

## *Un efecto óptico* (2020): ¿existe la ficción todavía?

Jesús Urbano Reyes | [jesusurb@ucm.es](mailto:jesusurb@ucm.es)  
Universidad Complutense de Madrid

**Cómo citar este artículo:** Jesús Urbano Reyes (2026):  
*Un efecto óptico* (2020): does fiction still exist?, en  
*Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 17 (1), pp.  
261 a 291. Universidad Miguel Hernández, UMH  
(Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v14i.1708

### Sumario

1. Introducción.
2. Metodología y marco teórico.
3. Tres perspectivas globales:
  - 3.1. El cine de la poscontinuidad.
  - 3.2. Un burlesco mental.
  - 3.3. La ficción lynchiana y sus ecos.
4. Análisis de un *Un efecto óptico*.
5. Conclusiones.
6. Bibliografía.

### Resumen

Se pregunta Jacques Aumont si, con el nuevo paradigma digital, ¿existe la ficción todavía? El presente artículo cuestiona esta pregunta analizando *Un efecto óptico* (2020), dirigida por Juan Cavestany. El artículo atiende al concepto de ficción expuesto por Jacques Aumont en *Límites de la ficción* (2016) e incide en la problemática derivada de los nuevos límites que señala el autor como propios de la ficción contemporánea. Se propone la aproximación a *Un efecto óptico* bajo tres perspectivas: la primera, en relación al cine poscontinuo que definió Steven Shaviro en 2012 como aquella vertiente del cine contemporáneo donde la causalidad y la continuidad espacial se diluyen. La segunda perspectiva reflexiona sobre la influencia en ella del género burlesco, concretamente en la conversión del gag laberíntico e interactivo de Jacques Tati en gag mental como síntoma de psicosis de los personajes con respecto a la propia ficción que experimentan. Y la tercera, la importancia de la ficción *lynchiana* para la comprensión del audiovisual contemporáneo. El estudio termina con el análisis de la película orientado a responder a la pregunta inicial para extraer algunas conclusiones generales sobre el nuevo estatuto de la ficción en la era del *streaming* y la realidad post-digital.

### Palabras clave

"poscontinuidad"; "gag"; "interactividad"; "ficción"; "psicosis"; "pantalla"

## Un efecto óptico (2020): does fiction still exist?

Jesús Urbano Reyes | [jesusurb@ucm.es](mailto:jesusurb@ucm.es)  
Universidad Complutense de Madrid

**How to cite this text:** Jesús Urbano Reyes (2026): Un efecto óptico (2020): does fiction still exist?, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 17 (1), pp. 261 a 291. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/mhjournal.v14i.1708

### Sumario

1. Introduction.
2. Methodology and theoretical framework.
3. Three global perspectives.
  - 3.1. Post-continuity Cinema.
  - 3.2. A mental burlesque.
  - 3.3. Lynch's Fiction and his echoes.
4. An Optical Illusion's Analysis.
5. Discussion and conclusions.
6. References.

### Resumen

Jacques Aumont wonders about if it is still possible to talk about fiction within the new digital paradigm. This paper reproduces this question by analyzing Juan Cavestany's *An Optical Illusion* (2020). The article attends to the concept of fiction exposed by Jacques Aumont in *Limits of fiction* (2016) by focusing on the problems derived from the new limits proposed by the author as typical of contemporary fiction. It is proposed an approach to *An Optical Illusion* under three perspectives. First of all, in relation to the postcontinuous cinema that Steven Shaviro defined in 2012, where causality and spatial continuity have been diluted. The second perspective regards the influence of the burlesque genre on the film and in particular in the conversion of Jacques Tati's labyrinthine and interactive gag into a mental gag as a symptom of the psychosis of the characters with respect to the very fiction they experience. Finally, the importance of lynchian fiction for the understanding of the contemporary audiovisual panorama. The paper ends with the film analysis, which aims to answer the initial question in order to draw some general conclusions about the new status of fiction in the era of streaming and post-digital reality.

### Keywords

"post-continuity"; "gag"; "interactivity"; "fiction"; "psychosis"; "screen"

## 1. Introducción

Juan Cavestany es un director español que empezó como guionista de algunas películas comerciales de finales de los años noventa y principios de los dos mil, como *Los lobos de Washington* (Mariano Barroso, 1999) o *Guerreros* (Daniel Carparsoro, 2002), y cuya trayectoria, comenzado el siglo XXI, ha ido variando entre todos los canales artísticos posibles. Debuta como director en una cinta de cine popular, *El asombroso mundo de Borjamari y Pocholo* (Cavestany, Lavigne, 2004), es un dramaturgo prestigioso, ganador del premio Max en 2010 con la obra *Urtain*, y creador de series de televisión exitosas como *Vota Juan* (2019) o *Vergüenza* (2017).

Ha sido considerado un paradigma del cine español *Low Cost* (Arantzazu, 2013) desde su film *Dispongo de Barcos* (2010), con su uso de la elipsis, un mecanismo que ha definido el cine español postcrisis (Cameron, 2021), y es un exponente de los cineastas de lo microhistórico y lo episódico y de la guerrilla digital (Rubio, 2014), con películas como *Esa sensación* (Cavestany et al., 2015) y *Gente en sitios* (2013). Un director imprescindible para la comprensión del panorama mutante y transmedial de la ficción y el audiovisual nacional contemporáneo definido por la “transgresión de las fronteras genéricas habituales” elaborando “nuevos conceptos cinematográficos y audiovisuales que abogan por la hibridez formal y el encuentro entre las disciplinas” (Guarinos y Aubert, 2021).

Su última película, *Un efecto óptico* (2020), fue nominada en los Premios Feroz de 2021 a Mejor Comedia y en el momento de escritura del artículo (abril de 2022) se encuentra disponible en la plataforma Filmin. La película cuenta la historia de un matrimonio de Burgos, Alfredo y Teresa, que parecen dedicarse a la ganadería. Ambos viajan a Nueva York, más que probablemente para olvidar la muerte de su hija, Isabel, aunque esta nunca es mencionada de forma directa en la película. Sin embargo, durante el viaje, que se repite hasta cuatro veces, Nueva York nunca se desvela como la ciudad que aparece en sus guías y la situación se va tornando cada vez más extraña, terminando cada viaje con la aparición fantasmal de Isabel que anuncia a su padre que se encuentran protagonizando una película.

