

L'ATALANTE

REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

Cuaderno

Cine inmersivo

Dispositivos, relatos y mundos virtuales

Diálogo

Tom Gunning

(Des)encuentros

Pasado y presente de los mundos virtuales. Ilusión e inmersión en el cine de los orígenes

L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos es una revista semestral sin ánimo de lucro fundada en 2003, editada en Valencia (España) por las asociaciones Cinefòrum L'Atalante y El camarote de Père Jules con la colaboración de diversas instituciones. Esta revista es un vehículo de expresión tanto de los profesionales como de los teóricos del medio y abarca, además de la praxis del cine, los más diversos temas comprendidos en el ámbito del audiovisual contemporáneo. El público al que va dirigida son aquellas personas cuyo trabajo, investigación o intereses estén vinculados al objeto de la revista.

Al menos el 80% de los documentos publicados son artículos originales. Para hacerse eco de las investigaciones llevadas a cabo en otras instituciones y países, al menos el 60% de los trabajos provienen de autores externos a la entidad editora. Además de los controles internos, *L'Atalante* emplea evaluadores externos en su sistema de arbitraje de pares ciegos (*peer review*).

L'Atalante está indexada en distintos catálogos, directorios, sumarios y bases de datos de revistas de investigación y divulgación científica. A nivel internacional, figura en Arts and Humanities Citation Index® y en Current Contents Arts and Humanities® de Clarivate Analytics (Londres, Reino Unido); en Latindex (Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal); en SCOPUS de Elsevier (Ámsterdam, Países Bajos); en MIAR (Barcelona, España); en Library of Congress (Washington, EE.UU.); y en DOAJ (Directory of Open Access Journals, Lund University). En España cuenta con el sello de calidad de FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología) y consta en la base de datos del CSIC de Revistas de Ciencias Sociales y Humanas ISOC; en el portal bibliográfico de literatura científica hispana DIALNET; y en REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias).

L'Atalante no se hace responsable de las opiniones expuestas en sus artículos o entrevistas, ni del uso fraudulento de las imágenes que hagan los autores de los textos.

La propiedad intelectual de los textos y las imágenes corresponde a sus respectivos autores. La inclusión de imágenes en los textos de *L'Atalante* se hace siempre a modo de cita, para su análisis, comentario y juicio crítico.

Los textos publicados en esta revista están, si no se indica lo contrario, protegidos por la Licencia de Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0) Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente, y adaptarlos, siempre que cite su autor y el nombre de esta publicación, *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. No los utilice para fines comerciales.



L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos is a biannual non-profit publication founded in 2003, published in Valencia, Spain by the associations Cinefòrum L'Atalante and El camarote de Père Jules with the collaboration of various institutions. The journal is a vehicle of expression for both professionals and theorists in the discipline and it covers, in addition to cinema praxis, a diverse range of topics within the contemporary audiovisual field. Its intended readership is made up of people whose work, research or interest is related to film studies.

At least 80% of the papers published are original articles. In the interests of promoting research carried out in other institutions and countries, at least 60% of the papers are by external authors not associated with the publisher. In addition to the internal review process, *L'Atalante* employs external evaluators with the arbitration system of peer review.

L'Atalante is indexed in numerous catalogues, directorates, summaries and databases of research and scientific dissemination journals. At the international level, it is included in the Arts and Humanities Citation Index® and in the Current Contents Arts and Humanities® by Clarivate Analytics (London, United Kingdom); in Latindex (Regional System of Online Information to Scientific Journals from Latin America, Caribbean, Spain and Portugal); in SCOPUS by Elsevier (Amsterdam, Netherlands); in MIAR (Barcelona, Spain); in the Library of Congress (Washington, USA); and in DOAJ (Directory of Open Access Journals, Lund University). In Spain it has the quality label from FECYT (Spanish Foundation for Science and Technology) and it is included in the CSIC database of Revistas de Ciencias Sociales y Humanas ISOC; in the bibliographic portal of Spanish scientific literature DIALNET; and in REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias).

L'Atalante will not accept liability for the opinions expressed in its articles or interviews. or for the possible fraudulent use of the images made by the authors of the texts.

All texts and the images are the intellectual property of their respective authors. The inclusion of images in the texts of *L'Atalante* is always done as a quotation, for its analysis, commentary and critical judgement.

The texts published in *L'Atalante* are, unless otherwise stated, protected under the Creative Commons Licence: Attribution-Non-Commercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). They may be copied, distributed and disseminated publically, and adapted, but always citing their author and the name of this publication, *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. They may not be used for commercial purposes.



EQUIPO DE LA REVISTA (JOURNAL TEAM)

Director (Director): Père Jules*.

Coordinadores de Puntos de fuga (Coordinator of the Vanishing Points Section): Jordi Montañana Velilla (Universitat Jaume I), Alberto Porta Pérez (Universitat Jaume I).

Secretaria de redacción (Executive Secretary): Olga García-Defez (Universitat Jaume I).

Consejo de redacción (Executive Editorial Board): María Aparisi Galán (Universitat de València), Olga García-Defez (Universitat Jaume I), Héctor Gómez Santa Olalla (Universitat de València), Carmen Guiralt Gomar (Universidad Internacional de Valencia), Pablo Hernández Miñano (Universitat Politècnica de València), Elisa Hernández Pérez (Universitat de València), Marta Martín Núñez (Universitat Jaume I), Violeta Martín Núñez (Martín Gràfic), Pedro Molina-Siles (Universitat Politècnica de València), Jordi Montañana Velilla (Universitat Jaume I), Alberto Porta Pérez (Universitat Jaume I), Teresa Sorolla Romero (Universitat Jaume I).

Consejo asesor (Editorial Board): Nancy Berthier (Université Paris Sorbonne), Núria Bou (Universitat Pompeu Fabra), Quim Casas (Universitat Pompeu Fabra), Juan Miguel Company (Universitat de València), José Antonio Hurtado (Institut Valencià de Cultura), Jordana Mendelson (New York University), Julio Montero (Universidad Internacional de la Rioja), Áurea Ortiz-Villeta (Universitat de València), Isabel Santaolalla (Roehampton University).

Consejo profesional (Professional Board): Albertina Carri (directora y guionista), Isaki Lacuesta (director y guionista), Miguel Machalski (guionista y asesor de guiones).

FICHA TÉCNICA (TECHNICAL DETAILS)

Edición (Publisher): Asociación Cinefórum L'Atalante (CIF: G-97998355) y El camarote de Père Jules (CIF: G-98857402).

Lugar de edición (Place of publication): València (España).

Dirección electrónica (E-mail): info@revistaatalante.com.

Página web (Website): http://www.revistaatalante.com.

ISSN: 1885-3730 (edición impresa), 2340-6992 (edición digital).

Depósito Legal (Legal Deposit): V-5340-2003

Publicación semestral (biannual journal).



* Père Jules es un pseudónimo para representar una dirección colegiada formada por todos los integrantes del Consejo de Redacción.

NÚMERO 35 (ISSUE 35)

Coordinadores del número (Issue Editors): Àngel Quintana (Universitat de Girona), Daniel Pérez Pamies (Universitat de Girona), Teresa Sorolla Romero (Universitat Jaume I).

Autores (Authors): Cèlia Cuenca (Universitat de Barcelona), David Ferragut (Universitat Autònoma de Barcelona), Ramon Girona (Universitat de Girona), Marcos Jiménez González (Universidad de Salamanca/Consejo Superior de Investigaciones Científicas), Manel Jiménez-Morales (Universitat Pompeu Fabra), Josep Lambies (Universitat Pompeu Fabra), Marta Lopera-Mármol (Universitat Pompeu Fabra), Fernando Luque Gutiérrez (Universidad de Córdoba), Javier Luri Rodríguez (Universidad del Atlántico Medio), Carolina Martínez-López (Universitat de Girona / ERAM), Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández), José Antonio Palao Errando (Universitat Jaume I), Ivan Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra), Daniel Pitarch (Escola Massana), Cristina Ruiz-Poveda (Universidad de Tecnología y Arte Digital), Julia Sabina Gutiérrez (Universidad de Alcalá de Henares), Alan Salvadó-Romero (Universitat Pompeu Fabra).

Evaluadores externos (External reviewers): Lluís Anyó Sayol (Universitat Ramon Llull), Roberto Arnau Roselló (Universitat Jaume I), Ana Asión Súnier (Universidad de Zaragoza), Mónica Barrientos Bueno (Universidad de Sevilla), Enric Burgos (Universitat de València), Sofía Barrón Abad (Universidad Internacional de Valencia), Beatriz del Caz (Universitat Politècnica de València), David Fuenteferria Rodríguez (ULL), Eder García Dussán (Universidad Distrital Francisco José de Caldas), Eva Luisa Gómez Montero (URJC), Paula González Álvarez (Universidad de Compostela), Fernando González García (Universidad de Salamanca), Álvaro López Fernández (Universidad Complutense de Madrid), Matías López Iglesias (Universidad Europea Miguel de Cervantes), Antonio Loriguillo López (Universitat Jaume I), Gonzalo de Lucas Abril (Universitat Pompeu Fabra), Sergio Luna Lozano (Universidad Miguel Hernández), Nadia McGowan (Universidad Internacional de la Rioja), Ana Mejón (Universidad Carlos III), Javier Ortiz-Echagüe (URJC, Universidad de Navarra), Cristina Pujol Onzonas (Universitat Oberta de Catalunya), Jordi Revert Gomis (Universitat Jaume I), Nieves Rosendo Sánchez (Universidad de Granada), Agustín Rubio Alcover (Universitat Jaume I), Adrián Suárez Mouriño (Universidad Internacional de la Rioja), Lorenzo Javier Torres Hortelano (Universidad Rey Juan Carlos), Sabrina Vaquerizo González (Universitat Oberta de Catalunya), Arnau Vilaró i Moncasí (Universitat Pompeu Fabra), Luis Vives-Ferrándiz Sánchez (Universitat de València).

Traductores (Translators): Martin Boyd, Daniel Pérez Pamies.

Agradecimientos (Acknowledgments): Este monográfico es resultado del proyecto de investigación «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estética y públicos» (PGC2018-096633-B-I00) y de la ayuda PRE2019-087535, financiada por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por FSE invierte en tu futuro.

Diseño (Original design): Carlos Planes Cortell.

Maquetación (Layout): Martín Gràfic.

Portada (Cover): Diseñada por Carlos Planes Cortell utilizando una imagen de la película *El congreso* (The Congress, Ari Folman, 2013).

PRESENTACIÓN

- 7 Inmersión e interactividad, un sueño que empieza con el cine de los orígenes
Ángel Quintana, Daniel Pérez Pamies

CUADERNO

CINE INMERSIVO. DISPOSITIVOS, RELATOS Y MUNDOS VIRTUALES

- 19 Tipologías no narrativas: el modelo hermético-metafórico y la cinematografía de atracciones unidos por la experiencia estética
Marcos Jiménez
- 33 El teatro total de Erwin Piscator como herramienta audiovisual inmersiva revolucionaria. El paradigma de *Hoppla, Wir Leben!* (1927)
Ramon Girona, Carolina Martínez-López
- 47 Adentrarse virtualmente en un paisaje en la era pre-digital: de los viajes pintorescos del siglo XIX al recorrido inmersivo de *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990)
Alan Salvadó-Romero
- 63 Escoge tu aventura: Audiencias inmersivas *Black Mirror: Bandersnatch*
Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor Iranzo, Manel Jiménez-Morales
- 77 La ficción como lucerna: autorreferencia, ironía y distancia en *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021)
José Antonio Palao Errando
- 95 El asiento del espectador. Sobre movimiento y cuerpo en el cine inmersivo
Javier Luri Rodríguez
- 109 La delgada línea entre espectador y personaje: la integración narrativa del usuario en la realidad virtual cinematográfica
Cristina Ruiz-Poveda Vera, Julia Sabina Gutiérrez

DIÁLOGO

- 125 El rostro cambiante del pasado. Inmersión, virtualidad y la imagen alumbrada. Un diálogo con Tom Gunning
Daniel Pitarch Fernández

(DES)ENCUENTROS

PASADO Y PRESENTE DE LOS MUNDOS VIRTUALES. ILUSIÓN E INMERSIÓN EN EL CINE DE LOS ORÍGENES

- 143 Introducción. Arqueología de lo virtual
David Ferragut, Cèlia Cuenca
- 146 Discusión. Perspectivas
Sonsoles Hernández Barbosa, Guillaume Soulez
- 163 Clausura. La virtualización del mundo
Cèlia Cuenca, David Ferragut

PUNTOS DE FUGA

- 171 Una redefinición del concepto de fotogenia desde el cine contemporáneo
Josep Lambies
- 185 Del nuevo extremismo francés a la subversión del espectáculo de la violencia: estética y discurso en *Solo contra todos* de Gaspar Noé
Fernando Luque Gutiérrez
- 201 De la adaptación infiel a la expansión transmedia: Apuntes para un debate sobre (per) versiones cinematográficas
Fran Mateu

INMERSIÓN E INTERACTIVIDAD, UN SUEÑO QUE EMPIEZA CON EL CINE DE LOS ORÍGENES*

ÀNGEL QUINTANA
DANIEL PÉREZ PAMIES

Durante unos cuantos años, cierta teoría del cine ha intentado dar alguna respuesta a la pregunta formulada por André Bazin, en su compilación de artículos titulada *¿Qué es el cine?* (1990). En los primeros años, la respuesta era clara y tenía que ver con las bases del proceso fotográfico: la analogía y la huella. La fotografía era la emanación del referente, tal como constató en su momento Roland Barthes (1989). Hoy, las imágenes de síntesis —CGI o Computer Generated Imagery— han creado funciones algorítmicas. La analogía continúa existiendo como resultado del reconocimiento espacial, pero ha perdido una parte esencial de su anclaje como huella del mundo. Las nuevas artes digitales han provocado que la base de buena parte de la representación actual sea, tal como establece David N. Rodowick (2007), la virtualidad. Las imágenes de los ordenadores, las televisiones o los cines son el resultado de expresiones matemáticas que transforman todos los signos en el equivalente a su medio originario. Los nuevos medios creados

a partir de la imagen digital «no son ni visuales, ni textuales, ni musicales, son simulaciones» (Rodowick, 2007: 103).

A pesar de este proceso, el realismo fotográfico continúa siendo como el Santo Grial de la imagen digital, pero este realismo del que hacen gala buena parte de los discursos en torno a los Nuevos Medios no se refiere a la necesidad de capturar y documentar los acontecimientos, sino a la posibilidad de construir nuevos mundos con las mismas garantías que proporcionaba la imagen analógica. Es decir, la imagen digital parte de la posibilidad, mediante algoritmos matemáticos, de poder llegar a crear un espacio tridimensional, en profundidad y con un fuerte grado de simulación. Por este motivo, en el proceso de captura de las imágenes, el mundo actual deja paso al mundo virtual. No obstante, para entender este proceso, es preciso no olvidar el concepto de «series culturales», expuesto por André Gaudreault (2008), a través del cual reflexiona sobre la manera en que las nuevas

tecnologías, que han surgido en torno a la imagen digital del presente, no hacen más que seguir o prolongar unas series culturales preexistentes. Es desde el debate en torno a la permanencia de las series culturales preexistentes que es necesario cuestionar la novedad de ese realismo fotográfico de la era digital. Es preciso, desde la teoría, poder llegar a buscar su esencia en el sueño «Frankensteiniano» de creación de criaturas o en viejos mitos, como el de la idea de un «cine total», capaz de crear mundos posibles, anunciado por René Barjavel (1944) en los años cuarenta. Para saber dónde estamos y hacia dónde vamos, debemos investigar cuáles son las raíces de esta imagen virtual.

Tal como afirma Pierre Lévy (1995: 9), actualmente nos encontramos ante un

movimiento general de virtualización, que no solo afecta a la información y la comunicación, sino también al cuerpo, el funcionamiento económico, los cuadros colectivos de la sensibilidad o el ejercicio de la inteligencia. La virtualización afecta las modalidades de estar juntos, la constitución de un nosotros: comunidades virtuales, empresas virtuales, democracia virtual...

En este proceso de virtualización colectiva, juegan un papel muy destacado las imágenes. Como hemos visto anteriormente, la digitalización del cine lo ha situado ante un nuevo campo de creación de mundos virtuales que es preciso definir, estudiar y conocer. Sin embargo, para poder llegar a conocer de dónde surge este proceso de virtualización es preciso, tal como venimos insistiendo, regresar siempre a los orígenes. Volver a ese momento del que hablaba Lev Manovich (2001: 19-26), en el que la fotografía y la computación analítica empezaron a explorar nuevos caminos.

Existe un problema teórico con relación a los términos de realidad virtual, realidad aumentada y, en especial, *fotorrealismo*. Todas estas variaciones conceptuales sobre el concepto de realidad nos llevan a formular una pregunta que será clave durante el proceso de investigación: ¿por qué el sueño de la imagen animada ha derivado hacia el deseo

de querer suplantar un mundo cuyas huellas ya fueron capturadas por la imagen analógica? Para poder responder a esta pregunta, debemos partir de la idea de que el deseo de realismo cibernético no ha entrado nunca en contradicción con el proyecto de cine clásico, basado en la adscripción de la imagen fílmica al realismo figurativo ilusionista, que ha impregnado la historia de la representación occidental. El deseo de verosimilitud de la ficción transformó el relato en un doble del mundo que funcionaba según la coherencia de sus propias leyes diegéticas y que finalizó constituyéndose como una entidad perfectamente autónoma, cuyo peso específico residía en su valor referencial.

En el fondo, no se trataba de un realismo de lo representado, sino de un realismo de la representación en que los componentes del mundo real funcionan como signos, como elementos que se encuentran dentro del espacio, en función de lo que representan para la construcción de determinados efectos de realidad (Quintana, 2011: 106). El realismo de la representación también marca los límites que definen el sueño de la simulación de las nuevas imágenes. Es un realismo cuyo objetivo no es sino conquistar un imaginario; su deseo no reside en suplantar las coordenadas del mundo real, sino en hacer posible lo que se ha soñado y crear un mundo ilimitado que pueda poseer su coherencia verosímil. El fotorrealismo de las imágenes de síntesis es un modo de situar la imagen del ciberespacio, caracterizado por su instantaneidad y su ausencia de corporalidad.

David N. Rodowick recuerda que la imagen surgida de una captura digital ya no crea la causalidad, ni la contingencia fotográfica. Únicamente

LA DIGITALIZACIÓN DEL CINE LO HA SITUADO ANTE UN NUEVO CAMPO DE CREACIÓN DE MUNDOS VIRTUALES QUE ES PRECISO DEFINIR, ESTUDIAR Y CONOCER

HOY EN DÍA, LA DIGITALIZACIÓN SE HA EXTENDIDO A TODOS LOS ÁMBITOS DE LA INFORMACIÓN. NO SABEMOS SI LO VIRTUAL ESTÁ SOLO PRESENTE EN LOS VIDEOJUEGOS MÁS FANTASIOSOS O EN LOS MUNDOS QUE NOS MUESTRAN LOS NOTICIARIOS TELEVISADOS, QUE PRETENDEN SER UNA SIMULACIÓN DE LA REALIDAD, PERO A LOS QUE CONTINUAMENTE PONEMOS BAJO SOSPECHA.

crea una ilusión. De la imagen como huella o índice pasamos al simulacro. La imagen capturada es inmediatamente transcodificada y convertida en unidades discretas y modulables (Rodowick, 2007: 10-11). Esta idea de la imagen como simulacro nos conduce de lleno hacia esa concepción de la imagen, que hemos ido observando, como creadora de mundos virtuales. Sin embargo, para poder comprender qué son estos mundos virtuales también es necesario partir de la reflexión teórica sobre el concepto de virtual, así como del establecimiento de una genealogía, a partir de ciertas evidencias, que nos permitan ver de qué manera lo virtual no es solo una cuestión del presente, sino algo que proviene del pasado. Algo que nos permite situarnos dentro de esta modernidad del cine anunciada por Tom Gunning, que genera ciclos continuos de construcción y destrucción.

Para comprender mejor la configuración de los universos virtuales, es imprescindible definir con precisión el término virtual, junto con la idea de realidad virtual. La significación popular de ambos términos difiere de su verdadera definición en el campo de la filosofía y su posterior adopción dentro de las ciencias informáticas.

La palabra virtual deriva de la latina *virtus*, que significa «fuerza», «valor», «virtud». En el lenguaje común, se entiende la virtualidad como algo ilusorio e imaginario. Sin embargo, su raíz etimológica

tiene que ver más con el concepto de lo posible. En el sentido filosófico, lo virtual es lo que existe en potencia, como la idea de árbol que está contemplada en la semilla. Pero a diferencia de lo potencial, que será en el futuro, lo virtual ya está presente dentro de una forma real, aunque escondido, subterráneo y no evidente. Tal como indica Pierre Lévy (1995: 11), «lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual en cuanto dos formas de ser diferente». Al llevar a cabo esta afirmación, Lévy parte de la reflexión planteada por Gilles Deleuze (1968: 169-176) en *Différence et Répétition*, cuando define lo virtual como un real fantasmagórico latente. Lo posible es idéntico a lo real: solo le falta la existencia.

En el campo de la informática, la idea de realidad virtual surge al ser vislumbrada como existencia de un determinado sistema digital que genera mundos simulados y controlados, tales como pueden ser los videojuegos, en los que se facilitan contextos de intercambio y de comunicación entre los usuarios en tiempo real. Las simulaciones de un entorno real o imaginario se llevan a cabo a partir de la simulación de las tres dimensiones — anchura, altura y profundidad— y son ejecutadas por un individuo mediante la manipulación de la interfaz del entorno simulado o mediante el uso del teclado o del ratón. La interacción con la imagen virtual ofrece al espectador la experiencia de sentirse inmerso en un espacio que no es físico, sino simulado. El usuario tiene la impresión de estar en dicho entorno, de poder navegar en él y de manipular todos los objetos que están presentes en su interior.

Hoy en día, la digitalización se ha extendido a todos los ámbitos de la información. No sabemos si lo virtual está solo presente en los videojuegos más fantásticos o en los mundos que nos muestran los noticiarios televisados, que pretenden ser una simulación de la realidad, pero a los que continuamente ponemos bajo sospecha. El concepto de posverdad resulta clave para definir la relación que los ciudadanos mantienen con la información en una era marcada por el populismo y la manipu-

lación en el territorio de la política. La complejidad de las cuestiones que surgen en torno al concepto de «realidad», en un universo en el que el peso de la idea de verdad no ha hecho más que difuminarse, ha llevado a algunos pensadores, como Paul Virilio (1988) o Jean Baudrillard (1995), a extender el concepto «virtual» hacia diferentes esferas de la vida cotidiana, planteándose hasta qué punto la idea de realidad aparece alterada en el mundo actual.

Jean Baudrillard consideraba que lo virtual había trascendido la relación establecida con el medio informático, para instalarse en el mundo social y empezar a afectar a las relaciones humanas. A mediados de los noventa, el pensador francés anunció que la realidad había sido examinada mediante la ejecución de un crimen perfecto que abrió las puertas al apogeo de lo virtual. La realidad, para Baudrillard (1995), es un mundo permanentemente escenificado, en el que la proliferación no hace más que crear auténticos trampantojos o *trompe-l'œil*, hasta generar nuevas experiencias entendidas como la manifestación de una hiperrealidad que ha suplantado los procesos sensibles. Tal como refiere Josep Maria Català, a pesar de que las artes a lo largo del siglo XX intentaron erradicar el mito de la imagen mimética, a partir del desarrollo de las vanguardias anti-miméticas, la cultura científico-técnica de las imágenes del siglo XX —el cine, la televisión y el video—

han sido de un creciente realismo que ha acabado cristalizando en esa Realidad Virtual, donde el realismo tradicional alcanzaba su culminación, al tiempo que inicia una inevitable decadencia que ha de dar paso a las nuevas posibilidades creativas de índole didáctico. La imagen deja de ser mimética para ser profundamente pedagógica (Català, 2005: 73).

Entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX no existía específicamente la palabra virtual, pero, a partir de las imágenes inmersivas, surgía la idea de la creación de imágenes capaces de vencer a la muerte y de crear sistemas de vida paralelos, un factor que lleva implícito el resurgimiento de

lo mimético. A lo largo de la historia, la idea de suplantación de la vida ha ido acompañada de la creación de espacios de virtualidad, en los que el espectador no vence a la muerte, sino que transita por otros mundos posibles, diferentes del mundo actual. Estos espacios de inmersión se han ido desarrollando con mayor o menor fortuna a partir del siglo XIX, pero han sido básicos para crear una idea de tránsito hacia otra esfera cognitiva, marcada por la diferente relación que los sujetos mantienen con el mundo actual.

El cine nació para expandirse más allá del propio cine porque, en el fondo, el concepto o la idea de virtualidad ya estaba presente en muchos dispositivos visuales que se crearon entre finales del XIX y principios del siglo XX. Por este motivo, para estudiar cómo se generaron los universos virtuales del cine de los orígenes, es fundamental conocer los dispositivos que los crearon y los lugares en que se produjeron. Al mismo tiempo, también es fundamental conocer cuáles fueron los retos estéticos que asumió el cine —más allá del acto de proyección de imágenes en movimiento en una pantalla—. Desde los orígenes, se crearon espectáculos como los Hale's Tours, que simulaban el movimiento en un medio de transporte mientras se proyectaban las imágenes de un viaje, o los mareoramas, que recreaban travesías en barco con la finalidad de generar una experiencia de tipo inmersivo. Todos estos elementos creaban propuestas estéticas a las que el cine no era ajeno y que pasaban por un deseo de virtualización de la experiencia. Pero también creaban determinados modelos de público: uno que procuraba buscar un correlato entre la experiencia virtual que le ofrecían los espectáculos, con las nuevas experiencias perceptivas creadas en la vida real, en un momento de cambio generado desde la Modernidad. La aparición de los nuevos medios de transporte también provocó la aparición de una nueva relación con el tiempo y con el espacio, la cual se vio reflejada en las primeras películas y en sus intentos por crear nuevas formas de atracción visual.

