

## LA QUIEBRA DE LOS PARADIGMAS AUDIOVISUALES: HIBRIDACIÓN vs CANON <sup>1</sup>

## THE BREAK OF THE AUDIOVISUAL PARADIGMS: HYBRIDIZATION vs CANON

**Dr. Francisco Javier Gómez Tarín**

Profesor Titular del Departamento de Ciencias de la Comunicación  
Universitat Jaume I (UJI), Castellón de la Plana (España)

[fgomez@com.uji.es](mailto:fgomez@com.uji.es)

### RESUMEN:

Los actuales discursos audiovisuales no se vinculan a ningún modelo de representación normativizado; se construyen con la máxima hibridación y son conscientes de sí mismos como entes discursivos. Nos enfrentamos a un mundo fragmentado cuya esencia es la hibridación. Podemos detectar con una simple mirada que esta tiene lugar en muy diferentes ámbitos del audiovisual:

1. El de los discursos: documental vs ficción, como ejemplo más patente.
2. El de los formatos: lo analógico convive con lo digital y entran nuevas experiencias a formar parte del conjunto de discursos audiovisuales: teléfonos móviles, cámaras de vigilancia, vídeos caseros, etc.
3. El de las tramas argumentales: ruptura de las relaciones de causa-consecuencia y de la linealidad.
4. El de los tipos de representación: paradigma en la *mise en abîme* (pantallas en el interior de otras pantallas)
5. El de las tecnologías: visión y conciencia del “dispositivo”.
6. El de las formas: quiebras estructurales y estilísticas.

La lista podría seguir, pero solamente adquiere valor mediante la ejemplificación y la reflexión concreta de cada parámetro. Si tomamos el primero e invertimos la clásica línea argumentativa que parte del documental para hablar de ficcionalización -cuestión que nos parece ampliamente superada hoy en día-, nos situamos en el extremo opuesto para intentar contestar a otro tipo de cuestión: ¿la ficción documenta? Y obtenemos una respuesta: la ficción documenta 1) sobre el espacio y el tiempo (presente, pasado, futuro); 2) sobre el mundo real, por analogía o metafóricamente; 3) sobre los imaginarios que se contrastan entre emisor (ente enunciador) y receptor (espectador); 4) sobre sus propias condiciones de producción (destacando el aspecto tecnológico), y 5) sobre el estatuto de ficcionalidad.

Partiendo de tales premisas, la ponencia “pone en relación” algunos materiales cinematográficos cuyas esencias han establecido puentes entre cine, televisión, multimedia, hipermedia, etc.

**PALABRAS CLAVE:**

*Audiovisual, Cine, Análisis Fílmico, Hibridación, Teoría Fílmica, Cultura Visual.*

**ABSTRACT**

Existing audiovisual discourses are not linked to any regulated country representation model, are built with the highest hybridization and are aware of themselves as discursive entities. We face a fragmented world whose essence is the hybridization. We can detect at a glance that this takes place in very different areas of audiovisual:

1. The discourses: documentary vs. fiction, and most obvious example.
2. The formats: analog and digital lives with new experiences to come join the group of audiovisual discourses: mobile phones, surveillance cameras, home videos, etc..
3. The story lines of the break down of the relationship between cause and consequence of linearity.
4. The types of representation: paradigm of *mise en abîme* (screens within other screens)
5. The technologies: vision and awareness of the "device."
6. The forms: structural and stylistic failures.

The list could go on, but only acquires value through examples and concrete reflection of each parameter. Taking the first and invest the classic line of argument that part of the film to speak of fictionalization-issue seems largely overcome today, we are at the opposite end to try to answer other question: fiction documented? And get an answer: the fiction documents: 1) over space and time (past, present, future), 2) about the real world, by analogy or figuratively, 3) on the imaginary that contrast between the sender (sender entity) and receiver (viewer), 4) on its own conditions of production (highlighting the technological aspect), and 5) on the status of fictionality.

Based on these premises, the paper "puts on" some film materials whose essences have been established

**KEYWORDS:**

*Audiovisual, Cinema, Film Analysis, hybridization, Film Theory, Visual Culture.*

**Sumario:**

1. Introducción.
2. La supuesta muerte del referente.
3. Mutabilidad e hibridación en el territorio del audiovisual.
4. Estudio de un caso a modo de ejemplo: *Generation Kill*.

- 4.1. Estética del documento.
- 4.2. Ética del asesino.
- 4.3. Épica del guerrero.
- 4.4. Las buenas intenciones.
5. A modo de conclusión.
6. Referencias bibliográficas.

**Summary:**

1. Introduction.
2. The alleged death of the referent.
3. Mutability and hybridity in the territory of audiovisual.
4. Case Study as an example: *Generation Kill*.
  - 4.1. Aesthetics of the document.
  - 4.2. Ethics of the murderer.
  - 4.3. Warrior Epic.
  - 4.4. The good intentions.
5. By way of conclusion.
6. Bibliographics references.

## LA QUIEBRA DE LOS PARADIGMAS AUDIOVISUALES: HIBRIDACIÓN vs CANON <sup>2</sup>

**Dr. Francisco Javier Gómez Tarín**

Profesor Titular del Departamento de Ciencias de la Comunicación  
Universitat Jaume I (UJI), Castellón de la Plana (España)  
[fgomez@com.uji.es](mailto:fgomez@com.uji.es)

### 1. Introducción.

En una fecha tan lejana, para los tiempos y cultura que corren hoy en día, como el año 1980, Wim Wenders y Nicholas Ray firmaron la autoría de una película inclasificable: *Relámpago sobre el agua (Lightning Over Water)*. No hablaremos aquí de este punto de inflexión visionario que miraba hacia el pasado y hacia el futuro a un tiempo al establecer el momento de la muerte como único presente posible. Otros espacios habrán para ello (próximo número de la revista *Shangrila, derivas y ficciones aparte*, dedicado a Nicholas Ray) Lo que acontecía en el texto cinematográfico mencionado era que un procedimiento de *mise en abîme* excedía el espacio físico (marco, ventana, pantalla) para colocarse en el metafísico e intentar capturar un hábito de vida allá donde el fin se cerraba sobre ella: ¿el fin de la ficción o el fin de la vida real? Otro ejemplo significativo -y mucho más pretérito- de semejante imbricación era patente en *El hombre con la cámara (Chelovek s kino-apparatom, Dziga Vertov, 1929)*.