En esta obra intersecciona todo el amplio y variado abanico de enfoques audiovisuales entre los que se ha movido y se mueve su autor: película episódica, obra *Low-Cost*, participante del post-humor (Costa, 2011) que ha definido a la nueva comedia, con *Curb Your Enthusiasm* (2000-) como ejemplo claro.

Endika Rey en su análisis del post-humor plantea una cuestión esencial en *Un efecto óptico* y es que “el espectador no esté totalmente seguro de hasta que punto los señaladores son parte de la ficción propiamente dicha o del mundo real (...) desdibuja los límites de la ficción y, con ello, los de la risa (Rey, 2011). Y se ofrece el film al mismo tiempo como diagnóstico de un mundo donde la imagen ha perdido la referencialidad con la realidad y donde la multiplicidad de pantallas que contienen ficciones han terminado por invadirse unas a otras provocando una nueva relación entre espectador y obra, personaje y ficción.

El artículo pretende relacionar esta película con aspectos globales de un cierto cine contemporáneo que ha asumido lo digital como nueva realidad y propuesto nuevas alternativas narrativas y visuales que la incorporan como escenario en el que ocurren las ficciones. Como el cine de la poscontinuidad que catalogó Steven Shaviro en 2012 para definir un cine infectado por las nuevas reglas espaciales del

capitalismo digital. O la transformación del burlesco en el cine contemporáneo, con *Un efecto óptico* leyendo de manera novedosa la concepción de gag de Jacques Tati en *Playtime* (1967).

Y con particular atención estudiar la enorme influencia en la película de Cavestany de la ficción lynchiana con su tiempo dislocado, tanto *Twin Peaks* (1990-1991) y su concepción de la televisión, como de *The Return* (2017), obra central para comprender la ficción postdigital por su estructura de hipervínculo y su incorporación narrativa de la red social y del *streaming*.

En este sentido, el cine de Cavestany en general, y esta película en particular, es ejemplar porque se supera aquel audiovisual de finales de los noventa y principios de siglo que se cuestionó la crisis de identidad del cine por causa de la transformación digital (Manovich 2001), proponiendo ficciones donde las nuevas tecnologías ya no son una novedad a la que enfrentarse, que se deben aprender a incorporar o que hay que potenciar expresivamente, sino que dichas tecnologías están ya integradas en nuestra rutinas cotidianas. Esto es lo que define la era postdigital (Cascone, 2000) de la que *Un efecto óptico* es una clara representante.

## 2. Metodología y marco teórico

El concepto de ficción que vamos a manejar en nuestro artículo es el que hace Jacques Aumont en su libro *Límites de la ficción*, donde define a la ficción como la presentación de un cierto número de situaciones y acontecimientos, unidos por relaciones de causa y consecuencia, y que implican la creencia de la realidad de lo que se cuenta “sabiendo que una vez que el relato acabe nos encontraremos nuevamente con la realidad habitual” (Aumont, 2016), y “es siempre a la realidad (si no soy psicótico) adonde vuelvo” (Aumont, 2016). El cine ha sido el vehículo ideal de la ficción en tanto un espectador sentado recibe una imagen móvil en un espacio oscuro, “lo que favorece la actitud ficcionalizante” (Aumont, 2016). Para Aumont, la ficción es siempre un intermediario entre el mundo y yo.

Pero con el nuevo paradigma digital estos preceptos han mutado. La actitud ficcionalizante ha desaparecido con las nuevas pantallas y las nuevas formas de consumo, y el cine ha dado paso a lo audiovisual. Lo que muestra *Un efecto óptico* es que la realidad no es ya más un lugar reconocible. Aumont se pregunta si, con este contexto, nuestra relación con el imaginario ha cambiado hasta el punto de poder preguntarnos si existe la ficción todavía. El cine contemporáneo está ante esta nueva realidad, ante tres límites de la ficción inéditos:

- “Una especie de deseo de no-ficción, de tiempo puro” (Aumont, 2016). Por ejemplo, las cámaras digitales que permiten filmar ininterrumpidamente, en todos los lugares, un ejemplo sería las cámaras de video vigilancia o las GoPro, que dan como resultado una imagen en bruto sin intervención. Se supera así el documental, porque la máquina se impone al relato.

- “El alejamiento del mundo como objetivo” (Aumont, 2016). Lo posmoderno entendido como la supremacía de la cita, el retorno a ficciones previas, a la fabricación de un mundo hermético cerrado al mundo real.

- La hipertrofia de lo lúdico: el videojuego, al que le sobra un rasgo para ser considerado ficción, el de la interactividad. El mundo ficcional no puede ser modificado por el receptor que entra por encantamiento y lo abandona cuando termina. El juego imita la vida real porque me deja a mí decidir lo qué va a suceder, la ficción siempre la simboliza. Cuando la ficción puede modificarse ya no es ficción, es simulacro (Aumont, 2016).

En el corazón de la ficción siempre encontramos un tiempo creado, “la experiencia de un tiempo que no es el mío y al que debo aceptar someterme. Donde se detiene esta limitación cesa el cine y comienza el dominio de las imágenes en movimiento no cinematográficas” (Aumont, 2016). Esa experiencia del tiempo ya no se da en el juego, ni en la exposición artística, ni en la cultura hipermedia, ni en la televisión, con nuestra capacidad selectiva para pausar, levantarnos, hacer *zapping*, o en su narrativa fragmentada,



las series, donde el espectador decide cómo y cuánto ver (uno, dos, tres capítulos), ni en las redes sociales, ni en la publicidad: todas ellas imágenes sin tiempo.

