

DE LA PANTALLA A LA MENTE: CUESTIONES SOBRE EL ACTOR, EL CUERPO Y EL NO-CUERPO EN TORNO A *HOLY MOTORS*, *THE CONGRESS* Y *HER*

Bruno Hachero Hernández
Universidad Pompeu Fabra

Resumen:

Ante un cine digital en plena ebullición creativa, pensar el estatuto del cuerpo y del actor en el mismo resulta una tarea mucho más abierta y compleja, a la vez que enriquecedora para la reflexión sobre un arte cada vez más vivo. A partir de tres películas recientes en las que el cuerpo adquiere un papel crucial, este artículo propone un recorrido que parte de la sublimación del cuerpo a la máxima expresión del no-cuerpo digital materializada en la imagen invisible pero imaginable; una imagen que se desplaza de la pantalla a la mente como único lugar que puede habitar. A partir del análisis planteado, se configura un cine de lo imaginable, y no de lo visible, que propone nuevos caminos para la reflexión y la creación cinematográfica.

Palabras clave: cine digital, cuerpo, actor, *no-cuerpo*, simulacro, imaginación

Abstract:

In the booming context of digital cinema, the reflexion about the embodied image and the actor is a much more complex and open to interpretation task, as well as enriching for the thought about an increasingly living art. Drawing on three recent films where in the body plays a crucial role, this article proposes a route that comes from the sublimation of the body to the maximum expression of the digital no-body materialized in the invisible but imaginable image; an image that moves from the screen to the mind as the only place that it can dwell. The aim is to propose a 'cinema of the imaginable' in opposition to a 'cinema of the visible' in order to open new possibilities for film creation and analysis.

Keywords: digital cinema, body, actor, *no-body*, simulation, imagination

La sublimación del cuerpo

Leos Carax se levanta de su cama. Camina lentamente por la habitación, se acerca a una pared y la explora suavemente con las manos hasta encontrar una hendidura, una especie de cerradura que resulta encajar perfectamente con un dedo metálico y alargado que sobresale del resto de su mano a modo de prótesis. Penetra así en una sala de cine llena de espectadores dormidos —o muertos, como el propio Carax duda—, impasibles a la película que se proyecta. Entonces un bebé recorre torpemente el pasillo central de la sala, seguido de un desgarbado perro oscuro.

En este prólogo de su *Holy motors* (Leos Carax, 2012), el cineasta francés parece dejar clara una visión oscura y pesimista sobre el cine; un cine dirigido a espectadores que ya no miran la pantalla, que resultan ajenos a lo que se proyecta en ella, a lo que habita en ella. La esperanza, podríamos interpretar, reside en lo único vivo que habita esa sala: la bestia y el infante. El instinto y el potencial del que lo tiene todo por delante, del que aún no ha aprendido nada, del lienzo en blanco. El espectador del futuro, futuro que ya es presente. La herramienta de la que se sirve Carax para abordar estos temas, para reinventar el cine, es el cine digital. Es la prótesis en su mano que le permite entrar en la sala, observarla desde arriba, plantear una radiografía de sí mismo y del cine como tal. Lo digital como extensión del cuerpo del cineasta, como posibilidad de ir más allá.



No es casual que en el coloquio tras la proyección de su filme, el pasado mes de noviembre de 2013 en el ciclo dedicado a su obra programado por el X Festival de Cine Europeo de Sevilla, Carax hablara¹ de la necesidad de reinventarse que tiene el cine. Es eso mismo lo que plantea en su último filme, una reinención tanto del cine como de su propio cine y de sí mismo. Carax aglutina sus propias imágenes, sentimientos y obsesiones para canalizarlas a través de Denis Lavant y componer un filme poliédrico, complejo y fragmentado. Fragmentación que encarna el propio personaje interpretado

por Lavant, *monsieur* Oscar, que viaja en una limusina que le lleva a curiosas citas para las que él se caracteriza como un personaje diferente cada vez. El cuerpo como centro mutable y variable de la representación, el cuerpo como canalizador de hipertextos.