Hoy las pantallas se han multiplicado hasta el infinito y aquella filmación a flor de piel, sentida y transmitida como tal en un flujo casi físico entre materia significante y espectador, si se llevara a cabo nuevamente y por realizadores menos sensibles, no podría contener y/o sostener otro discurso que el de la espectacularización. Es cierto que casi a diario vemos la muerte en directo, pero multimediada (pantallas dentro de pantallas); observamos fugazmente un hecho o acontecimiento, pero en él no hay vida, no hay un ápice de realidad.

Sin embargo, la película de Wenders y Ray, como tantas otras desde los comienzos del cinematógrafo, evidenciaba la potencia de la ficción para construir realidades y, a la inversa, la increíble fuerza del documental para fusionarse con la ficción; es decir, ponía sobre la mesa una prueba palpable de la vigencia de un debate que ahora está en plena efervescencia, pero que en aquella época no parecía preocupar en exceso. La hibridación, a fin de cuentas, no es un “invento” moderno sino una relación de interdependencia que siempre ha existido entre las diferentes formas de expresión y comunicación.

Más tarde, las reflexiones teóricas sobre *modernidad, posmodernidad e hipermodernidad* han abierto otros cauces, en tanto los discursos y las tecnologías sufren constantemente cambios radicales, tanto en su concepción, como en su formato o en sus formas de fruición. En este proceso, el paradigma y la norma han dejado de existir. Los actuales discursos audiovisuales no se

vinculan a ningún modelo de representación normativizado; se construyen con la máxima hibridación y son conscientes de sí mismos como entes discursivos.

Diversos autores, desde diferentes perspectivas, han intentado sistematizar, etiquetar y/o compartimentar los periodos cronológicos en que la cultura visual ha sufrido cambios radicales. Paul Virilio (1998) distingue en la imagen la época de la Lógica Formal (pintura, grabado, arquitectura), de la Lógica Dialéctica (fotografía, cinematografía) y de la Lógica Paradójica (videografía, infografía, holografía); Edmond Couchot (1988) habla de Representación y de Simulación (imagen de síntesis); Lúcia Santaella y Winfried Nöth (1998) aportan una concepción cronológica y proponen tres periodos: pre-fotográfico, fotográfico y post-fotográfico. La lista podría ser interminable y las clasificaciones inabarcables.

Lo cierto es que nos enfrentamos a un mundo fragmentado cuya esencia misma es la hibridación (digamos que “más que nunca”, no como cuestión que ahora aparece y no tuvo existencia anteriormente), y basta una simple mirada para detectar que esta –la hibridación– tiene lugar en diversos ámbitos que afectan al conjunto del audiovisual y que organizamos aquí atendiendo a sus niveles de abstracción:

- 1) el de las tecnologías;
- 2) el de los formatos y soportes, tanto de creación como de fruición;
- 3) el de los significantes, en tanto resultado de la utilización de los recursos expresivos y narrativos; y, finalmente,
- 4) el de los discursos, entendidos como procesos finales dialécticos, e incluso interactivos, entre enunciadores y enunciatarios.

## **2. La supuesta muerte del referente.**

Sean cuales sean las clasificaciones que los diferentes autores lleven a cabo desde sus perspectivas personales y/o metodológicas, uno de los parámetros clave sobre los que se sustenta la crisis o cambio de los paradigmas es el de *referente*. La relación signíca entre un referente y su representación puede establecerse por semejanza (icono), por contigüidad o huella (índice), o bien mediante una relación indirecta cuya base es cultural (social, de conocimiento, por convención, incorporada en nuestro imaginario) al no darse otra posibilidad directa para su identificación. En todos los casos, hay un referente.

La aparición de la imagen de síntesis, de cuya generación cada vez se encuentra más alejada la mano del hombre, ha introducido muchas dudas y no menos contradicciones, puesto que el referente se considera cada vez más alejado del mundo de la vida y, en consecuencia, poco a poco más cercano a una recreación (incluso directamente una creación) cibernética autorreferencial.

Se ha dado una evidente evolución de los modos de producción, de los soportes, de los procedimientos de almacenamiento, de los espacios y formas de fruición, detrás de la cual está el desarrollo de las nuevas tecnologías. Pero esta evolución no implica el rebasamiento y anulación de las etapas anteriores sino la acumulación, perfeccionamiento y cruce: a fin de cuentas, el avance tecnológico también es una suerte de compendio de hibridaciones. La discusión entre apocalípticos e integrados reaparece con otro ropaje: los

integrados de hoy quieren construir un mundo digital que rompa con las formas de representación previas; los apocalípticos, anatemizan lo virtual y proclaman la pérdida de referentes. Curiosamente, ambos coinciden al afirmar que en la cultura visual digital ya no hay referentes porque son las máquinas las que construyen sus propios sistemas de representación.

Antes de proseguir, conviene salir al paso de esta falsa polémica trayendo a colación una cita del profesor Josep M. Català (2008: 26) con la que coincidimos plenamente:

Contra los que insisten en una historia de la imagen que siempre avanzaría hacia un realismo mayor cada vez, es decir, hacia una equivalencia cada vez más grande con la realidad, podría plantearse otra propuesta que, desde la perspectiva tecnológica, nos indicaría que primero la fotografía, después el cine, más tarde la televisión y finalmente la imagen digital, lo que harían sería ir equiparando cada vez más las representaciones visuales con las mentales. Es decir que las tecnologías no serían cada vez más realistas u objetivas, sino más subjetivas.

La subjetividad, la imaginación, las representaciones mentales pueden también entenderse como referentes: todo aquello que se puede imaginar, es susceptible de cobrar vida, sea esta real o simbólica. Así, las invenciones humanas no son sino el fruto de la imaginación ejercitada sobre parámetros del conocimiento y posteriormente aplicada. Las herramientas pueden variar, pero el proceso mental las rige. Desde esta perspectiva, las imágenes de síntesis tienen referente e incluso las imágenes generadas aleatoriamente por un ordenador son ejecuciones de algoritmos que han sido creados en su esencia por la mente humana. Colocar al final de la cadena a la máquina, al computador, a la técnica, desvirtúa la capacidad humana para ejercer hasta límites insospechados su propia subjetividad.

Ciertamente, hemos pasado de los modos de producción de la imagen artesanales a los automatizados y posteriormente a los numéricos; del soporte material, al químico y al electromagnético para llegar al ordenador; del almacenamiento en un único soporte y sus pérdidas, a la reproductibilidad técnica y más tarde a la memoria externa e interna en los dispositivos más sofisticados; del icono, al índice y a la simulación paramétrica; de la fruición en espacios únicos y privilegiados, a la máxima divulgación en soportes materiales y, finalmente, a la distribución exponencial en soportes inmateriales; de la contemplación pasiva a la interacción. ¿En qué parte de este proceso se ha dado la pérdida del referente?, ¿dónde se ha quebrado la representación?, ¿no es la simulación una forma de representación?