La vinculación entre los mundos virtuales — tanto visuales como sonoros— creados entre finales del XIX y principios del siglo XX y las tecnologías del presente no se limita únicamente a establecer una catalogación de dispositivos que sirva para conocer los precedentes ubicados en el pasado, sino también a pensar el modo en cómo se están reutilizando las tecnologías en la sociedad contemporánea.

El número que presentamos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* lleva por título «Cine inmersivo. Dispositivos, relatos y mundos virtuales» porque, en el planteamiento general del número, refleja un claro debate entre, por un lado, la vigencia actual de los conceptos de inmersión e interacción —claves para comprender el desarrollo de las emociones frente a los nuevos mundos diégeticos que configuran las imágenes— y, por otro lado, la idea de repensar el presente de las imágenes inmersivas desde una perspectiva que esté completamente alejada de ese sentimiento de euforia tecnológica, que considera las conquistas del presente como descubrimientos sin ningún anclaje en el pasado. En la entrevista de Daniel Pitarch con Tom Gunning, titulada «La cara cambiante del pasado», el historiador del cine de la Universidad de Chicago nos recuerda que, desde el presente, la idea de «encontrar un espejo distante» respecto a las aceleraciones tecnológicas que transcurrieron entre finales del XIX y principios del siglo XX es importante porque, en el fondo, «tiene que ver con la sensación de querer definir una época».

Marcos Jiménez González, por su parte, utiliza una de las nociones más divulgadas del pensamiento teórico del propio Tom Gunning: el concepto de cine de atracciones, para demostrar los paralelismos existentes entre un modelo de cine del pasado, que rehúye la narración para generar el impacto emocional, con los planteamientos del presente. En el artículo titulado «Tipologías no narrativas: el modelo hermético-metafórico y la cinematografía de atracciones unidos por la experiencia estética», Jiménez González demues-

AL LLEVAR A CABO UNA APROXIMACIÓN HISTORIOGRÁFICA DEL CINE INMERSIVO ES IMPORTANTE ANALIZAR ALGUNAS PRÁCTICAS EXPERIMENTALES Y VISIONARIAS SITUADAS EN LO QUE PODRÍAMOS LLAMAR LA ÉPOCA «PRE-DIGITAL», EN LA QUE LA INMERSIÓN SE LLEVA A CABO A PARTIR DE LA IMAGEN ANALÓGICA Y DE LA EXPERIMENTACIÓN CON OTRAS FORMAS CAPACES DE EXPANDIR LA PROPIA EXPERIENCIA DE VER UNA PELÍCULA EN UNA SALA DE CINE TRADICIONAL

tra cómo el fenómeno de la atracción visual se ha manifestado en diferentes épocas, hasta llegar al presente, partiendo de «la ausencia narrativa y el efectismo de las imágenes la experiencia compartida». Si hablamos de cine de inmersión, resulta evidente que debemos prestar atención a esta idea de atracción.

Al llevar a cabo una aproximación historiográfica del cine inmersivo, es importante analizar algunas prácticas experimentales y visionarias situadas en lo que podríamos llamar la época «pre-digital», en la que la inmersión se lleva a cabo a partir de la imagen analógica y de la experimentación con otras formas capaces de expandir la propia experiencia de ver una película en una sala de cine tradicional. En los años veinte, en la República de Weimar, nos encontramos con la figura de Erwin Piscator, que busca sistemas de inmersión a partir de la integración del cine con el teatro. El artículo de Ramón Girona y Carolina Martínez-López, titulado «El teatro total de Erwin Piscator como herramienta audiovisual inmersiva revolucionaria. El paradigma de *Hoppla, Wir Leben!* (1927)», muestra cómo Piscator sistematiza el uso de la película como elemento cohesionador, dentro de un ideal de teatro total que está profundamente ligado a las vanguardias históricas y al servicio del ideario marxis-

ta. El camino hacia lo «pre-digital» acaba estando presente en el trabajo de Alan Salvadó Romero, centrado en el tiempo del cine electrónico, en el que la tecnología predominante era la de video. En su artículo, «Adentrarse virtualmente en un paisaje en la era pre-digital: de los viajes pintorescos del siglo XIX al recorrido inmersivo de *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990)», Salvadó Romero parte de la pintura de Vincent van Gogh y el cine de Akira Kurosawa para analizar un episodio de la película *Sueños* (1990) y acabar preguntándose qué papel juega lo virtual en la historiografía del paisaje.

UNA DE LAS GRANDES CUESTIONES QUE ATRAVIESA LOS DIFERENTES ARTÍCULOS PRESENTADOS AQUÍ ES LA DE INTENTAR COMPRENDER DE QUÉ MANERA EL AUDIOVISUAL ACTUAL PERMITE FORMAS DE INTERACCIÓN ENTRE EL PÚBLICO Y LOS UNIVERSOS NARRATIVOS PROPIOS DE LA FICCIÓN

Una de las grandes cuestiones que atraviesa los diferentes artículos presentados aquí es la de intentar comprender de qué manera el audiovisual actual permite formas de interacción entre el público y los universos narrativos propios de la ficción. Con relación a esta problemática, los diferentes autores han partido de modelos muy diferentes que van desde los *blockbusters* del cine contemporáneo hasta las propuestas de series actuales y la Realidad Virtual Cinematográfica (rvc) (Bonilla y Galán Fajardo, 2020). En todos los casos, el tema de la función del cuerpo y la problemática de los impactos emocionales constituyen parte de los ejes claves de reflexión. Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor y Manel Jiménez analizan una experiencia interactiva dentro de la serialidad televisiva en el artículo «Elige tu propia aventura: Audiencias inmersivas. *Black Mirror: Bandersnatch*». La cadena Netflix emitió un episodio de la serie *Black*

Mirror basado en una red de decisiones que debía tomar el espectador frente al relato, alterando, así, la construcción de la serie al abrir el camino hacia historias no lineales. Por su parte, José Antonio Palao aborda, en el artículo «La ficción como lucerna: autorreferencia, ironía y distancia: *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021)», la última entrega de la saga *Matrix* después de la trilogía inicial. Partiendo de la idea de que *Matrix* constituye un punto de referencia clave para repensar el camino de la ficción cinematográfica hacia lo virtual y hacia la redefinición de lo filmico en la cultura digital incipiente, el artículo examina, a partir del análisis textual, cómo la nueva entrega propone, unos años después, un proceso de distanciamiento respecto a sus predecesoras.

La posición del espectador en el cine fue considerada hace unos años como una posición a medio camino entre el sueño y la vigilia, en la que el público se sentía atrapado por la oscuridad de la sala. Javier Luri indaga otras formas de ver: contrapone el ilusionismo cinematográfico de los modelos envolventes, que en el siglo XIX ya estaban presentes en los panoramas y dioramas, para situarse en las formas inmersivas en entornos de 360 grado. Su artículo, titulado «El asiento del espectador. Sobre movimiento y cuerpo en el cine inmersivo», acaba repensando la posición del cuerpo y el impacto que este recibe a partir de los entornos virtuales generados por la imagen. El texto no está demasiado alejado del trabajo de Cristina Ruiz-Poveda y Julia Sabina Gutiérrez, titulado «La delgada línea entre espectador y personaje: la integración narrativa del usuario en la realidad virtual cinematográfica», en el que el tema no es tanto las sensaciones inmersivas, sino el estudio de la Realidad Virtual Cinematográfica, con el fin de observar los sistemas que esta plantea para llevar a cabo una integración narrativa. Las autoras proponen diferentes ejemplos de modelos de realidad virtual para preocuparse, como Javier Luri en su artículo, sobre el lugar que ocupa el cuerpo del espectador frente a las imágenes.

El conjunto de artículos que integran este número de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* promueve un diálogo entre el pasado y el presente, estableciendo también un vínculo con los trabajos de investigación llevados a cabo por el Grupo de Investigación en Orígenes del Cine (GROC) de la Universitat de Girona, a través del proyecto de investigación del Ministerio de Ciencia e Innovación «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estéticas y públicos» (PGC2018-096633-B-I00). Este proyecto, que se ha desarrollado a lo largo de tres años, ha partido de la idea de que, para comprender la emergencia de los mundos virtuales en el interior de nuestra cultura digital, es necesario examinar por qué y de qué manera algunos de los espectáculos inmersivos del siglo XIX ya proponían determinadas formas de inmersión. Asimismo, para comprender cómo se generan nuevas formas tridimensionales de profundidad de campo, también es necesario conocer la aparición de imágenes estereoscópicas en paralelo al inicio de la fotografía, al igual que la existencia del cine en relieve en 1910. Este proyecto de investigación ha pretendido demostrar en diferentes foros científicos que, desde sus orígenes, el cine nació para expandirse más allá del propio cine. Este número, en definitiva, complementa las investigaciones atravesando modelos inmersivos de la cultura analógica, situándonos de lleno en la visión y el estudio de la preexistencia de la idea de cine inmersivo y realidad virtual en el presente. ■

NOTAS

- * Este artículo es resultado del proyecto de investigación «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estética y públicos» (PGC2018-096633-B-I00) y de la ayuda PRE2019-087535, financiada por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y por FSE invierte en tu futuro.

REFERENCIAS

- Barjavel, R. (1944). *Cinéma total. Essai sur les formes futures*. París: Denöel.
- Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1995). *Le crime parfait*. París: Galilée.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Bonilla, D., Galán Fajardo, H. (2020). El cine sin encuadre: propuesta de Escala de Implicación Narrativa en Realidad Virtual. *Anuario Electrónico De Estudios En Comunicación Social «Disertaciones»*, 13(2), 1-16. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.8252>
- Català, J. M. (2005). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de Publicacions de la UAB.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. París: Presses Universitaires de France.
- Gaudreault, A. (2008). *Cinéma et attraction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*. París: CNRS.
- Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel?* París: La Découverte.
- Manovich L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Quintana, À. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. París: Galilée.

INMERSIÓN E INTERACTIVIDAD, UN SUEÑO QUE EMPIEZA CON EL CINE DE LOS ORÍGENES

Resumen

El presente artículo explora la relación entre el medio cinematográfico y la producción de mundos virtuales. A través de un análisis historiográfico, que toma como punto de partida los conceptos de «virtualidad» y de «series culturales», el siguiente texto propone analizar las estrategias inmersivas actuales del medio cinematográfico en vinculación con las del pasado. Así pues, esta perspectiva historiográfica nos lleva a señalar la presencia de determinadas prácticas pre-digitales que se fundamentan en la búsqueda de experiencias inmersivas. La hipótesis de partida es que la creación de mundos virtuales ya estaba presente en los orígenes del cine, que nació para expandirse más allá de sí mismo. En este sentido, el avance de la tecnología digital ha servido para impulsar el desarrollo y la creación de estos mundos virtuales, a la vez que los ha vuelto más complejos al alterar la relación entre la imagen y su referente. El principal objetivo del texto es demostrar que, más allá de la revolución tecnológica habilitada por el avance del digital, resulta fundamental entender las implicaciones y el funcionamiento de los mundos virtuales del pasado para poder llegar a comprender las estrategias inmersivas de los mundos virtuales del presente.

Palabras clave

Cine de los orígenes; Digital; Inmersión; Mundos virtuales; Simulación.

Autores

Àngel Quintana es catedrático de Historia y Teoría del Cine y decano de la Facultad de Letras de la Universitat de Girona. Es doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universitat Autònoma de Barcelona y realizó estudios postdoctorales en la Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3. Ha sido profesor invitado en las Universidades de los Andes, Paris 3 y la Iranian School of Cinema de Teherán. Ha coordinado la revista *Cahiers du cinéma*, actual *Caimán*, *cuadernos de cine* y es autor de los libros *Fábulas de lo visible* (2003), *Después del cine* (2011), *Lorca et le cinéma* (2019) y *Dylan et le cinéma* (2021). También es codirector del Seminario sobre Antecedentes y Orígenes del Cine, coordinador del GROC - Grupo de Investigación en los Orígenes del Cine, y ha liderado los proyectos de investigación «La construcción de la actualidad en el cine de los orígenes (1896-1914)», «Presencias y representaciones de la mujer en el cine de los orígenes», «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estética y públicos» y «Visiones del cuerpo enfermo en el cine y la fotografía: patologías físicas y psíquicas». Contacto: angel.quintana@udg.edu.

IMMERSION AND INTERACTIVITY, A DREAM THAT BEGAN WITH EARLY CINEMA

Abstract

The present article explores the relationship between cinema and the production of virtual worlds. Following a historiographical analysis, which takes as a starting point the concepts of “virtuality” and “cultural series”, the following text proposes to analyze the current immersive strategies of the cinematographic medium in relation to the past ones. So that, this historiographical approach leads us to point out the existence of certain pre-digital practices which are based on the search for immersive experiences. The starting hypothesis is that the creation of virtual worlds was already present in the origins of cinema, which was born to expand beyond itself. In this sense, the advance of digital technology has served to promote the development and the creation of these virtual worlds, while it has turned them more complex by altering the relation among the image and its referent. The main goal of this text is to demonstrate that, beyond the technological revolution enabled by the digital’s development, it is essential to understand the implications and the functioning of virtual worlds from the past in order to get to understand the immersive strategies of the virtual worlds from the present.

Key words

Early Cinema; Digital; Immersion; Virtual Worlds; Simulation.

Authors

Àngel Quintana is Professor of Film History and Theory and dean of the Universitat de Girona’s Faculty of Arts. He holds a PhD in Communication Sciences from the Universitat Autònoma de Barcelona, and he fulfilled postdoctoral studies in the Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3. He has been guest professor in the Universities of Los Andes, Paris 3 and the Teheran’s Iranian National School of Cinema. He has been coordinator of the magazine *Cahiers du cinéma*, currently *Caimán*, *cuadernos de cine*, and he is the author of the books *Fábulas de lo visible* (2003), *Después del cine* (2011), *Lorca et le cinéma* (2019) and *Dylan et le cinéma* (2021). He is also codirector of the Seminario on the Origins and History of Cinema, coordinator of GROC – the Research Unit on Early Cinema, and he has led the R&D funded projects «The Construction of News in Early Cinema (1896-1914)», «Presences and Representations of Women in Early Cinema», «Virtual Worlds in Early Cinema: Devices, Aesthetic and Audiences» and «Sick body visions in cinema and photography: physical and mental pathologies». Contact: angel.quintana@udg.edu

Daniel Pérez Pamies es investigador en formación (PRE2019-087535) en el proyecto «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estética y públicos» y cursa el doctorado en Ciencias Humanas, del Patrimonio y de la Cultura en la Universitat de Girona, con una tesis en torno a la obra de David Lynch. Es graduado en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València, Máster en Dirección Cinematográfica por la ESCAC y Máster en Estudios de Cine y Audiovisual Contemporáneos por la Universitat Pompeu Fabra, donde ha trabajado como asistente de docencia y de grado. También ha impartido clases de Introducción a la imagen cinematográfica y alterna su labor con el ejercicio de la crítica de cine. Contacto: daniel.perez@udg.edu.

Referencia de este artículo

Quintana, A., Pérez Pamies, D. (2023). Inmersión e interactividad, un sueño que empieza con el cine de los orígenes. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 7-16.

Daniel Pérez Pamies is a Predoctoral Fellow (PRE2019-087535) at the R&D project «Virtual Worlds in Early Cinema: Devices, Aesthetic and Audiences» and he undertakes the Doctoral Programme in Humanities, Heritage and Cultural Studies at the Universitat de Girona, with a thesis focused on the works of David Lynch. He holds a Degree in Audiovisual Communication from the Universitat de València, a Master in Filmmaking from ESCAC and a Master in Contemporary Film and Audiovisual Studies from the Universitat Pompeu Fabra, where he has worked as Graduate Teaching Assistant and he has collaborated with the research group CINEMA. He has also delivered lessons on Introduction to Cinematography, and he has worked as a film critic. His research lines include digital cinema aesthetics and early cinema. Contact: daniel.perez@udg.edu.

Article reference

Quintana, A., Pérez Pamies, D. (2023). Immersion and interactivity, a dream that began with early cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 7-16.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

**CINE INMERSIVO.
DISPOSITIVOS, RELATOS
Y MUNDOS VIRTUALES**

**INMERSIÓN E INTERACTIVIDAD, UN SUEÑO
QUE EMPIEZA CON EL CINE DE LOS ORÍGENES**
Ángel Quintana, Daniel Pérez Pamies

**TIPOLOGÍAS NO NARRATIVAS: EL
MODELO HERMÉTICO-METAFÓRICO Y LA
CINEMATOGRAFÍA DE ATRACCIONES UNIDOS
POR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA**
Marcos Jiménez

**EL TEATRO TOTAL DE ERWIN PISCATOR COMO
HERRAMIENTA AUDIOVISUAL INMERSIVA
REVOLUCIONARIA. EL PARADIGMA DE
HOPPLA, WIR LEBEN! (1927)**
Ramon Girona
Carolina Martínez-López

**ADENTRARSE VIRTUALMENTE EN UN PAISAJE
EN LA ERA PRE-DIGITAL: DE LOS VIAJES
PINTORESCOS DEL SIGLO XIX AL RECORRIDO
INMERSIVO DE LOS SUEÑOS DE AKIRA
KUROSAWA (1990)**
Alan Salvadó-Romero

**ESCOGE TU AVENTURA: AUDIENCIAS
INMERSIVAS. BLACK MIRROR: BANDERSNATCH**
Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor Iranzo, Manel
Jiménez-Morales

**LA FICCIÓN COMO LUCERNA:
AUTORREFERENCIA, IRONÍA Y DISTANCIA
EN THE MATRIX RESURRECTIONS (LANA
WACHOWSKI, 2021)**
José Antonio Palao Errando

**EL ASIENTO DEL ESPECTADOR. SOBRE
MOVIMIENTO Y CUERPO EN EL CINE
INMERSIVO**
Javier Luri Rodríguez

**LA DELGADA LÍNEA ENTRE ESPECTADOR Y
PERSONAJE: LA INTEGRACIÓN NARRATIVA
DEL USUARIO EN LA REALIDAD VIRTUAL
CINEMATOGRÁFICA**
Cristina Ruiz-Poveda Vera, Julia Sabina Gutiérrez

TIPOLOGÍAS NO NARRATIVAS: EL MODELO HERMÉTICO-METAFÓRICO Y LA CINEMATOGRAFÍA DE ATRACCIONES UNIDOS POR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA¹

MARCOS JIMÉNEZ GONZÁLEZ

TIPOS DE (NO) NARRACIÓN

El cine, consolidado ya como el arte predilecto del siglo XX (López Iglesias, 2016), experimentó grandes cambios durante sus primeros años de historia (Gubern, 2016). Con él se inauguró el lenguaje de las imágenes en movimiento, que para algunos cineastas suponía también el de la modernidad, entendiéndolo como una manera de establecer un lenguaje cosmopolita (Lang, 1995) con carácter universal (Aumont, *et al.*, 1985: 176; Truffaut, 2010: 39). La revisión del periodo temprano del cine es necesaria para indagar en los orígenes de algunos recursos narrativos que, siendo característicos de los inicios, se han utilizado posteriormente. Muchos de ellos eran pruebas y experimentos de cámara, carentes de las lógicas narrativas actuales, por lo que merecen atención en aras de analizar y valorar su influencia en el presente.

Este periodo temprano abarcaría desde su nacimiento (1895) hasta 1915, momento en el que la

aplicación de un sistema narrativo comienza a ser común (Gaudreault, 2007). Noël Burch (1987) se refiere a estos años como el periodo primitivo del cine, estableciendo la diferencia entre una fase no narrativa y otra narrativa, en el modo de realizar los filmes, cuestión que concierne sobre todo al montaje y al lenguaje de las imágenes. Tradicionalmente se han usado varios términos para describir tiempos parecidos o similares: lo que Burch considera como un periodo primitivo, Gaudreault (2007) lo denomina temprano, por las posibles connotaciones negativas que implica dicho término; sin embargo, ambos se refieren al mismo abanico temporal (1895-1915), que coincide con el origen del cine y con el estreno de *El nacimiento de una nación* (The Birth of a Nation, D. W. Griffith, 1915), respectivamente. No obstante, durante estos años la evolución hacia el cine narrativo no fue sencilla ni directa; tampoco desaparecieron los elementos no narrativos a partir de 1915. Esta época, y sobre todo la de las décadas posteriores,

se caracteriza por ser de una complejidad extraordinaria, en la que los elementos propios de los dos periodos se entremezclan, dando lugar a corrientes y documentos que influyeron fuertemente en las producciones posteriores.

En este tiempo la experimentación tuvo un papel fundamental, sobre todo de la mano del cine de vanguardia. Y, aunque es cierto que la división entre cine narrativo y no narrativo está bastante extendida, conviene señalar algunos matices, ya que normalmente ambos sistemas confluyen (Aumont, *et al.*, 1985), mostrándonos híbridos que por un lado mantienen tanto la continuidad cinematográfica (*racord*) como los elementos experimentales, asociados tradicionalmente a estos primeros años. Parece, por tanto, que las características del cine no narrativo aparecen puntualmente en los sistemas institucionales (Gaudreault, 2007) y que no se pueden separar por completo ni entenderse como elementos que actúan de forma independiente, sino como sistemas que confluyen y se complementan. Probablemente esto suceda porque la propia naturaleza del cine es la de aunar los rasgos de las artes plásticas y de las artes narrativas (Gubern, 2005), estableciendo así un diálogo constante entre ellos.

En este sentido, es sustancial la teoría de los modelos de representación de Burch (1987), la cual arroja luz sobre estas diferencias, aunque también recibirá críticas, como veremos después, en lo relativo a las confluencias mencionadas. La polémica surge porque, aunque se establezcan modelos diferentes, existen superposiciones entre ellos y, aun predominando la narración, continuamente se incluyen elementos no narrativos que enriquecen el estilo.

Todo esto conduce a subrayar que, más allá del periodo histórico, los diferentes modos de narración se utilizan en la actualidad. Si atendemos ahora estrictamente al ámbito narrativo, veremos que sucede lo mismo: mientras que Burch habla de modelos de representación filmicos, dividiéndolos en el Modelo de Representación Primitivo

(MRP) y en el Modelo de Representación Institucional (MRI), Tom Gunning y André Gaudreault establecen una oposición entre la cinematografía de atracciones y la integración narrativa. Sin embargo, debemos detenernos en estas asociaciones, ya que mientras el MRI se relaciona casi por completo con la integración narrativa (ambos conceptos se refieren al modelo narrativo clásico que se consolidó en la edad de oro del cine americano y que actualmente conforma la lógica narrativa a la que la mayor parte de los espectadores estamos acostumbrados), el MRP no puede identificarse en su totalidad con el cine de atracciones (Gunning, 2006), ya que muchas veces se refieren a ámbitos cinematográficos distintos. Mientras que los modelos de representación aluden al lenguaje de las imágenes, esto es, al plano formal y visual, las atracciones tendrán que ver, también, con lo referente al paso del cine mudo al sonoro, al del blanco y negro al color, a la popularización del cine en 3D o al uso de efectos especiales.

Y, AUNQUE ES CIERTO QUE LA DIVISIÓN ENTRE CINE NARRATIVO Y NO NARRATIVO ESTÁ BASTANTE EXTENDIDA, CONVIENE SEÑALAR ALGUNOS MATICES, YA QUE NORMALMENTE AMBOS SISTEMAS CONFLUYEN

Por eso hay que tener en cuenta que, aunque, por un lado, los distintos modelos se asocian a un tiempo y contexto determinado, algunos de los fenómenos característicos del cine temprano reaparecen posteriormente. Por ejemplo, si una corriente presenta tendencias experimentales (como la *Nouvelle Vague*, en Francia, o el *Dogma 95*, en Dinamarca), se observarán elementos no narrativos, ya que la experimentación formal o la integración de algunos recursos suponen una reminiscencia de la utilización primitiva o vanguardista de ellos.

Esto ocurre también, de un modo más concreto, con el cine de atracciones y su manifestación periódica a través de las nuevas técnicas (sobre todo en lo relativo a efectos especiales) (Marzal Felici, 1999).

En el presente artículo haremos una revisión de algunos elementos que suponen una experiencia de suspensión narrativa para el espectador y que, constituyendo fenómenos distintos en lo relativo a cinematografía, pueden coincidir en cuanto a fascinación o a contemplación estética². Para ello, se analizarán las confluencias existentes entre los modelos de representación que destacan por su carácter no narrativo y la cinematografía de atracciones, sopesando la posibilidad de que la inclusión de los elementos no narrativos en el cine suscite un efecto similar al estar presente en los dos ámbitos. Centrémonos primero en los modelos.

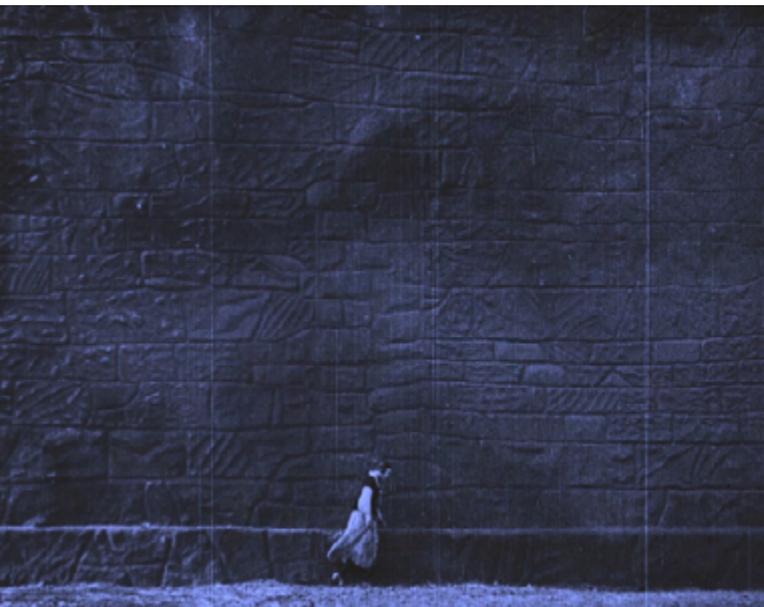
MODELOS DE REPRESENTACIÓN

Analizaremos, primero, el estudio que Vicente Sánchez-Biosca realizó sobre el cine de vanguardia producido en Alemania durante la República de Weimar. Al estudiar este cine, el autor descubrió que las películas estaban cargadas de una complejidad que permitía abrir el abanico de lo que se consideraba hasta entonces como una oposición entre los dos modos de narración, observando la existencia de «puntos de fractura» (Sánchez-Biosca, 1990: 33) en los que, como venimos diciendo, dichos modelos conviven³. Al contrario que otros autores (Eisner, 1988; Kurtz, 2016), Sánchez-Biosca observa en dicha ambigüedad algo positivo que lleva a valorar este cine como uno de los más ricos de la historia (Sánchez-Biosca, 1985a). Y no solo acepta que en el marco de la República de Weimar nacieron muchos y distintos estilos, entre los que destacan el teatro filmado (*Kammerspiel*), la Nueva Objetividad (*Neue Sachlichkeit*), el cine cultural (*Kulturfilm*) o el cine de alpinismo (*Bergfilm*), entre otros, sino que también propone varios modelos de representación. En este sentido, sostiene

la existencia de tres modelos que pueden adaptarse al cine de vanguardia del periodo de Weimar y que responden a esta posición intermedia entre el MRP y el MRI.