Holy motors plantea una distopía en la que el cine se ha deshecho de todo artefacto técnico: las cámaras, el equipo, las luces... todo ha desaparecido, todo es invisible. Siguiendo a Haraway, «las máquinas modernas son la quintaesencia de los aparatos microelectrónicos: están en todas partes, pero son invisibles»². Lo único que queda a la vista, entonces, es el actor. El actor como núcleo de la ficción propuesta, como parte irreductible del cine: cuerpo, gesto, acto. El propio personaje interpretado por Lavant recalca esta idea cuando se le pregunta por su razón para continuar, y él esgrime que lo que le motiva a seguir es la belleza del acto. Algo queda en la representación, a pesar de haber desaparecido todo el dispositivo fílmico que parecía darle sentido. Algo queda de verdad en ese actor que *vive* su papel, que incluso se confunde con su realidad.

Si el cine digital contemporáneo tiende a disipar y hacer desaparecer los cuerpos, *Holy motors* resulta un ejemplo que opera en sentido contrario: podría considerarse que lo que plantea el filme es precisamente la sublimación del cuerpo, del actor. Lo único que precisamente queda tras el cine digital que plantea Carax es el cuerpo que actúa. Lavant encarna a un personaje camaleónico que se transforma en otro para cada cita. Más que representar, Oscar parece habitar cada personaje que las diferentes citas le proponen. El hecho de no ver el dispositivo cinematográfico propio de un rodaje hace extraña la situación; sin nadie que mire, la representación pierde su estatuto comunicativo, su pretensión de mostrar. Ante esa ausencia de receptor, el mensaje parece diferente: la sensación que provoca cada encuentro es precisamente la de no saber cuál de ellos es *real*.

Este planteamiento de la representación que pone en juego Carax en *Holy motors* remite directamente al teatro, y la clásica oposición entre teatro y cine que explica Gilles Deleuze: «quienes amaban profundamente al teatro objetaban que el cine carecía siempre de algo, “la presencia”, la presencia de los cuerpos, que seguía siendo patrimonio del teatro: el cine no nos mostraba más que ondas y corpúsculos danzantes con los cuales simulaba cuerpos»³. Podríamos asociar esta idea con el concepto benjaminiano de *aura*, como algo irrepetible, el aquí y el ahora de la obra que se pierde en su reproducción: «en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta»⁴. Lo que Carax plantea aquí nos lleva a una idea de provocar la ausencia contraria; es decir, que sólo quede la presencia como algo esencial, puro, mientras desaparece el mecanismo cinematográfico que la conecta con el espectador. Sin cine, ni público, lo que Óscar realiza en sus citas no nos remite a ninguna de las artes escénicas conocidas, sino que

nos plantea como espectadores serias dudas sobre lo que estamos viendo y lo que significa.

Por otra parte, el trabajo actoral que realiza Lavant —actor fetiche de Carax durante casi toda su corta filmografía— sirve para remitir desde sus gestos al pasado contenido en las obras precedentes del director que también protagonizó, así como visibilizar los efectos del tiempo en su cuerpo. En la cita que remite a la tecnología digital de forma más explícita, Óscar se enfunda un traje que permite capturar sus movimientos desde un conjunto de sensores conectados a un ordenador y realiza una serie de acciones. Una de ellas consiste en subir a una cinta que cada vez le hace correr más rápido, mientras al fondo se proyectan una serie de formas creadas por ordenador que oscilan entre el blanco, el negro y el rojo. Óscar porta un arma de fuego que comienza a disparar mientras aumenta el ritmo de la carrera, hasta que finalmente cae. La escena remite directamente —en la acción pero también en los colores y formas que se proyectan en la pantalla de fondo— a la célebre escena de *Mala sangre* (*Mauvais sang*, Leos Carax, 1986) en la que, mientras suena *Modern love* de David Bowie, un joven Lavant es filmado en *travelling* lateral mientras corre por las calles de París y se golpea compulsivamente. Mientras en aquella el cuerpo joven y lleno de vida de Denis Lavant soporta la velocidad exigida, superando incluso en cierto momento a la cámara que le sigue, en la cinta de correr el actor finalmente cae derrotado. Se detecta por lo tanto no sólo un culto al cuerpo sino una asunción del envejecimiento, del deterioro, del tiempo que pasa por él y lo destruye. Se otea la muerte de lo humano en el advenimiento de lo digital. «El cuerpo nunca está en presente, contiene el antes y el después, la fatiga, la espera», sentencia Deleuze⁵. El cuerpo de Lavant le sirve a Carax como punto de encuentro entre pasado y presente, como puesta en común de temporalidades mediante las que hablar de la inexorable muerte de lo humano y de su resistencia a ella.