En nuestro criterio, con lo que nos estamos encontrando en la hora actual es con una acumulación de procedimientos tecnológicos, formales, materiales e incluso discursivos, si se quiere, que se retroalimentan y se imbrican entre sí para dar como resultado un sistema híbrido a todos los niveles, también el tecnológico. Y esa suma de mecanismos y procedimientos, caracteriza nuestra época y nuestra cultura visual.

---

### **3. Mutabilidad e hibridación en el territorio del audiovisual.**

La sociedad actual, a partir de las dos últimas décadas del siglo XX, ha quebrado una ingente cantidad de paradigmas que parecían inmutables en el pasado. Una cultura esencialmente logocéntrica se ha visto rebasada por el imperio absoluto de lo visual (o mejor, audiovisual), sus supuestos valores han dejado de existir o, en el mejor de los casos, han pasado a segundo orden.

La transformación hipermoderna se caracteriza por afectar en un movimiento sincrónico y global a las tecnologías y los medios, a la economía y la cultura, al consumo y a la estética. El cine sigue la misma dinámica. Precisamente cuando se consolidan el hipercapitalismo, el hipermedio y el hiperconsumo globalizados, el cine inicia su andadura como *pantalla global*.

Esta "pantalla global" tiene diversos sentidos, que por lo demás se complementan bajo multitud de aspectos. En su significado más amplio, remite al nuevo dominio planetario de la *pantallasfera*, al estado-pantalla generalizado que se ha vuelto posible gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Son los tiempos del mundo pantalla, de la todopantalla, contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las pantallas informativas, de las pantallas lúdicas, de las pantallas de ambientación. El arte (arte digital), la música (el videoclip), el juego (el videojuego), la publicidad, la conversación, la fotografía, el saber: nada escapa ya a las mallas digitalizadas de esta pantallocracia. La vida entera, todas nuestras relaciones con el mundo y con los demás pasan de manera creciente por multitud de interfaces por las que las pantallas convergen, se comunican y se conectan entre sí (Lipovetsky y Serroy, 2009: 22-23)

Nos encontramos en una situación realmente compleja: los discursos audiovisuales no solamente nos saturan (o son hegemónicos de pleno en nuestros entornos del "primer mundo") sino que son en sí mismos, intrínsecamente, discursos saturados, en los que los límites se han desintegrado de la misma forma que cualquier atisbo de normatividad o gramática (si alguna vez la hubo, que, por supuesto, no fue así). Quiere esto decir que están permanentemente al alcance de nuestras miradas (multiplicación de pantallas) y que sus contenidos y formas han mutado hasta el extremo de la absoluta hibridación de formatos y estilos: los límites entre realidad y ficción se quebraron hace muchos años, pero ahora se quiebran los que parecían etiquetar los diferentes medios, al tiempo que su estética y estructura se redescubre (o reinventa).

Los mejores analistas vienen señalando desde los años ochenta la aparición de películas de un género nuevo, centradas en las imágenes-sensaciones, las citas y los préstamos formales. Vinculado al agotamiento de las figuras clásicas del relato, a este cine se le ha puesto la etiqueta de "posmoderno". El diagnóstico es exacto, la denominación no. Lo que nació fue una retórica nueva que, lejos de experimentar una modernidad "post" o agotada, dio fe de su hinchazón. Era un cine ultramoderno el que se veía en las pantallas. Se caracterizaba estructuralmente, en efecto, por tres clases de imagen,

básicamente inéditas, portadoras las tres de una lógica "híper", de carácter muy concreto.

El primer proceso coincide con una dinámica de hiperbolización. Este nuevo cine, en efecto, se caracteriza de manera creciente por una estética del exceso, por la extralimitación, por una especie de proliferación vertiginosa y exponencial. Si debe hablarse de hipercine es porque es el cine del nunca bastante y nunca demasiado, del siempre más de todo: ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora. Es evidente que ni la "imagen-movimiento" ni la "imagen-tiempo" permiten dar cuenta de una de las grandes tendencias del cine actual. A la taxonomía de Deleuze hay que añadir una categoría tan crucial como necesaria: la *imagen-exceso*.

El segundo proceso se encuentra en una lógica de desregulación y de aumento de la complejidad formal del espacio-tiempo fílmico. Estructura, relato, género, personajes: es el momento de la desimplificación, la desrutinización, la diversificación de tendencias del cine, porque las referencias homogéneas y asépticas conviven de manera creciente con lo atípico. ... El cine de la hipermodernidad es un cine que ejemplifica así una categoría conceptual, también inédita: la *imagen-multiplejidad*.

El tercer proceso es el de la *autorreferencia*... El concepto que permite descifrar esta hipermodernidad autorreferencial no es otro que la *imagen-distancia*. Mientras sumerge sensorialmente al espectador en la película, suprimiendo, como se ha visto, la distancia respecto de la imagen, el cine hipermoderno crea una distancia de otro orden que depende del ingenio, de un mecanismo intelectual y humorístico. El espectador está hoy tanto dentro como fuera de las películas: he ahí una de las paradojas del hipercine (Lipovetsky y Serroy, 2009: 68-70)

Esta larga cita se hace necesaria por lo que contiene de claridad al definir el *exceso*, la *multiplejidad* y la *distancia* como elementos paradigmáticos del discurso audiovisual actual, pero, sobre todo, por marginar la etiqueta de *postmodernidad* en beneficio de otra no menos inquietante, *hipermodernidad*, probablemente mucho más funcional. Tales aportaciones destacan en el seno de un texto que, como tantos actuales, hace uso frecuente de los siempre manidos lugares comunes.

Ciertamente, los discursos de hoy en día, procedan del mal llamado "primer mundo" o del no menos mal etiquetado "tercer mundo", ponen en evidencia que:

- No se vinculan a ningún régimen o modelo de representación.
- Utilizan los recursos desde la perspectiva de la máxima hibridación.
- Son metadiscursivos, es decir, conscientes de sí mismos como entes audiovisuales.
- Provocan una visión que permite reconsiderar el enfrentamiento primer mundo vs tercer mundo.

En un mundo en el que no hay ya fronteras, donde lo *global* emerge política y económicamente, solamente a partir de las experiencias de lo local y la reivindicación de las culturas específicas de cada lugar, de cada idiosincrasia,

es posible asumir los avances discursivos y alcanzar los niveles globales, de ahí la importancia de lo *glocal* en cuanto sinécdoque del contexto general.