La propuesta metodológica que se plantea es una aproximación relacional de la película de Cavestany con otras obras internacionales similares, desde el estudio intertextual de creaciones y tendencias audiovisuales que han incorporado a su estructura narrativa y visual estos cambios digitales, estos nuevos límites de la ficción, y cómo se puede rastrear en *Un efecto óptico* dicha asimilación. La propuesta tiene como objetivo general poder responder al cuestionamiento que Jacques Aumont se hace sobre la ficción contemporánea.

En la primera parte se plantean tres relaciones del film de Juan Cavestany con aspectos generales del cine contemporáneo. El primero es una consideración general de lo que Shaviro denominó el cine de la poscontinuidad (Shaviro, 2012), un cine que agrupa textos filmicos que han sabido integrar en su forma la nueva y caótica realidad digital que ha impuesto el neocapitalismo y cómo esto problematiza el concepto de alejamiento del mundo como objetivo que propone Aumont como segundo límite. La segunda perspectiva es la reescritura contemporánea del cine burlesco y su tendencia a lo lúdico, tercer límite planteado por Aumont. En este sentido, se toma como referencia el estudio que Manuel Garin dedicó al género en *El gag visual: de Buster Keaton a Super Mario* (2014) y se compara *Un efecto óptico* con *Playtime* (1967) de Jacques Tati. Considerando tanto sus similitudes como la reescritura del concepto de gag, ahora síntoma de extrañamiento o distancia con respecto a lo que propone la diégesis.

Y este bloque relacional termina con el vínculo del objeto de estudio con la obra de David Lynch, cuyas series y películas de las tres últimas décadas han llegado a canonizar un nuevo tiempo del relato posmoderno, y cuyo último estreno, la serie *Twin Peaks: The Return* (2017), ha propuesto un enfoque audiovisual novedoso abandonando los parámetros televisivos dominantes, como han señalado Laura Calvo y Sergio Mejide (2022). Una nueva temporalidad que ha modificado la experiencia del tiempo creado que señalaba Jacques Aumont como último resorte de la ficción.

Estas tres perspectivas enfatizan en la problemática de la ficción contemporánea, especialmente sus dos últimos límites, el alejamiento del referente y la hipertrofia de lo lúdico, y el cuestionamiento de la experiencia del tiempo dada. La segunda parte que desarrolla el artículo lo constituye un análisis cualitativo del caso particular de *Un efecto óptico*, destinado a estudiar cómo en la película de Juan Cavestany se expresan algunos de los cambios de paradigma que ha sufrido la ficción contemporánea y así poder responder a la pregunta que da título al artículo.

### 3. Tres perspectivas globales

#### 3.1. El cine de la poscontinuidad

Las imágenes sin tiempo, a las que hacía alusión Aumont al hablar del fin del dominio del cine como medio idóneo de la ficción, han sido estudiadas como una tercera categoría susceptible de ser añadida al binomio que estableció Gilles Deleuze de la imagen-movimiento (1984) y la imagen-tiempo (1987) y que tan fértil ha sido para la separación de las dos grandes etapas históricas del cine durante el siglo XX: el clasicismo y la modernidad.

Sergi Sánchez dedicó su tesis doctoral a la potencia de una nueva imagen en un entorno digital, en el marco de la posmodernidad. Su estudio se denominó *Hacia una imagen no-tiempo* (2011), y en él se defendía que “en este contexto asistimos al definitivo colapso de la Historia entendida como relato lineal: su nueva constitución ha de responder a una relación de antinomias, al baile frenético entre fragmentos de hechos cuyo significado absoluto es una quimera” (Sánchez, 2011).

Este colapso de la linealidad y la primacía del fragmento es el que define también el cine que Steven Shaviro denominó el cine de la poscontinuidad (2012) y al que había caracterizado en 2010 en su artículo *Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, Boarding Gate and Southland Tales*. Esta teoría está referida a un cine que habría interrumpido la continuidad espacio-temporal, la relación causa/efecto, ya que esto habría dejado de tener sentido en una realidad donde los flujos, los micro-intervalos y las transformaciones son las características propias del neoliberalismo *high-tech*. No un conflicto nuclear que poco a poco se

despliega a partir de escenas que se suceden para llegar hasta él, sino un incesante flujo de imágenes y sonidos que no interactúan entre ellas o cuya relación es indirecta, y que disgregan todo posible *continuum* de la acción o del espacio (Shaviro, 2010).

En la poscontinuidad no se renuncia a la narrativa, pero se articula el espacio y el tiempo de una forma anti-clásica. Las tecnologías controlan la percepción y la subjetividad humana, delirio del capitalismo financiero. Shaviro toma como ejemplo para hablar de este tipo de cine a *Boarding Gate* (Assayas, 2007), una película donde los espacios ya no son discernibles ni están claramente delimitados. Otro de los cineastas que se citan como paradigma de la poscontinuidad es David Lynch, con el que *Un efecto óptico* se relaciona de manera evidente y cuyas similitudes estudiaremos más adelante.

En *The World* (Shijie, 2004), de Jia Zhangke, un parque temático del mundo situado en Pekín, donde se exponen monumentos de los cinco continentes en miniatura, da buena cuenta de este borrado de fronteras y de cómo se difumina la continuidad espacial.

Los personajes parecen atrapados en una especie de limbo espacial: entre el simulacro del parque y el realismo sucio de los hoteles; entre la idílica imagen oficial del escenario global y el miserable backstage de sus vidas diarias; entre las imágenes virtuales y las reales; entre los sueños y las decepciones (Muñoz, 2017).

Este escenario que se da en el film de Jia Zhangke que confronta la expectativa y la realidad, el anverso y el reverso de lo real donde la réplica o la copia es entendida como emulación auténtica, define la cualidad esquizofrénica de la Nueva York de *Un efecto óptico*. Nueva York es a su manera un mito atenuado de la contemporaneidad, una imagen, una ficción permanente. Como señalaba Serge Daney, América “es el lugar que permite soñar y el fragmento de lo real contra lo que se estrella el sueño (...). Una paradoja que no acaba. En América está el mundo entero” (Daney, 2019).