Los modelos son el hermético-metafórico, el narrativo-transparente y el analítico-constructivo. El primero engloba las películas cuya trama, historia y relato se ven ensombrecidos por todo lo relativo al escenario, la arquitectura o la puesta en escena, dando importancia a los elementos decorativos y visuales, que se convierten en la parte central del filme, en detrimento de la narración y de la diégesis. Aquí se sitúan las películas de corte expresionista y *caligarista*, en las que el escenario y los decorados, así como unos personajes absorbentes, son los elementos principales, eclipsando todo lo demás (narración, *racord* o historia). Una de las características de este primer modelo es que cada fotograma puede contemplarse como una pintura, de forma metafórica, es decir, que tiene sentido en sí mismo y resta importancia a la continuidad. El segundo compartiría características con el modelo narrativo clásico (MRI), que acabó por imponerse, dominando el lenguaje cinematográfico. Los rasgos esenciales son la continuidad cinematográfica, la inmersión en la historia y los elementos actualmente comunes en una película que pueda ubicarse bajo los parámetros del lenguaje visual al que estamos acostumbrados. El tercero también es una rareza si atendemos a los códigos actuales, es propio del cine abstracto o puro, y se basa en la representación de planos, imágenes y objetos fragmentados que, a la vez, conforman el cuadro. Tanto el modelo hermético-metafórico como el analítico-constructivo destacan por su carácter estrictamente no narrativo, aunque necesitan estar en diálogo con el modelo narrativo-transparente, tanto en el cine de Weimar como en su aparición en la actualidad.

Por eso conviene recordar en este punto que estas distinciones entre modelos son categorizaciones teóricas aplicables a fenómenos prácticos;



Arriba. Imagen 1. Fotograma de *Las tres luces* (*Der müde Tod*, Fritz Lang, 1921)

Abajo. Imagen 2. Pintura *El monje junto al mar* (Caspar David Friedrich, 1808-1810)

esto quiere decir que, aunque establezcamos categorías aparentemente «puras», como la de «MRP», la de «MRI», o los modelos de Sánchez-Biosca, nunca las vamos a encontrar por separado en los documentos fílmicos, hallando continuamente las superposiciones de las que venimos hablando, pero en las que es necesario insistir, pues hasta en el momento álgido del MRI se encuentran elementos característicos del MRP⁴. Tendremos que hablar, entonces, de modelos dominantes,

de aquellos que destaquen en el documento, aun habiendo rasgos leves de otros. Es ahí donde Sánchez-Biosca encuentra los mencionados «puntos de fractura», ya que es cierto que, aunque *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) sea una de las máximas representantes del modelo hermético-metafórico (Sánchez-Biosca, 1990), cuenta una historia que se muestra continuada, entendiéndola el espectador como narración. Este filme va a ser precisamente el que nos ayude a entender ciertos aspectos del cine temprano que pueden aparecer puntualmente después. Es necesario subrayar su importancia, ya que llegó a ser considerado como la primera obra de arte en la gran pantalla, al tratarse de una película impregnada de elementos artísticos: desde su guion, inspirado en la novela romántica del siglo XIX, hasta los decorados, que nos remiten al arte pictórico expresionista. Es en los escenarios donde encontramos el elemento diferenciador, llamativo en este caso, al tratarse de formas extravagantes, entre el arte abstracto y figurativo, que son el centro indiscutible de la película, mostrando líneas con connotaciones metafóricas que reflejan los procesos psicológicos de los personajes. Estos decorados, sumados a los detalles de cada plano, que Sánchez-Biosca (1990) definirá como «significantes mínimos», conforman elementos esenciales del modelo hermético-metafórico, junto a la autarquía del plano y las referencias directas a obras pictóricas. Y, aunque fue considerado como el modelo expresionista⁵, debido en gran medida a que en el cine alemán de estos años fue común, lo cierto es que todavía hoy observamos rasgos suyos en la producción actual.

Si partimos de la idea de la autarquía del plano y de las referencias a la pintura que suspenden el aspecto propiamente narrativo, podemos encontrar varios ejemplos en el cine de Weimar (Sánchez-Biosca, 1990) aplicables también a la actualidad. Los más conocidos los encontramos en la película *Las tres luces* (*Der müde Tod*, Fritz Lang,

1921) o en *Fausto* (*Faust: Eine deutsche Volkssage*, F.W. Murnau, 1926), donde abundan las referencias al pintor romántico Caspar David Friedrich. También encontramos guiños semejantes, aunque menos reconocibles, en *Los nibelungos* (*Die Nibelungen*, Fritz Lang, 1924).

De este modo, en *Las tres luces* veremos una referencia visual directa a *El monje junto al mar* (Caspar David Friedrich, 1808-1810) y otra en *Fausto* a *Dos hombres contemplando la luna* (Caspar David Friedrich, 1819-1820). El elemento importante de este tipo de planos es que están «encerrados en sí mismos», al hacer referencia a una obra pictórica y, por tanto, su entendimiento o comprensión no depende del plano siguiente o del anterior, sino única y exclusivamente de la imagen mostrada en ese instante. El hermetismo metafórico al que se refería Sánchez-Biosca se encuentra plenamente en este periodo, pero observamos rasgos suyos en el cine posterior, siempre y cuando el fenómeno de la referencia sea traslúcido e intencionado.

A pesar de ser un modelo de vanguardia característico de los primeros años del cine, las referencias hermético-metafóricas continuaron después, teniendo un gran peso en su desarrollo. Si nos centramos en las pictóricas y en la propia autarquía del plano, encontraremos ejemplos muy representativos, como la escena de *Viridiana* (Luis Buñuel, 1961) en la que los mendigos se sientan a la mesa a cenar, recreándose fielmente el cuadro *La última cena* (Leonardo da Vinci, 1495-1498). Se trata de un ejercicio referencial tan rotundo que la continuidad narrativa queda suspendida automáticamente y lo hace por dos motivos distintos: en el primero hay una recreación explícita de una de las pinturas más conocidas de la Historia del arte, suponiendo una ruptura de continuidad automática, en la línea de las que hemos visto en las figuras anteriores; en el segundo se establece un corte en la propia historia porque en el plano están posando para una fotografía. Es decir, la imagen no solo es una referencia a la pintura, sino una instantánea fotográfica dentro del relato. Se hace por tanto una suspensión visual



Arriba. Imagen 3. Fotograma de *Fausto* (*Faust: Eine deutsche Volkssage*, F.W. Murnau, 1926)

Abajo. Imagen 4. Pintura *Dos hombres contemplando la luna* (Caspar David Friedrich, 1819-1820)

mediante la referencia pictórica y otra narrativa, pues los mismos personajes se paran para posar. El hermetismo de esta imagen es, por tanto, icónico y narrativo, ya que tanto el plano como la historia remiten a artes cuyos códigos respecto al cuadro, al manejo y a la orientación de los espacios son distintos de los del cine⁶.

Algo similar ocurre en la película *La casa de Jack* (*The House That Jack Built*, Lars von Trier, 2018), donde el hermetismo metafórico es más amplio y sorprendente, si cabe. Sorprende más porque es una película reciente, pero en la que podemos ver continuas suspensiones narrativas, en aras de hacer referencias metafóricas a pinturas principalmente decimonónicas. Durante el filme se intercalan el modelo narrativo tradicional con el hermético-metafórico, lo que no ocurre puntualmente, sino de forma constante, cosa que es más anómala todavía, porque en la actualidad los elementos que suspenden la narración suelen estar constituidos por efectos especiales. Las superposiciones se observan mediante el diálogo entre Jack y Virgilio, en una referencia directa a la *Divina comedia*, de Dante, en el que narran los asesinatos que comete el protagonista y se alternan imágenes de planos fijos con las de pinturas reconocibles. Entre las muchas pinturas de William Blake, como *El Nebuchadnezar* (1795-1805) o algunas de las ilustraciones de *El libro de Urizen* (1794) se muestran también otras obras pictóricas, como *El nacimiento de Venus* (Sandro Botticelli, 1485-1486), *Cabeza de mujer* (Juan Gris, 1912) o *El beso* (Gustav Klimt, 1907-1908). La diferencia respecto a la imagen mostrada de *Viridiana* es que von Trier remite a los propios cuadros y no hace una recreación de ellos. Sin embargo, el momento más potente en cuanto a suspensión narrativa lo encontramos al final de la película, cuando el director recrea *La barca de Dante* (Eugène Delacroix, 1822), ahora sí, mediante los

protagonistas y con el método visto en las figuras anteriores. Ya no es la imagen del mismo cuadro, sino su recreación, que es independiente del resto de planos, se prolonga durante algo más de treinta segundos y está acompañada de una música que comienza y acaba con el plano. Es una representación explícita del modelo hermético-metafórico, porque no solo remite a un cuadro, sino que se alarga en el tiempo y es totalmente independiente del resto de la narración, reflejando a la perfección la autarquía del plano. En estos términos, los elementos pertenecientes al modelo hermético-metafórico son aquellos que escapan a un modo transparente de narración (*racord*), debido a que sus elementos más característicos son los compar-

Arriba. Imagen 5. Fotograma de *Viridiana* (Luis Buñuel, 1961)
Abajo. Imagen 6. Pintura *La última cena* (Leonardo da Vinci, 1495-1498)



tidos con otras artes, como la pintura, en el caso de los ejemplos que hemos visto.

Además de las referencias a la pintura, existen otros recursos característicos del cine de vanguardia que permanecen en la actualidad y que merece la pena traer a colación, debido a su capacidad de expresar ideas mediante la plasticidad de las imágenes, otorgando momentos extraordinarios para la experiencia estética, en cuanto a causar un efecto o una sensación determinada. En este sentido, la experimentación con las formas y la iluminación, características del cine de vanguardia impresionista o expresionista⁷, supone un rasgo importante para la producción cinematográfica.

A pesar de que los ejemplos son amplios, seguiremos tomando como punto de referencia las innovaciones realizadas en Alemania durante el periodo de la República de Weimar que, en la línea de la estética del decorado vista en *El gabinete del doctor Caligari*, tenían como objetivo causar una sensación perturbadora en el espectador, que oscilara entre la alucinación y la pesadilla. Además de escenarios tétricos, habrá algunos efectos de cámara que en muchas ocasiones suscitarán los mismos procesos psicológicos. Este tipo de planos alejan también al espectador de la inmersión en la historia y de la narración clásica, al introducir elementos icónicos inusuales y hacerlo puntualmente para despertar un efecto determinado. Será el origen del «cine de destellos» (véase nota 5) porque a pesar de tener connotaciones narrativas, alteran la experiencia del espectador en lo relativo a las imágenes mostradas. Este tipo de planos pueden considerarse dinámico-deformes, al basarse en el continuo movimiento y convulsión de las partes y mostrar figuras deformadas y superpuestas (Jiménez González, 2022). En términos generales, se trata de planos subjetivos (Mitry, 1986) que muestran una experiencia traumática del personaje que los experimenta. En el cine alemán de Weimar se observan con regularidad en películas como *Raskolnikow* (Robert Wiene, 1923), *El último* (Der letzte Mann, F.W. Murnau, 1924), *Secretos de un alma*



Arriba. Imagen 7. Fotograma de *La casa de Jack* (*The House That Jack Built*, Lars von Trier, 2018).

Abajo. Imagen 8. Pintura *La barca de Dante* (Eugène Delacroix, 1822)

(*Geheimnisse einer Seele*, Georg Wilhelm Pabst, 1926) o *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927), entre muchas otras. El motivo por el que conviene abordar este tipo de planos es porque son fruto del periodo experimental, rasgos de «los puntos de fractura» que, siendo característicos de la época vanguardista, permanecen en la actualidad, reducidos, eso sí, a técnicas y a géneros concretos.

A lo largo de la historia del cine dichos planos se han utilizado como recurso para enfatizar la angustia o la desesperación de los personajes; es decir, se usan con la misma significación, pero en momentos puntuales, siendo menos frecuentes que en la época de la vanguardia⁸. Si acudimos al género de terror, veremos que este recurso sigue siendo frecuente e incluso comparable con algunos fotogramas de las películas vanguardistas. En la escena final de la película *Carrie* (Brian De



Arriba. Imagen 9. Fotograma de *Carrie* (Brian De Palma, 1976)
Abajo. Imagen 10. Fotograma de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927)

Palma, 1976), por ejemplo, observamos la utilización de este recurso de un modo similar al que se aplica en *Metrópolis*, para expresar alucinaciones y pesadillas. En ambos casos se usa para reflejar la angustia de los personajes, que verán rostros superpuestos y en continuo movimiento.

CONFLUENCIAS CON EL CINE DE ATRACCIONES

Si nos centramos en el cine de atracciones, veremos que, al igual que los modelos narrativos de los primeros años del cine, el fenómeno de la atracción también reaparece continuamente en periodos concretos de la historia, suponiendo una parálisis narrativa.

Acuñado por Tom Gunning e inspirado en la definición de montaje de atracciones de Eisenstein

(2004), la cinematografía de atracciones responde a un tipo de cine esencialmente espectacular y a una experiencia basada en la sorpresa que pueden causar ciertos efectos o imágenes: responde a un modo de experiencia cinematográfica que tuvo lugar en los primeros años del cine, el considerado por Gaudreault «cine temprano» (*early cinema*), concepto que sí podríamos hermanar con el de periodo primitivo de Burch y, por ende, relacionarlo con el MRP. Se trata de un cine que muestra algo fascinante o llamativo y que tiene un carácter exhibicionista, en cuanto a la muestra de elementos ajenos estrictamente al *racord*. Gunning (2006) defiende que esta concepción dominó la experiencia cinematográfica al menos hasta 1907; a partir de entonces se entremezcló con los inicios del cine narrativo y pasó a considerarse algo *underground*, asociado a la vanguardia. Aun así, debemos subrayar que, aunque el cine de atracciones es algo característico de los primeros años del medio, se trata de un fenómeno recurrente, del que se encuentran distintos ejemplos en diferentes periodos de la historia (Elsaesser, 2011: 7), del mismo modo que sucede con la confluencia entre los modelos de representación.

Es cierto que, en un primer momento, todo el cine podría considerarse «de atracciones», al ser un nuevo medio y conformar un espectáculo el mero hecho de ir a ver imágenes en movimiento; lo que funcionaba en sus inicios porque no se había institucionalizado todavía y el espectador era ingenuo, convirtiendo cualquier documento en susceptible a la atracción⁹. Pero este fenómeno se puede extrapolar a innovaciones que supusieron una atracción en un momento determinado. En el paso del cine mudo al sonoro el espectador debía contemplar como atracción el hecho de escuchar un diálogo en una película; cuando se empezó a utilizar el color, ocurrió lo mismo; también con la popularización del cine en 3D. Los nuevos recursos, aplicados al cine, implican un primer periodo en el que lo llamativo es la utilización del recurso en sí mismo y no tanto los aspectos relacionados

con la inmersión en la historia narrada. Por ello, podremos hablar de un primer periodo de atracción en cuanto a técnica. Un ejemplo es la relación de las películas de acción con el propio cine de atracciones en cuanto al elemento innovador de los efectos especiales, sorprendentes y fascinantes para el espectador. *La guerra de las galaxias* (Star Wars, George Lucas, 1977) es uno de estos casos (Gaudreault, 2007: 25) o también *Matrix* (The Matrix, Lana y Lilly Wachowski, 1999), cuyos efectos marcaron un punto de inflexión en las películas de esta índole, siendo una clara referencia para el cine de principios del siglo XXI (Strauven, 2006). Concebido de este modo, la utilización de una nueva técnica ya supone un periodo de atracción. No hay más que observar lo que ocurrió con el uso del 3D después del estreno de *Avatar* (James Cameron, 2009), cuando muchos realizadores se sumaron a la aplicación de esta técnica, que no era nueva (Barnier, Kitsopanidou, 2015), pero que experimentó un resurgimiento y un nuevo desarrollo a partir del año 2009 (Quiñones Triana, 2013).

La utilización del 3D es otro fenómeno que escapa a los elementos narrativos y que, al popularizarse, domina las producciones temporalmente, dejando en segundo plano otros rasgos importantes, como el *racord* y la *diégesis*. Es decir, que se vuelve a un periodo de atracciones que dura pocos años y acaba desapareciendo o deja de ser habitual, tal y como ya ha ocurrido. Esto también nos sirve para establecer una conexión con los modelos de representación no narrativos analizados, en tanto en cuanto suponen una experiencia similar para el espectador. Recordemos que una de las características que Sánchez-Biosca asocia al modelo

hermético-metafórico es que, además de otorgar un protagonismo extraordinario a las imágenes individuales, representa personajes tan absorbentes estéticamente que nublan la continuidad y la inmersión en la historia (Sánchez-Biosca, 1985b). Además, el autor se refiere al fenómeno de la atracción basándose en el montaje de atracciones de Eisenstein, el cual se relaciona con lo circense y lo espectacular (Sánchez-Biosca, 1991), pero en ningún caso habla de cinematografía de atracciones al ser este un concepto nuevo para la época y acuñado por otros autores.

La cuestión es que existen varios elementos compartidos por el montaje de atracciones del cineasta ruso o lo que ahora ya entendemos como cine de atracciones en un sentido amplio (en estilo y contexto) y el modelo de representación de vanguardia hermético-metafórico que hemos tratado. Lo más destacado es que en ambos fenómenos se produce una parálisis narrativa, basada en otorgar importancia a las unidades mínimas, parafraseando a Sánchez-Biosca. Él mismo se refiere a la importancia de estas, tanto al hablar del modelo hermético-metafórico (1990) como al referirse al montaje de atracciones (1991). Se trata de esos significantes aislados, mínimos, que conforman el plano. En el modelo hermético-metafórico están compuestos por las líneas del decorado, la iluminación, las superposiciones dinámico-deformes, las referencias a la pintura, etc.; en el cine de atracciones, además, lo conformarán los efectos visuales y especiales. Y, aunque se trata de elementos diferentes, la composición conforme a unidades mínimas es similar: un decorado extravagante es un elemento aislado en el plano al igual que lo es un efecto visual o digital concreto.

Y, AUNQUE SE TRATA DE ELEMENTOS DIFERENTES, LA COMPOSICIÓN CONFORME A UNIDADES MÍNIMAS ES SIMILAR: UN DECORADO EXTRAVAGANTE ES UN ELEMENTO AISLADO EN EL PLANO AL IGUAL QUE LO ES UN EFECTO VISUAL O DIGITAL CONCRETO

Otro elemento importante y compartido por ambos es la autarquía del plano. Tanto los directores propiamente de atracciones (Méliès), como los vanguardistas (Wiene), utilizaban un tipo de plano fijo general en el que los elementos importantes

no se situaban en el centro del plano, sino que se repartían por el mismo. Sánchez-Biosca se refiere a esta característica como esencial para el modelo hermético-metafórico y algunos teóricos la atribuyen también a la cinematografía de atracciones (Lacasa, 2010). De todo ello se deduce que el modelo de vanguardia descrito por Sánchez-Biosca comparte rasgos con el cine de atracciones. Eso significa que dicho modelo, también denominado modelo de vanguardia o expresionista, como se ha visto, supone de algún modo un periodo de atracciones⁴⁰. Ejemplo de ello puede ser la manera en la que se popularizaron los decorados utilizados en *El gabinete del doctor Caligari*. A partir de 1920 los escenarios extravagantes se aplicaron a varias películas, surgiendo el estilo *caligarista*, en el que se seguía con los decorados de la película de Wiene, aparentemente con las mismas significaciones, pero con un resultado diferente. El mismo director pretendió hacer algo similar en otra película, *Genuine* (1920), resultando un fracaso por su pésima ejecución (Eisner, 1988). Rudolf Kurtz, crítico contemporáneo, sostiene que *Genuine* fue realizada como película expresionista⁴¹ debido al éxito de *El gabinete del doctor Caligari*, pero que los escenarios, en vez de suponer un modo de composición, se convirtieron en el contenido (Kurtz, 2016), lo que hace que la atracción del decorado sea el elemento central del filme. Además, el autor defiende que su fracaso anunciaba que el *boom* de la estética del decorado empezó y terminó con *Caligari*, aunque este estilo se alargara hasta 1924, cosa que demuestra que las películas que siguieron esta línea lo hicieron aprovechando un éxito que poco a poco se fue difuminando.

Lo que nos interesa de este fenómeno es pesar la posibilidad de que una característica estilística, esencialmente hermético-metafórica y, por ello, no narrativa, fuera, además, otro momento puntual de cinematografía de atracciones, en el sentido de que el efecto causado por los escenarios supone también un momento de *shock*, además de abrir un periodo en la historia del cine caracteri-

zado precisamente por decorados sorprendentes, contrastes de luces y sombras, etc. Al suponer algo visualmente extraordinario, estos rasgos estilísticos pueden causar un efecto atractivo para el espectador y generar una experiencia similar a la que despierta el cine de atracciones entendido ya en un sentido amplio, por lo que la experiencia generada por un nuevo medio o una nueva técnica cinematográfica puede ser similar a la de la contemplación de técnicas visuales efectistas, siendo la ausencia narrativa y el efectismo de las imágenes la experiencia compartida. En este sentido, el periodo *caligarista* (1920-1924) supondría una reminiscencia de la fase de atracciones primitiva (1895-1907), siendo solo una de las múltiples veces que el fenómeno se ha manifestado durante el siglo XX y durante lo que llevamos del XXI.

CONSIDERACIONES FINALES

Mediante este ejercicio comparativo hemos pretendido realizar un análisis de la presencia de algunos elementos no narrativos, revisando sus similitudes y diferencias e intentando explicar que varios rasgos propios del periodo temprano o de vanguardia permanecen en la actualidad, apareciendo de forma periódica a lo largo de la historia del cine. Así lo anuncia también Gómez Tarín (2004) al hablar de las crisis del modelo institucional.

De este modo, en el texto se subraya la idea de que las categorías enumeradas y opuestas (cine narrativo / cine no narrativo, modelo hermético-metafórico / modelo narrativo-transparente o cine de atracciones / cine de integración narrativa) no son ajenas entre sí, sino que se encuentran interconectadas, en lo que hemos denominado superposiciones. Así, las películas mencionadas siempre oscilarán entre un modelo y otro y los documentos actuales considerados «de atracciones» presentarán momentos puntuales de este fenómeno, siempre con un mecanismo narrativo básico.

La presencia cíclica del cine de atracciones ya se ha considerado en varios momentos (Mar-

zal Felici, 1999), cuando se relaciona sobre todo el cine de acción con este modelo, al presentar unos efectos especiales novedosos y fascinantes que afectan de un modo tan fuerte al espectador que le anulan la capacidad de mantener la atención en la continuidad narrativa. Lo que es menos común es encontrar un estudio que rescate las características del modelo hermético-metafórico de Sánchez-Biosca, ya que el autor lo presenta como propio de la narrativa de Weimar, pero que, como hemos visto, comparte características con algunos filmes experimentales, tanto de hace algunas décadas como de la actualidad, en lo relativo a las referencias pictóricas y a su dinámica centrípeta, tal y como ocurre en *La casa de Jack*. Lo esencial es la observación de los momentos puntuales no narrativos que suponen una experiencia en la que los sentimientos estéticos (como lo sublime) cobran protagonismo en detrimento de la diégesis¹². Se produce así un desbarajuste entre la razón y la imaginación, parafraseando a Kant, en la que la primera responde a la continuidad narrativa y la segunda a esos elementos puntuales que la suspenden y que despiertan un interés estético poco común para el sistema narrativo institucional. Y esta es precisamente la conexión que hemos pretendido establecer entre el modelo hermético-metafórico y el cine de atracciones: la confluencia de los elementos no narrativos en ellos y la experiencia similar de los espectadores al encontrarse algo fascinante en la pantalla, ya sea un efecto especial o un decorado deslumbrante. ■

NOTAS

- 1 Esta investigación cuenta con la financiación del Ministerio de Universidades del Gobierno de España y la Unión Europea (Next Generation EU) en el marco de las Ayudas Margarita Salas para la formación de jóvenes doctores del programa de recualificación del sistema universitario español. Por otro lado, el artículo se integra en los resultados del Grupo de Investigación *Theoria cum Praxi* (TcP), del Instituto de Filosofía (IFS) del CSIC, en el proyecto de I+D+i/PID2020-117219GB-I00 (INconRES), financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033 y en *Schematismus*. Esquematismo, teoría de las categorías y mereología en la filosofía kantiana: una perspectiva fenomenológica-hermenéutica (PID2020-115142GA-I00).
- 2 Esta afirmación se sustenta en que las distintas partes que conforman una película pueden despertar en el espectador sentimientos estéticos similares. De este modo el espectador podrá experimentar lo sublime o lo bello con un efecto especial (técnico) o con un elemento del propio plano que remita de una forma más directa al estilo.
- 3 Esta es una de las críticas que el autor le hace a Burch, ya que entiende que define como antitéticos sus modelos (MRP y MRI), cuando realmente están en diálogo constante, máxime en una época vanguardista, como la de los años veinte.
- 4 Ejemplo de ello es el considerado «cine de destellos» o «Flicker film», el cual puede definirse como un cine esencialmente narrativo con momentos puntuales que suspenden la narratividad (Aumont, *et al.*, 1985).
- 5 André Bazin (2021: 90) denomina expresionistas o simbolistas a las películas mudas fundadas «sobre la plástica y los artificios del montaje». En este sentido, denomina montaje expresionista a los filmes que otorgan una importancia especial a la imagen y a los efectos, en los que todavía no se había desarrollado plenamente la transparencia narrativa que conseguirán los sonoros y que alcanzará el punto álgido durante la década de los años cuarenta en Estados Unidos o Francia (2021: 84).
- 6 Conviene recordar en cuanto a la diferencia entre estas artes la apreciación de André Bazin (2021: 213) en la que sostiene que: «el marco [en la pintura] polariza el espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo. El marco es centrípeta, la pantalla centrífuga». Del mismo modo, Sánchez-Biosca anunciará como una característica del sistema hermético-metafórico la tendencia a «lo centrípeta» (1990: 62), confirmando que este modelo se aleja en su esencia del cine para acercarse a la pintura.