La *imagen-exceso* se ha llevado por delante la sumisión a una norma hasta hace muy poco tiempo respetada por el cine hegemónico (*mainstream*) y que salpicaba al conjunto de los discursos audiovisuales. Un canon basado en la linealidad, en la clausura narrativa, en la transparencia enunciativa... en la identificación sistemática del espectador con historias y personajes a través de la asunción de un punto de vista omnisciente.

La *imagen-multiplejidad* ha desclasificado los discursos, los ha reformateado a partir de la quiebra de los principios ordenadores y de los recursos expresivos que construyen materiales significantes. El espectador, convertido cada vez más en audiencia, no consigue llevar a cabo el *viaje inmóvil* pues ha dejado de ser un *sujeto transcendental*.

La *imagen-distancia* ha expulsado definitivamente al espectador de cualquier proceso de identificación. La comunicación se produce mediante elementos sensibles, de pregnancia, por procedimientos abstractos que se activan en la propia subjetividad.

Es el imperio del *todo-vale*. Pero, curiosamente, y aunque parezca contradictorio, esa distancia a que ha sido relegado el espectador le concede un plus de participación crítica; al romperse la transparencia enunciativa de antaño, ahora el espectador es mucho más libre para llevar a cabo su proceso hermenéutico. La construcción de imaginarios ya no puede encauzarse a través de las películas. Decimos las películas porque las publicidades, los video-clips, los video-juegos, no articulan –aunque lo pretendan– un tipo de discurso transparente porque siempre parten de la base de saberse a sí mismos como lo que son; su *enunciación enunciada* no puede llevar a engaño, aunque sí persuadir disimulando a través de la seducción tal gesto.

El objetivo actual de los discursos y de los medios audiovisuales hegemónicos, a todos los niveles, es la espectacularidad. De ahí que la hibridación sea una consecuencia lógica: huyen de cualquier tipo de limitación. Lo cual no quiere decir que esta sea una característica negativa; en nuestro criterio, la ausencia de normas puede y debe hacer mucho bien a la evolución de los discursos, pero está menos claro cuál pueda ser su propuesta en el territorio hegemónico de las industrias culturales. Hay una

nueva relación con las imágenes que expresa, en el dominio cultural, el paso de un individualismo disciplinario a un individualismo de tipo expresivo. Uno de los grandes rasgos de la segunda modernidad es la desaparición de la omnipresencia de los mecanismos de socialización e individuación que Foucault denominaba "disciplina". Este gran dispositivo secular no es ya el esquema organizador de la hipermodernidad. Las órdenes y reglamentos uniformes destinados a crear la obediencia sistemática de los cuerpos han sido reemplazados por las desregulaciones, el hiperconsumo, la polifonía de las incitaciones, la nebulosa caleidoscópica de las imágenes. Después del control panóptico y la cuadrícula analítica, es el momento de la cultura mosaica de las pantallas y los estímulos audiovisuales por doquier. La nueva relación con el cine refleja esta transformación (Lipovetsky y Serroy, 2009: 104)

Es posible identificar una serie de parámetros en los que claramente se afirman los procesos de hibridación, como es el caso de:

1. El patente ejemplo de la dicotomía entre documental y ficción, ya irrelevante después de los ecos mutuos, en el terreno de los discursos;
2. La convivencia entre lo analógico y lo digital, y la acumulación de nuevas experiencias para formar parte del conjunto de soportes y formatos de los discursos audiovisuales: teléfonos móviles, cámaras de vigilancia, vídeos caseros, etc.;
3. También se ha producido una clara ruptura de las relaciones de causa-consecuencia y de la linealidad narrativa en las tramas argumentales de los relatos; en algunos casos, incluso, se niega la clausura narrativa;
4. La *mise en abîme* (pantallas en el interior de otras pantallas) es una constante hoy en todo tipo de representación;
5. El dispositivo tecnológico se evidencia; hay visión y conciencia de la tecnología;
6. En el terreno formal, se producen múltiples quiebras estructurales y estilísticas.

La lista podría sin duda seguir, pero, ya que su validez solamente puede tener lugar mediante la ejemplificación y la reflexión concreta de cada uno de sus elementos, hemos considerado mucho más oportuno estudiar brevemente uno de ellos.

#### **4. Estudio de un caso a modo de ejemplo: *Generation Kill*.**

Hemos querido huir de abordar una vez más la hibridación entre documental y ficción, toda vez que lo hemos hecho en trabajos previos en varias ocasiones (Gómez Tarín, 2006, 2007, 2009 y otros), y ocuparnos esta vez de una serie televisiva en la que se dan muestras concretas de los cruces discursivos, de la utilización de soportes digitales y de la utilización creciente de la *mise en abîme*.

*Generation Kill* es una propuesta de David Simon (*The Whire*, 2002-2008), esta vez compartiendo las responsabilidades creativas con Ed Burns, sobre la base del libro escrito por Evan Wright. No solamente tiene un título sugestivo y polisémico sino que afronta con seriedad uno de los capítulos más inequívocamente lamentables y vergonzosos de nuestra contemporaneidad: la segunda Guerra de Irak. Para hacerlo, establece claras demarcaciones: miniserie de siete capítulos, sin continuidad posterior; trama limitada al espacio de tiempo que media entre el comienzo de la invasión y la supuesta finalización-establecimiento con la toma de Bagdad; protagonista colectivo en torno al *leit motiv* del periodista (los ojos que ven).

Esta serie fue rodada en Mozambique y Sudáfrica en el verano de 2007. Los capítulos llevan por título: 1) *A por ellos (Get Some)*; 2) *La cuna de la civilización (The Cradle of Civilization)*; 3) *La cagada (Screwby)*; 4) *Una paja en combate (Combat Jack)*; 5) *Tentar a la suerte (A Burning Dog)*; 6) *Tranquilidad (Stay Frosty)*, y 7) *Bomba en el jardín (Bomb in the Garden)*. Como puede

comprobarse, la duración de siete horas la convierte en una mini-serie con entidad global que proponemos tratar como un único filme.

No haremos aquí acopio anecdótico de vicisitudes del rodaje ni de títulos de crédito, cuestiones muy en boga en los supuestos análisis que hoy en día abordan los materiales audiovisuales del mundo en que nos ha tocado vivir (condenado cada vez más al triunfo de la mediocridad y el parasitismo). Tampoco nos detendremos excesivamente, salvo cuando así lo requiera nuestro texto, en las tramas argumentales (otro de los males endémicos de las lecturas a partir de los “arcos de transformación” de los personajes). El tipo de reflexión que pretendemos llevar a cabo se estructura en torno a tres ejes conceptuales: estética, ética y épica. En todos ellos el carácter híbrido es incuestionable.

