontánea de los actores. El vínculo de las imágenes con la realidad queda garantizado por la equiparación del tiempo de la historia y el de la creación. El sistema ha dado lugar a películas tan frescas y cercanas a lo real como *Secretos y mentiras* (*Secrets & lies*, 1996) y *Todo o nada* (*All or nothing*, 2002), con resultados más cercanos a esa epifanía buscada.

Otro fenómeno de nostalgia de la imagen-verdad está relacionado con el auge del género *documental* en los últimos años. En este caso, el factor que determina el vínculo de la imagen con el mundo es su misma facticidad: el registro de un hecho ocurrido en realidad. El punto de referencia ha sido siempre la obra de Dziga Vertov y su teoría del cine-ojo. Por otro lado, el auge del documental a finales de siglo está muy relacionado con el abaratamiento del sistema de producción que implica el uso de la tecnología digital²². Una segunda causa de este auge es la versatilidad de las pequeñas cámaras digitales: su pequeño tamaño y su capacidad para trabajar en condiciones de luz insuficiente, permiten su introducción en espacios hasta ahora vetados para el aparatoso set del celuloide tradicional. Así, en los primeros años del nuevo siglo, se han proyectado en las salas un número importante de documentales que se han hecho un hueco en el mercado.

Pero el auge del género documental no ha sido un fenómeno aislado. En efecto, su particular modo de trabajo y sus técnicas de puesta en escena se han contagiado a otros géneros. El formato documental ha aparecido en películas que se sitúan sin ambages en el territorio de la ficción²³. De alguna manera, vendría a ser un efecto secundario de la nostalgia de imagen-verdad a la que nos estamos refiriendo en este apartado. Podemos dividir esta extensión del género en dos líneas principales. Por un lado, una influencia puramente formal en el estilo canonizado por el movimiento danés *Dogma 95*, que con el rodaje en escenarios reales, la iluminación natural y el uso de la cámara en mano, otorga a sus historias una apariencia espontánea, directa e inmersa en la realidad. La propuesta estética de películas como *Celebración* (*Festen*, 1998) ha influido en películas posteriores, incluso de gran presupuesto. Por otro, la aparición de películas de ficción que, para ganar en verosimilitud, recurren a la técnica documental del noticiario, como en *Bloody Sunday* del documentalista

²² Paradójicamente, las nuevas técnicas audiovisuales han favorecido tanto el desarrollo de la imagen-simulacro como el de la imagen-verdad. Una vez más, la técnica no determina los resultados sino que está al servicio de la libertad del creador.

²³ Un dato relevante es el extraordinario éxito que este formato ha tenido entre la crítica contemporánea y el público más exigente. El certificado de esta calurosa acogida está en el palmarés de los más importantes festivales del mundo en los primeros años del nuevo siglo: *En construcción* logró la Concha de Plata al Mejor Director en San Sebastián 2001, *Bloody Sunday* obtuvo el Oso de Oro en Berlín 2002, *In this world* el Oso de Oro en Berlín 2003, *Capturing the Friedmanns* el Gran Premio del Jurado en Sundance 2003, *Fahrenheit 9/11* la Palma de Oro en Cannes 2004.



Paul Greengrass (2002), en *In this world* de Michael Winterbottom (2002) o en territorios tan apartados de la realidad cotidiana como el de Woody Allen en *Acordes y desacuerdos* (*Sweet and lowdown*, 1999), que también recurre al mismo formato.