- 7 Algunos efectos de cámara, como la superposición de imágenes para generar ambientes fantásticos, por ejemplo, se utilizaron por igual en los dos tipos de cine (lo que se denominó «cine subjetivo»). La diferencia puede estar, tal y como pasaba con la pintura, en las sensaciones transmitidas. En el cine impresionista francés las superposiciones se usaban para inspirar sensación de ilusión y de fantasía, mientras que en el expresionista alemán se aplicaban para potenciar las sensaciones de alucinación y de pesadilla.
- 8 Aunque estemos revisando las técnicas vanguardistas que permanecen en el cine actual no hay que olvidar que son una mínima parte de aquellas; es decir, lo que queda de la vanguardia son residuos o restos mínimos, porque el tiempo y las técnicas son distintos.
- 9 Se trata de un periodo de crisis, en el que el cine atravesó varias transformaciones en pocos años. Altman (1996) lo analiza considerando estos cambios como sustanciales. Propondrá los modelos de crisis (la crisis del Nickelodeon y la del sonido) como puntos de partida para reflexionar en torno al concepto de cine, sosteniendo que su historia se puede explicar mediante ellos. Establece una analogía entre un río (en continua crisis) y un estanque (en estabilización), para subrayar que la historia se entiende mejor si se parte de la concepción del cine como río, es decir, si se entiende en toda su amplitud y se valora su capacidad de transformación continua.
- 10 En el blog *Historia del cine* (García, 2013) se menciona que una característica propia del modelo hermético-metafórico es que «como ocurría con Meliès, lo que se pretende es impresionar al espectador».
- 11 En sus términos expresionista es sinónimo de *caligarrista*.
- 12 Es importante traer a colación esta categoría estética porque es la propia de muchos de los momentos de acción de películas que podríamos incluir dentro del cine de atracciones. El sentimiento de lo sublime será el predominante en la mayor parte de las imágenes de explosiones que nos encontremos en este cine, así como en otros efectos especiales, si lo entendemos como sentimiento que anula la experiencia instantánea, dejando en *shock* al individuo que lo experimenta y produciendo

do lo que Kant denominaba como «un sentimiento de dolor que nace de la inadecuación de la imaginación, en la apreciación estética, de las magnitudes, con la apreciación mediante la razón» (Kant, 1999: 200).

REFERENCIAS

- Altman, R. (1996). Otra forma de pensar la historia (del cine): un modelo de crisis. *Archivos de la filmoteca: revista de estudios históricos sobre la imagen*, 22, 6-19. Recuperado de <https://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/334/334>
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1985). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Barnier, M. y Kitsopanidou, K. (2015). *Le cinema 3-D. Histoire, économie, technique, esthétique*. Paris: Armand Collin.
- Bazin, A. (2021). *¿Qué es el cine?*. Madrid: Rialp.
- Burch, N. (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Eisenstein, S. (2004). El montaje de atracciones. En J. Romaguera i Ramió, T. Homero Alsina (eds.), *Textos y manifiestos del cine. Estética. Escuelas. Movimiento. Disciplinas. Innovaciones*, Signo e imagen (pp. 72-75), Madrid: Cátedra.
- Eisner, L. H. (1988). *La pantalla demoniaca*. Madrid: Cátedra.
- Elseasser, T. (2011). Reexaminando el cine de atracciones: cambios epistémicos, realineamientos diegéticos y el retorno de Rube en los medios digitales. *Revista Imagofagia – Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, 3, 1-31. Recuperado de <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/748>.
- García, S. (10 de noviembre de 2013). Expresionismo alemán. *Historia del cine*. Recuperado de <https://historiadelcine2.webnode.es/en-alemania-/expresionismo-aleman/>.
- Gaudreault, A. (2007). Del “cine primitivo” a la “cinematografía-atracción”. *Secuencias: Revista de historia del cine*, 26, 10-28. Recuperado de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/3936>.
- Gómez Tarín, J. (2004). Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo. En N.

- Mínguez Arranz, N. Villagra García (eds.). *La comunicación: nuevos discursos y perspectivas* (pp. 191-198). Madrid: Edipo.
- Gubern, R. (2005). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Gubern, R. (2016). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. En W. Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 381-388). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jiménez González, M. (2022). *Fritz Lang y el expresionismo*. Valencia: Shangrila.
- Kant, I. (1999). *La crítica del juicio*, Madrid: Austral.
- Kurtz, R. (2016). *Expressionismus and Film*. Indiana: Indiana University Press.
- Lacasa, A. (5 de octubre de 2010). El cine de atracciones. *Alberto Lacasa Audiovisual, política y más allá*. Recuperado de <https://albertolacasa.es/el-cine-de-atracciones/>
- Lang, F. (1995). The Future of the Feature Film in Germany. En A. Kaes, M. Jay, E. Dimendberg (eds.). *The Weimar Republic Sourcebook*. (pp. 622-623). Los Angeles: University of California Press.
- López Iglesias, J. (2016, 21 de septiembre). Jordi Balló: «El cine es el arte central del siglo XX». *HoyEsArte*. Recuperado de https://www.hoyesarte.com/cine/jordi-ballo-el-cine-es-el-arte-central-del-siglo-xx_231885/
- Marzal Felici, J. J. (1999). Espectáculo y atracción fílmica: la mirada cautiva del cine de acción contemporáneo. En V. J. Benet, E. Nos (eds.). *Cuerpos en serie, Estudios sobre la traducción*, 6, (pp. 57-76). Valencia: Universitat Jaume I.
- Mitry, J. (1986). *Estética y Psicología del cine 2. Las formas*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Quiñones Triana, Y. (2013). El cine en 3D. Lo hiperreal como una forma de superación del plano bidimensional de representación de la realidad y el ecosistema del nuevo tipo de público: el ciborg virtual. *Revista Imagofagia - Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, 8, 1-30. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7299988>
- Sánchez-Biosca, V. (1985a). *Teoría del montaje en el film mudo de la República de Weimar*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Literaria de Valencia.
- Sánchez-Biosca, V. (1985b). Vanguardismo y problemática del filme alemán de la República de Weimar. *Contracampo revista de cine*, 38, 84-97. Recuperado de <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/30100/060934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez-Biosca, V. (1990). *Sombras de Weimar. Contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*. Madrid: Verdoux.
- Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat valenciana.
- Strauven, W. (2006). Introduction to an Attractive Concept. En W. Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 11-28). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Truffaut, F. (2010). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza editorial.

TIPOLOGÍAS NO NARRATIVAS: EL MODELO HERMÉTICO-METAFÓRICO Y LA CINEMATOGRAFÍA DE ATRACCIONES UNIDOS POR LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

Resumen

Desde su nacimiento, el medio cinematográfico ha demostrado tener un lenguaje propio que ha cambiado mediante el desarrollo de nuevas técnicas y corrientes artísticas. Está, por eso, en constante evolución, tanto en el ritmo narrativo como en el propio significado de las imágenes. Bajo esta perspectiva, el presente artículo pretende vislumbrar las principales diferencias entre los modos de representación, partiendo de la clásica distinción entre cine narrativo y no narrativo, para subrayar los elementos compartidos por algunos fenómenos audiovisuales que suspenden la narración. Así, se analiza el modelo hermético-metafórico, desarrollado por Sánchez-Biosca para describir el modelo expresionista-caligarrista, relacionándolo con el considerado cine de atracciones, término acuñado por Tom Gunning. Teniendo en cuenta que se trata de fenómenos diferentes en forma y contexto, se observan algunas confluencias entre ellos, llegando a la conclusión de que los planos hermético-metafóricos pueden confluir con la atracción en la experiencia estética, donde el *shock* causado por un nuevo efecto técnico y especial coincide con el que provoca un elemento visual y estilístico, como pueden ser las referencias continuas a la pintura o la muestra de decorados siniestros.

Palabras clave

Teoría del cine; estética del cine; historia del cine; lenguaje cinematográfico; modelos de representación; cinematografía de atracciones; modelo hermético-metafórico.

Autor

Marcos Jiménez González es graduado y doctor en Filosofía, se especializó en la rama de Estética y Teoría de las Artes, centrándose en la Estética del cine, ámbito donde realiza su labor docente e investigadora. Ha publicado en varias revistas académicas de cine, como *Communication & Society*, *Archivos de la Filmoteca* o *Fotocinema* y en 2022 publicó el libro *Fritz Lang y el expresionismo* (Shangrila). Ha sido profesor en la Universidad Rey Juan Carlos (URJC) y en la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA). Actualmente es investigador posdoctoral Margarita Salas en la Universidad de Salamanca (USAL) y realiza una estancia en el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC). Contacto: marcos.jimenez@usal.es.

Referencia de este artículo

Jiménez González, M. (2023). Tipologías no narrativas: el modelo hermético-metafórico y la cinematografía de atracciones unidos por la experiencia estética. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 19-32.

NON-NARRATIVE TYPOLOGIES: THE HERMETIC-METAPHORICAL MODE AND THE CINEMA OF ATTRACTIONS UNITED BY AESTHETIC EXPERIENCE

Abstract

Since its inception, cinema has clearly had a language of its own, which has changed with the development of new technologies and artistic movements. It is thus a medium in constant evolution, both in terms of its narrative pacing and the meaning inherent in its images. From this perspective, this article attempts to identify the main differences between cinematic modes of representation, beginning with the classical distinction between narrative and non-narrative cinema, to highlight the elements shared by certain filmmaking techniques involving the suspension of the narration. Specifically, an analysis is offered of the hermetic-metaphorical mode developed by Sánchez-Biosca to describe the Expressionist-Caligarrist mode, relating it to the concept of the cinema of attractions proposed by Tom Gunning. While taking into account that these concepts are different in form and context, the analysis reveals certain points of convergence between them, suggesting a potential commonality between hermetic-metaphorical shot compositions and the cinema of attractions in terms of the aesthetic experience they provide, where the shock caused by a new technological special effect is similar to that caused by a visual stylistic element, such as repeated references to famous paintings or the use of eerie set designs.

Key words

Film theory; Cinema aesthetics; History of cinema; cinematographic language; representation models; Cinema of attractions; Hermetic-metaphorical model.

Author

Marcos Jiménez holds a PhD in philosophy, specialising in the area of aesthetics and art theory, and more specifically in film aesthetics. He has published articles in several academic film journals, such as *Communication & Society*, *Archivos de la Filmoteca* and *Fotocinema*, and he also authored the book *Fritz Lang y el expresionismo* (Shangrila) in 2022. He has worked as a professor at Universidad Rey Juan Carlos (URJC) and at Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA). He is currently a Margarita Salas postdoctoral fellow at Universidad de Salamanca (USAL) and is completing a residency at the Spanish National Research Council (CSIC). Contact: marcos.jimenez@usal.es.

Article reference

Jiménez González, M. (2023). Non-narrative typologies: the hermetic-metaphorical mode and the cinema of attractions united by aesthetic experience. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 19-32.

recibido/received: 22.04.2022 | aceptado/accepted: 19.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

EL TEATRO TOTAL DE ERWIN PISCATOR COMO HERRAMIENTA AUDIOVISUAL INMERSIVA REVOLUCIONARIA. EL PARADIGMA DE *HOPPLA, WIR LEBEN!* (1927)

CAROLINA MARTÍNEZ-LÓPEZ

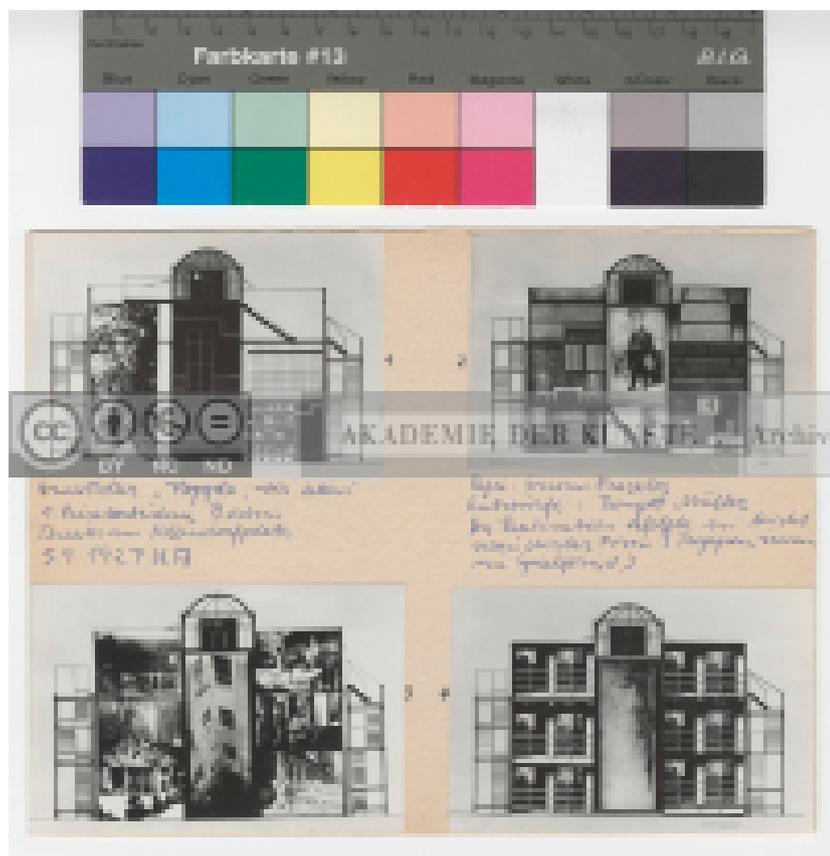
RAMON GIRONA

EL DIÁLOGO ENTRE TEATRO Y CINE

Este artículo se encuadra en la dimensión inmersiva del, cada vez más en boga, diálogo entre teatro y cine¹; un diálogo que, en contra de lo que se piensa habitualmente, no es reciente, sino que se remonta a los inicios del medio cinematográfico, cuando el mundo real de la escena y el mundo mágico de la película empiezan a colisionar a partir de propuestas como la *road movie* *Le Raid Paris-Monte Carlo en Deux Heures* [De París a Montecarlo en dos horas] (1904) que el Folies-Bergère le encargó a Georges Méliès para insertar en uno de sus espectáculos teatrales, creando una continuidad casi alquímica entre la acción de la pantalla y la del escenario (Gieseckam, 2007). Este diálogo se ha prolongado hasta nuestros días en forma de todo tipo de experimentos que han ido incorporando las técnicas y tecnologías de cada época, pasando por el vídeo y llegando al arte multimedia actual, presentes hoy no solo en la escena experimental,

sino también en la *mainstream* y en el teatro institucional.

El primer momento relevante en esta relación (Picon-Vallin, 1998) sería el correspondiente a los años veinte de la recién nacida Unión Soviética, y de la alemana República de Weimar, ambos contextos sociopolíticos muy concretos, y reflejo de un mundo nuevo, que provocarán que el uso de la imagen cinematográfica en el teatro y su vocación inmersiva adquieran tintes revolucionarios. Se adelantarán en dicho uso al alemán Erwin Piscator los soviéticos, con una adaptación de Serguéi Tretyakov de la obra *На всякого мудреца довольно простоты* [Suficiente estupidez en todo sabio] (Aleksandr Ostrovsky, 1868), dirigida por Serguéi Eisenstein —quien incluyó en ella su primer cortometraje: *Дневник Глумова* [El diario de Glúmov] (1923)—, y con *Земля дыбом* [La tierra convulsa] (Tretyakov, 1923), dirigida por Vsévolod Meyerhold. Un par de años después, con *Trotz alledem!* [¡A pesar de todo!] (Felix Gasbarra y Pis-



Documento de trabajo de Piscator para *¡Alehop, estamos vivos!* (1927), a partir de la propuesta escenográfica de Traugott Müller. Original en Akademie der Künste, Berlín. Online: <https://archiv.adk.de/objekt/1820727>. Creative Commons

cator, 1925), empezará el alemán a introducir la imagen móvil en sus piezas. Sin embargo, aunque Meyerhold (2008) defendería hasta el final —frente al realismo socialista soviético— la totalidad, la participación activa de los espectadores y el desbordamiento del espacio escénico, será Piscator quien sistematizará el uso de la película como elemento cohesionador en un ideal de teatro total inmersivo (*avant la lettre*) profundamente ligado a las vanguardias históricas, y al servicio del ideario marxista. Esto hará de él un eslabón clave en la cadena que iría desde los orígenes del cine hasta las propuestas actuales de creadores de teatro documental y político, como la brasileña Christiane Jatahy o el suizo Milo Rau, que siguen usando el vídeo y el cine en sus obras con una vocación política transformadora. En su ambicioso plan, Pis-

cator tendría como cómplice al arquitecto Walter Gropius, que le diseñaría un Teatro Total (1927) a la altura de sus expectativas. Aunque este proyecto no se llegaría a realizar nunca por problemas presupuestarios, técnicos y políticos, gran parte de sus elementos el director los pondrá en práctica en su Piscator-Bühne² (o Teatro Piscator) a partir del montaje *Hoplita, Wir Leben!* [*¡Alehop, estamos vivos!*]³ (Ernst Toller, 1927), que analizaremos como paradigma del dispositivo⁴ piscatoriano, y que quedarán asentados como constitutivos de la escena moderna y contemporánea.

CONSTRUYENDO CON LUZ. EL PROYECTO UTÓPICO DE GROPIUS PARA PISCATOR

El periodo de entreguerras fue boyante en cuanto a propuestas escénicas que buscaban paliar las necesidades de un nuevo teatro acorde a la realidad sociopolítica del siglo XX, que consiguie-

ra sobreponerse a la gran crisis del drama burgués de finales del XIX (Szondi, 2011) y que pudiera competir con el naciente mundo del cine, pero sin renunciar a él. La mayoría de ellas vendrían de la mano de las diferentes vanguardias históricas, que vieron en el teatro el medio ideal para catalizar las nuevas técnicas y corrientes artísticas, pero también una herramienta de divulgación ideológica⁵. Maquetas y proyectos de las mismas pudieron verse en las primeras exposiciones internacionales teatrales —entre las que destacó la de Viena (1924)—, reflejando ese cuestionamiento del teatro en torno a la técnica, el arte y la política.

Estas experiencias utópicas que se puede decir, fueron fruto de una investigación conjunta a nivel europeo, tenían en común el deseo de sobrepasar los límites físicos y psíquicos del ser humano,

representando su nueva manera global de relacionarse con el mundo (Prieto, 2021). La terminología de totalidad que acabaría imponiéndose para las mismas la adelantaría László Moholy-Nagy al hablar de «*Theater der Totalität*» [teatro de la totalidad⁶] y de «*Gesamtbühnenaktion*» [acción escénica total] (1924: 48, 52), que él percibía como una unión activa de tecnología, máquina y socialismo. Si bien ninguno de estos proyectos llegará a realizarse⁷, sí que influirán de manera decisiva en las incorporaciones técnicas a la escena, siendo de vital importancia los nuevos usos de la luz, el tiempo y el movimiento —elementos constituyentes del cine—, que dieron paso a una nueva arquitectura teatral.

La propuesta de Teatro Total (1927) de Gropius⁸ para Piscator es paradigmática porque reunirá las formulaciones previas y tendrá su continuidad, entre otros, en los proyectos de reforma de Barkhin y Vakhtángov (1930-1932) para el Teatro Sohn de Meyerhold en la Unión Soviética, y en los de Gaetano Ciocca en Italia para un teatro de masas fascista. Aunque la idea de teatro total de Piscator no acabó de cristalizar hasta la petición que le hace al arquitecto y la fundación del Piscator-Bühne, empieza a fraguarse ya desde su participación en el Teatro del Proletariado con *Russlands Tag* [El día de Rusia] (Lajos Barta, 1920). Él soñaba con armazones, dispositivos mecánicos, plataformas giratorias y diferentes niveles que permitieran la simultaneidad de escenas, y con el uso de proyecciones cinematográficas que, acompañadas de fotos fijas, recortes de periódico y datos, ampliaran la narrativa histórica y documental, enriqueciendo o cuestionando la acción, de modo dialéctico. Todo sería funcional, neutro e industrial y se activaría mediante las proyecciones (en superficies múltiples y variables), favoreciendo una relación fluida entre el público y la escena. Su idea era «un aparato provisto de los medios más modernos de iluminación, capaz de todos los movimientos y rotaciones, en sentido horizontal y vertical, con un sinnúmero de cabi-

SERÁ PISCATOR QUIEN SISTEMATIZARÁ EL USO DE LA PELÍCULA COMO ELEMENTO COHESIONADOR EN UN IDEAL DE TEATRO TOTAL INMERSIVO (AVANT LA LETTRE) PROFUNDAMENTE LIGADO A LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS, Y AL SERVICIO DEL IDEARIO MARXISTA

nas cinematográficas, con instalación de altavoces. Por esto necesitaba, en realidad, construir un nuevo teatro» (Piscator, 2001: 188). Siguiendo sus indicaciones, Gropius diseñará un edificio que representará a la perfección la síntesis de arte y tecnología escénica, con el objetivo de movilizar a las masas. Se trataba de un teatro ovalado sobre doce columnas (Gropius en Piscator, 2001: 190-195), arquitectónicamente basado en las figuras de la elipse y la circunferencia, buscando poder adaptar la escena a los tres modelos teatrales básicos: la escena a la italiana, el circo y el teatro griego/isabelino, y con el fin de que todo el auditorio (alrededor de dos mil espectadores), colocado concéntricamente en la elipse (que, al igual que en los panoramas móviles, podía girar), fuera capaz de disfrutar de las mismas condiciones acústicas y visuales, sumergiendo al espectador en la acción y evitando la separación entre el mundo de la realidad y el de la ficción. El arquitecto proponía proyectar en todo el espacio incluyendo muros y techo⁹, instalando por doquier, como quería Piscator, pantallas y proyectores, «construyendo con luz» (Gropius en Piscator, 2001: 194). Para ello, en una segunda fase del proyecto, el arquitecto Stefan Sebök añadiría una cúpula metálica reticulada (inspirada en el primer Planetario, de Walter Bauersfeld, de 1922) que permitiría la proyección cenital y perimetral, gracias a un ciclorama a modo de pantallas enrollables entre los pilares que sostenían la cúpula, «de manera que los espectadores se encuentren, por ejemplo, en medio del oleaje del mar o de masas humanas que avanzan sobre ellos por todas

partes» (Gropius en Piscator, 2001: 195). De esa manera la superficie plana de proyección del cine sería «reemplazada por el espacio¹⁰ de proyección. Y el espacio real del espectador, neutralizado por la ausencia de luz» se convertiría, «gracias a la proyección luminosa, en espacio de ilusión, en teatro del acontecimiento escénico» (ibíd.), rompiendo la visión unidireccional del cine y del teatro de la época. Para completar la idea de totalidad y la relación orgánica del interior y la acción escénica con el exterior y la sociedad en la calle, la fachada sería de piel de vidrio.

EL TEATRO CINEMATOGRAFICO DE PISCATOR, UN TEATRO NUEVO PARA UN SER HUMANO NUEVO

Si bien el edificio de Gropius no pudo ser construido, sí que el director conseguirá en su Piscator-Bühne poner en práctica muchos de los elementos del teatro total al servicio del ideario revolucionario, que ya había ido testando desde su paso por el Teatro del Proletariado (1920- 1921) y, especialmente, a partir de *Fahnen* [Banderas] (Alfons Paquet, 1924), en el Volksbühne de Berlín.

Desde sus inicios, Piscator (2001) empezó a ser consciente de que un teatro no era simplemente político por la temática tratada, sino que —como apuntará un siglo más tarde Lehmann (2016) y «en oposición al principio dictatorial de las empresas teatrales corrientes» (Piscator, 2001: 211)— era también necesaria una horizontalidad en la producción, la creación y la recepción. Su transformación pasaba, pues, por un cambio en el espacio, pero también en los modos de hacer teatrales (en conjunción con el cine) para traspasar las barreras del escenario y llegar a las masas, modificando la realidad y el rol del ser humano en ella. Esto implicaba el desarrollo de una nueva dramaturgia que, además de ser creada de manera colectiva¹¹, diera cuenta del esquema marxista y convirtiese el teatro en un «salón de mitin» (Piscator, 2001: 116) en el que el público, en forma de vivencia comu-

nitaria, viera reflejada su realidad y reaccionase a ella. Puesto que la Primera Guerra Mundial y las sucesivas revoluciones habían cambiado al ser humano, la nueva dramaturgia debía cambiar su punto de vista y dirigirse a un nuevo yo colectivo: las masas impulsadas por leyes nuevas aún no formuladas, transformando las figuras individuales en tipos, y mostrando a los héroes en su función social, en contra del teatro burgués. Asistimos, así, al nacimiento del denominado «teatro épico», que acabará de consolidar Brecht, y en el que ese nuevo ser humano debía estar representado (de manera no catártica) por una conjunción de actores profesionales y no profesionales —generalmente obreros proletarios— que compartirían la ideología de la pieza y se fundirían con ella. Los textos se convirtieron en un diálogo múltiple de materiales, a los que se sumaron la película y los recursos sonoros, en una escritura sobre la escena preconizadora de un nuevo concepto «expandido» (Sánchez, 2011) de dramaturgia que empezará a instaurarse a partir de los años sesenta, y que será una práctica habitual del denominado «teatro-documento» (Weiss, 2017).