En esta nueva realidad donde la continuidad espacial ha desaparecido Nueva York existe en la realidad tanto como en la imaginación. Por ello, los protagonistas de *Un efecto óptico* se obligan a creer que están en Nueva York, aunque lo que tengan delante no se corresponda con las imágenes preconcebidas que tienen de la ciudad. O incluso aunque Nueva York sea sospechosamente parecido a Burgos. *Un efecto óptico* constituiría un ejemplo de cine poscontinuo en España ya que toda su estructura narrativa está constituida por secuencias que no siguen una relación de causa-efecto, sino que parecen ocurrir sin nexo o vínculo que las una. La novedad que plantea el film de Cavestany respecto a este cine es que utiliza precisamente los mecanismos narrativos de desconexión temporal y espacial del cine poscontinuo como el elemento por el que los propios personajes toman consciencia del simulacro de ficción del que son partícipes.

### 3.2. *Un burlesco mental*

De esta homogeneización del espacio ya había levantado acta Jacques Tati en 1967, con su obra *Playtime*, donde París era una idea de puesta en escena acristalada multiplicada al infinito que perpetuaba el gag de una ciudad inhabitable e idéntica. Era en los reflejos de ese mundo-representación, en el contraplano solo revelado desde el plano imaginario, donde se alcanzaba a atisbar la imagen de la París real. Planos, los de *Playtime*, que eran promesas de comienzo de potenciales ficciones, pero tan mínimamente esbozadas o multiplicadas de tal forma, que nunca se llegaba a constituir un relato unitario. Seguimos en los límites de la ficción.

Manuel Garin en su estudio sobre el gag visual define el gag de Tati como un gag jugable (Garin, 2014). No por casualidad su obra maestra se llama *Playtime*, y el juego era uno de los límites de la ficción contemporánea. En *Playtime*, los personajes están desconectados del espacio que habitan, los sonidos difuminan la función de las palabras y el espectador se desubica sin saber qué mirar y a qué ficción atender: se reclama una posición interactiva.

En Tati, los espacios se revelan como un *playground*, un jugar al gag, compuesto de trayectorias infinitas. Para Garin, *Playtime* es “la aventura gráfica definitiva, un juego fuera y dentro de un juego (...). La idea es revolucionaria. Las posibilidades jugables son tan amplias que el film necesita una especie de tutorial

sobre sus gags: un mapa del tesoro” (Garin, 2014). El gag en Tati es un laberinto espacial, pero la duración infinita de sus planos nos termina devolviendo la experiencia del tiempo que era toda ficción para Aumont.

*Un efecto óptico*, por su parte, utiliza el gag y sus cuatro elementos principales -repetición, expectativa, sorpresa, variación- para su estructura narrativa, ya que vemos el mismo viaje y las mismas situaciones hasta cuatro veces. La relectura del espacio de la película de Tati es clara. Tanto en *Playtime* como en *Un efecto óptico* las ciudades que se visitan no se corresponden a las imágenes que se tienen de ellas.

En ambas, los turistas intentan tomar fotografías genuinas de las ciudades. En *Playtime*, de una florista, foto interrumpida por la permanente aparición de viandantes: dos jóvenes vestidos a la moda norteamericana, un turista japonés y finalmente un militar estadounidense. En *Un efecto óptico* la imagen ya no registra ni siquiera la realidad que vemos, se reproduce el cliché de forma automática, copia la imagen que tienen Teresa y Alfredo en sus guías, como si toda imagen fuera ya una reproducción permanente de un imaginario previo. En *Playtime* todo el mundo parece hablar inglés; en *Un efecto óptico* todo el mundo habla español. El mundo, como el de la película de Jia Zhangke, es reproducible.

El *burlesque* americano clásico trataba precisamente sobre cómo el cómico destruía o desvirtuaba el decorado que servía como elemento material para la representación. En Tati, todavía el cómico se relaciona y sufre el espacio, aunque este se haya convertido en un laberinto interactivo: los personajes no se cuestionan el estatuto del espacio que habitan. El cine burlesco, al que se adscribe *Un efecto óptico*, se transforma en un burlesco mental porque aquí, al contrario que en Tati, los protagonistas sí son conscientes de la extrañeza del mundo, de la desconexión con el escenario.

Otro de los cineastas contemporáneos que han hecho del burlesco mental un rasgo de su universo es David Lynch. El gag en el burlesco mental es transformado en síntoma, palabra con la que define Žižek la ambigua frontera entre ironía y extrema seriedad que define el cine de Lynch (Žižek, 2001) y que definiría por semejanza el cine de Cavestany. En ambos, lo que debiera ser cómico, lejos de hacer reír, se manifiesta como huella de la disparidad entre los personajes y la escena que tiene lugar, fruto de una rara combinación tonal que se desplaza de lo humorístico a lo trágico sin que se perciba con claridad la diferencia.

### 3.3. La ficción lynchiana y sus ecos

Esta similitud entre Cavestany y Lynch no está limitada a la concepción del gag como síntoma de extrañeza y a la reescritura contemporánea del cine burlesco. Como se ha mencionado anteriormente, Lynch es un representante de esa poscontinuidad cinematográfica. Incluso algún autor como Smardzija ha relacionado *Inland Empire* (2006) con el hipervínculo (2010). Ni causas, ni consecuencias, ni antes, ni después. “Es el hiperenlace la mejor metáfora para describir su experiencia temporal: numerosas escenas resuenan unas en otras sin una línea causal, palabras e imágenes se vinculan entre ellas sin establecer algún tipo de coherencia u orden temporal” (Muñoz, 2017). Además, Cavestany ha sido directamente relacionado con Lynch, especialmente a raíz de su obra *Dispongo de Barcos* (2010), a la que Jordi Costa definió como “el *Inland Empire* del poshumor ibérico” (Costa, 2011).