#### 4.1. Estética del documento.

Conviene comenzar indicando –ya lo hemos anticipado– que no nos encontramos ante una serie (mini o no) que se base en la unidad discursiva de cada capítulo para construir un todo sumativo, pero con especificidades, como suele ser habitual. Por el contrario, los siete capítulos, dirigidos los tres primeros y el último por Susanna White, y el resto por Simon Cellan Jones, constituyen una unidad cronológica que puede –y debe– entenderse como un solo filme de siete horas de duración, y desde esta perspectiva abordaremos nuestro análisis. Es importante señalar que la unidad de todo el bloque es también estética: la aplicación de los recursos expresivos, la planificación, la puesta en escena, se mantienen de forma ejemplar desde el inicio al final. Las elipsis narrativas cumplimentan una sucesión causa-consecuencia que está en los cánones del discurso hegemónico, si bien la puesta en escena conecta más con la idea del documental que con la del trabajo de ficción.

La trama argumental se desarrolla linealmente, a medida que las tropas americanas avanzan por territorio iraquí. Para anclar la narración en un contexto específico, se utilizan dos herramientas que pueden entrar en contradicción: el seguimiento de un grupo reducido de protagonistas (equipo al mando de un teniente, en el seno de una compañía dedicada a tareas de reconocimiento, y presencia de un periodista americano de la revista Rolling Stone) Decimos que estos parámetros pueden entrar en contradicción porque el periodista (*alter ego* supuesto del autor del libro, que sería autobiográfico) sirve de *leit motiv* a lo largo del filme pero no es a través de su mirada que los acontecimientos son presentados; en este sentido conviene establecer las evidentes diferencias con el uso de este recurso que hace William A. Wellman en *También somos seres humanos* (*Story of G.I. Joe*, 1945).

Para construir un relato capaz de generar un *efecto de realidad* pleno, la técnica cinematográfica utilizada es la que entendemos habitualmente como “documental” (hablamos de características estéticas y también de uso de soportes digitales), lo que está en sintonía con el “signo de los tiempos”.

El auge del documental aparece como una respuesta a la desaparición de los grandes referentes colectivos del bien y del mal, lo justo y lo injusto, la derecha y la izquierda, así como al eclipse de las

grandes visiones del futuro histórico. Liberadas de las cuadrículas macroideológicas que señalaban el sentido de la historia, todas las "pequeñas" historias, todas las micro y macrorrealidades del mundo sociohumano adquieren una dignidad nueva. Sin embargo, huérfanas de ideologías heroicas, nuestras democracias pasan a ser al mismo tiempo democracias de desorientación, inseguridad y decepción. En este contexto de desestabilización de referentes y de vacío ideológico, los hechos que presenta el documental sustituyen los ya debilitados sistemas de interpretación global por "realidades" inmediatas pero fuertes, con una innegable dimensión de evidencia. Aportan islotes de tierra firme y sólida que faltan cruelmente a nuestros contemporáneos (Lipovetsky y Serroy, 2009: 147-148)

El establecimiento del punto de vista, siempre esencial en cualquier relato audiovisual, sufre así de la imposición de una decisión estética que apunta hacia la verosimilitud más extrema (de ahí la utilización de recursos expresivos más propios del cine documental que de la ficción) y que se sustenta en una planificación acelerada, en la que priman los planos cortos, incluso de detalle, y las panorámicas descriptivas para situar los espacios y contextualizar. Este es, pues, un elemento de conflicto, ya que el periodista se convierte en observador privilegiado de cuanto acontece pero sus ojos no son los del espectador (salvo algunas excepciones de ocularizaciones internas que no resultan decisivas) Tampoco la focalización –el saber– se centra en personaje alguno sino que se diluye en el seno de un protagonista colectivo que es representado a través de un mecanismo narrativo de omnisciencia. Segunda contradicción, que se justifica por el acertado criterio de romper la hegemónica trama de los protagonistas individuales con otros de carácter colectivo que se constituyen en microcosmos de un sistema/estado orientado hacia la muerte.

La inteligente utilización del cruce de saberes (otro tipo de hibridación que tiene que ver con la constitución de la *imagen-distancia*) abarca todas las posibilidades de acceso al espectador, como receptor final del discurso. No solamente se trata del universo de la ficción y de los personajes (tramas argumentales), que posibilitan diversos tipos de focalización (Beylot, 2005), sino que, además, se ponen en juego saberes metaficcionales (relativos a la propia esencia del significante, sistemas de narradores y puntos de vista); metadiscursivos (autorreferenciales, sobre el propio concepto de representación fílmica, en tanto reflexión sobre el uso del medio a caballo entre ficción y documental), y, por supuesto, culturales (intertextuales, sociales y enciclopédicos: relación espectador – contexto del mundo de la vida)

En *Generation Kill*, de lo que se trata, a fin de cuentas, es de situar un protagonista colectivo en el seno de una guerra que es vista a través de sus consecuencias, eliminando la espectacularidad de la acción directa y colocando en su lugar la sugerencia como elemento discursivo esencial. Que se trate de un grupo militar de reconocimiento, no hace sino garantizar su entidad en el seno del relato y permitir al espectador mayor capacidad crítica para enfrentarse al desarrollo de los acontecimientos, tanto desde el punto de vista de los invasores como de los invadidos (representados una y otra vez por el hedor de la muerte y de la violencia).

Lógicamente, al sacrificar la mirada a la omnisciencia y no anclarla en personaje alguno, no ha lugar para voz *over* ni para marcas enunciativas

evidentes. Con todo y con ello, algunos finales de capítulo (grúa vertical que descubre la luz de la batalla al fondo, en la noche) y determinados planos adjudicables a miradas de personajes desde el interior de posiciones (marco de ventana, objetos intermedios) siembran aquí y allá elementos desestabilizadores que serán radicalmente asumidos en la secuencia final, claramente de intervención enunciativa tanto por la planificación, como por la *mise en abîme*, como por la música que se le superpone (hay que tener en cuenta que a lo largo del filme hay mucha música, pero es diegética e interpretada por los propios soldados en los vehículos, como elemento ahuyentador del nerviosismo generalizado).