Después del llamado *cine social* y del auge del documental, el tercer fenómeno de recuperación de la imagen-verdad es el trabajo paciente de cineastas que, desde una postura reflexiva y contemplativa, ruedan sus historias acercándose a la realidad y esperando una cierta *revelación* de la verdad en el proceso creativo. Se trata de filmes que basculan constantemente entre la ficción y la realidad, moviéndose en una tierra de nadie que dificulta seriamente sus posibilidades de éxito comercial. El trabajo de estos cineastas está generalmente movido por unos ideales éticos; buscan «una determinada ética de la representación, capaz de cuestionar los límites de lo virtual en un universo en el que las imágenes han empezado a ser creadas sin ninguna huella del mundo físico que las determine»²⁴. El método creativo parte de los conceptos de espera y admiración ante lo real, buscando una *revelación* que, frecuentemente, aparece por azar. La referencia es, obviamente, la obra de Rossellini: un cine edificado sobre la admiración ante el mundo y el compromiso ético con los hechos. No es raro que muchos de estos cineastas apoyen su labor en un cierto misticismo creativo, como es el caso de Rohmer o Kiarostami. Se trata, en fin, de evitar en lo posible la manipulación de la imagen minimizando el valor de la historia y haciendo prevalecer el aspecto contemplativo: el reflejo de la duración, el tiempo y el cambio en los personajes, los objetos y el paisaje filmado.

A comienzos de la década de los noventa, esta búsqueda epifánica de la verdad ante la cámara se realiza de forma reflexiva y sistemática. Uno de los más certeros acercamientos a la relación de la imagen con la realidad es el tema de fondo de *El sol del membrillo* (1992), donde Víctor Erice²⁵ coloca la cámara ante el pintor Antonio López mientras éste retrata un membrillero. El objetivo del artista es atrapar el paso del tiempo y las estaciones y captar la luz del sol sobre los membrillos. Erice sólo mira, admira, contempla, espera. Finalmente, la necesidad de introducir una reflexión sobre la creación pictórica y la cinematográfica, le hace recurrir al tópico del sueño, una manera de admitir la derrota de la representación. Es en ese sueño donde se produce la revelación, el momento en que la ficción accede a la verdad: el instante en que Madrid anochece mientras la luz entumecida e insegura de los televisores sustituye al sol sobre el membrillero. En la ficción del sueño la verdad se

²⁴ QUINTANA, Á., *Fábulas de lo visible*, op. cit., p. 43.

²⁵ Víctor Erice realizó un retrato del cine contemporáneo que, en líneas generales, concuerda con la aproximación estética que aquí planteamos. En su opinión, «el cine, desde los años ochenta, plantea un modelo de representación cinematográfica basado en una escenografía ni clásica ni moderna, más bien barroca. Presidido por la ironía y la distanciación, este modelo ha cultivado la mezcla de géneros, adoptando un estilo cada vez más manierista. Se caracteriza, entre otras cosas, porque sus imágenes nos remiten constantemente al cine mismo, como si solamente se alimentara de una parte de su propia historia. Fruto de una época especialmente conservadora, pendiente en exceso de la seducción del espectador, fetichista al máximo, cultiva en exceso el guiño cómplice» (CAMPAÑA, M., «Víctor Erice: memoria y sueño», *Ajoblanco*, abril 2001, p. 27).



revela. En los filmes de Víctor Erice, «los protagonistas recorren un camino que les lleva a una especie de revelación. Mi esperanza es que el espectador les acompañe en su recorrido, que lo haga suyo también. Y no habría que llamar utopía a lo que se presiente como posibilidad o encantamiento de algo que está ahí y que sólo hay que acertar a verlo»²⁶. En esta misma línea, José Luis Guerín rodó *En construcción* (2001), otro juego entre el documental y la ficción en el que acercó sus cámaras a la demolición de una casa en Barcelona y la construcción de un bloque de pisos. Durante las excavaciones de cimentación, apareció un cementerio medieval. El desenterramiento de los esqueletos recordó poderosamente una imagen similar: Rossellini filmando el descubrimiento de una pareja de amantes en la lava solidificada de Pompeya durante el rodaje de *Te querré siempre* (*Viaggio in Italia*, 1953).