Para estudiar *Un efecto óptico* se debe atender a *Twin Peaks*, centro gravitatorio y punto de inflexión de la narrativa lynchiana, una de las ficciones más significativas del audiovisual contemporáneo. Las semejanzas entre *Un efecto óptico* y *Twin Peaks* son diversas. Tanto en una como en otra aparecen los personajes desdoblados, con esa figura del *Doppelgänger* (el doble) que era esencial en la ficción de Lynch. En dos momentos de *Un efecto óptico*, los personajes se duplican: mientras la pareja ha ido de compras, sus personajes desdoblados regresan a descansar al hotel, para entremezclarse finalmente en la habitación y ver las bolsas sin recordar haber ido de compras.

De la película de Cavestany se puede inferir que lo que realmente se cuenta es el duelo y el hastío que sufren unos padres por la muerte de su hija Isabel, que incluso aparece en una foto que recuerda al retrato enmarcado que cierra las dos primeras temporadas de *Twin Peaks*. El posible ataque a Isabel está simbolizado a modo de fábula en una secuencia que se repite constantemente, donde es perseguida primero por un lobo y después por un vecino que atacaba unas ovejas en la secuencia de apertura de la película. Y todo ello ocurre en un bosque, territorio nuclear de *Twin Peaks* y del cuento de hadas, del que



sin duda *Twin Peaks* es una relectura posmoderna. Al igual que este perseguidor se transforma en lobo y ataca a Isabel, la serie de Lynch narra la muerte de la joven Laura Palmer a manos de un mal (Bob) que se transfigura.

Para Thiellement, la cancelación de *Twin Peaks* por parte de la ABC, es un punto de inflexión para la narrativa en el cine de Lynch: un mundo donde el placer y el sentimiento que se permitían *Terciopelo azul* (1986) o *Corazón salvaje* (1990) se han transformado en misantropía y paranoia. Porque Lynch, sostiene Thiellement, como Dale Cooper, su representante en la ficción, quedó atrapado en La Habitación roja. ¿Y qué es la Habitación Roja como espacio de la Logia Negra, como reverso tenebroso de la realidad? Para el autor representa la televisión. La propia visualidad de la habitación es como la de un plató televisivo: presentador, invitado especial, colaboradores y momento musical.

Esta Logia es a la vez lugar de hechizo y emponzoñamiento psíquico. La sensibilidad de su época forjada por lo televisivo como espacio imaginario, artificial, pero que se impone de todos modos. A medida que Cooper avanza por ese plató, el laberinto de habitaciones, la geografía se simplifica. La televisión es el residuo psíquico de la vida (...). Este lugar es muerte (Thiellement, 2020).

Como constataría posteriormente otro importante fenómeno televisivo como fue la serie *Lost* (2004), la TV es un lugar de muerte. Y en *Un efecto óptico*, Isabel se manifiesta mediada por el marco de la televisión o como una aparición fantasmagórica. Venida de ese lugar. Como el espejo en *Twin Peaks*, imagen con la que termina y comienza la serie, que señalaba una frontera entre los dos mundos. Era este un tiempo donde la ficción cinematográfica se cuestionaba su doble perverso: la TV. Y si la televisión en los años 90 es el lugar de la parálisis, allí donde el espectador se queda para siempre, en el año 2017, año del estreno de *Twin Peaks: The Return*, el centro del imaginario del mundo occidental ha dejado de ser la TV para dar paso a las redes sociales.

Ya no es el tiempo de una ficción poscontinua, como la que define al Lynch post-*Twin Peaks* hasta *Inland Empire* (2006), sino el tiempo del borrado y la amnesia de la ficción. La dialéctica entre ficción televisiva y cinematográfica se ha superado. El final de *Twin Peaks* era el inicio del cine poscontinuo, un cine “obsesionado por los detalles traumatizantes e hipertrofiados, dados en el desorden, pero que en cierto modo siempre han estado ahí; un universo que se ha roto por un drama y que nos es restituído en fragmentos” (Thiellement, 2020). El cine de un tiempo desquiciado, el cine del tiempo lynchiano. La tecnología ha terminado por transformar el tiempo real en un tiempo lynchiano, el de la multiplicidad de relatos y el de las relaciones discontinuas.

Así opera Lynch en ‘su retorno’, un abanico de estampas cotidianas, ahora que la realidad se ha vuelto lynchiana. Y la narración va de un personaje a otro, de un relato apenas comenzado a otro que parece no haber empezado nunca, sin concierto ni orden: aplicando a su mundo el tiempo de la red social, de internet y sus hipervínculos. Y es en esa realidad fragmentada y sin relaciones de sentido aparente en la que los protagonistas de *Un efecto óptico* también se mueven.

En *The Return*, sin Dale Cooper, que es como decir sin autor, como no lo tienen las imágenes de los nuevos medios, no hay guía, solo imágenes desparramadas, que exceden una ficción hermética y definible. Y nosotros somos como espectadores de la tercera temporada como Dougie, el doble amnésico de Cooper, respondiendo instintivamente a ciertos déjà vus de la serie original (la placa, el pastel, el arma), pero igual de perdidos y desconcertados. Se nos ha olvidado qué era la ficción, en las nuevas imágenes no existe la figura de un autor que, de la mano de un personaje, nos guía por los vericuetos narrativos y nos dice qué y desde dónde mirar. De igual modo que Lynch con Cooper, Cavestany hace a sus personajes amnésicos de una ficción de la que poco antes han sido protagonistas.

Y cuando la serie se permita tres momentos donde la nostalgia del fan de la serie original se ve satisfecha -la primera cuando Cooper vuelve a recobrar la memoria y suena la melodía principal completa, melodía interrumpida en su cénit durante los títulos de crédito de toda la serie; la segunda cuando se produce el baile de Audrey Horne convertido ahora en algo macabro; y la tercera cuando se da una resolución al problema central de Bob y la Logia en el penúltimo episodio-, el espectador deberá pagar con el borrado completo de la ficción que es el último episodio. Esta reconexión emocional con el nuevo texto no es más que una muestra de sadismo del narrador Lynch, él mismo que ha jugado a confundir, aburrir, desorientar y finalmente esperar al espectador para luego vengarse.