Por último el final del filme resulta la confirmación de la oscura relación que plantea Carax entre lo humano y lo digital. En él vemos al personaje interpretado por Edith Scob llegando al lugar que da título a la película para dejar su limusina y marcharse. Antes de

hacerlo, se coloca una máscara que oculta su rostro. Es la explicitación de una cuestión que planea sobre toda la película: la identidad cambiante y la máscara —o el maquillaje que cubre el rostro— como afirmación de la imposibilidad de ser algo más que un cuerpo cambiante que desempeña un papel. Como bien afirma el profesor Fran Benavente⁶, tras la máscara no parece haber más que un deseo de muerte, de parada. En contraste, las máquinas que dialogan entre ellas tras un intenso día de trabajo. Carax parece representar al dedillo lo que afirma Haraway en su manifiesto ciborg: «las máquinas de este fin de siglo han convertido en algo ambiguo la diferencia entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, entre el desarrollo personal y el planeado desde el exterior y otras muchas distinciones que solían aplicarse a los organismos y a las máquinas. Las nuestras están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes»⁷.



Desdibujando el cuerpo: el tránsito al simulacro digital

Si en *Holy motors* Denis Lavant es lo único humano que permanece en un cine invisible, entremezclado de forma confusa con la realidad, en *El congreso* (*The congress*, Ari Folman, 2013) el director israelí lleva a cabo el tránsito del cuerpo hacia un mundo digital, radicalizando la idea de máscara y de pérdida de identidad que ya estaba presente en el filme de Carax.

La propuesta de Folman se centra en Robin Wright, que se interpreta a sí misma en una ficción que la presenta como actriz madura y pasada de moda. El estudio en el que ha desempeñado su carrera, Miramont, le ofrece escanearla para elaborar su áter ego digital. Este escaneo consiste en utilizar múltiples cámaras para capturar, digitalizar y almacenar sus gestos en una base de datos que permita tomarlos y, gracias a la tecnología digital de síntesis, combinarlos para crear nuevas actuaciones en todo tipo de películas.

En la escena en la que es digitalizada, Robin tiene dificultades para hacer brotar los gestos que los técnicos le requieren. Por ello, su representante, interpretado por Harvey Keitel, trata de motivarla siguiendo un método que parece responder a lo que proponía Tarkovski: «lo más importante es que un actor, de acuerdo con su estructura psicofísica, emocional e intelectual, exprese un estado anímico que le sea propio, sólo suyo, y de una forma que también sea únicamente suya»⁸. Para extraer de ella los gestos necesarios, le cuenta una anécdota personal que la interpela directamente, haciéndola pasar por todo un cúmulo de emociones desde la risa al llanto. Folman muestra aquí la imposibilidad de hacer nacer un gesto del vacío, la necesidad de llenar ese gesto de alguna verdad, de hacerlo partir de algún sitio concreto que le aporte significación. La emoción precede al gesto, y esa emoción ha de ser real para el que la siente. La digitalización captura el gesto, pero no la emoción. El gesto se separa de la emoción, el significante se desvincula de su significado para entremezclarse con otros gestos en una simulación digital alejada de toda realidad, pero en cuyas partes permanece la huella de algo real. Nos acercamos al concepto que aporta Baudrillard: «algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal»⁹. En su estudio sobre la resurrección digital de estrellas de cine fallecidas, Lisa Bode aborda precisamente esta cuestión, asimilando el proceso a la disección médica y la reactivación en el presente de imágenes del pasado, así como relacionándolo con la idea de Bauman de que en la era de los soportes de grabación la vida y la muerte quedan sustituidas por la aparición y desaparición¹⁰. Aquí, sin embargo, Folman presenta el proceso con una actriz viva en declive, abordando el desdoblamiento identitario que el procedimiento puede provocar. No obstante, sigue siendo relevante la idea que apuntaba Bode de que el actor se toma más como icono o imagen que como actante que realiza una representación. La actriz, mediante este proceso, se ve despojada de toda posibilidad de hacer partir su interpretación de algo real, de expresar —volviendo a Tarkovski— un estado anímico propio de una forma personal. La actuación resultante de este sistema digital de simulación toma al cuerpo como referente y necesario origen de la representación, pero lo desplaza de la misma. La interpretación finalmente es una abstracción de esos gestos que ya no resulta una forma sincera de vivir una situación o emoción propuesta, tampoco una interacción que permita improvisar o poner en juego el azar. El trabajo del actor se ve prácticamente reducido a constituir una imagen, a reiterar eternamente los mismos gestos ya congelados.