En este teatro revolucionario —donde el director es un simple miembro más que organiza el dispositivo— todos los elementos se relacionarán entre sí de manera dialéctica, teniendo como objetivo «tomar la realidad como punto de partida para elevar la discordancia social a elemento de acusación y de revolución y preparador de orden nuevo» (Piscator, 2001: 201), siendo la película su cohesionadora orgánica. *Kranich* (1929/1933) ex-

SI BIEN EL EDIFICIO DE GROPIUS NO PUDO SER CONSTRUIDO SÍ QUE EL DIRECTOR CONSEGUIRÁ EN SU PISCATOR-BÜHNE PONER EN PRÁCTICA MUCHOS DE LOS ELEMENTOS DEL TEATRO TOTAL AL SERVICIO DEL IDEARIO REVOLUCIONARIO

plica que en la primera década del XX ya contaban con sistemas de proyección las óperas de Hamburgo o Stuttgart, así como algunos teatros farsescos y de variedades; y, en la de los veinte, alrededor de quince teatros en Alemania disponían de ellos, si bien su uso era simplemente de carácter espectacular. Será Piscator el primer director en sistematizar dicho uso del cine en el teatro, justificándolo en base al contenido y objetivo (ambos revolucionarios) de sus obras. Aunque él mismo explica que en su etapa teatral en Königsberg (1919-1920) ya había concebido «a grandes rasgos, la transformación escénica mediante la película» (Piscator, 2001: 111), no será hasta *¡A pesar de todo!* cuando consiga insertarla definitivamente.

¡ALEHOP, ESTAMOS VIVOS! COMO DISPOSITIVO INMERSIVO PARA LAS MASAS

Buscando un espacio teatral nuevo, donde poder hacer realidad su teatro político, Piscator y sus colaboradores se trasladaron a la Neues Schauspielhaus de la Nollendorfpfplatz, a la que añadieron una nueva cabina para poder proyectar desde detrás del escenario con cuatro aparatos de cine simultáneamente, y la convirtieron en la sede del primer Piscator-Bühne. La obra que la inauguraría, el 3 de septiembre de 1927, sería *¡Alehop, estamos vivos!*, de Ernst Toller. Esta pieza fue escogida por Piscator tras fracasar en su intento de que otro autor, Wilhelm Herzog, le proporcionara un texto original, elaborado exprofeso para el debut en el nuevo edificio. Tanto en el caso de la propuesta fallida de Herzog, como en la obra de Toller, el director lo que buscaba era material que le permitiera analizar la esencia «de la Revolución [alemana] de noviembre [...] mostrar todos los factores de su encumbramiento y ocaso» (Piscator, 2001: 219).

Esta es, resumidamente, la trama de la obra ideada por Toller: en la prisión, tras el fracaso de la revolución alemana, Karl Thomas, el protagonista, coincide, en una gran celda, con un grupo de revolucionarios: Eva Berg, Albert Kroll, Frau

Meller y Wilhelm Kilmann; todos ellos, como el propio Thomas, condenados a muerte. A pesar de ello, son indultados en el último momento por el gobierno de la República de Weimar. La tensión vivida produce un colapso mental en Thomas, que es internado en un hospital psiquiátrico, donde pasa los siguientes ocho años, de 1919 a 1927. Cuando recupera la libertad, visita a Kilmann, ahora convertido en ministro de Finanzas, quien, desde su nueva posición de poder, discute con Thomas, lo trata displicentemente, argumenta que los tiempos han cambiado y que la revolución es cosa del pasado. Reencuentra también a Berg, Kroll y Meller, que aún creen en la revolución. La llama de esta no se ha apagado, sino que arde de otra manera, responde Eva, ante el derrotismo de Karl. Cuando Frau Meller le consigue trabajo de camarero en el Gran Hotel, Karl se enfrenta al mundo cambiante simbolizado por la torre de radio que hay en su cúspide, algo inaudito para él, que ha pasado desconectado del mismo y sus cambios los últimos ocho años, y que ahora puede comprobar cómo el radiotelegrafista pasa, sin solución de continuidad, de escuchar una orquesta que interpreta, en directo, temas de jazz desde el Hotel Mena House, en El Cairo, a escuchar la crónica del desbordamiento del río Mississippi. En el hotel, como camarero, coincide de nuevo con Kilmann, quien, al encontrárselo en público, finge no conocerlo. Karl decide asesinarlo, pero cuando está a punto de disparar, se le adelanta un estudiante. Le persigue y le dispara, pero consigue huir. Karl es, finalmente, capturado por la policía, y acusado del asesinato de Kilmann. Incapaz de demostrar su inocencia, termina en la cárcel, donde coincide, de nuevo, esta vez en celdas separadas, con Eva Berg, Albert Kroll y Frau Meller. Firmes en sus ideas y en su lucha, intentan convencer a Karl, pero este, desesperado, incapaz de entender ese nuevo mundo y sin la voluntad revolucionaria de sus compañeros de encierro, en última instancia, opta por ahorcarse.

La obra de Toller tenía varios puntos de contacto con su propia vida. También él participó activamente en los levantamientos revolucionarios y fue condenado, por el gobierno bávaro, a prisión, en su caso, a cinco años de encierro. Y, seguramente, a su salida de la cárcel experimentó varias de las desilusiones que Karl Thomas experimenta en la pieza al salir del psiquiátrico. Pero, a diferencia del protagonista de su obra, Toller aprovechó su encierro para labrarse una reputación como autor teatral (Benson, 1984). El parecido con el protagonista de la obra tuvo un dramático colofón: también Toller acabó suicidándose, una vez establecido en Estados Unidos. Con motivo de su suicidio, Piscator le dedicará el texto «Mi amigo Toller» (en Piscator, 2001: 401-406).

Este personalismo en el texto teatral es lo que ya pareció detectar y denunció como no útil para sus propósitos Piscator: «como pasa siempre en Toller, lo documental se embarulla con lo poético-lírico» (2001: 220). Entre la propuesta de Herzog —una mera sucesión de datos documentales, sin drama ni argumento, según Piscator— y la propuesta demasiado personalista de Toller, el director parecía buscar un punto medio que unificara los dos extremos, la fórmula que hiciera efectiva su afirmación de que «el destino individual [derivaba] de los factores históricos generales» (2001: 225). El tiempo del yo ha desaparecido, había escrito Piscator, y esto tanto valía para lo referido a la autoría de una obra teatral —el fin del creador único, omnipotente—, como para la misma argumentación teatral. «Los años de formación de ese autor [Toller] se pierden en el período del expresionismo», insistía Piscator (2001: 223). Como señala Lorang (1987), y más allá de los personalismos que detectaba en *¡Alehop, estamos vivos!*, Piscator se mostraba crítico tanto con el naturalismo como con el expresionismo. En relación con el naturalismo, manifestaba que sus obras «no son más que clichés [...] malas fotografías hechas por aficionados aburguesados»; y en el expresionismo detectaba «sobre todo una imprecisión simbólica,

manifestación de un psiquismo reprimido de gente agarrada a los faldones capitalistas» (Lorang, 1987: 154).

Sin embargo, como ya hemos apuntado, a través de *¡Alehop, estamos vivos!*, Piscator vio la posibilidad de representar el carácter social de una época, si se conseguía redimensionar la narración demasiado centrada en el yo del protagonista. Así, pues, rechazando el naturalismo y el expresionismo, y aspirando a convertir el teatro (el arte) en una herramienta de educación del proletariado¹², Piscator —junto con los escenógrafos Traugott Müller y Julius Richter— propondrá diversas soluciones escénicas que, conservando la trama argumental de la obra de Toller, la sitúan en un contexto que aspira a trascender la anécdota vivida por el protagonista. Entre estas soluciones o recursos, estará la utilización del cine —que ya aparecía apuntada en el texto de Toller y a la que volveremos— pero, también, una disposición escénica rupturista respecto del teatro tradicional.

El conjunto de *¡Alehop, estamos vivos!* ilustra el principio del diseño escénico *Zweckbau*, el edificio construido con un propósito determinado, que ya había intentado con Gropius, y al que nos hemos referido anteriormente, y que estaba en contraposición con la construcción decorativa del teatro tradicional (Loup, 1972: 70). Piscator escribió que, para *¡Alehop, estamos vivos!*, quería que la construcción del decorado reflejara la de la trama. «Toller venía a presentar en esta obra un corte transversal de la sociedad con sus diversas capas. Y así tenía que crearse una forma de escenario que precisara y expresara plásticamente este pensamiento» (2001: 223). El resultado fue una disposición de andamios, en varios niveles, que se asemejaba a la sección transversal de un edificio aún en construcción. Una sala central y de techo alto, parecida al hueco de un ascensor, aparecía unida, por cada lado, a tres unidades que representaban otros tantos espacios rectangulares, dando como resultado un total de siete áreas que podían acoger siete representaciones simultáneas o de for-



¡Alehop, estamos vivos! (1927). Acto V, escena I (prisión). Autor: Sasha Stone. Original en Institut für Theaterwissenschaft der FU Berlin. Online: <https://wikis.fu-berlin.de/pages/viewpage.action?pageId=719885707>. Creative commons]

ma alternada, yuxtapuesta. La sala central estaba coronada por una cúpula, donde, en la escena del Gran Hotel, se situaba la estación de radiotelégrafo (Loup, 1972).

La voluntad de trascender el espacio escénico del teatro a la italiana encontraba, pues, en esta arquitectura una de sus soluciones estructurales, expresivas y, al fin, ideológicas, pero, también como ya se ha dicho, esa voluntad apostaba por la utilización del sonido y de la imagen cinematográfica, como piezas fundamentales.

Piscator (2001: 247-253) definió las funciones del cine, de forma muy precisa, en la pieza teatral inmediatamente posterior a *¡Alehop, estamos vivos!*, *Rasputin, die Romanovs, der Krieg und das*

Volke, das gegen sie aufstand [Rasputín, los Romanov, la guerra y el pueblo, que se subleva en contra] (Alexei Tolstoi y P. Schtschezolev, 1927), pero ya en la obra que ahora nos ocupa, la imagen en movimiento desempeñó la función de transportar a los protagonistas —y con ellos, al público— más allá del rectángulo escénico. Y, como en *Rasputín*, en *¡Alehop, estamos vivos!* ese traslado se intentó conseguir a través de tres tipos de fragmentos cinematográficos, con funciones específicas para cada uno de ellos¹³.

La primera función implicaba filmar una serie de escenas exprofeso, así, «el patio, los corrales de almacenaje y aun la misma calle del teatro de la *Nollendorfplatz* fueron, durante dos semanas, tea-

tro de la filmación de la película» (Piscator, 2001: 226). Estos fragmentos fílmicos buscaban una prolongación física de aquello que se desarrollaba sobre el escenario, como si de un montaje en continuidad —en el sentido que se le da en el cine clásico a este tipo de montaje— se tratara. Este juego entre representación escénica y película aspiraba a romper los límites del rectángulo teatral, a transportar al actor que interpretaba el papel, y con él al público, literalmente, más allá de los límites del espacio establecido por el teatro tradicional. Un ejemplo de esa práctica lo encontramos en el momento en que Karl, ya curado, está a punto de salir del psiquiátrico. En el escenario, se representa la entrevista entre Karl y el Dr. Lüdin, que precede a la salida del primero del recinto sanitario. Un crítico teatral, Paul Fechter, que asistió al estreno de la obra, describe cómo se desarrolla el final de la entrevista, estableciendo el ensamblaje entre aquello representado en el escenario y la parte filmada: «Karl se pone el sombrero y sale. La pantalla frontal desciende rápidamente [ocupando el escenario] y Karl aparece en la película [que se proyecta sobre la pantalla] deambulando a través de calles sinuosas» (Loup, 1972: 198-199). En el texto de Toller, ese intermedio cinematográfico que seguía a la salida de Karl del psiquiátrico y que debía ilustrar el choque del protagonista con la gran ciudad y sus avances tecnológicos, se concretaba en esta serie de imágenes: «Gran ciudad en 1927/Tranvías/Automóviles/Metro/Aviones» (Toller, 2019: 28). En el cuaderno de dirección de Piscator, tras esas referencias, aparece, en una anotación manuscrita, «Postdamer Platz» (Piscator, 1927); una de las plazas más emblemáticas del Berlín de los años veinte y treinta, modelo de la modernidad con la que choca Karl¹⁴.

La segunda función del cine, en la obra, implicaba trabajar en la elaboración de una serie de piezas fílmicas abstractas. «En lugar de una música de los sonidos, una *música del movimiento*. Cuando Thomas habla de la idea del tiempo, en estos ocho años, una superficie negra, despedazándose vertiginosamente en líneas y después

en cuadros —signos de los días, horas, minutos—, había de expresar esa idea». Pero, como señala el propio Piscator, «desgraciadamente, no pudo ya montarse ese trozo de cinta por falta de tiempo» (2001: 227).

Y la tercera función era la de convertir el cine en el recurso clave para vincular al ser humano —Karl, en este ejemplo concreto— con la Historia, con su devenir. Así lo argumenta Piscator:

Pero hay un pasaje en que la función dramática de la película reviste mucha mayor significación, a saber, en el nudo dramático de la obra, en la idea fundamental: el choque repentino de un hombre, aislado durante ocho años, con el mundo de hoy. Hay que mostrar nueve años con todos sus horrores, sus locuras, sus insignificancias. Hay que dar la sensación de lo monstruoso de ese espacio de tiempo. Tan solo dando idea de este abismo recibe ese choque toda su fuerza. La película es el único medio capaz de hacer transcurrir en siete minutos ocho años interminables (2001: 225).

En el intermedio cinematográfico correspondiente a este momento, el listado de fragmentos cinematográficos es el siguiente:

Sobre la pantalla, escenas de los años 1919-1927, entrecortadas de planos de Karl Thomas, con ropa de enfermo hospitalizado, andando arriba y abajo, en una celda psiquiátrica / 1919 - Tratado de Versalles / 1920 - Agitación en la Bolsa de Nueva York. Los hombres se vuelven locos / 1921 - El Fascismo en Italia / 1922 - Hambruna en Viena. Los hombres se vuelven locos / 1923 - Inflación en Alemania. Los hombres se vuelven locos / 1924 - Muerte de Lenin en Rusia. Inserción del periódico: "Esta noche ha muerto Frau Luise Thomas" / 1925 - Gandhi en India / 1926 - Combates en China. Conferencia de jefes de estado europeos / 1927 - La esfera de un reloj. Las agujas avanzan. Primero lentamente...después más y más rápido / Ruido: reloj (Toller, 2019: 23).

Ante estas tres formas de utilización de los fragmentos cinematográficos, en relación con el texto de Toller, podemos plantearnos algunas cuestiones.

La voluntad de totalidad que animaba el proyecto teatral de Piscator implicaba la ruptura del espacio escénico tradicional, el borrado de los límites del escenario. En ese intento de ruptura, el cine se convertía en una pieza clave. La salida de Karl del psiquiátrico ilustra muy bien ese objetivo, como hemos descrito anteriormente. Pero esa superación de los límites físicos del espacio teatral no era suficiente. Piscator también aspiraba —utilizando un recurso que lo acercaba, sorprendentemente, al expresionismo, del que tan crítico se mostraba¹⁵— a expresar el sentir de los personajes, su yo interno, sin tener que recurrir a la convención del monólogo interior del teatro clásico. Para ello, proponía utilizar la película abstracta, como hemos apuntado, también.

Pero, una vez más, estas dos facetas del ser humano —que podríamos caracterizar como el yo exterior y el yo interior—, no eran aún suficientes para entenderlo en toda su complejidad. Para ello, finalmente, era necesario vincular ambos yoes a los factores históricos generales, aquellos que debían permitir al público entender el comportamiento externo y el sentir interno del personaje, pero, también, el momento histórico que se representaba.

En la propuesta de Piscator, el ser humano se incrustaba en el devenir temporal —asimilando la herencia del pasado, actuando en presente y proyectándose al futuro—, transitando de lo personal, individual, a lo general —histórico, político, social—, y de lo general a lo individual, sin solución de continuidad. En 1924, por ejemplo, moría Lenin, pero también Frau Luise Thomas, la madre del protagonista; y la locura de Karl, encerrado en el psiquiátrico, se alternaba con los grandes sucesos históricos —del Tratado de Versalles, en 1919, a los combates en China y la conferencia de jefes de Estado, en 1926— que implicaban que «los hombres se volvieran locos», tal y como se consigna, diversas veces, en el intermedio cinematográfico.

Ante la complejidad de la experiencia humana, de la sociedad, Karl se suicida, pero como aclaró

Piscator, «Thomas es cualquier cosa menos un proletario con conciencia de clase» y, aunque la trama narrativa de *¡Alehop, estamos vivos!* focalice en él, toda la obra «es una prueba *ad contrarium*. Lo que viene a demostrar es el *extravío del orden burgués mundial*» (Piscator, 2001: 222). Es decir, lo importante no es la actitud de Karl, o solo lo es como muestra de la actitud vital, política, que no debe tomar el proletariado; lo importante es entender el contexto económico, político, social; entender la traición de la República de Weimar, con sus cantos de sirena invocando a la democracia —Kilmann—, y asumir que el fracaso de la revolución de noviembre solo ha sido un episodio en la lucha por la emancipación del proletariado, y que éste debe ser capaz de adaptarse a los nuevos tiempos, también a las nuevas técnicas de comunicación, a la nueva propaganda, y continuar su lucha como Eva Berg, Frau Meller y Albert Kroll, «los proletarios con conciencia de clase» (Piscator, 2001: 222).

UN GÉNERO INTERMEDIO DESBORDADO AL SERVICIO DE LA REVOLUCIÓN

Podemos decir que lo que vemos en el trabajo de Piscator es un género a caballo entre el teatro y cine, en el que la imagen móvil se empieza a usar de manera nueva. Así lo señalaba la crónica de Balász (2010) sobre *¡Alehop, estamos vivos!*, al describir la fluidez producida entre las imágenes y lo que sucedía en escena. O la de un crítico del diario *Germania* (citado por Braun [1982: 155]), que hablaba de cómo el director alemán «expandió el alcance» de la «experiencia teatral» mostrando el tiempo y el espacio «bajo una visión telescópica». Ese nuevo uso de la imagen móvil en el teatro, además de fruto de las necesidades de contar de manera nueva una situación mundial nueva, fue consecuencia de los cambios que produjo el propio nacimiento del cine. Por un lado, porque los directores de escena se dieron cuenta de que el teatro ya no podía hacer frente al realismo de la imagen cinematográfica y, por otro, porque —como recuerda

Deleuze (1984) a partir de Bergson— ese nuevo aparato había cambiado para siempre nuestra percepción del mundo y la de nosotros en él, generando una imagen-movimiento y una imagen-tiempo en la conciencia humana, que, indefectiblemente, afectarían también a la concepción teatral.

En las propuestas piscatorianas, y en concreto en *¡Alehop, estamos vivos!*, podemos observar ya una serie de características que serán comunes en la relación teatro-cine desde sus orígenes hasta nuestros días y que, principalmente, tienen que ver con cómo la convivencia entre medios grabados y directo multiplica el foco y enriquece las interacciones y el significado de las obras. Las más relevantes serían: la generación de un nuevo espacio mezcla de diferentes espacios, y un nuevo tiempo que combina pasado, presente y futuro, alterando la narrativa clásica aristotélica; la transformación de la «representación» en «presentación»; el tránsito de los intérpretes del mundo audiovisual al de la escena (y a la inversa) por una zona indeterminada y adquiriendo nuevas calidades de presencia (Lehmann [2016], Picon-Vallin [1998] o Fuchs [1985]); y la multiplicación de las maneras de ver/percibir/leer. En este sentido, Piscator se adelantaría a las ideas relacionales de Bourriaud (2006), y a las de Rancière (2010) sobre un espectador emancipado, pero también a las teorías sobre agencia espectral (Klaver, 1995).

Finalmente, en cuanto a su dimensión espacial, podríamos decir que los orígenes de las prácticas inmersivas piscatorianas se remontarían incluso a la precinematografía y que, pasando por el «cine expandido» de los sesenta¹⁶, se extenderían hasta las prácticas multimedia, que supondrían, desde una perspectiva expandida, una continuación de la obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*) de Wagner (Jordan y Packer, 2003). Unas y otras escaparían a cualquier posible análisis del marco (Goffman, 1986) porque tejen, en consonancia con la poliedricidad contemporánea, una red compleja en la que está contenida (al igual que el ser humano en la Historia y en el mundo) el espectador, y porque

su objetivo es desbordarse y, en el caso de Piscator, transformar la realidad. Como ya hemos apuntado a lo largo del texto, este debía ser el fin del teatro revolucionario, al que él se consagró: «en último término, no tiene ningún otro cometido [el teatro revolucionario] que hacer consciente a los hombres [al proletariado] que afluyen al teatro todo lo que aún dormita más o menos turbio y confuso, en su inconsciencia» (Piscator, 2001: 142). ■

NOTAS

- 1 Si bien son obvios todos los elementos que, en una primera etapa y en busca de su propio lenguaje, el cine tomó del teatro (véase Romaguera y Alsina [2007]), aquí nos centraremos en el uso inverso, el que hace el teatro del cine.
- 2 Se denomina así a los diferentes teatros operados por Piscator en Berlín entre 1927 y 1931, en los cuales llevaría a cabo sus propuestas escénicas de totalidad.
- 3 Debido a que la obra no ha sido traducida al español, se ha decidido utilizar el título castellano propuesto por Sánchez (2002), ya que el usado en la edición española de *Teatro Político* de Piscator (2001): *¡Qué bien vivimos!*, no se ajusta a la intención en el alemán original.
- 4 Al hablar en este texto de «dispositivo» no lo haremos en su sentido foucaultiano, sino a la aproximación que hacen del término Albera y Tortajada (2015: 44) como «un esquema, un juego dinámico de relaciones que articula discursos y prácticas entre sí» y que se puede describir a partir de tres términos que son «entendidos en sus relaciones recíprocas: el espectador, la maquinaria, la representación».
- 5 Podemos encontrar un antecedente en este sentido en el texto de 1903 de Romain Rolland, *Le théâtre du Peuple. Essai d'esthétique d'un théâtre nouveau* (Prieto, 2021).
- 6 Todas las traducciones de citas en inglés, alemán y/o francés son de los autores.
- 7 Un precedente realizado fue la Festpielhaus de Beyruth. Formulada por el arquitecto Gottfried Semper y el propio Wagner para *Der Ring des Nibelungen* (1862), acabaría desarrollándola Otto Brückwald (Prieto, 2021).

- 8 Walter Gropius Archive (Museo Busch-Reisinger, Universidad de Harvard) y Bauhaus Archiv (Berlín). Una animación realizada por Javier Navarro de Zuvi-llaga y Javier Núñez para la exposición *Arquitecturas Ausentes del siglo XX* (Madrid, Ministerio de Fomento, 2004), se puede ver en <https://vimeo.com/59497126>.
- 9 Una correspondencia moderna sería el *Movie Drome* (1965) de Stan VanDerBeek.
- 10 Siempre que aparezcan cursivas en las citas, lo son en el original.
- 11 Colaboradores habituales de Piscator en esa «oficina dramaturgica» serían Bertolt Brecht, Leo Lania, Walter Mehring y Ernst Toller.
- 12 «También ahora yo comprendía claramente hasta qué punto el arte es tan solo medio para su fin. Un medio político, propagandista, educador» (Piscator, 2001: 61).
- 13 En el texto teatral publicado, aparecen indicados un prólogo y cuatro intermedios cinematográficos (Toller, 1983 y 2019).
- 14 La naturaleza y la autoría de las imágenes cinematográficas que usó Piscator en la obra abren otra vía de investigación que escapa a los objetivos del presente artículo, sobre todo, en lo referente a las imágenes de archivo. El mismo año que Piscator estrenaba *¡Ale-hop!*, Walter Ruttmann hacía lo propio con *Berlín, sinfonía de una ciudad* (Berlín: Die Sinfonie der Großstadt, 1927). En el cuaderno de dirección, en una anotación manuscrita sobre el equipo técnico de la obra, aparece el nombre de Kurt Oertel, que Piscator establece como director del trabajo cinematográfico para la obra de teatro —los fragmentos de ficción— (2001: 225-226), pero también aparece Ruttmann (1927), el cual, sin embargo, no es mencionado en el libro de Piscator. ¿Utilizó Piscator fragmentos de *Berlín* para ilustrar el choque de Karl con la ciudad moderna? O, por el contrario, la coincidencia de fechas de estreno, ¿lo hace imposible? Lo que sí compartieron, sin lugar a duda, la obra de teatro y la película, es el mismo autor musical: Edmund Meisel (1927).
- 15 Lorang (1987: 154), de nuevo, apunta que, el propio Piscator, revisó, posteriormente, su «juicio excesivo» sobre el expresionismo.
- 16 Documentado por Mekas (2017) y conceptualizado por Youngblood (1970). Para más información sobre el tema desde una mirada postcinematográfica, véase Martínez (2021).