Durante el último capítulo el espectador se inquieta tras haber sido inesperadamente acoplado de nuevo a la narrativa principal porque en él no sucede nada, porque Laura Palmer es ahora Judy y ninguno de los dos protagonistas esenciales de *Twin Peaks* parece conectarse con la diégesis. El pueblo al que llegan es un espejismo del escenario que acogió la serie original, la casa de Laura Palmer está habitada por personas que ni siquiera conocen a los vecinos del lugar. Ni rastro de la ficción originaria. La hora de duración del último capítulo está dedicada a una espera. Una espera insoportable que solo se interrumpe con el grito final de Laura Palmer con el que termina la serie. Y ese es el verdadero retorno que anuncia su título: el regreso de la ficción en forma de grito.

Un grito que recuerda a los espectadores y a los personajes la ficción originaria, como un súbito retorno a la fuente inicial, aquella desde la que se han abierto multitud de nuevas informaciones que no conducen a ninguna parte. Adrian Martin define el grito en el cine contemporáneo como un grito plástico, por su maleabilidad, por cómo el audiovisual contemporáneo lo toma como expresión pura y aislada (Martin, 2013), más allá de la narración.

Es ese grito el que con su estallido cuenta todo lo que la ficción acumulativa del resto de la serie no ha contado. Es el punto de convergencia entre el pasado, la historia original que aparece rememorada en una exterioridad sin forma; el presente, punto de llegada de todo el borrado de la ficción que es la III temporada de *Twin Peaks*, verdadero atentado contra la narrativa del *déjà vu* y la nostalgia que impera en cierto audiovisual *mainstream*; y un gesto lanzado hacia el futuro, proyectado hacia un lugar donde la ficción reaparece bajo nuevas formas posnarrativas. El grito de Laura Palmer es un grado cero del audiovisual post-digital. Y *Un efecto óptico* se sabe sucesora de este gesto, como película confundida entre tantas ficciones posibles nunca materializadas.

Lynch entendió en 1989 la crisis del cine como centro operativo de la ficción audiovisual, con el incipiente éxito de la ficción televisiva aun cuando su intención fuera transformar la expresividad del medio. La serie original terminó por cancelarse, se le obligó a desvelar al asesino en el capítulo 13 y Lynch se desvinculó de la serie hasta los últimos capítulos. Por ello, *Fuego Camina Conmigo* (*Fire Walk with Me*, 1992) comenzaba con una tv. explotando. Lynch creó así un verdadero universo transmedia: se escribieron libros sobre los misterios de la serie por parte de su co-creador Mark Frost y se estrenaron películas en relación a la serie como la ya citada *Fuego Camina Conmigo* o *The Missing Pieces* (2014). *Twin Peaks* transformó la ficción desplazando esta a diferentes medios.

Con el estreno de *The Return*, Lynch parece querer hacerla desaparecer, o al menos eso provocan sus tiempos muertos, su narrativa dispersa y desparramada, la libertad total de un espectador que se adentra en la serie sin guía, la supremacía de la expresión por encima del relato, su estructura de hipervínculo que almacena y agolpa información sin relación aparente. La ficción parece enfrentarse así a un nuevo tiempo: el tiempo del *streaming*. *Un efecto óptico* plantea su narrativa desde esta concepción caótica e inconexa de la ficción contemporánea.

#### 4. Análisis de Un efecto óptico

En *Un efecto óptico*, como en el cine poscontinuo, la relación de causalidad en los sucesos del relato se ha perdido. El espacio digital impone un mundo reproducible cuyas imágenes ya no referencian realidad alguna. La estructura narrativa está constituida por saltos y repeticiones de situaciones que no guardan ninguna lógica. Esta anarquía de la secuencia hace de cada escena un gag aislado, gag que se retoma para reescribirse al repetirse cada situación con una pequeña variación. Pero el gag en Cavestany no provoca risa alguna, más bien extrañamiento, como si algo hubiera dejado de funcionar.

Isabel en la primera aparición a su padre le dice a este que “es como si la película estuviera mal hecha”. Al producirse hasta cuatro veces el viaje y cada vez de forma diferente es como si la película tuviera que encontrar su propia puesta en escena, “hacerse bien” con el fin de poder integrar definitivamente a los personajes en el espacio y en la diégesis. Para integrar a los personajes en el espacio y también para superar el duelo y el abatimiento que sufren Teresa y Alfredo más que probablemente por la muerte de su hija, simbolizada en esa habitación vacía que observa tristemente Teresa.

Una muerte que no se cuenta en ningún momento ni a la que se hace mención de forma directa, pero que aparece constantemente invocada desde la televisión: en una escena de un viejo noticiario donde unos padres se despiden de su hija; con la aparición de un payaso maniaco, que recuerda al Mystery Man de *Carretera perdida* (*Lost Highway*, David Lynch, 1997); en la imagen de un lobo persiguiendo al personaje animado Betty Boop que parece replicar todas las escenas en el parque donde Luis Bermejo, que al inicio de la película ha atacado a unas ovejas, persigue a Isabel. La TV como en Lynch es un lugar de muerte.

En el primer viaje, Nueva York no se revela cómo es más que en las fotos. Es la idea de Tati de que la modernidad ha homogeneizado el mundo. En el segundo viaje, cuando Nueva York se empieza a parecer un poco más a Nueva York, los personajes se sienten todavía más extrañados. No son conscientes de haber realizado ya el mismo viaje, aunque la primera historia se cuela en la segunda. Así las narrativas se agolpan y el tiempo se desdobra. En el primer viaje, como en Jacques Tati, era el espacio el que no respondía. En el segundo, la extrañeza está en los personajes, como ocurre en Lynch.

La idea de laberinto espacial de Tati se convierte en laberinto mental. La interrupción de la segunda película se produce de igual forma que la primera: con la aparición fantasmagórica de Isabel. Isabel le pregunta a su padre si se ha dado cuenta de que están en una película. A lo que él responde, “¿cómo una película?, ¿dónde están las cámaras?”. Teresa en un momento dado incluso ha observado una cámara reflejada en el espejo. Isabel contesta: “es una película, no un rodaje, la película ya está terminada”.