Todo lo cual no hace sino justificar la elección de una estética visual de carácter documental que conecta a la perfección el “mundo posible” (el generado por el discurso e inmerso en el significante), el “mundo real” (el contextual para el espectador) y el “mundo proyectado” (aquel imaginario que el propio espectador edifica mediante el cruce de los dos anteriores). Es más, el aparato ficcional-representacional genera un discurso de apariencia documental (verosimilitud extrema) que hace posible, como hemos mantenido en textos previos, que la ficción no solamente sea capaz de documentar sino que, en muchos casos, lo haga con mayor énfasis y garantía que el propio documento audiovisual, ya que nos informa sobre: 1) el espacio y el tiempo, sea pasado, presente o futuro; 2) sobre el mundo real, por analogía o metafóricamente; 3) sobre los imaginarios sociales y culturales, que son contrastados en la relación fruitiva emisor – espectador; 4) sobre las condiciones de producción (aspecto tecnológico muy importante también, aunque aquí no lo abordaremos), y 5) sobre su propia condición de ficcionalidad, que remite a la ficción de fondo de tantos y tantos relatos aparentemente veraces (sobre todo presentes en la televisión). Conciencia, pues, de ficcionalidad por parte del espectador y posición crítica; visión sobre el mundo, sobre las relaciones sociales, sobre las apariencias y sobre el lugar específico en el *continuum* espacio-tiempo.

Esta visión “documental”, que sitúa *Generation Kill* en las afueras de la violencia extrema, de la que se perciben las consecuencias pero casi nunca el fragor de la batalla, posibilita un paso más: dotar a los personajes de textura psicológica, humanizándolos y, al tiempo, descubriendo en ellos el germen de la violencia, el “huevo de la serpiente” instalado por una cultura y un mundo cuya hermética garra les atenaza pese a los miles de kilómetros de distancia de la metrópoli.

#### **4.2. Ética del asesino.**

Los personajes de *Generation Kill* son el reflejo de su tiempo: violentos, racistas, aparentemente insensibles... máquinas de matar. El gran acierto consiste en colocarlos en ese contexto tal cual son, sin dotarles de conciencia ni moral, como fruto del mundo y los valores que creen defender, extremando en ocasiones los diálogos por su vulgaridad (que chirrían cuando hacen frases como «*estamos a punto de robar y piratear un país*» o cuando una de las iraquíes que huyen les comenta en inglés que ellos están allí por el petróleo),

pero siempre manteniendo un “tono alejado” que dota al conjunto de credibilidad.

El grupo protagonista es, lógicamente, un microcosmos en el que se dan cita los aspectos más característicos de la sociedad americana. La trama que les envuelve desvela paulatinamente el sinsentido de la guerra y de la acción militar (caótica, por otra parte) que están llevando a cabo: para los mandos, una forma de conseguir nuevas medallas. Ese caos, repleto de “daños colaterales”, se formula visualmente como denuncia de un estado de cosas que es responsabilidad directa de la acción americana al margen de la ley (cuestión que no se menciona pero que el espectador puede contrastar porque su bagaje cultural así se lo permite). Y esta es una cuestión fundamental: el protagonista colectivo no es consciente de la ilegalidad de su actuación en Irak, sus justificaciones son las de Bush, el odio corre por sus venas, la muerte y el ejercicio de la violencia son un objetivo en sí mismo para ese grupo de jóvenes soldados... pero el espectador tiene la capacidad de contrastar esta visión del caos con su conocimiento del engaño, y esta relación dialéctica es la esencia del filme y donde radica su gran fuerza expresiva y discursiva.

Se produce así un cruce dialéctico entre la historia narrada y la historia real (conocida o supuesta por el espectador) que se traspa al proceso reflexivo e ideológico que la fruición espectral habrá de desvelar mediante el ejercicio hermenéutico.

En las discusiones entre los personajes resulta menos relevante su posicionamiento en torno a lo que ocurre en Irak (para ellos desconocido y, en muchos casos, otra acción de Occidente para preservar sus valores frente al comunismo) que su visión de mundo en su estatus y localización habitual (Estados Unidos) De ahí que no duden en calificar de marica comunista al periodista y que los estereotipos estén a flor de piel en todo momento (hasta el negro que se identifica con los blancos).

Sin embargo, el transcurso del tiempo, el recorrido desde la frontera hasta Bagdad, empuja literalmente a estos personajes hacia la constatación de un mundo que está muy lejos de ser lo que les han contado; las muertes insensatas, las masacres, la incompetencia de los mandos, los cadáveres en las cunetas, las cimas de la violencia presenciada crean un poso de “conocimiento” que permite cerrar el filme de una forma ejemplar: a la vista del reportaje en vídeo, todos menos uno irán abandonando el lugar haciendo patente el horror que pasa por sus mentes y que no se han atrevido a expresar a lo largo de los días de invasión. Como bien dice uno de los personajes una vez instalados en Bagdad: «*esto es una locura*».

El personaje que sigue mirando, complacido, contracampo del espectador, en el punto de la mirada, cual representación dentro de la representación, es precisamente el joven psicópata que a lo largo del filme se ha ido constituyendo en asesino insensible y sobre el que la trama y los diálogos no han ahorrado datos que confluyen en su categoría como representante de “las nuevas generaciones” (los jóvenes, el futuro). La siembra del “huevo de la serpiente” está en su mirada perdida y en su odio visceral, que conlleva la muerte y la extrema violencia como placer, fruto de una sociedad en plena descomposición. Esa imagen paradigmática y la canción final (quizás en exceso evidente) cierran un ciclo discursivo que deja poco margen para la complacencia.

Como podemos observar, las diferentes funciones de la imagen (Catalá, 2008: 30) aparecen en el texto que comentamos: se da la función informativa (representación por analogía de la guerra de Irak, aunque el lugar de rodaje esté a miles de kilómetros del espacio real que se recrea), la comunicativa (interpelación al espectador), la reflexiva (discurso en torno a la guerra pero también relacionado con los mecanismos de representación) y la emocional (precisamente el *efecto de realidad* transmite una sensación de *presencia* en el fragor de la batalla y de cercanía con los soldados).

### 4.3. Épica del guerrero.

Aunque el filme nos permita constatar las múltiples deficiencias del estatuto militar, tanto de los protagonistas como de los mandos, su ineficacia y su carencia de escrúpulos, no es menos cierto que pone en evidencia aspectos tales como la humillación o el culto al armamento e incluso la fuerte homosexualidad latente que se respira en el ambiente en que cohabitan estos soldados. La construcción ambiental traspasa la condición épica (supervivencia en el caos) para edificar un peligroso ejercicio de culto a la significación profunda del guerrero, el hombre de acción, sensibilizado por y para la violencia, educado para matar, que nada cuestiona ni nada desea, salvo el juego de la guerra.