Pero el gran foco de investigación cinematográfica sobre la reacreditación de la imagen en los años del cambio de siglo ha sido, sin duda, el cine iraní. A la sombra de Kiarostami, una serie de cineastas ha trabajado en la inestable frontera que separa el mundo real de la ficción cinematográfica. Las bases de esta retórica reflexiva han sido dos: por un lado, un acercamiento radical a la realidad del pueblo iraní; por otro, el permanente recurso a la revelación del aparato cinematográfico. El diálogo entre la realidad representada, con el árido paisaje iraní como constante telón de fondo, y el hecho intromisorio del rodaje ha producido algunos de los fragmentos más notorios y reveladores del cine actual. Así ocurre en películas de Abbas Kiarostami como *Primer plano* (*Nema-ye Nazdik*, 1990) o *El sabor de las cerezas* (*Tā'm e guilass*, 1997). Este interés por recuperar las huellas de lo real en el cine ha incidido en propuestas como la de Jafar Panahi en *El globo blanco* (*Badkonak-e Sefid*, 1995), Mohsen Makhmalbaf en *El silencio* (*Sokoot*, 1998) o su hija Samira Makhmalbaf en *La pizarra* (*Takhté Siah*, 2000). Una línea no muy alejada de estos senderos la ha trazado el cine rumano contemporáneo que, con títulos como *4 meses, 3 semanas y 2 días* (*4 luni, 3 săptămâni și 2 zile*, 2007), de Cristian Mungiu, reconocido con la Palma de Oro en Cannes, y su fascinante recurso al reiterado plano secuencia, parece indagar también en esa búsqueda de la revelación de lo real en la relectura de la historia contemporánea de su país. Historia, realidad social y política, y memoria, se entrelazan en este cine para restaurar la capacidad referencial y representativa de la imagen. Entre estos títulos, podemos encontrar algunos de los intentos más lúcidos por recuperar la imagen-verdad, la huella baziniana rescatada, el polvo del camino impregnando cada fotograma.

CONCLUSIÓN: MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN-ESPEJO.

Tras la travesía llevada a cabo por el cine en la aventura de la modernidad, los cineastas del universo posmoderno han incorporado al medio los paradigmas estéticos que anidaban en la ruptura artística de los años sesenta. La desmateria-

²⁶ CAMPAÑA, M., «Víctor Erice: memoria y sueño», *op. cit.*, p. 27.



lización del arte conceptual y la iconización en las prácticas del pop, trasladó la imagen al territorio de la publicidad, la ausencia de referente, la imagen-mercancía auspiciada por Warhol en sus celebradas *Brillo Box*. Ese es el punto de partida del cine posmoderno, la imagen-espejo que sólo remite a otras imágenes. En ese cruce de caminos, se encuentran las bases de las prácticas estéticas posmodernas: la iconización, la intertextualidad y el apropiacionismo, la puesta en abismo, así como la fractura del relato y el personaje.

Sin embargo, el cine del cambio de siglo ha puesto en cuestión esta supuesta autorreferencialidad de la imagen, en un interesante debate dialéctico entre el icono y el referente, entre la realidad y el espectáculo de los *media*. Junto a la emergencia de la imagen digital y la abrumadora expansión de las redes de información, que han modificado radicalmente nuestro modo de entender la producción de imágenes, ciertos acontecimientos parecen haber roto el juego de espejos. Justo en el centro del debate, al inaugurar el nuevo siglo, los espectadores de esta sociedad mediática asistimos atónitos a los atentados del 9/11 en New York. Una explosión de lo real en la cuna de la sociedad del espectáculo y el imperio mediático. Bajo el impacto de esas imágenes, la desconfianza y la sospecha se han instalado en la mente del espectador, y los cineastas no han permanecido ajenos al debate. En cierto modo, como pedía Gilles Deleuze, el cine ha tomado el lugar de la filosofía, y la reflexión sobre lo real y su representación ha encontrado un fructífero campo de batalla en el audiovisual contemporáneo. En esa dialéctica entre la imagen-espejo y la huella de lo real, tan recurrente en el contexto del cambio de siglo, se encuentran, sin duda, algunas claves determinantes para analizar los discursos cinematográficos del presente.