Es en la segunda parte del filme en la que Folman radicaliza la idea de máscara gracias a la animación, y va más allá en la constitución de un álter ego que nos desplace de nuestra identidad. Años después de haber vendido su copia digital al estudio Miramount, éste invita a Robin a asistir al congreso que da nombre al filme. Para asistir, ha de inhalar una sustancia encapsulada que la introducirá en una experiencia alucinógena inmersiva desarrollada en un mundo animado. En este mundo la apariencia de cada ser viene definida por su deseo caprichoso y cambiante. Nos encontramos, por tanto, con un cuerpo mutable condicionado por el deseo, en el que la propia identidad se ve fagocitada por él, formando un avatar líquido y maleable donde lo psíquico determina lo físico.

Si bien este mundo se nos presenta mediante el dibujo animado, no deja de constituir un mundo digital para Robin. Ese entorno animado que dibuja Folman responde, de hecho, a lo que Baudrillard define como simulación: «al contrario que la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándolo como simulacro»¹¹.



El tránsito del humano hacia lo digital queda, por tanto, definido por Folman de dos maneras. Por una parte está el escaneo y digitalización de Robin, en el cual se transforma en una base de datos de gestos mediante la cual se compone su imagen digital despersonalizada y desplazada, mero icono. Es decir, el digital capta la apariencia, pero no el fondo; reproduce la superficie y con ella compone nuevos movimientos que son el reciclaje de emociones pasadas. Por otra parte tenemos el tránsito de Robin hacia esa hiperrealidad, poblada de avatares mutables donde las identidades son irreconocibles.

En ambos casos se detecta una superposición del simulacro digital sobre lo real hasta llegar a la confusión. Volviendo a Baudrillard, «no se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias»¹². En estos términos opera la distopía que propone Folman, en la que la realidad se ve enmascarada por un mundo animado que se confunde con la propia realidad, deformándola. Una deformación que incluso la supera permitiendo la realización ilusoria de deseos frustrados.

Así ocurre en el final del filme, en el que Robin trata de volver junto a su hijo Aaron. Al saber que no puede encontrarle en el mundo *real*, Robin decide volver a inhalar la sustancia alucinógena para entrar de nuevo en esa hiperrealidad animada y alucinada. Y lo hace a pesar de saber que, aun cuando crea encontrar a Aaron, no será más que su deseo materializado en una ilusión que percibirá como real. Folman resalta esto con el último plano del filme, en el que la imagen de Aaron queda congelada durante unos segundos, resaltando precisamente que es sólo eso: una imagen. Al fin y al cabo la simulación ofrece una experiencia tan real como la realidad misma. ¿Qué es, entonces,

real? ¿Qué clase de relación permite establecer el simulacro con otros seres, entonces? Lo que Folman plantea es la imposibilidad de establecer ninguna relación verdadera en esa hiperrealidad de deseos realizados en la que precisamente se pierde el vínculo entre significante y significado, en la que el cuerpo ve su percepción deformada. A la vez, esa deformación de la percepción produce también realidad, y esas relaciones virtuales con una ilusión son percibidas como reales.