REFERENCIAS

- Archivo de Erwin Piscator. Archiv der Akademie der Künste. Berlin. <https://archiv.adk.de/>
- Albera, F., Tortajada, M. (2015). The Dispositive Does Not Exist! En F. Albera, M. Tortajada (eds.), *Cine-Dispositives: Essays in Epistemology Across Media* (pp. 21-44). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Balázs, B. (2010). *Early Film Theory. Visible Man and The Spirit of Film*. Nueva York, Oxford: Berghahn.
- Benson, R. (1984). *German Expressionist Drama. Ernst Toller and Georg Kaiser*. Londres: MacMillan Press.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.
- Braun, E. (1982). *The Director and the Stage: From Naturalism to Grotowski*. Nueva York: Holmes & Meier.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Fuchs, E. (1985). Presence and the Revenge of Writing: Re-Thinking Theatre after Derrida. *Performing Arts Journal*, 9(2-3), 163-173.
- Giesekam, G. (2007). *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Goffman, E. (1986). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.
- Klaver, E. (1995). Spectatorial Theory in the Age of Media Culture. *New Theatre Quarterly*, 11, 309-321.
- Kranich, F. (1929/1933). *Bühnetchnik der Gegenwart. Vol. II y II*. Munich, Berlín: Oldenbourg.
- Lehmann, H-TH. (2016). *Teatro posdramático*. Murcia: CENDEAC (Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo).
- Lorang, J. (1987). Fenómenos escénicos y teatrales en la Alemania de los años veinte. *Debats*, 22, 151-157.
- Loup, A. J. III (1972). *The Theatrical Productions of Erwin Piscator in Weimar Germany: 1920-1931*. Tesis doctoral. LSU Historical Dissertations and Theses, 2348. Baton Rouge:

- Louisiana State University. Recuperado de: https://digitalcommons.lsu.edu/gradschool_disstheses/2348.
- Martínez, C. (2021). Reflexiones en torno a las experiencias cinematográficas expandidas como formas de escenografía virtual utópicas. *Escena Uno. Escenografía, dirección de arte y puesta en escena*, 14.
- Mekas, J. (2017). *Cuaderno de los sesenta. Escritos 1958-2010*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Meyerhold, V. (2008). Coloquio con un grupo de jóvenes arquitectos. En J. A. Hormigón (ed.), *Meyerhold: Textos teóricos* (pp. 241-244). Madrid: Asociación de Directores de Escena.
- Moholy-Nagy, L. (1924). Theater, Zirkus, Varieté. En W. Gropius y L. Moholy-Nagy, L. (eds.), *Die Bühne im Bauhaus. Bauhausbüchern*, 4. Munich: Albert Langen Verlag.
- Jordan, K., Packer, R. (eds.) (2003). *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Nueva York: WW Norton & Co.
- Picon-Vallin, B. (1998). Hybridation spatiale, registres de présence. En B. Picon-Vallin (dir.), *Les écrans sur la scène: Tentations et résistances de la scène face aux images* (pp. 9-35). París: Éd. L'Âge d'Homme.
- Piscator, E. (1927). Cuaderno de dirección de *Hoppla, Wir Leben!* / Ernst Toller/ Bearbeitung der Piscator-Bühne. Piscator-Sammlung 265. Archivs Akademie der Künste Robert-Koch Platz. Berlín. Permalink: <https://archiv.adk.de/objekt/1820653>.
- Piscator, E. (2001). *El teatro político*. Hondarribia: Hiru.
- Prieto, J. I. (2013). *Teatro Total: arquitectura y utopía en el período de entreguerras*. Buenos Aires: Nobuko.
- Ranciére, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- Romaguera, J., Alsina, H. (2007). Teatro y cine. En J. Romaguera, H. Alsina (eds.), *Textos y manifiestos del cine* (pp. 433-449). Madrid: Cátedra.
- Sánchez, J. A. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha
- Sánchez, J. A. (2011). Dramaturgia en el campo expandido. En VV. AA., *Repensar la dramaturgia* (pp. 19-37). Murcia: CENDEAC (Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo).
- Szondi, P. (2011). *Teoría del drama moderno (1880-1950). Tentativa sobre lo trágico*. Madrid: Dykinson.
- Toller, E. (1983). *Hoppla, Wir Leben!* Berlín: Deutschen Theaters Berlin.
- Toller, E. (2019). *Hop là! Nous vivons!* París: Hachette.
- Youngblood, G. (1970) *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.
- VV.AA. (1927). *Programm der Piscatorbühne*, núm. 1.
- Weiss, P. (2017). Notas sobre el Teatro-Documento. *Revista Conjunto*, 185. <http://casadelasamericas.org/publicaciones/revistaconjunto/185/03PeterWeiss.pdf>

EL TEATRO TOTAL DE ERWIN PISCATOR COMO HERRAMIENTA AUDIOVISUAL INMERSIVA REVOLUCIONARIA. EL PARADIGMA DE HOPPLA, WIR LEBEN! (1927)

Resumen

Este artículo se encuadra en la dimensión inmersiva del, cada vez más en boga, diálogo entre teatro y cine; un diálogo que, en realidad, se remonta a los inicios del medio cinematográfico y que se ha prolongado hasta nuestros días en forma de todo tipo de experimentos que han ido incorporando las técnicas y tecnologías de cada época. Un punto de inflexión clave en esta relación tendrá lugar en la alemana República de Weimar, un contexto sociopolítico muy concreto que hará que el uso de la imagen cinematográfica en la escena y su vocación inmersiva adquieran tintes revolucionarios, siendo el director Erwin Piscator quien sistematice el uso de la película como elemento cohesionador en un ideal de teatro total profundamente ligado a las vanguardias históricas, y al servicio del ideario marxista. Esto hará de él un eslabón clave en la cadena que iría desde la precinematografía hasta las propuestas actuales de teatro documental y político, en el que se empezarán a vislumbrar una serie de características —especialmente a partir del montaje *Hoppla, Wir Leben!* [¡Alehop, estamos vivos!] (Ernst Toller, 1927)— que marcarán indefectiblemente la interacción entre la escena y las pantallas.

Palabras clave

Teatro-Cine; inmersividad; Piscator; teatro político; teatro revolucionario; dispositivo; masas; proletariado.

Autores

Carolina Martínez López (Cuenca, 1978) es doctora en Bellas Artes por la Universidad de Castilla-La Mancha y profesora contratada doctora en los grados de Artes Escénicas y Comunicación Audiovisual y Multimedia de la Universitat de Girona (ERAM), y miembro del grupo de investigación Teories de l'Art Contemporani (UdG). Sus líneas de investigación, girando en los últimos años en torno a lo virtual y lo inmersivo, se centran en las relaciones entre el cine, el teatro y la danza. Es autora de diversos artículos publicados en revistas científicas, como *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* o *Imagofagia*. Es antóloga, editora y traductora del libro *El Universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren* (Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2015/2020), y miembro del comité de selección de la Semana Internacional de Cine de Valladolid. Contacto: carolina.martinez@eram.cat.

ERWIN PISCATOR'S TOTAL THEATER AS A REVOLUTIONARY IMMERSIVE AUDIOVISUAL TOOL. THE PARADIGM OF HOPPLA, WIR LEBEN! (1927)

Abstract

This article explores the immersive dimension of the increasingly fashionable dialogue between theatre and film. It is a dialogue that can in fact be traced back to the very origins of cinema, and that has continued right down to the present day in the form of all kinds of experiments incorporating the techniques and technologies of each era. A key turning point in this relationship would take place in Germany's Weimar Republic, a very specific socio-political context in which the use of the cinematic image on stage and its immersive potential would be vested with revolutionary overtones. It was the director Erwin Piscator who systematised the use of film as a cohesive element in an ideal of total theatre profoundly connected to historical avant-garde movements and placed at the service of Marxist ideology. This would make of him an important link in the chain running from the pre-cinematic era right down to contemporary political and documentary theatre, as his work would begin to exhibit a set of characteristics—starting in particular with the production *Hoppla, We're Alive!* [*Hoppla, Wir Leben!*] (Ernst Toller, 1927)—that would leave an indelible mark on the interaction between the stage and the screens.

Key words

Theatre-Cinema; Immersiveness; Piscator; Political Theatre; Revolutionary Theatre; Dispositive; Masses; Proletariat.

Authors

Carolina Martínez López holds a PhD in fine arts from Universidad de Castilla-La Mancha and is an associate professor in the Performing Arts and Audiovisual and Multimedia Communication degree programs at Universitat de Girona (ERAM). S UdG's Contemporary Art Theories research group. Her lines of research include the relationships between cinema, theatre and dance, focusing in recent years on virtuality and immersion. She is the author of several articles published in academic journals, including *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* and *Imagofagia*. She is the anthologist, editor and translator of the book *El Universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren* (Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2015/2020), and a member of Valladolid International Film Festival Selection Committee. Contact: carolina.martinez@eram.cat.

Ramon Girona Duran (Olot, 1965) es doctor en Teoría y Cultura Contemporánea por la Universitat de Girona (UdG) y profesor agregado en los grados de Comunicación Cultural y Publicidad y Relaciones Públicas de esa misma universidad. También es miembro del grupo de investigación Teories de l'Art Contemporani (UdG). Sus líneas de investigación se centran en las relaciones entre el cine y la propaganda, y lo virtual y lo inmersivo en el cine de los orígenes. Es autor de diversos artículos publicados en revistas científicas, como *Historia y Comunicación Social* o *Public Relations Review*. Ha publicado los libros *Frank Capra* (Cátedra, 2008), *Why We Fight de Frank Capra. El cine al servei de la causa aliada* (Ediciones de la Filmoteca, 2009) y *El cinema de propaganda als EUA/El cine de propaganda en EE.UU.* (UOC, 2010/2015). Contacto: ramon.girona@udg.edu.

Referencia de este artículo

Martínez López, C., Girona, R. (2023). El teatro total de Erwin Piscator como herramienta audiovisual inmersiva revolucionaria. El paradigma de *Hoppla, Wir Leben!* (1927). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 33-46.

Ramon Girona Duran holds a PhD in theory and contemporary culture from Universitat de Girona (UdG) and is an associate professor in the Cultural Communication and Advertising and Public Relations degree programs at the same university. He is also a member of the UdG's Contemporary Art Theories research group. His lines of research focus on the relationship between cinema and propaganda, and virtuality and immersion in early cinema. He is the author of various articles published in academic journals, including *Historia y Comunicación Social* and *Public Relations Review*, and he has published the books *Frank Capra* (Cátedra, 2008), *Why We Fight de Frank Capra. El cinema al servei de la causa aliada* (Ediciones de la Filmoteca, 2009) and *El cinema de propaganda als EUA/El cine de propaganda en EE.UU.* (UOC, 2010/2015). Contact: ramon.girona@udg.edu.

Article reference

Martínez López, C., Girona, R. (2023). Erwin Piscator's total theater as a revolutionary immersive audiovisual tool. The paradigm of *Hoppla, Wir Leben!* (1927). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 33-46.

recibido/received: 22.04.2022 | aceptado/accepted: 24.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

ADENTRARSE VIRTUALMENTE EN UN PAISAJE EN LA ERA PRE-DIGITAL: DE LOS VIAJES PINTORESCOS DEL SIGLO XIX AL RECORRIDO INMERSIVO DE LOS SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA (1990)

ALAN SALVADÓ-ROMERO

INTRODUCCIÓN

Para ilustrar el hecho de que los mundos virtuales no son una novedad contemporánea, sino que forman parte de nuestra cultura visual desde hace muchos siglos, Román Gubern se remite a una bella leyenda milenaria de «un pintor chino retenido en palacio por el emperador, quien para escapar pintó con gran exactitud un paisaje de su provincia natal, se introdujo en él y se perdió en el horizonte» (1996: 63). Por su parte, en el siglo XVIII, Denis Diderot utiliza de forma puntual, como recurso literario, la ficción de entrar físicamente en un cuadro para describir la emoción experimentada al contemplar determinadas pinturas de paisaje expuestas en *Los Salones* (Fried, 1988: 130). Se expresa así, por ejemplo, sobre *Paisaje con figuras y animales* (1763) de Philippe-Jacques de Loutherbourg: «Ah, amigo mío, ¡qué hermosa es la naturaleza en este pequeño paraje! Detengámonos allí; el calor del día comienza a sentirse, recostémonos

junto a estos animales. Mientras admiramos la obra del Creador, la conversación de este pastor y esta campesina nos divertirá; nuestros oídos no desdeñarán los sonidos rústicos de este boyero [...] Y cuando el peso del día haya caído, seguiremos nuestro camino, y en un tiempo más lejano, todavía recordaremos este lugar encantado y la hora deliciosa que pasamos allí»¹ (en Fried, 1988: 119). Tanto la leyenda china como los mencionados escritos de Diderot de crítica pictórica prefiguran la inmersión en mundos virtuales, situando el motivo del paisaje como la puerta de entrada a ellos.

Desde la perspectiva de los estudios visuales, el paisaje a lo largo de la historia ha jugado un rol central como laboratorio de experimentación de la mirada (Arasse, 2008) y, especialmente, en nuestra forma de contemplar el mundo: como ocurrió con la pintura holandesa en el siglo XVII, manifestamente influida por la cartografía (Alpers, 1987), o bien con la pintura realista y su prefiguración de la fotografía en el siglo XIX (Galassi, 1981).

UNA DE LAS APORTACIONES CENTRALES DEL MOTIVO DEL PAISAJE A LA CULTURA VIRTUAL ES LA ILUSIÓN DE MOVILIDAD: LA EXPERIENCIA DE ADENTRARSE EN UN PAISAJE (PINTADO, IMAGINADO O SOÑADO)

Se trata de dos ejemplos de cómo en la representación del paisaje, pictórica en este caso, localizamos planteamientos visuales en potencia que, con la llegada de nuevas tecnologías, se materializarán, transformando nuestro modo de observar la realidad (Crary, 2008). En este sentido, entre las premoniciones inmersivas en el paisaje de la era pre-digital y la proliferación contemporánea de los paisajes virtuales en géneros cinematográficos como la ciencia-ficción o el fantástico (López-Silvestre, 2004), se abre un intervalo de tiempo de profunda experimentación, en el cual el sueño de adentrarse en un paisaje virtual se hace cada vez más plausible con la aparición de nuevos aparatos o dispositivos tecnológicos. Estos modos de visión emergentes transforman la cultura visual de este período interválico y abren una rama de la historiografía del paisaje que, alejada del canon realista (Milani, 2001; Roger, 1997), plantea que la virtualización, aunque comporte peligros como la desterritorialización (Levy, 1999: 15), también es una faceta más dentro del fenómeno paisajístico (Jakob, 2004: 42). A partir de aquí, surgen una serie de preguntas en el seno de la cultura visual: ¿cuál fue el papel del binomio paisaje-virtualidad en la era pre-digital? y ¿qué ha aportado la representación del paisaje en la historiografía de la virtualidad?

La hipótesis del siguiente artículo, que sintetiza algunos de los resultados del proyecto de investigación «Mundos virtuales en el cine de los orígenes: dispositivos, estética y públicos» con referencia PGC2018-096633-B-I00, es que una de las aportaciones centrales del motivo del paisaje a la cultura virtual es la ilusión de movilidad: la expe-

riencia de adentrarse en un lugar (pintado, imaginado o soñado), sumergirse en él y recorrerlo. Más allá de la dimensión visual, la representación del paisaje abre la posibilidad del recorrido imaginario del observador, apuntando así hacia una dimensión arquitectónica. Para llevar a cabo nuestra argumentación, planteamos una arqueología de la mirada al paisaje a través de dos momentos que consideramos representativos en relación con el vínculo entre movilidad y arquitectura: el primero, la eclosión de lo pintoresco y sus consecuencias en la cultura visual, y el segundo, la aparición de técnicas cinematográficas que, a partir de la sobreimpresión, prefiguran la metodología digital. Para evitar la generalización, centraremos estos cambios de paradigma en estudios de caso concretos que estructuran el artículo: el uso del aparato del *claude-glass* para la contemplación del paisaje en los siglos XVIII y XIX y sus derivadas formales como los Hale's Tours; y la técnica cinematográfica de las sobreimpresiones y su uso específico en el film *Los sueños de Akira Kurosawa* (Yume, Akira Kurosawa, 1990). Los distintos casos, aunque pertenecientes a contextos y tecnologías distintas y distantes en el tiempo, comparten un planteamiento formal asociado a la experiencia virtual: la vivencia de adentrarse en el interior de una representación paisajística. A partir de lo expuesto, planteamos los siguientes objetivos: analizar la contribución de algunas de las representaciones paisajísticas del siglo XIX a la cultura visual de lo virtual, observar cómo dichas representaciones prefiguran la inmersión virtual en el paisaje en la era pre-digital y, por último, prolongar la historia del paisaje en el arte profundizando en la perspectiva de la virtualidad.

EL PINTORESCO VIRTUAL: ENTRE LOS PAISAJES IDEALES, EL CLAUDE-GLASS Y LOS HALE'S TOURS

En lo que se refiere a la cultura visual asociada a la virtualización (Levy, 1999: 12), la pintura de paisaje, en tanto que escuela de la mirada, fue de vital

importancia en la puesta en circulación de un «ojo variable» (Aumont, 1997: 31) que recorría las interioridades del cuadro desde el estatismo del observador. Apunta Daniel Arasse sobre esta cuestión que: «la pintura de paisaje es un lugar privilegiado para practicar esa mirada que acompasa temporalmente la superficie del cuadro al recorrerla. La palabra “recorrido” explica en parte ese privilegio: el recorrido de la mirada por el cuadro de pintura reproduce el trayecto físico que el horizonte ficticio de la representación propone al espectador» (2008: 242). Estas ensoñaciones de una lejanía alumbrarán los primeros viajes virtuales de la pintura, estableciendo una correspondencia directa con la experiencia del viajero a quien el mundo se le va desplegando a medida que avanza en el trayecto. Esta mirada móvil, entendida como un progresivo descubrimiento del territorio, está estrechamente relacionada tanto con la génesis del paisaje occidental y una de sus dialécticas fundacionales, ciudad-campo (Maderuelo, 2005: 131), como con la futura aparición de lo pintoresco (Peucker, 1995: 113). En este sentido, para comprender la aportación de

la visión pintoresca en la cuestión de la movilidad virtual es necesario, en primer lugar, acercarse a los denominados paisajes ideales del siglo XVII (Lamblin, 1983) y, acto seguido, explorar el mecanismo de visión asociado al aparato del *claudef-glass*.

Los paisajes ideales de pintores como Claude Lorrain, Nicolas Poussin o Salvator Rosa sitúan la cuestión de la movilidad de la mirada como uno de los ejes centrales de sus pinturas, como se puede observar en composiciones paisajísticas como *Paisaje con Tobías y el Arcángel Rafael* (Claude Lorrain, 1639-1640) (imagen 1), *Paisaje con Diógenes* (Nicolas Poussin, 1647) (imagen 2) y *Paisaje con Apolo y Sibila* (Salvator Rosa, 1661). En todas ellas se nos muestra una naturaleza *geometrizada* donde la mirada del espectador se adentra hacia el interior del cuadro siguiendo el camino (compositivo) trazado por el artista correspondiente. No hay ningún vagabundeo ni proceso errático de la mirada, sino todo lo contrario, la perspectiva dictamina la dirección a seguir. Para el observador, el trayecto visual hasta la lejanía se convierte en una sucesión de múltiples planos que quedan atrás a me-

Izquierda. Imagen 1. *Paisaje con Tobías y el Arcángel Rafael* (Claude Lorrain, 1639-1640)

Derecha. Imagen 2. *Paisaje con Diógenes* (Nicolas Poussin, 1647)



didada que se avanza en la exploración del cuadro, siguiendo el curso de un río o bien el serpentear de un camino, motivos muy habituales en esta tipología paisajística (Salvadó, 2013: 224). Como se puede observar comparando las pinturas, los paisajes ideales del XVII siguen unos patrones esquemáticos muy similares que se repiten una y otra vez y que reproducen un recorrido virtual hacia el horizonte, en el interior del cuadro (Lamblin, 1983: 391). El paradigma perspectivista del que se sirven tanto Poussin, Lorrain como Rosa, por un lado, da profundidad y densidad al paisaje occidental, propiedades hasta entonces inexistentes y que posibilitan estos desplazamientos de la mirada y, por otro lado, contribuye a construir un imaginario turístico del viaje hacia tierras lejanas.

El masivo descubrimiento del campo que se produce a lo largo de los siglos XVIII y XIX, junto con la proliferación y mejora de los sistemas de comunicación en Europa y la popularización de medios de transporte terrestres, transforman el modo de contemplar el mundo e implican una nueva forma de percibir el paisaje (Desportes, 2007: 73). Progresivamente se rompe la dialéctica fundacional ciudad-campo de forma que la naturaleza deja de ser aquel *otro* desconocido al que hay que descubrir, para convertirse en un conocido al que admirar. En este proceso, juega un papel relevante la revolución estética iniciada con la naciente categoría de lo pintoresco, creada por los teóricos ingleses Uvedale Price, Richard Payne y William Gilpin, quienes adoptan el modelo empirista de la naturaleza como canon estético. «Esto implica que la naturaleza y la arquitectura eran materiales puramente visuales para los que se había desplegado un conocimiento bien estructurado y altamente “tecnificado”, dirigido a crear una composición plástica que, en función de distintas combinaciones, producía cierta armonía basada en la suavidad del relieve, en la profundidad y variedad cromáticas y en la creación de efectos y sensaciones de carácter psicológico, asociados a determinadas presentaciones o “vistas”»

(Ábalos, 2008: 17). El criterio pictórico se impone como modo de visión de forma que el imaginario de los populares paisajes ideales del siglo anterior se revitaliza. Las primeras oleadas de turistas en la Inglaterra de finales del XVIII se aproximan a la naturaleza con el objetivo de reencontrar en su interior el aura arcádica que emergía de las pinturas esquemáticas de Poussin, Lorrain y Rosa. «Como nuevo modo de experiencia estética y medio para definir lo que constituía un paisaje adecuado, lo pintoresco no solo sirvió de guía para crear y ver la pintura, sino que también dirigió la mirada de los turistas»² (Gunning, 2010: 34).

El concepto de pintoresco, que se convirtió en la manera de mirar del siglo XIX (Hussey, 2013: 26), implica una mutación en la dialéctica estaticidad-movilidad heredada de la pintura: del observador estático sometido a la perspectiva de la mirada de los paisajes ideales, al observador dinámico que se desplaza en el seno de la naturaleza en búsqueda de aquella vista o sucesión de vistas que remita a los cuadros de Lorrain, Poussin o Rosa. En la búsqueda de lo pintoresco, la emoción surge del espectáculo de (re)vivir en la realidad el goce estético asociado a la contemplación de aquellas pinturas (Bruno, 2003: 212). Sin embargo, para llevar a cabo dicha experiencia estética surge una dificultad: ¿cómo plasmar esta sucesión de visiones ideales de la naturaleza? Esta tarea de cohesión tanto de la realidad y la imaginación, como de la movilidad y la estaticidad paisajísticas se hará mediante el *claudef-glass* que ejemplifica «el proceso de convertir la naturaleza en paisaje mediante una tecnología de visión» (Gunning, 2010: 35).

El funcionamiento del *claudef-glass* es muy simple: mediante un pequeño espejo, de forma convexa y tintado de un color oscuro, el sujeto observa un motivo paisajístico, que queda literalmente enmarcado, como si se tratara de una fotografía efímera. La tonalidad uniforme que toma el paisaje en el interior del espejo simula la atmósfera lumínica propia de los cuadros de Claude Lorrain, motivo por el cual el aparato recibiría este nom-

bre (Roger, 1997: 39). Mediante este artificio los turistas pretenden atrapar *sur nature* los diferentes planos paisajísticos que constituyen el trayecto visual inscrito en los paisajes ideales; como si la unión de cada una de las imágenes proyectadas en el *claude-glass* pudiera reproducir el recorrido perspectivista de la mirada hacia el interior de los cuadros. Las imágenes sucesivas que genera el artificio reproducen las metamorfosis que experimenta un paisaje a medida que se avanza por su interior a través de la adopción de diferentes puntos de vista y diferentes distancias. En aquel momento, William Gilpin resumió así la esencia del aparato de visión: «una sucesión de imágenes de gran colorido se desliza continuamente ante los ojos. Son como las visiones de la imaginación, o los brillantes paisajes de un sueño. Las formas y los colores, en la más brillante gama, pasan ante nosotros; y si la mirada transitoria de una buena composición se une a ellos, daríamos cualquier cosa por fijar y apropiarnos de la escena» (en Andrews, 1999: 116).

A pesar de la aparente artificialidad del proceso de percepción de la escena natural que plantea el *claude-glass*, este anticipa una serie de cuestiones formales que merece la pena tener en cuenta por su modernidad y por su carácter revolucionario en el seno de la cultura visual paisajística. En primer lugar, prefigura la manera en cómo muchos de nosotros percibimos el paisaje hoy en día, una experiencia mediatizada por la cuestión de los marcos de todo tipo (Andrews, 1999: 127): el visor de una cámara, la pantalla de cine y, evidentemente, la pantalla del móvil. En paralelo, la singularidad de uso del aparato de visión, donde el paisaje se percibe de espaldas, literalmente, hay que proyectar la mirada hacia atrás, planteando una nueva forma de contemplar el paisaje. Por último, y lo más importante para nuestros intereses investigadores, la imagen que se forma en el espejo se erige como una de las primeras experiencias de virtualidad móvil. Por un lado, la sobreposición de la imagen reflejada junto con el tinte *atmosféri-*

A PARTIR DE LA ARTICULACIÓN DEL BINOMIO VER-MOVER, EL CLAUDE-GLASS TRASLADA LOS PAISAJES IDEALES BIDIMENSIONALES DE LA PINTURA A LA TRIDIMENSIONALIDAD PROPIA DE LA ARQUITECTURA

co del espejo produce un paisaje que está anclado a la realidad pero al mismo tiempo apela a la imaginación del observador. En el intervalo entre lo real y lo imaginado (incluso lo soñado) es donde el *claude-glass* se revela como una tecnología que prefigura los paisajes virtuales, llevando un paso más allá los recorridos imaginarios de los paisajes ideales del siglo XVII. Por otro lado, el proceso de observación del paisaje inherente al *claude-glass*, no solo anticipa el montaje cinematográfico —en la sucesión de *planos* desde distintos puntos de vista—, sino que la articulación del binomio ver-mover traslada los paisajes ideales bidimensionales a la tridimensionalidad propia de la arquitectura. El *claude-glass* tendrá una fuerte influencia en el naciente arte de la jardinería, en el esfuerzo de diseñar la naturaleza a partir de imágenes pictóricas y en el placer de contemplar un paisaje saboreando la variedad y sucesión de distintos planos, como si fuera una secuencia cinematográfica (Bruno, 2003, 277). En este sentido, el jardín paisajístico será otro de los dispositivos visuales del siglo XIX en hacer posible la entrada virtual en el paisaje pintado (Peucker, 1995: 108).