Esta es una cuestión de gran importancia que habría que situar en el debe de la serie y de una gran parte del cine más interesante que se está haciendo hoy en día en Estados Unidos (metrópoli también para nosotros). Ciertamente, el éxito en los oscars y, hasta cierto punto, en las salas de medio mundo de *En tierra hostil* (*The Hurt Locker*, Kathryn Bigelow, 2008), estrenada en el mismo año que *Generation Kill* y cuyos puntos de conexión son múltiples, sobre todo en los aspectos formales que apuntan hacia un máximo de verosimilitud, no oculta que detrás de una película con innegable interés hay una imagen del militar (y de lo militar) que se mitifica, que se ensalza y que -nos permitimos señalar- se reverencia.

El problema común que tienen ambos filmes es el encumbramiento de la heroicidad (aunque los personajes sean paranoicos, incultos y/o asesinos) que parece inscrita como señal indeleble en el mismo estamento militar: ser soldado es en sí mismo algo envidiable y que dota de calidad humana al personaje, que es vejado y pasa tantas y tantas humillaciones estoicamente... Lo cual podría ser admisible si no fuera porque "el otro" es sistemáticamente elidido, se mantiene en el plano de lo ausente, de lo no representado y, en última instancia, de lo no épico, de lo no heroico, de lo que no puede ser asumido como modelo. Así, veremos muchos cadáveres de iraquíes, y hay en ello una fuerte crítica a la situación bélica y al caos y sinrazón, pero no parece que la visión mitificante sea aplicable a ese "otro". En última instancia, como herencia de la cultura hegemónica, el valor de los otros no es un valor humano, no es un valor igualitario, sino un acontecimiento inevitable, lamentable, pero que no parece tener relación con las vicisitudes del protagonismo occidental sobre el mundo.

Cuestión que no puede ser casual y que podemos rastrear incluso en *Avatar* (James Cameron, 2009) y otros filmes del propio Cameron (*Terminator*,

1984; *Aliens*, 1986; *Terminator 2*, 1991). El enfrentamiento ecológico-militar de *Avatar* sitúa en primer plano los aspectos épicos directamente vinculados a lo militar, de uno y otro lado; la salvación para el pueblo oprimido tendrá que llegar de manos de alguien que sabe de estrategia militar y que está dispuesto a sacrificarse en la batalla final. Valga a modo de ejemplo.

#### 4.4. Las buenas intenciones.

Quede claro que *Generation Kill* es una serie magnífica y sus virtudes superan con creces los inconvenientes. Suscita la reflexión, y esto es ya en sí mismo muy importante. No se pueden negar las buenas intenciones, pero, como decíamos, esta es la tónica de mucho cine proveniente de Estados Unidos que hoy en día se está haciendo: cine democrático, pero insuficiente porque sigue manteniendo oculta la *otredad*. Tomemos como paradigma la secuencia final, única en la que la intervención enunciativa es poderosa:

La conversación previa de los soldados evidencia que no creen que la invasión haya servido de nada ni haya beneficiado a la población, hay una toma de conciencia que se relaciona directamente y de forma visual con la mirada espectral. Cuando hablan de la “indiferencia” están transfiriendo al resto de la población americana y a los espectadores el sentido de la culpa. Incluso cuando dicen: «*las personas que no pueden matar siempre son víctimas de las que sí*». Llegado ese momento, comienzan a mirar el vídeo en el ordenador portátil. El plano está configurado de tal forma que el ordenador queda en el centro de la imagen, abajo, justo en la línea de mirada del espectador, en tanto los soldados van colocándose, en sucesivos planos cortos, hasta agruparse para mirar en el contracampo (¿quién ve?, ¿quién mira?) de tal forma que el punto de fuga se sitúa en el fondo, creando la perspectiva a través de las columnas laterales del almacén en que se encuentran.

Al iniciarse el vídeo, comienza la banda sonora que, como dijimos previamente, tiene un texto excesivamente evidente, lo cual es otro de los problemas de este tipo de películas, baste recordar el caso de *En el valle de Elah* (*In the valley of Elah*, Paul Haggis, 2007) con la bandera final invertida. La enunciación marca explícitamente este cambio de rumbo, en la condición de máxima verosimilitud de carácter documental que ha exhibido el filme, al cruzar el plano y contraplano: en el vídeo, todos agrupados gritan «*Un, dos, tres. Matar*» en tanto que miran a cámara y el contraplano les muestra mirando esa misma imagen desde el lugar que ocupan en el almacén (la separación es temporal y espacial, pero algo ha cambiado en ellos). Nuestra mirada espectral siempre se sitúa como contracampo de ambas miradas cruzadas, con lo cual asume su posición y, en resumidas cuentas, su entidad.

Las imágenes van poco a poco pasando a los momentos que previamente se han visto en el filme y que corresponden, ahora sí, a la “observación no comentada” del periodista, aunque las tomas hayan sido hechas por un soldado: cadáveres, “daños colaterales”, bombardeos erróneos, etc... Las miradas de los personajes, divertidas primero, se tornan amargas paulatinamente. La planificación juega a la perfección con la asunción del rol de la mirada por parte del espectador: soldado que mira – lo que ve, pero eso que

ve se mira desde la posición del espectador. Esto conviene explicarlo mejor: en tanto algunos de los personajes abandonan el lugar después de cruzar miradas cómplices que el espectador puede interpretar a la perfección como de hastío y de decepción, los planos – contraplanos del grupo y lo que ven a través del vídeo en el ordenador siguen, pero las direcciones de mirada (eje de acción) se quiebran constantemente ya que la secuencia lógica de alguien que mira y como consecuencia sigue lo que ve, se rompe al no corresponder la dirección y obtener un punto de vista, siempre el mismo, que no es otro que el del espectador, aislado del grupo y significado como tal por la potente marca enunciativa que así lo constituye.

Se marca explícitamente también el hecho de que los personajes vayan abandonando el espacio, con lo que conectan con las miradas de otros que, por fin, también “comprenden”, sin que nada sea dicho. Será el joven psicópata el que se quedará solo, confirmando a un compañero una vez más que es hermosa la guerra y saliendo, finalmente, empuñando con fuerza su arma; la última imagen del vídeo, un iraquí muerto, sí guarda el eje con su mirada. Fuerza, pues, polisémica que permite una lectura abierta de la significación del personaje y su futuro (¿una generación de asesinos o una generación asesinada?)

Sin embargo, el protagonismo de estos “héroes americanos” es total. Los cadáveres iraquíes son entes negados. Sin cuestionar la buena voluntad, crítica y humana, que hay detrás del proyecto, la mirada es inmanente, el mundo sobre el que se reflexiona es el mundo occidental visto desde sí mismo, la cultura es la nuestra; lo que no es como nosotros, no existe o es sistemáticamente mantenido al margen. El valor de la vida es desigual: nunca fueron semejantes los cientos de miles de iraquíes muertos que los miles de americanos.