Es éste un dilema que Baudrillard ya apuntaba aplicándolo a la medicina, y que resulta crucial para entender las lógicas del simulacro. Si alguien, más allá de fingir, realmente simula tener una enfermedad, se manifestarán síntomas propios de la enfermedad en él. Por tanto, «la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo “verdadero” y de lo “falso”, de lo “real” y de lo “imaginario”»¹³.

El cuerpo digital que Folman propone en estos tránsitos es un cuerpo liberado de la realidad, pero a la vez condenado y limitado por su ausencia. Un cuerpo que se rinde a la experiencia del simulacro, que busca en ella su consuelo ante una realidad inasible. A diferencia de *Holy motors*, en la que Carax presenta una sublimación del cuerpo ante el simulacro digital, aquí Folman (des)dibuja los cuerpos en el tránsito al simulacro para convertirlos en pura imagen líquida y etérea. Y sin embargo, en el simulacro esos cuerpos-imagen son potenciados, sublimados también en cierto modo más allá de lo físico.

Hacia el *no-cuerpo* digital

En esta dirección de superación de lo físico opera también *Her* (Spike Jonze, 2013), la película en la que más se radicaliza esta idea de un *no-cuerpo* digital. En *Her* asistimos a una distopía un tanto atípica si atendemos a la tradición que tan bien explicaba Font,

que las consideraba fábulas visionarias que «obedecen a un particular telos apocalíptico. Empiezan con denuncias sobre el sentido totalitario de las sociedades postindustriales, la logística militar, el poder de la genética sobre los cuerpos, y acaban por encerrar el género humano en cárceles existenciales frente a potencias de todos los calibres teológicos»¹⁴.

Lo que Jonze propone es una distorsión de todos esos elementos en una distopía que plantea más dilema que denuncia. La historia nos presenta a Theodore, interpretado por Joaquín Phoenix, un escritor de cartas ajenas que adquiere un sistema operativo con inteligencia artificial que tomará el nombre de Samantha, y cuya única manifestación física es la voz de Scarlett Johansson, a quien nunca vemos en pantalla pero a quien todos tenemos muy presente en cada palabra que pronuncia. Scarlett es la musa en la mente de cada espectador. La relación entre ambos se irá haciendo cada vez más cercana e intensa, hasta enamorarse y mantener una curiosa relación romántica.

La película comienza con el protagonista dictando una carta por encargo a un ordenador. Ya desde su primer plano la película se mueve en los códigos de la simulación: Theodore parece vivir cada palabra que pronuncia, sentir cada emoción que describe. El contraplano nos muestra al ordenador dibujando cada letra como si fuera una delicada escritura a mano, así como las fotografías donde aparecen remitente y destinatario de la carta que Theodore utiliza para inspirarse. Al final de la escena la cámara nos muestra a un montón de personas sentadas frente a sus pantallas, dictando cartas ajenas, pronunciando palabras desde sentimientos fingidos, en lo que podría considerarse una lectura perversa del método de dirección de actores de Tarkovski antes citado. Desde estos mismos códigos de simulación se construirá más tarde la relación entre Theodore y Samantha.



Desde su propia elaboración, *Her* plantea interesantes cuestiones en torno al actor en el digital. Mientras Phoenix interpreta en cuerpo presente, es la voz de Johansson lo único capaz de canalizar de forma perceptible al ente que constituye Samantha. La voz como contraplano, como única manifestación capaz de permitirnos atisbar a un ser digital como Samantha, como única posibilidad de conexión entre el Theodore analógico y la Samantha digital.