Las huellas de la metaficción elemental son borradas. Ya no hay frontera que nos informe de la clásica separación. La ficción está conquistándolo todo, los relatos se acumulan sin solución de continuidad: los viajes difieren de uno a otro, la persecución de Luis Bermejo a Isabel en el bosque va avanzando poco a poco, la aparición repentina y continua del personaje racializado promete una historia que se dará de forma absurda al final, las imágenes televisivas que se repiten en la televisión de la casa de Burgos cada vez que parten hacia Nueva York incluyen siempre algún elemento por venir. Es como si cada pantalla contase una historia diferente y en algún punto se hubiesen extraviado y terminado por cruzar.

En el tercer viaje es siempre de noche. En un momento dado, Alfredo procura cruzar el túnel, un túnel que ha funcionado en la película como lugar liminar que los personajes no quieren cruzar. En su intento de cruzarlo se encuentra con un personaje que aparece de la nada. La película se torna un film de terror. El tercer viaje es interrumpido por la nueva aparición de Isabel, protagonista del relato secundario que parece destinado a hacer saltar por los aires cualquier atisbo de lógica en el primer relato: emulación del de Laura Palmer y su influencia decisiva en la narrativa poscontinua contemporánea. Ahora Isabel no dice nada, simplemente huye mientras Alfredo trata de alcanzarla, hasta que esta termina desapareciendo entre dos máquinas expendedoras en el hall del hotel.

Este momento es especialmente interesante porque cuando Isabel desaparezca en la oscuridad despidiéndose de su padre entre esos dos bloques de publicidad, publicidad que siempre flanquea el consumo de las ficciones contemporáneas en las plataformas digitales, parece invitar a Alfredo a cruzar el túnel. Y el último viaje certifica aquello con lo que se reafirmaba Alfredo al principio: “estamos en Nueva York que es donde queríamos estar y donde le dijimos a la de la agencia”. En el último viaje, todo saldrá como era desde un principio deseado. La publicidad construye su imaginario ideal frente a la evidencia triste de la realidad: sea esta la muerte de una hija o que Nueva York se pueda parecer demasiado a Burgos.

Es en el cuarto y definitivo viaje, como impulsados por la desaparición definitiva del fantasma de su hija, donde los personajes recuperan un entusiasmo perdido y se atreven a cruzar por fin el túnel. Y Nueva York se convierte en Nueva York. Las fotos reflejan lo que encuadran por primera vez, dejan de ser una ilusión óptica: referente e imagen coinciden. La ficción en sí misma que es Nueva York aparece con todo su imaginario publicitario y la película de Cavestany parece haberse hecho bien por primera vez.

Cruzar el túnel es dejar atrás la historia que en él se convocaba permanentemente: el asesinato de Isabel. Los personajes consiguen finalmente hacer el amor, cuando lo han intentado permanentemente y han sido siempre interrumpidos. La ruta turística es por primera vez disfrutada. Se ordena la ficción desparramada y oblicua que estaban experimentando e incluso se reencuentran con su hija, a la que abrazan dentro del marco de una televisión.

En este último viaje parece haberse superado el duelo por la muerte de Isabel, que bien podría ser el que fundó la muerte de Laura Palmer: el de la ficción acotada y comprensible. Al final de *Un efecto óptico*, cuando va a tener lugar el aterrizaje de Teresa y Alfredo por fin satisfechos, ella pregunta dónde van a aterrizar. La respuesta que recibe es en casa y respira tranquila. Sin embargo, como el grito del último capítulo de *Twin Peaks: The Return* que nos recuerda su ficción original, el marco de la ventana desvela otro lugar: el bosque que sirve de escenario del relato en el que Isabel muere. La ficción se descubre de nuevo incapaz de concluir.

## 5. Conclusiones

Shaviri definió lo que él llamó el de cine de la poscontinuidad como aquel sin causa ni efecto, sin continuidad en el espacio/tiempo. Tati, con su concepción del gag jugable, transformó una ciudad en un escenario laberíntico donde se invitaba al tiempo del juego. Lynch hizo de la TV un limbo entre mundos, consciente de su naturaleza híbrida, y con *Twin Peaks: The Return* transformó su narrativa en una prolongación de los *clicks*. *Un efecto óptico* sigue esta vía de la poscontinuidad a partir de una lectura particular de Tati y de Lynch.

Imaginando Nueva York de la misma forma que Tati imaginaba París: como un escenario irreconocible que se vuelve en contra de los personajes. Sin embargo, esto que en Tati propiciaba el gag, en la película de Cavestany, al ser sus protagonistas conscientes de la desconexión, lo que queda es un gag desvirtuado donde la comicidad es ahora síntoma de extrañamiento, aun conservando su funcionamiento visual y su estructura de secuencia aislada.

También se emparenta *Un efecto óptico* con la ficción lynchiana, compartiendo su idea de la TV como medio límbico donde fluye el inconsciente y de las nuevas tecnologías como espacio donde multitud de relatos se acumulan y se influyen unos a otros sin relación de causalidad. *Un efecto óptico* emparenta la TV con el lugar desde el que surge el recuerdo continuo del relato que quieren olvidar los protagonistas: el de la muerte de su hija. Y al disgregar las imágenes de todas las historias virtuales que contiene *Un efecto óptico* en diferentes pantallas, hacerlas abandonar su lugar y su régimen temporal para cruzarse y afectarse, la ficción que surge de esa confluencia, como en *Twin Peaks: The Return*, se configura multiforme y ubicua.

La pregunta que da título a este artículo es si existe la ficción todavía, retomando la pregunta que se hacía Jacques Aumont sobre la nueva realidad a la que se enfrenta el cine contemporáneo. Lo que se puede concluir de *Un efecto óptico* es que la ficción no ha dejado de existir, a pesar de haber traspasado todos los límites que Aumont establece. Más bien al contrario, lo que sucede ahora es que se es incapaz de dominarla.