La mirada móvil asociada a los paisajes ideales puesta en práctica en la realidad tanto a través del *claude-glass* como en los emergentes jardines paisajísticos predispone al observador a saborear la variación como una cualidad intrínseca al paisaje. Los turistas se familiarizan con el placer del cambio para cultivar un gusto estético hacia los *paisajes en movimiento*. No es casual, pues, que a lo largo del siglo XIX aparecen nuevos dispositivos de visión que, basados en la representación del

paisaje, prolongan el viaje virtual hacia lo pintoresco. La mayoría de ellos, diseñados a partir del sufijo «-orama», ofrecen simulaciones de experiencias de viajes en los que, como ocurría en las pinturas de Lorrain, Poussin o Rosa, el trayecto hacia el horizonte deviene el eje central de la composición. El panorama, el diorama, el kineorama, el georama o el cosmorama «tienen su origen en el descubrimiento y la experiencia del horizonte y en la idea de que los viajes sirven para ampliar los horizontes» (Bruno, 2003: 220). Por ello, a medio camino entre el espectáculo visual y la curiosidad geográfica de descubrir el mundo, ofrecen a los espectadores del siglo XIX ser transportados en grandes tours virtuales (Oettermann, 1997: 32). A modo de ejemplo, el cosmorama —una habitación con pequeñas ventanas con lentes a través de las cuales observar vistas panorámicas y diorámicas de paisajes— se publicita como «viaje pintoresco» (Bruno, 2003: 223), reforzando la pervivencia de dicho imaginario en las nuevas invenciones tecnológicas.

Con el objetivo de radicalizar el vínculo con el movimiento del modelo de visión pintoresco, el cine de los orígenes hibrida el dispositivo cinematográfico con la mirada asociada a los medios de transporte, especialmente el tren. Se establece un diálogo con la tradición de los paisajes ideales y el sueño de penetración hacia el horizonte de sus pinturas. Géneros cinematográficos de los orígenes como los *railroad views* y los *phantom rides* (Musser, 1990: 123), en los que la cámara está situada al frente de una locomotora, materializan los viajes pictóricos emprendidos siglos atrás. «Frente a la imagen cuidadosamente enmarcada, distanciada y estática que ofrece el paisaje ideal *claudio*, las primeras películas de paisajes se adentraban realmente en el paisaje a través de la tecnología. [...] Al hacerlo, estas películas hacen explícita una fantasía de penetración y viaje visual implícita en el modelo *claudio*»³ (Gunning, 2010: 36).

La virtualidad inherente a estos viajes en tren se lleva al extremo a través de los Hale's Tours;

una evolución de los *railroad views* y los *phantom rides* donde las imágenes cinematográficas se proyectan en el interior de un vagón de tren. Este, literalmente, se convierte en una sala de cine llevando al límite la identificación entre los dos dispositivos de visión: el tren y el cine (Kirby, 1997). La proyección de las imágenes en movimiento se compagina con un conjunto de sensaciones sensoriales orientadas a que el propio cuerpo llegue a sentir la experiencia del viaje desde la inmovilidad de la sala, semejante a la de los parques de atracciones que aparecieron en paralelo en aquel momento (Quintana, 2011: 29). A pesar de que el periodo de popularización fuera muy breve (1904-1907), el dispositivo de los Hale's Tours tiene una especial significación por la capacidad de articular, mejor que cualquier otro, la identificación entre la *mirada ferroviaria* y la *mirada móvil* propia del cine, o lo que es lo mismo: sintetiza en una invención técnica la revolución espacio-visual que significó el pintoresco mediante la conversión del viajero en espectador de cine y el espectador de cine en viajero, en un doble movimiento que pauta el cambio de siglo.

SOBREIMPRESIONES: ENTRE LA RETROPROYECCIÓN Y EL SUEÑO INMERSIVO DE AKIRA KUROSAWA

Tanto el imaginario pintoresco como su articulación a través de dispositivos de visión como el *claudio-glass* planteaban la sobreposición de dos *capas* visuales, la imaginada (derivada de la pintura) y la real, como mecanismo de observación del paisaje. Este funcionamiento, que anticipa el proceso de integración de imágenes reales con imágenes de síntesis que caracteriza una buena parte de los paisajes digitales del siglo XXI, se repite en el cine de los orígenes. Un buen ejemplo de la pervivencia de estos planteamientos visuales son las experiencias de rodaje en el interior de la *Black Maria* de William K. L. Dickson para la factoría de Thomas A. Edison. Sobre ellas, Ángel Quintana apunta que



Imágenes 3 y 4. *Amanecer* (*Sunrise*, 1927)

«el acto de poner al sujeto filmado dentro de una habitación pintada de negro, que prefiguraba el croma azul de los actuales estudios de rodaje, puso en evidencia que el motor del cine de los orígenes no era otro que crear la base para posibilitar las sobreimpresiones y los efectos mágicos» (2011: 29).

La virtualidad de la sobreimpresión está también presente en la técnica de las retroproyecciones que el cine clásico de Hollywood popularizó a finales de los años veinte, especialmente con la llegada del sonoro. Realizado en estudio, el truco consistía en unificar en un mismo plano figuras y

fondos de tiempos y espacios distintos. La acción de los personajes se desarrollaba frente una pantalla en la cual se retroproyectaba un determinado paisaje en movimiento, permitiendo así la ilusión de estar en un exterior donde los diálogos pudieran ser perfectamente audibles (Mulvey, 2012: 208). También fue habitual su uso para representar paisajes exóticos en el seno del género de aventuras (Castro, 2015: 140), combinando la sobreimpresión de imágenes documentales de países lejanos que ejercían de fondo, con la imagen de los protagonistas de la escena rodada en estudio. Sin embargo, fue el cineasta F.W. Murnau quien en la película *Amanecer* (*Sunrise*, 1927) dio a este método cinematográfico de representación un uso pionero y ejemplar, tanto desde la perspectiva de la representación del paisaje, como del imaginario de lo virtual. En ella se narra la crisis de pareja de un matrimonio que vive en el campo y la relación adúltera entre el marido y su amante, una vampírica mujer de ciudad. El diálogo ciudad-campo no solo se encuentra en el corazón del relato sino también en el centro de la escena que articula el binomio paisaje-virtualidad. En ella, observamos al matrimonio saliendo de una iglesia en plena ciudad, donde han vivido una epifanía amorosa que ha servido para reconciliarse. En este instante, y para expresar cómo la emoción interior de ambos transforma la realidad exterior: la retroproyección de la bulliciosa calle por la que andan se convierte en un paisaje bucólico compuesto por un camino de sauces en medio de un campo de flores (imágenes 3 y 4). El caminar de los protagonistas, filmado desde atrás y avanzando hacia delante, junto con el encadenamiento de los dos escenarios —el urbano y el campestre— en la transparencia, produce el efecto de la inmersión en el interior de la naturaleza en plena urbanidad.

El hallazgo formal de Murnau y su equipo técnico conjuga, por un lado, la emoción del movimiento derivada del paseo de ambos personajes avanzando hacia delante y, por otro lado, el placer de la transformación visual del fondo que están

atravesando. La articulación del binomio ver-mover propia del dispositivo del *claude-glass* se reinterpreta a través de este sistema de representación que explora la dimensión arquitectónica del paisaje virtual: los protagonistas andan en el interior del sueño amoroso que ambos han creado. La escena termina con un beso de la pareja en el paisaje de claras resonancias románticas hasta que la *realidad* se impone y a través de la transparencia regresamos a la calle donde los amantes han provocado un atasco de tráfico monumental. La asociación entre el escenario y los sentimientos de los personajes mediante la retroproyección del paisaje, planteada por Murnau, prolonga la sombra del sueño de lo pintoresco y su vínculo con la virtualidad a lo largo del siglo XX, diseminando su influencia en otras películas de marcada urbanidad, como en el caso de *Pépé le Moko* (Julien Duvivier, 1937) y la célebre escena del protagonista recorriendo la calle de la kasbah hasta el puerto. Sin embargo, ¿qué ocurre visualmente con la llegada de nuevas técnicas cinematográficas y con las transformaciones en el seno del paisajismo? ¿Qué incidencias tienen en la cultura de la virtualidad?

En lo que concierne a la tecnología, con la aparición del vídeo y la sistematización de la imagen electrónica en el último cuarto del siglo XX, se abren nuevas posibilidades en la cuestión de sobreimpresionar dos (o más) capas visuales. Como apunta Raymond Bellour, «el vídeo es ante todo un propagador de pasajes. [...] Pasajes, corolarios, que cruzan esos “universales” de la imagen sin corresponderse exactamente con ellos: se produce así entre *foto, cine, vídeo* una multiplicidad de superposiciones, de configuraciones poco previsibles» (2009: 14). Estos pasajes que están en la práctica artística del vídeo posibilitan el diálogo entre la realidad del mundo y la de la imagen, conduciendo a la re-

flexión del cine hacia la pintura (Bellour, 2009: 16) o, en lo que a la representación del paisaje se refiere, la reflexión del cine hacia la imagen-paisaje.

Respecto al imaginario paisajístico, durante este período se experimentan las primeras manifestaciones de lo que el teórico del paisaje Michael Jakob define como el estatuto del «omnipaysage» (2008: 7-15), lo que podríamos describir como la condición postmoderna del paisaje basada en dos aspectos: la integración del paisaje en todo tipo de disciplinas (alejadas muchas veces de su génesis) y la proliferación desenfrenada de imágenes-paisaje de cualquier estilo y condición, provocando tanto una sobresaturación visual como una anestesia de la experiencia paisajística. Si el pintoresco del XIX partía de la imaginación de imágenes-paisaje para mediar en la relación con la naturaleza, el *omnipaysage* de finales del XX traduce el hecho de que la naturaleza ha sido suplantada por imágenes-paisaje, una situación que no es estrictamente paisajística, sino que forma parte de la propia cultura visual de este período y de la progresiva usurpación de la realidad por parte de las imágenes (Baudrillard, 2005: 35).

En este contexto de cambio tecnológico y paisajístico, en el año 1990, el cineasta japonés Akira Kurosawa realiza la que será su antepenúltima película, *Los sueños de Akira Kurosawa*, rodada con

imagen_5 – Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, 1990)





Imágenes 6 y 7. Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, 1990)

cámaras de vídeo de alta definición (proporcionadas por la cadena de televisión nipona NHK) y con la supervisión de los efectos especiales a cargo de la compañía Industrial Light & Magic, encabezada por George Lucas. Se trata de un film compuesto de ocho episodios independientes que tienen como hilo conductor los sueños del cineasta. Aunque no funciona como un biopic, el film se inicia con sus sueños de infancia y termina con sus pesadillas más negras de la edad adulta. Es precisamente en el quinto sueño, titulado *Cuervos*, donde encontramos un ejemplo paradigmático de lo que el cine electrónico podría aportar a la cuestión del paisaje y la virtualidad. El sueño, de unos diez minutos de duración, se inicia en una sala de museo en la que el protagonista, *alter-ego* del director, un hombre de mediana edad a medio camino entre el turista y el pintor aficionado (acarrea una serie de bártulos arquetípicos), contempla una serie de reproducciones de cuadros emblemáticos de Vincent Van Gogh, entre ellos, *Trigal con cuervos* —obra que durante mucho tiempo se consideró la última que había pintado y que da nombre al cortometraje— y *El puente de Langlois*. Es precisamente ante este último cuadro que por corte abandonamos el espacio museístico para trasladarnos a uno real que es una mimesis de la pintura del artista (imagen 5). En este espacio de tintes oníricos fruto de los colores llamativos de la escena, ha entrado el

protagonista que, con el mismo atuendo del museo, se dirige hacia las lavanderas presentes en el cuadro para preguntarles sobre la localización de Van Gogh. Una vez le indican donde encontrarlo atraviesa una serie de campos de trigo de marcados tonos amarillos, cuyas casas colindantes están también pintadas con colores propios de la paleta del artista. Finalmente, en medio de un trigal segado, encuentra a Van Gogh, solo, bosquejando de pie encima de una tela. Ambos mantienen una conversación en inglés en la cual el pintor habla de su proceso creativo por el cual «se siente inmerso en la belleza de la naturaleza» para luego «devorarla» y acabarla plasmando en la pintura. Pero de pronto, y de forma precipitada, el pintor se marcha mientras el protagonista trata de seguir sus pasos en un día terriblemente soleado. En este instante, el espacio real se desvanece y los escenarios que recorre el protagonista devienen detalles y reencuadres de distintas dimensiones de pinturas y bocetos de paisajes del pintor holandés (imagen 6-7), al que sigue buscando. Finalmente, tras recorrer los caminos de nueve de sus obras, los fondos vuelven a ser reales y en medio de un campo de trigo que se asemeja a la pintura inicial de *Trigal con cuervos*, se observa en la lejanía la figura de Van Gogh enfilando un camino hasta su desaparición en el horizonte. Entonces, mediante un trucaje de sobreimpresión, emerge una mana-



Imagen 8. Los sueños de Akira Kurosawa (Yume, 1990)

da de cuervos que invade el plano. Acto seguido, y como conclusión, pasamos por corte a la reproducción de la mencionada pintura de Van Gogh sin ningún marco de referencia hasta que un zoom de retroceso nos indica que estamos en el museo del inicio y el cuadro es contemplado por el protagonista (imagen 8).

Como se puede observar, *Cuervos* se estructura a partir de tres movimientos que responden a tres modos de visión que, de forma progresiva, nos relatan el tránsito desde la mirada tradicional a la pintura de paisaje hasta la vivencia inmersiva de esta. El primer movimiento es el museístico donde se establece una distancia entre el espacio de contemplación del observador y las pinturas enmarcadas en la pared de la galería. El segundo movimiento es el de la cohabitación entre pintura

CUERVOS SE ESTRUCTURA A PARTIR DE TRES MOVIMIENTOS QUE RESPONDEN A TRES MODOS DE VISIÓN QUE, DE FORMA PROGRESIVA, NOS RELATAN EL TRÁNSITO DESDE LA MIRADA TRADICIONAL A LA PINTURA DE PAISAJE HASTA LA VIVENCIA INMERSIVA DE ÉSTA

y realidad donde los cuadros se asemejan a paisajes reales, al mismo tiempo que los paisajes reales están pintados como si fueran cuadros. El tercer movimiento es la inmersión en el interior de los paisajes pintados donde el espacio bidimensional de la tela se experimenta como si fuera tridimensional. Finalmente, como coda, regresamos de nuevo al espacio museístico. Es precisamente en este tercer movimiento donde visualizamos tanto la herencia de la representación

paisajística de siglos anteriores como también las nuevas posibilidades que abre la imagen electrónica alrededor del binomio paisaje-virtualidad.

De entrada, este tercer movimiento se estructura a partir de la técnica de la sobreimpresión, donde las acciones del protagonista se rodaron en estudio ante un croma azul, creando una hibridación entre el *medium* cinematográfico y el pictórico. Por un lado, el *découpage* y ampliación de las nueve pinturas del artista holandés que ejercen de fondo de la secuencia revelan los trazos y el grosor de la superficie pintada, visibilizando así tanto la técnica como la temporalidad del momento de creación de los cuadros. Kurosawa convierte las pinturas en un objeto en sí mismas, abandonan su condición tradicional de ventanas a escenas imaginarias para convertirse en un espacio de experimentación formal (Ng, 2021: 27). Por otro lado, el protagonista moviéndose a través de las nueve telas, funciona como el *avatar* del espectador recorriendo las pinturas, permitiéndole *habitar* los paisajes de Van Gogh. A diferencia del género cinematográfico de los *tableaux-vivant*, que explora generalmente la cuestión de habitar una pintura desde la lógica de la estaticidad heredada de los museos de cera, en *Cuervos*, el movimiento del protagonista a través de los caminos representa-

**LOS SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA
REACTUALIZA ESPECTÁCULOS VISUALES
DEL SIGLO XIX COMO LOS PANORAMAS
Y PREFIGURA EN EL ESPACIO-TIEMPO
CINEMATográfico DISPOSITIVOS DE
VISIÓN ARQUITECTÓNICOS COMO LAS
EXPOSICIONES INMERSIVAS DEL SIGLO XXI**

dos anima los paisajes rompiendo su bidimensionalidad. Sus desplazamientos laterales y frontales, acercándose y alejándose de la cámara, no solo otorgan profundidad a la imagen, una propiedad que se ve reforzada cuando el personaje desaparece por ejemplo detrás de un árbol pintado, creando así la sensación de volumen, sino que también introducen una temporalidad. Es precisamente en la incorporación del tiempo y del movimiento, en una concatenación de *vistas* a los paisajes de Van Gogh, donde el gesto de Kurosawa resulta abiertamente pintoresco. La yuxtaposición de la imagen cinematográfica y la pictórica ensancha los límites y especificidades de ambos *mediums* y se revela como una construcción visual que anticipa los paisajes virtuales surgidos de la paleta digital, al mismo tiempo que apela a una dimensión arquitectónica del paisaje pintado, característica también de la mirada pintoresca.

En paralelo, en este tercer movimiento que estructura la pieza de Kurosawa encontramos otra característica relevante desde la perspectiva de la virtualidad: la desaparición de los marcos de las pinturas de Van Gogh que implica la eliminación de la frontera entre el espacio físico que rodea al observador y la del espectáculo que se le propone a su vista. Como apunta Román Gubern, esta acción «constituye una transgresión del legado estético renacentista, que nos lo aportó junto con la perspectiva, de la que en cierta manera fue un artificio complementario» (1996: 168). Además, la sucesión y reencuadre de los distintos paisajes pintados por el artista holandés acaba con el sentido original de

las pinturas. Kurosawa rompe con la mirada unitaria hacia el cuadro con la que se inicia y termina la pieza y recrea un nuevo espacio puramente cinematográfico, de forma parecida a lo que hizo Alain Resnais en su documental: *Van Gogh* (1948). Además, la desaparición de los marcos pictóricos cuestiona cuáles son los límites de la pantalla en la que se desarrolla la acción, convertida en una especie de interfaz que conecta distintas pinturas sin lógica narrativa ni continuidad espacio-temporal. Se apunta, en cierta forma, lo que Jenna Ng define como el estatuto de la «post-pantalla» (2021: 20), propio de la realidad virtual.

Por último, y no menos importante, la atmósfera onírica del conjunto de la pieza refuerza el efecto perceptivo de la inmersión. No es casual que una de las prefiguraciones más acuradas de la realidad virtual realizada en los albores del digital, tenga como punto de partida un sueño, el estado mental que predispone a la entrada en nuevos mundos. *Cuervos* debe entenderse, pues, como una proto realidad virtual que expresa la experiencia inmersiva en el arte, materializando visualmente la ficción de adentrarse en el cuadro que utilizó Denis Diderot en el siglo XVIII ante ciertas pinturas de paisaje. La pieza de Kurosawa —rodada en el mismo período en el que cineastas como Peter Greenaway, Chantal Akerman, Chris Marker o Raúl Ruiz experimentan alrededor de la intersección entre cine y museo (Bruno, 2003: 475)— aún a mediante la imagen electrónica: (pre)cine, pintura y arquitectura. Por este motivo, este episodio de *Los sueños de Akira Kurosawa* reactualiza espectáculos visuales del siglo XIX como los panoramas, entre otros, y prefigura en el espacio-tiempo cinematográfico dispositivos de visión arquitectónicos como las exposiciones inmersivas del siglo XXI en las que a través de la realidad aumentada los visitantes pueden adentrarse literalmente en el interior de un cuadro de paisaje. Basta poner en relación el film de Kurosawa con exposiciones de corte digital dedicadas a Van Gogh como, por ejemplo, *Van Gogh. Starry Night* (Atelier des Lumières en

París, 2019-20), dirigida por Renato Gatto. En ella, el visitante pasea por el interior de una antigua fundición del siglo XIX donde en las paredes y el suelo se proyectan las obras del pintor holandés que la mayoría de veces están animadas. El dispositivo arquitectónico recuerda sin duda al de los panoramas, aunque el efecto inmersivo de adentrarse en el paisaje pintado es completamente distinto; el visitante contempla las pinturas en una gran dimensión, pero al mismo tiempo está rodeado por ellas. Se trata de una evolución de la sala del museo en la cual, la pintura se vive más como una atracción visual que no como un acto contemplativo. De ahí la premonición formal de *Cuervos* de Kurosawa que parte de una sala de museo, para trascenderla y experimentar el espectáculo de la pintura de paisaje cinéticamente.

CONCLUSIONES

Desde los recorridos de la mirada en los paisajes ideales del siglo XVII hasta determinadas representaciones paisajísticas intermedias surgidas de la práctica del vídeo, pasando por los dispositivos pre-cinematográficos donde el paisaje es vehículo habitual para experimentar con el efecto ilusorio de realidad, la cuestión de lo virtual estaba presente. Estos distintos episodios de la cultura visual certifican que el binomio paisaje-virtualidad ha tenido una incidencia directa en la evolución de nuestros modos de visión. Concebido como un *educador* de la mirada desde su génesis en la pintura occidental, el motivo del paisaje ha sido el contenedor en el cual depositar los anhelos de viajes a otras realidades o el sueño de adentrarse en nuevos mundos. La potencialidad de estos deseos se ha materializado, en gran parte, en la representación paisajística articulada mediante distintos dispositivos de visión a lo largo de los últimos siglos. Por este motivo, en el seno de la historiografía del paisaje emerge en el horizonte una vía alejada tanto del realismo como de la contemplación estática y del goce estético asociado a

categorías como la belleza o el sublime. El camino hacia la virtualización del paisaje en la era pre-digital demuestra la existencia de una parte importante de representaciones paisajísticas vinculadas al artificio, al espectáculo visual y a la experiencia cinética, características propias del imaginario pintoresco (Ábalos, 2008: 36). Es precisamente la pervivencia de esta categoría estética, desde su aparición a finales del siglo XVIII hasta la contemporaneidad, la que ejerce de hilo conductor entre la mayoría de los dispositivos visuales que sitúan el paisaje como la puerta de entrada a lo virtual.

En un período en que una parte importante de nuestra relación con el paisaje viene dada por la experiencia estética de una imagen más que la vivencia genuina del lugar (Jakob, 2008: 24), el hecho de repensar la genealogía de los paisajes virtuales permite no solo establecer vínculos entre el pasado y el presente sino plantear nuevos gustos estéticos que, por un lado, se adapten a las nuevas formas de visión y que, por otro lado, reinterpreten nuestra tradicional forma de construir y relacionarnos con los paisajes. Así, por ejemplo, el teórico del paisaje Alain Roger consideraba que existían dos formas de convertir la naturaleza en arte, mediante el «paisaje in visu» o «in situ» (Roger, 1997: 16). La primera hace referencia a la acción de convertirla en arte mediante la imagen —como en la pintura, la fotografía o el cine— y la segunda interviniendo en el lugar —como en la jardinería o el *land art*—. A través del recorrido que hemos planteado donde la intersección entre cine, pintura y arquitectura se revela como una de las claves para adentrarse en paisajes virtuales se pone de manifiesto que esta diferenciación establecida por Roger cada vez es más problemática y requiere de un replanteamiento porque los sueños inmersivos de Diderot y Kurosawa son ya una realidad. ■

NOTAS

- * Actividad financiada por la Unión Europea-NextGenerationEU, Ministerio de Universidades y Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, mediante convocatoria de la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona).
- 1 «Ah! mon ami, que la nature est belle dans ce petit canton! arrêtons-nous-y; la chaleur du jour commence à se faire sentir, couchons-nous le long de ces animaux. Tandis que nous admirerons l'ouvrage du Créateur, la conversation de ce pâtre et de cette paysanne nous amusera; nos oreilles ne dédaigneront pas les sons rustiques de ce bouvier [...] Et lorsque le poids du jour sera tombé nous continuerons notre route, et dans un temps plus éloigné, nous nous rappellerons encore cet endroit enchanté et l'heure délicieuse que nous y avons passée». Traducción del autor.
 - 2 «As both a new mode of aesthetic experience and a means of defining what constituted a proper landscape, the picturesque not only served as a guide to creating and viewing painting, it also directed the gaze of tourist and inspired the ground plans of gardeners». Traducción del autor.
 - 3 «As opposed to the carefully framed, distanced and static picture offered by Claudean Ideal Landscape, early landscape films actually moved into the landscape via technology. Not only do the tracks travel into the frame, but the camera that rides upon them as well, transporting the viewer as an ersatz passenger, rather than framing a view for a transfixed and immobilized viewer. In doing so these films make explicit a fantasy of penetration and visual voyage implied in the Claudean model». Traducción del autor.