Es curioso también analizar la forma de trabajo que Jonze ha empleado para construir a Samantha. Si bien en el rodaje utilizó a la actriz Samantha Morton para interpretarla, en postproducción decidió eliminarla del filme y doblar sus escenas con Scarlett Johansson. Esto supone un desdoblamiento de las actuaciones. Lo que ocurre entre Theodore y Samantha difícilmente puede considerarse fruto de una interacción, de una interpretación nacida de la dialéctica entre la representación de dos actores. No al menos cuando Joaquín Phoenix está en pantalla, cuando se supone que era Morton la que le daba la réplica. Aunque no han trascendido más datos acerca del rodaje, más allá de los matices que Johansson haya añadido con su voz y de las posibilidades que ofrece la postproducción, su interpretación está en cierto modo mediada por la de Morton. Es una interpretación que se desarrolla sobre otra interpretación previa. Nos encontramos, por tanto, ante una suerte de collage interpretativo en base a representaciones desplazadas cercanas, de nuevo, al concepto baudrillardiano de simulacro.

Es sin embargo en el concepto del cuerpo en el digital donde la película se erige como radicalización extrema de lo analizado hasta ahora. Lo que en Carax era una sublimación y en Folman un tránsito que desdibujaba los cuerpos para superar lo físico, aquí deviene en un *no-cuerpo* digital que niega la imagen como posibilidad de representarlo. Como escribe Carlos Losilla, «Joaquín Phoenix se enamora de una voz sin imagen, pero igualmente imaginada, convertida a partir de ese mecanismo mental en una mujer real que ni siquiera existe»¹⁵. ¿Ni siquiera existe? Volvemos aquí a la problemática que plantea el simulacro ante lo real, que quizás no permite afirmaciones tan rotundas.

Más allá de eso, el proceso de imaginación niega toda imagen concreta por una imagen inalcanzable y abstracta. El *no-cuerpo* no puede encarnarse, no puede materializarse porque está más allá de lo físico. En este sentido opera la escena de sexo entre Theodore y Samantha, que Jonze resuelve hábilmente con un plano en negro. En ella Theodore describe con palabras los gestos que no puede consumir con Samantha. Son las voces las que les rodean, las que se imbrican en una experiencia sexual imaginada. Todo reside en la palabra, en la imaginación que comporta y que es capaz de simular una experiencia sensorial, de crear percepción donde no hay cuerpo.



Esta imposibilidad de materializarse más allá de la experiencia simulada alcanza su expresión máxima en la escena en la que Samantha trata de dar voz a un cuerpo ajeno que sustituya su ausencia, mediante el cual le sea posible interactuar físicamente con Theodore. Al tratar de dar imagen al *no-cuerpo* inmaterializable, la imaginación no funciona, no permite la abstracción. Nos situamos en el terreno de lo fingido, no de lo simulado.

A partir de la novela de Don DeLillo *Punto Omega*, Sergi Sánchez disecciona el concepto desarrollado por Pierre Teilhard de Chardin, realizando un acercamiento al mismo que resulta muy relevante para atisbar el *no-cuerpo* en *Her*: «El Punto Omega sería la condición sublimada del no-tiempo, la conversión del ser humano en algo a lo que tiende y que está más allá de sí mismo. Los relojes se paran, el paisaje se derrite, se borran los cuerpos: es, dice DeLillo, algo que nos impulsa al exterior de nuestra biología. ¿Un ser post-humano?»¹⁶.

En esta dirección apunta el planteamiento de *Her*, evidenciando el cuerpo como un límite. En este sentido, Bárbara Flueckiger afirma que varios investigadores «consideran el auge de la representación y transformación del cuerpo un síntoma inmediato de la sociedad de la alta ingeniería de la información, que cada vez más marginaliza el cuerpo. Su materia o sustancia física es percibida como un obstáculo molesto, y más allá de eso como una masa mortal inerte, imperfecta y sensible al dolor que no es ya compatible con las posibilidades tecnológicas e intelectuales del siglo XXI»¹⁷. En efecto, el filme plantea el cuerpo como un límite que se ve ampliamente superado por el *no-cuerpo* digital, situado más allá de lo físico y también de lo humano. Un *no-cuerpo* que se mueve en el terreno de la imaginación y que, en un dispositivo magistral diseñado por Jonze, es percibido por el espectador también desde los códigos de la imaginación a partir del icono que constituye Scarlett Johansson en el imaginario colectivo.