La ficción nos persigue, como persigue a Teresa y Alfredo la ficción de ese bosque del duelo donde están condenados a aterrizar o la ficción originaria de *Twin Peaks* que estalla súbita en forma de grito, condenando a perpetuidad al personaje de Laura Palmer cuando toda huella de ficción parece haber sido borrada. Porque si la ficción para Aumont, si no se era psicótico, siempre terminaba con la vuelta a la realidad tras la experiencia temporal que la regía, lo propio de la ficción en la era del *streaming* y del hipervínculo, de la multiplicidad de pantallas, es que esta no termina nunca.

La realidad, aquel lugar al que se debe volver, permanece mediada por una pantalla. Las personas reales (amigos, familiares, conocidos) pasan a ocupar el mismo espacio, es decir, la pantalla (del móvil, el ordenador o de la Smart TV) donde minutos antes se ha estado viendo a unos personajes de ficción. Esos mismos personajes ficticios cuyo relato se pausa para contestar una conversación de WhatsApp o una llamada. Y es que la ficción ahora es móvil, portátil, susceptible de ser troceada. Ir en metro o ver una película no son ya actividades separadas, se puede ser espectador de una ficción yendo en metro. Y cuando ese espectador levanta la cabeza de su aparato electrónico la realidad a la que es devuelto puede parecer más extraña que la diégesis o la ficción que estaba viendo. Esta experiencia puede resultar traumática y confusa, en tanto es un ir y volver permanente del lado de la ficción y de la realidad. Y ese es el centro de la narrativa de la película de Cavestany, contar ese efecto traumático de estar permanentemente entre ambas.



En términos de Aumont este estado de la comunicación sería completamente psicótico, ya que no hay regreso posible a la realidad. Y ese es el síntoma que define al gag de *Un efecto óptico*: el de la psicosis. Porque eso es lo que sufren Alfredo y Teresa, la imposibilidad de discernir los límites de una ficción que no solo no ha dejado de existir, sino que se ha vuelto más real que nunca. Los límites de Aumont ya no se pueden aplicar a la ficción contemporánea. La ficción ya no tiene un espacio privilegiado para su encantamiento, como lo era la sala de cine, o una temporalidad que le permita existir de forma autónoma e invariable. Ya ni se favorece un lugar ni se está obligado a aceptar una temporalidad dada, todo depende de cada espectador. Y si la comunicación entre el mundo y el individuo es ahora indirecta, intermitente y múltiple, las ficciones como intermediarias de esa relación también lo pueden ser.

Y es así como se puede definir la relación de los protagonistas de *Un efecto óptico* con su propia ficción: indirecta, múltiple e intermitente. Una película post-digital por asumir lo digital como un nuevo espacio de realidad que hay que incorporar forzosamente a la ficción.

## 6. Bibliografía

Arantzazu, P. (2013). De Diamond Flash de Carlos Vermut a Gente en sitios de Juan Cavestany: una propuesta metodológica del cine Low Cost. En J. Perucha, J. y A. Rubio Alcover (Eds.), *De cimientos y contrafuertes. El papel de los géneros en el cine español*. (pp. 222-232). Actas del III Congreso Internacional del departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UPV/EHU).

Aumont, J. (2016). *Límites de la ficción*. Shangrila.

Calvo, L. y Mejide, S. (2022). Pinceladas posttelevisivas. Twin Peaks: The Return y Demasiado viejo para morir joven desde el tiempo de la pintura. *L'Atalante*, 33, enero-julio, 173-188.

Cameron, B. (2021). Elliptical life in (post)crisis cinema from Spain. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 22:2, 247-260. <https://doi.org/10.1080/14636204.2021.1922823>

Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: Post- Digital Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal* 24(4), 12-18.

Costa, J. (2011, febrero 11). Críptico temblor. *El País*. [https://elpais.com/diario/2011/02/11/cine/1297378805\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2011/02/11/cine/1297378805_850215.html)

Daney, S. (2019). *Cine-Diario*. Shangrila.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento*. Paidós.

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo*. Paidós.

Garin, M. (2014). *El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario*. Cátedra.

Guarinos, V. y Aubert, J. (2021) Cine español entre milenios. Perspectivas de estudio. *Fotocinema. Revista Científica de Cine y Fotografía* 23, 5- 19.

Manovich, L. (2001). *¿Qué es el cine digital?* Web: <http://www.upv.es/laboluz/revista/pages/numero5/rev-5/manovich.htm>

Martin, A. (2013). Scream Presence: Breve genealogía del grito cinematográfico. En F. Benavente & G. Salvadó (Eds.), *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo* (pp. 399-416). Intermedio.

Muñoz, H. (2017). *Posnarrativo. El cine más allá de la narración*. Shangrila.

Rey, Endika. (2011). “Are you ‘avin’ a laugh”? El Post-Humor y la nueva sitcom. En M.A. Pérez Gómez (Ed.), *Previously on: estudios interdisciplinarios sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión* (pp. 167-180). Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.



Rubio Alcover, A. (2014) Exploradores del caos, estrategias del abismo. Cartografía de la cara oculta del cine español contemporáneo. *Fonseca, Journal of Communication*, n. 9, julio-diciembre, 11-27.

Sánchez, S. (2011). *Hacia una imagen no-tiempo*. [Tesis Doctoral, Universidad Pompeu Fabra]. <https://www.scribd.com/document/393773014/Tesis-Sergi-Sanchez-Hacia-una-imagen-no-tiempo-pdf>

Shaviro, S. (2010). Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, Boarding Gate and Southland Tales. *Film-Philosophy* 14.1, 1-102.

Shaviro, S. (2012). *Post-Continuity: full text of my talk*. Web. <http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>

Thiellement, P. (2020). *Tres ensayos sobre Twin Peaks*. Alpha Decay.

Zizek, S. (2001). *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and Out*. Routledge.



Licencia Creative Commons  
Miguel Hernández Communication Journal  
mhjournal.org