Quizás un intento valioso que busca situarse “a ambos lados” sea el doble filme de Clint Eastwood, *Banderas de nuestros padres* (*Flags of our fathers*, 2006) y *Cartas desde Iwo Jima* (*Letters from Iwo Jima*, 2006). Antes de eso siempre estará *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959)

A la vista de la calidad de esta miniserie, que, como antes se comentó, es preferible concebir como película de siete horas de duración, parece más que evidente que en los últimos años las series dramáticas americanas están superando con creces las calidades del cine que nos llega desde la metrópoli. Esto, evidentemente, no detiene la colonización; aunque menos violenta que la invasión de Irak, sus eficientes resultados son trágicos.

## **5. A modo de conclusión.**

Hemos podido ver cómo un ejemplo reciente, una serie de televisión, nos documenta sobre los aspectos que previamente habíamos señalado característicos de la hibridación en los discursos audiovisuales: hay una fuerte imbricación entre la ficción y las técnicas documentales, hasta el punto que la apariencia del producto es documental; lo analógico y lo digital no solamente están en la base de la construcción formal del producto sino que también son mostrados en su seno como dispositivos (no se puede olvidar la presencia constante de cámaras de filmación y tecnología punta); la linealidad narrativa

es aparente, ya que el paso del tiempo no se concreta, si bien el avance de la acción es cronológico; no hay clausura narrativa, precisamente porque la escena final es una gran *mise en abîme* que introduce incluso al espectador al otro lado de la imagen constituyendo su lugar en contracampo o, ya que es un producto pensado para televisión, en un *fuera de campo homogéneo*.

Así pues, el momento actual es insospechadamente enriquecedor, aunque hayan en él ámbitos de luz y de sombra. Los procesos de hibridación son tales que las técnicas documentales se inscriben en las películas de ficción sin ningún pudor y la ficcionalización cada vez está más en la esencia de los proyectos edificados sobre lo que nos gusta denominar *método de trabajo documental*.

No obstante, tampoco conviene presentar una visión idealizada de un mundo creativo en el terreno del audiovisual en el que se barajan nuevos conceptos y procedimientos, como si nada de esto hubiera acontecido en el pasado. Muchas de estas hibridaciones ya se han producido anteriormente en la historia. Pero hoy hay otro tipo de fenómenos diferenciales: la aparición de Internet y de las plataformas multimedia generan un ámbito para el audiovisual que convierte a este en un enorme espacio hipertextual.

Pues bien, este importante cambio en los mecanismos de difusión convierte las salas de cine en espacios poco menos que minoritarios y aúpa a primer nivel Internet, los teléfonos móviles o las televisiones con programación especializada (al menos en lo que se refiere a las producciones que responden al método de trabajo documental). Otro tanto sucede con los textos ficcionales, que incorporan esta fluidez audiovisual y permiten la hibridación de géneros, estilos, procedimientos e, incluso, usos.

Se está produciendo una ampliación del inventario de formatos audiovisuales posibles que apunta hacia índices de verosimilitud, hacia esa “captura de lo real” que durante algunos años la teoría del cine defendió como esencia obviando que se trataba de “efecto” y no de ontología. En este contexto de saturación visual, fluye la información-desinformación, en tanto se escapa la capacidad de reflexionar sobre los acontecimientos: el esquema emisor → receptor nunca fue tan unidireccional como en la era que se autoproclama interactiva.

Hemos visto cómo los materiales audiovisuales conocidos como documentales son cada vez menos fiables; hemos establecido que la relación entre la representación y la realidad se viabiliza a través de un “efecto verdad” que pocas veces es reflejo certero de esta; sabemos que la hibridación de medios, soportes y formatos es tal que los usos han devenido objetivos finales para gran parte de los espectadores; parece evidente que la comunicación se quiebra y la información no consigue documentar, simplemente fluye...

Productos ficcionales recientes, cada vez más numerosos, se hacen eco de ese mundo de formatos y lo integran en sus discursos. Ya que el efecto verdad se asimila a las imágenes de baja calidad que nos suministran las cámaras de seguridad, los móviles o los reportajes televisivos, estas formas se prodigan en las tramas argumentales, llegando a confundir los métodos a través de los aspectos formales. Puestas al servicio de la constitución de grados de verosimilitud, el resultado puede ser tan ambiguo como en el caso de los falsos documentales; sin embargo, desvelado el efecto y tratado desde una perspectiva claramente ficcional, en la que la enunciación no se ocultee, la

puerta de la reflexión es abierta y el espectador se constituye ante el producto con la suficiente capacidad crítica como para sentir que está siendo “informado” sobre un acontecimiento determinado o sobre una visión de mundo. Es así como la ficción documenta (¿qué mayor hibridación?):

## 6. Referencias bibliográficas.

- BEYLOT, PIERRE, *Le récit audiovisuel*, Paris, Armand Colin, 2005.
- CATALÀ, JOSEP MARÍA, *La forma del real. Introducció als estudis visuals*, Barcelona, UOC, 2008.
- COUCHOT, EDMOND, *Image. De l'optique au numérique*, Hermès, Paris, 1988.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “¿La ficción documenta?: discursos híbridos en la frontera de lo real”, en *Image et Manipulation, Les cahiers du Grimh, Actes du 6<sup>e</sup> Congrès International du Grimh*, Lyon, Le Grimh - LCE, 2009.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “El documental en construcción y la cámara urbana”, en *Cahiers d'études romanes n° 16: La ville dans le cinéma documentaire espagnol*, Université de Provence, Aix-en-Provence, 2007.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “La realidad como construcción o la fragilidad del concepto ‘documental’”, en *Actas del II Congreso Internacional sobre el cine europeo contemporáneo (CICEC)*, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2006.
- LIPOVETSKY, GILLES Y SERROY, JEAN, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama, 2009 [*L'écran global*, Paris, Editions du Seuil, 2007]
- SANTAELLA, LÚCIA Y NÖTH, WINFRIED, *Imagem: Cognição. Semiótica. Mídia*. São Paulo, Iluminuras, 1998.
- VIRILIO, PAUL, *La máquina de la visión*, Madrid, Cátedra, 1998.

---

<sup>1</sup> El presente texto ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos*, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici y en el seno del Grupo de Investigación ITACA-UJI.

<sup>2</sup> El presente texto ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos*, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici y en el seno del Grupo de Investigación ITACA-UJI.