Tras todas estas consideraciones, se observa en este recorrido por tres propuestas contemporáneas muy cercanas en el tiempo una evolución del estatuto del cuerpo digital

que desemboca en *Her*, la cual nos sitúa ante un cine que opera desde lo invisible, que en cierto modo niega su propia naturaleza para penetrar en lo irrepresentable y hacerlo desde un dispositivo que suscita lo imaginario, y no lo mostrable. Un cine que vuelve a la tradición oral, al poder de la palabra y la voz como único elemento capaz de abordar el *no-cuerpo* cuya imagen está presente en la mente del espectador y no en la pantalla. Nos situamos, por tanto, ante un nuevo estatuto del espectador, en cuya mente se forma la imagen invisible, y ante un cine en plena efervescencia que aborda lo irrepresentable desde nuevas formas y nuevos dispositivos. Un cine, por tanto, que cada vez suscita más interrogantes en torno al fenómeno digital y a nuestra relación con él. Es paradójico que, finalmente, sea un cine que en su radicalidad frente al *no-cuerpo* acabe desplazando esa imagen imposible al único terreno capaz de dotarla de sentido: la imaginación. Es decir, la mente —el cuerpo, al fin y al cabo— como superación de la pantalla.

¹ Declaraciones recogidas en Broullón, Manuel (2013). Leos Carax: el yo otro (en devenir). 12 nov.

Recuperado de: <http://www.undermgzn.com/cine-tv/cine/leos-carax-el-yo-otro-en-devenir/>

² Haraway, Donna (1984). *Manifiesto ciborg*. Recuperado de: http://historiaiuna.com.ar/wp-content/material/2013_haraway-manifestocyborg.pdf

³ Deleuze, Gilles (1987). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós, p 266

⁴ Benjamin, Walter (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En: Benjamin, Walter. *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, p 3.

⁵ Deleuze, Gilles (1987). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós, p 251.

⁶ Idea que Fran Benavente apuntaba durante en una clase en la Universitat Pompeu Fabra el pasado 4 de marzo de 2014

⁷ Haraway, Donna (1984). *Manifiesto ciborg*. Recuperado de: http://historiaiuna.com.ar/wp-content/material/2013_haraway-manifestocyborg.pdf

⁸ Tarkovski, Andrei (2002). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp, p 167.

⁹ Baudrillard, Jean (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, p 9.

¹⁰ Bode, Lisa (2007). 'Grave Robbing' or 'Career Comeback'? On the Digital Resurrection of Dead Screen Stars. En K. Kallioniemi, K. Kärki, J. Mäkelä y H. Salmi (eds.), *History of Stardom Reconsidered* (pp. 36-40). Turku: International Institute for Popular Culture, p 36-39.

¹¹ Baudrillard, Jean (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, p 17.

¹² Baudrillard, Jean (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, p 11.

¹³ Baudrillard, Jean (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, p 13-14.

¹⁴ Font, Domènec (2012). *Cuerpo a cuerpo*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, p 53-54.

¹⁵ Losilla, Carlos. (2014). Los nuevos dandis. *Caimán, cuadernos de cine*, nº25, 6-10.

¹⁶ Sánchez, Sergi (2013). *Hacia una imagen no tiempo*. Oviedo: Universidad de Oviedo, p 17.

¹⁷ Flueckiger, Barbara (2008). *Visual Effects. Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schueren, 528 pages, 400 figures. Translated from the German by Mark Kyburz, revised by Barbara Flueckiger 2010. Traducción

personal del original: «many scholars (see various essays in Frölich et al. 2001) consider the boom of body representation and transformation an immediate symptom of a highly engineered information society, which increasingly marginal-izes the body. Its material or physical substance is perceived as an annoy- ing obstacle, and indeed as an inert, flawed, pain-sensitive, and mortal mass that is no longer compatible with the intellectual and technological possibilities of the twenty-first century».