REFERENCIAS

- Ábalos, I. (2008). *Atlas pintoresco*, vol. 2. Barcelona: Gustavo Gili.
- Alpers, S. (1987). *El arte de describir: el arte holandés en el siglo XVII*. Madrid: Hermann Blume.
- Andrews, M. (1999). *Landscape and Western Art*. Oxford: Oxford University Press.
- Arasse, D. (2008). *El detalle. Para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada Editores.
- Aumont, J. (1997). *El Ojo interminable: cine y pintura*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Bellour, R. (2009). *Entre imágenes: foto, cine, video*. Buenos Aires: Colihue.
- Bruno, G. (2003). *Atlas of Emotions. Journeys in Art, Architecture, and Film*. Nueva York: Verso.
- Castro, T. (2015). Mapping Tarzan and Excavating Back-Projections: Rethinking Film History and the Politics of Time with Anthropology. En: A. Beltrame, G. Fidotta y A. Mariani (eds.), *At the borders of (film) history* (pp. 137-147). Udine: Università Degli Studi di Udine.
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: CENDEAC.
- Desportes, M. (2005) *Paysages en mouvement: transports et perception de l'espace, XVIIIe-XXe siècle*. París: Gallimard.
- Fried, M. (1988). *Absorption and theatricality: painting and beholder in the age of Diderot*. Chicago: University of Chicago Press.
- Galassi, P. (1981). *Before photography. Painting and the Invention of Photography*. Nueva York: Museum Of Modern Art.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- Gunning, T. (2010). Landscape and the Fantasy of Moving Pictures: Early Cinema's Phantom Rides. En G. Harper y J. Rayner (eds.), *Cinema and Landscape* (pp. 31-70). Bristol: Intellect.
- Hussey, C. (2013). *Lo pintoresco. Estudios desde un punto de vista*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Jakob, M. (2004). *L'émergence du paysage*. Gollion: Infolio éditions.
- Jakob, M. (2008). *Le paysage*. Gollion: Infolio éditions.
- Kirby, L. (1997). *Parallel Tracks. The Railroad and Silent Cinema*. Durham: Duke university Press.
- Lamblin, B. (1983). *Peinture et temps*. París: Klincksieck.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

- López-Silvestre, F. (2004). *El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Maderuelo, J. (2005). *El paisaje. Génesis de un concepto*. Madrid: Abada Editores.
- Milani, R. (2001). *L'arte del paesaggio*. Bolonia: Il mulino.
- Mulvey, L. (2012). Rear-Projection and the Paradoxes of Hollywood Realism. En: L. Nagib, C. Perriam y R. Durdrah (eds.), *Theorizing World Cinema* (pp. 207-220). Londres: Tauris.
- Musser, C. (1990). The travel genre in 1903-1904: moving towards fictional narrative. En: T. Elsaesser y A. Barker (eds.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (pp. 123-132). Londres: BFI Publishing.
- Ng, J. (2021). *The Post-Screen Through Virtual Reality, Holograms and Light Projections*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Oettermann, S. (1997). *The Panorama: History of a Mass Medium*. Nueva York: Zone Books.
- Peucker, B. (1995). *Incorporating Images. Film and the Rival Arts*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Roger, A. (1997). *Court traité du paysage*. París: Gallimard.
- Salvadó, A. (2013). *Estètica del paisatge cinematogràfic: el découpage i la imatge en moviment com a formes de representació paisatgística*. Tesis Doctoral. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra.

ADENTRARSE VIRTUALMENTE EN UN PAISAJE EN LA ERA PRE-DIGITAL: DE LOS VIAJES PINTORESCOS DEL SIGLO XIX AL RECORRIDO INMERSIVO DE LOS SUEÑOS DE AKIRA KUROSAWA (1990)

Resumen

En el camino hacia la virtualización, múltiples dispositivos de visión han utilizado el motivo del paisaje como herramienta para experimentar con la mirada del observador. Desde las pinturas de paisaje del siglo XVII, pasando por gran parte de los aparatos visuales precinematográficos del siglo XIX, hasta llegar a las sobreimpresiones cinematográficas del siglo XX previas al digital, podemos encontrar muestras de la pregnancia del binomio paisaje-virtualidad. Ante este hecho nos preguntamos, por un lado, ¿qué ha aportado el paisaje en el seno de la cultura virtual?, y por otro lado, ¿qué lugar ocupa la virtualidad en la historiografía del paisaje? Para dar respuesta a ambas preguntas, el siguiente artículo realiza una arqueología de la representación paisajística, partiendo de la influencia que tuvo la categoría de lo pintoresco en la cultura visual de finales del siglo XVIII, para posteriormente analizar su evolución e influencia en artilugios y planteamientos visuales que, antes de la llegada de la tecnología digital, prefiguran la acción de adentrarse en mundos virtuales. A través de este recorrido se evidencia el vínculo entre formas paisajísticas distintas y distantes en el tiempo y, en paralelo, se estudia cómo éstas se inscriben en el imaginario paisajístico, tradicionalmente basado en la realidad.

Palabras clave

Paisaje; inmersión; virtual; cine; pintura; precine; dispositivo de visión; pintoresco.

Autor

Alan Salvadó-Romero es profesor de Historia del Cine y Modelos de Puesta en Escena en el Grado de Comunicación Audiovisual de la Universitat Pompeu Fabra e investigador en el proyecto MOVEP (Motivos Visuales en la Esfera Pública). En 2022 realiza una estancia posdoctoral de dos años en la Universitat de Girona en el Grupo de Investigación en Orígenes del Cine (GROC) donde participa en un proyecto financiado sobre la representación del cuerpo enfermo. Ha impartido clases en ESCAC (Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Cataluña) o la Universitat Ramon Llull. En 2018 le fue concedido el premio extraordinario de doctorado por su tesis sobre la estética del paisaje cinematográfico. Sus líneas de investigación giran alrededor de la iconografía audiovisual y la estética y la narrativa en la ficción televisiva. Contacto: alan.salvado@upf.edu.

VIRTUAL ENTRY INTO A LANDSCAPE IN THE PRE-DIGITAL AGE: FROM THE PICTURESQUE JOURNEYS OF THE 19TH CENTURY TO THE IMMERSIVE EXPERIENCE IN AKIRA KUROSAWA'S DREAMS (1990)

Abstract

In the evolution towards virtualisation, numerous visual devices have used the landscape motif as a tool for experimenting with the viewer's gaze. From the landscape paintings of the 17th century to most of the pre-cinematic viewing devices of the 19th century, and finally to the use of superimposition in 20th century cinema prior to the digital age, numerous examples of the prevalence of the landscape-virtuality binary can be found. This raises the questions of what landscape art has contributed to virtual culture and the place virtuality occupies in landscape historiography. In order to answer both these questions, this article takes an archaeological approach to landscape depiction, beginning with a consideration of the influence that the concept of the picturesque had on the visual culture of the late eighteenth century, followed by an analysis of its evolution and impact on devices and approaches to viewing that presaged the act of entering virtual worlds prior to the introduction of digital technology. This exploration reveals the connections between landscape forms of different time periods and, in parallel, studies how these forms are inscribed in an imaginary of the landscape that has traditionally been based on reality.

Key words

Landscape; Immersion; Virtual; Cinema; Painting; Pre-Cinema; Viewing Device; Picturesque.

Author

Alan Salvadó-Romero is a lecturer in film history and mise-en-scene models in the Audiovisual Communication degree program at Universitat Pompeu Fabra and a researcher with the MOVEP project (Visual Motifs in the Public Sphere). In 2022, he completed a two-year postdoctoral fellowship at the University of Girona with the Research Group on the Origins of Cinema (GROC) where he participated in a funded project on the representation of the sick body. He has also taught at ESCAC (Escuela Superior de Cine y Audiovisual de Cataluña) and Universitat Ramon Llull. In 2018, he was awarded an extraordinary prize for his doctoral thesis on the aesthetics of the cinematic landscape. His lines of research focus on audiovisual iconography and aesthetics and narrative in television fiction. Contact: alan.salvado@upf.edu.

Referencia de este artículo

Salvadó-Romero, A. (2022). Adentrarse virtualmente en un paisaje en la era pre-digital: de los viajes pintorescos del siglo XIX al recorrido inmersivo de *Los sueños de Akira Kurosawa* (1990). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 47-62.

Article reference

Salvadó-Romero, A. (2022). Virtual entry into a landscape in the pre-digital age: from the picturesque journeys of the 19th century to the immersive experience in Akira Kurosawa's *Dreams* (1990). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 47-62.

recibido/received: 24.04.2022 | aceptado/accepted: 24.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

ELIGE TU PROPIA AVENTURA: AUDIENCIAS INMERSIVAS. BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

MARTA LOPERA-MÁRMOL
IVÁN PINTOR IRANZO
MANEL JIMÉNEZ-MORALES

DE BORGES A NETFLIX: NARRATIVAS RECICLADAS

El género interactivo y el formato de «elige tu propia aventura» fue incorporado por vez primera por la novela de Edward Packard *La isla de la caña de azúcar* (Sugarcane Island, 1976) y basado en modelos que, desde un punto de vista conceptual, habían ya sido introducidos en la literatura por Jorge Luis Borges en *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1942) y por Italo Calvino en *El castillo de los destinos cruzados* (Il Castello dei destini incrociati, 1973) e incluso *Si una noche de invierno un viajero* (Se una notte d'inverno un viaggiatore, 1979). En 1992, Interfilm produjo cuatro películas interactivas como consecuencia de la firma de un acuerdo con Sony que permitía a la audiencia elegir escenas alternativas a través de un control remoto instalado en las butacas de los cines, pero fueron un fracaso por diferentes razones; la crítica cinematográfica y la audiencia rechazó el géne-

ro, había un cambio generalizado hacia las formas de consumo domésticas y no hubo suficiente inversión en campañas de *marketing* (Elnahla,). Por lo tanto, «el llamado “primer estudio interactivo” de Interfilm dejó de existir y las salas experimentales fueron desmanteladas» (Napoli, 1998). No obstante, en «2016, *Late Shift*, un híbrido de juego y película creado por CtrlMovie, un pequeño estudio en Suiza— se convirtió en la primera película interactiva exitosa producida» (Elnahla, 2020). Haciéndose eco de este fenómeno, en 2017 Netflix estrenó *El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico* (Puss in Book: Trapped in an Epic Tale), y dos años después y con un talante más experimental, la película interactiva hipernarrativa *Black Mirror: Bandersnatch* (2019), dirigida por David Slade.

Black Mirror (Charlie Brooker, Channel 4, Netflix, 2011-2019) es una serie de televisión antológica y de paranoia tecnológica multipremiada, inspirada de manera manifiesta en *Twilight Zone* (Rod Serling, CBS, 1959-1964), con narrativas am-

bientadas en un futuro cercano, distópico y signado por la ciencia ficción tecnológica que centra su atención en temas sociales y políticos contemporáneos. Charlie Brooker creó la serie con una gran complicidad de la productora ejecutiva Annabel Jones, y se emitió en Channel 4 de 2011 a 2013, incluido un episodio especial titulado *White Christmas* en 2014, que tenía un carácter británico que se diluyó cuando la serie se trasladó a Netflix, donde se emitieron tres temporadas más en 2016, 2017 y 2019. Sin embargo, es poco probable que las temporadas regresen a Netflix, dadas las complicadas disputas legales; Annabel Jones y Charlie Brooker han dejado Endemol Shine Group para trabajar con su propia compañía. *Bandersnatch* es la primera película de la saga *Black Mirror*, y la trama se desarrolla en 1984, presagio del mundo de las aplicaciones y la conciencia descargable. El año elegido es muy significativo; corresponde con el título y año de la novela de Orwell sobre la vigilancia y de la biopolítica más tarde acuñada por Foucault, y un momento emblemático de la ciencia ficción en la literatura. Como *The Terminator* (1984), de Cameron, en el ámbito cinematográfico, introdujo una crítica a los puntos de vista científicos y políticos en un presente futurista y modificado, si bien concebido como factible, al igual que lo hace *Black Mirror*. La trama de *Bandersnatch*, claramente bajo el marco del cine interactivo hipernarrativo, gira en torno a un joven programador, Stefan Butler, que comienza a cuestionar la realidad cuando adapta la novela de fantasía de un escritor loco a un videojuego con la ayuda de la empresa de videojuegos, Tuckersoft.

El término cine interactivo hipernarrativo fue acuñado por primera vez por Shaul (2008). Su función se puede definir como «estructuras hipernarrativas, interacción y diseño audiovisual [que] deben gestionar los problemas de atención dividida multitarea que estos constructos engendran y, lo que es más importante, utilizar esta multitarea para mejorar en lugar de reducir el compromiso» (2008: 12). En esa línea, *Bandersnatch* marca un

gran avance en la narración interactiva y convierte la narrativa clásica de «elige tu aventura» en «lo que esas aventuras podrían ser», es decir, predice un futuro de lo que puede llegar a ser el espectro televisivo, nos presenta la posibilidad de convertir algo fáctico en algo real. A través de una polaridad de codificación de unos y ceros, Netflix ha desarrollado un algoritmo para ver los momentos álgidos y bajos de sus series en el plano narrativo desde la perspectiva de la recepción de la audiencia, lo que les puede permitir hacer todos los cambios necesarios para no fallar en el reclamo de la atención, al mismo tiempo que su algoritmo elige títulos similares y portadas de series y películas que podrían interesar a su consumidor particular. Este fenómeno convierte al espectador en un usuario de televisión, una noción que ya ha superado el concepto de prosumidor y lo convierte también en co-creador de la narrativa —aunque no lo sea en realidad—. Esta responsabilidad activa por parte de la audiencia sigue la tradición estadounidense de ucronía y la exploración contrafactual, ambas cruciales en el campo de los cómics de superhéroes, con la serie de Marvel *What If?* (1977-) y en el cine y la narrativa popular con *Inglourious Basterds*, de Quentin Tarantino (2009); *El hombre en el castillo* (*The man in the high castle*, 1962), de Philip K. Dick, y ficciones televisivas como *Fringe* (J. J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, Fox, 2008-2013), *El hombre en el castillo* (*The man in the high castle*, Frank Spotnitz, Eric Overmyer, Amazon Studios: 2015-2019) o *What If* (A. C. Bradley, Disney+: 2021).

La película conduce al espectador/jugador por un camino en mayor o menor grado ya trazado —aunque a la vez complejo—, pero que no deja de ser una mera ilusión de elección. Es innegable que la forma de consumo de las audiencias ha cambiado a lo largo de la historia del cine, por lo que también se han alterado los modos de producción, principalmente con la competitividad de las plataformas de *streaming*. Así, la forma de narrar ha evolucionado para satisfacer las nuevas necesi-

dades de un público sediento de descubrir las últimas novedades. No obstante, *Bandersnatch* no ofrece a los espectadores una auténtica libertad de elección, «sino una que está estrictamente limitada por la naturaleza del medio en sí, tanto como en la alabanza de su innovadora narrativa ramificada» (McSweeney, Joy, 2019: 277). Por lo tanto, *Bandersnatch* muestra la inaccesibilidad del libre albedrío, y una serie de opciones proporcionadas por las normas sociales y los mecanismos de control entendidos conforme al panóptico foucaultiano (Foucault, 2012). Netflix ha utilizado una estrategia de *story control* que Aparici y García Martín (2017:21-22) han comparado con «construir una realidad del mundo *ad hoc* según los intereses de la autoridad para reproducir y preservar el orden establecido». Además, *Bandersnatch* se desarrolla entre la narración clásica y el videojuego; de hecho, la película no solo trata temáticamente sobre videojuegos, sino que actúa como tal. Se presenta como una mezcla de un videojuego y una película. Sin embargo, la película carece de libre albedrío, autonomía e independencia de la trama para que el espectador se enganche de lleno, y esa es precisamente la autoparodia de *Bandersnatch*. Presenta una crítica a la pérdida de la individualidad sobre el concepto de elección. La película también tematiza la transformación en la que la tecnología afecta a la realidad; su protagonista carece —al igual que el espectador— de libre albedrío, y su existencia depende del instante a pesar del escenario geográfico e histórico.

Desde el punto de vista del diseño interactivo de la historia, la visibilización de decisiones que no permiten generar rutas alternativas o crear otros finales encaja en la voluntad de Netflix de adaptar la recepción de *Bandersnatch* a los dispositivos *smart-tv* más extendidos y a un nivel de exigencia medio de los teleusuarios (Scolari, 2016). A pesar de su forma y alusión a un universo-espejo como el del videojuego, *Bandersnatch* no encaja exactamente en la idea de ficción ergódica (Aarseth, 1997; Eichner, 2014; Crisóstomo Gálvez, 2021), autóno-

ES INNEGABLE QUE LA FORMA DE CONSUMO DE LAS AUDIENCIAS HA CAMBIADO A LO LARGO DE LA HISTORIA DEL CINE, POR LO QUE TAMBIÉN SE HAN ALTERADO LOS MODOS DE PRODUCCIÓN, PRINCIPALMENTE CON LA COMPETITIVIDAD DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING

ma, autoguiada y exploratoria, con reconocidos exponentes literarios como *House of Leaves* (2000) de Mark Z. Danielewski o *S* (2013) de J. J. Abrams y Doug Dorst. Un elemento vital de toda la experiencia inmersiva es la propuesta de *Black Mirror* en comparación con otras aplicaciones y plataformas de redes sociales; mientras que Tik Tok, Instagram, Twitter, etc., permiten la interacción de un algoritmo en tiempo real y muy a menudo a través del autoaprendizaje de la Inteligencia Artificial, las series de televisión y las *TV movies* aún no han acogido esa posibilidad en una medida parangonable, lo que puede provocar un sentimiento de agravio comparativo en la audiencia, que ahora está acostumbrada a obtener una respuesta inmediata del algoritmo a cualquiera de sus elecciones. No obstante, se posiciona como una posibilidad intermedia. Sin embargo, por lo que respecta a la realización, una propuesta semejante sería bastante difícil de llevar a cabo en futuras obras audiovisuales —sobre todo si no cuentan con un gran presupuesto—. La película interactiva consta de 250 segmentos con una duración total de 312 minutos. Sin duda, se trata de una interpelación a cómo la industria puede financiar y desarrollar estos nuevos formatos, tal vez como lo hizo luego con *Unbreakable Schmidt: Kimmy vs the Reverend* (2020), con trece finales y un menor número de segmentos.

Hay otra cuestión relevante a la hora de analizar el diseño interactivo de *Bandersnatch* respecto al resto de plataformas de redes sociales. Se trata de la interfaz de usuario y sus diferentes mecáni-

MIENTRAS QUE EN LAS REDES SOCIALES LA INTERFAZ PROMUEVE UN TIPO DE NAVEGACIÓN DISTRIBUIDA BASADA EN EL PROCESAMIENTO ALGORÍTMICO Y GENERALMENTE CON UNA DIFUSIÓN HORIZONTAL DE CONTENIDOS, LA INTERFAZ DE BANDERSNATCH SE BASA EN UN TIPO DE NAVEGACIÓN DISTRIBUTIVA, QUE LLEVA AL USUARIO A OPCIONES ELEGIDAS POR ÉL MISMO, PERO SIN AFÁN DE CREAR UNA CULTURA FUNDADA EN COMPARTIR Y PARTICIPAR

cas. Mientras que en las redes sociales la interfaz promueve un tipo de navegación distribuida basada en el procesamiento algorítmico y generalmente con una difusión horizontal de contenidos, la interfaz de *Bandersnatch* se basa en un tipo de navegación distributiva, que lleva al usuario a opciones elegidas por él mismo, pero sin afán de crear una cultura fundada en compartir y participar. La interfaz de navegación de *Bandersnatch* ignora el elemento comunitario que contienen las redes sociales y ofrece un entorno computacional restrictivo en contraste con las plataformas de redes sociales. Al descuidar la idea de la comunidad algorítmica (Klobucar, 2021), se produce un choque. Este desajuste entre ecosistemas digitales, también en su diseño y fórmulas estéticas, provoca de manera directa una inconsistencia en las expectativas del usuario de *Bandersnatch*. Acostumbrado a la inercia actual hacia la navegación distributiva y a la creación de comunidades algorítmicas, el usuario encuentra aquí lo que podría ser un dispositivo supuestamente anacrónico, que favorece su estructura por motivos de producción, pero también porque busca invocar una experiencia interactiva pretérita y más rudimentaria, como ha sido señalado y se desarrollará más adelante.

Ver y jugar (Papazian, Sommers, 2013; Perron, Arsenault, 2015) son los dos extremos de un

proceso narrativo de continua inmersión y obliteración del relato que vincula películas, series y videojuegos contemporáneos. En este vínculo, que genera una reciprocidad imaginaria capaz de engendrar un experimento de televisión interactiva como *Bandersnatch* al mismo tiempo que adaptaciones serializadas de aclamados videojuegos como *The Last of Us* (Craig Mazin, Neil Druckmann, HBO, 2023), hay un tercer vector que son las redes sociales. Precisamente por ello, la investigación que se describe a continuación parte de la dimensión económica y las posibilidades comerciales y publicitarias de un modelo limitado de interactividad que tiene eco en las redes para ampliar su alcance hermenéutico a dos núcleos esenciales que vinculan cine, ficción televisiva, videojuegos, audiovisuales y redes sociales en la era de las plataformas: por una parte, la nostalgia y los efectos de la estructura de archivo que brindan las plataformas en forma de repositorio y, por otra, la importancia de la noción de multiverso y la coexistencia de alternativas narrativas que prodiga esta misma estructura.

Precisamente por eso, se hace necesario un abordaje teórico y metodológico plural, atento tanto a una hermenéutica de los dispositivos (Pintor, 2021), estudios culturales sobre fenómenos como la melancolía (Pintor, 2009), la nostalgia (Boym, 2001), la sociología y la filosofía de la cultura (Berardi, 2020, 2021) y los estudios culturales, a los aportes de la teoría de los videojuegos (Pérez-Latorre, 2021, 2012) y a una historia de la televisión y la construcción de multiversos y ficciones contrafácticas cuyo origen se remonta a la literatura y el cómic. *Bandersnatch* es, ante todo, un objeto cultural cuyos rasgos se configuran como «síntomas culturales» (Cassirer, 1987) en una encrucijada central de modos de consumo audiovisual, en los que la multiplicación de pantallas y modos de interacción sugiere la posibilidad de narrativas diferentes. En su base, sin embargo, sobreviven temas y estructuras comunes, patrones narrativos o «argumentos universales» (Balló, Pérez, 2006)

como la forma esencial de dialogar con las formas narrativas esenciales. En la medida en que las ficciones audiovisuales son siempre máquinas de reconocimiento de lo humano, ¿qué tipo de imagen de nosotros mismos nos devuelve *Bandersnatch*?

LA APERTURA DE UN NUEVO MUNDO PARA LA PUBLICIDAD: PUBLICIDAD INTERACTIVA

Por primera vez, los espectadores y usuarios de *Black Mirror* se ven afectados por la misma tecnología y les muestra lo peor de sí mismos al permitirles controlar a los personajes de la película desde su posición privilegiada. Netflix anunció que invertirá más en narrativas interactivas y abordará otros géneros, lo que posiciona a *Bandersnatch* como piloto y presagio de futuras propuestas. En este sentido, *Bandersnatch* es un paso lógico desde la trama crítica centrada en la tecnología sobre la «sociedad de control» (Deleuze, 1990) de las primeras temporadas de *Black Mirror* hasta un nuevo modelo de experiencia tecnoambiental que explora los orígenes de las experiencias inmersivas contemporáneas. Como era de esperar, 1984 es el año del nacimiento del entorno visual Apple-Macintosh, el CD-Rom como soporte físico para la interactividad —que se prolongó durante décadas— e incluso el del promotor del Metaverso Marc Zuckerberg.

La audiencia contemporánea, usuaria de los dispositivos, siente la desafección automática que estos pueden causar. *Black Mirror* ya había explorado las posibilidades de la visión subjetiva, de situarse en los ojos del personaje, en episodios tan significativos como *Toda tu historia* (The Entire History of You, #1x03), *La ciencia de matar* (Men Against Fire, #3x05) o *Caída en picado* (Nosedive, #3x01), bajo una tradición cuasi-voyeurista que arraiga en obras cinematográficas como *La dama del lago* (The Lady of the Lake, Robert Montgomery, 1947) y *El fotógrafo del pánico* (Peeping Tom, Michael Powell, 1960). Sin embargo, *Bandersnatch* expone también

cómo el usuario disfruta del sufrimiento de los personajes, tanto que, aun teniendo la posibilidad de evitar tragedias, opta por ver qué sucede.

Bandersnatch constituye una innovación como nuevo modelo de negocio para la publicidad, bautizado por Lopera-Mármol *et al.* (2020) como «publicidad interactiva», en la que cada consumidor es identificado y focalizado a través del *Big Data* en algún tipo de medio de entretenimiento. Las opciones narrativas no tan libres como aparentan ser actúan como una forma de elegir el camino del personaje principal y recopilan datos de la audiencia haciendo al usuario elegir productos de diferentes marcas, preguntándole si comería *Frosted Flakes* o *Sugar Puffs* para el desayuno. En otras palabras, actúa como un *product placement* reforzado, que luego puede ser microsegmentado mediante las estadísticas obtenidas. Esos resultados pueden luego aplicarse y comercializarse dentro de la plataforma o ir más allá y generar una venta de datos sin procesar a compañías productoras. Como ya se ha mencionado, Netflix ha estudiado previamente el compromiso de los usuarios con su contenido. Al hacerlo, pueden rastrear decisiones reales: «el personaje principal está controlado por el interactor, que se limita a opciones binarias, una de las cuales se elegirá automáticamente, si no deciden antes de que acabe el tiempo» (Roth, Koentiz, 2019: 253). Curiosamente, aunque presente e incluso evidente para las audiencias, este tipo de recopilación de datos no fue la razón del rechazo hacia esta película interactiva hipernarrativa, sino que fue vista como un juego. Así, «*Banders-*

CURIOSAMENTE, AUNQUE PRESENTE E INCLUSO EVIDENTE PARA LAS AUDIENCIAS, ESTE TIPO DE RECOPIACIÓN DE DATOS NO FUE LA RAZÓN DEL RECHAZO HACIA ESTA PELÍCULA INTERACTIVA HIPERNARRATIVA, SINO QUE FUE VISTA COMO UN JUEGO

natch permitió a Netflix rastrear decisiones reales y recopilar la información que permitía conocer los gustos musicales, el género y las preferencias de productos de los usuarios» (Lopera-Mármol *et al.*, 2020: 165).

Por su estructura narrativa, *Bandersnatch* constituye un dispositivo (Foucault, 1976: 33) en sintonía con la vigilancia social contemporánea (Dubrofsky, 2011; Jones, 2016, MacIsaac *et al.*, 2018), con lo que Byung-Chul Han (2015a, 2015b, 2018) ha denominado sociedad de la transparencia y la autoexplotación a partir de la obra de Foucault y Deleuze. De hecho, el tipo de recolección de datos que promueve *Bandersnatch* puede verse como parte de la lógica de vigilancia «lateral» (Andrejevic, 2002), «social» (Marwick, 2012) u «horizontal» (Gill, 2017) que caracteriza a la sociedad mediática de la vigilancia postsocial, o lo que Shoshana Zuboff (2019) denomina «capitalismo de vigilancia», Franco 'Bifo' Berardi (2019, 2020, 2021) «semicapitalismo» y Herbert A. Simon (1971) «economía de la atención». De igual manera que entregamos nuestros datos a las aplicaciones del teléfono inteligente, la televisión inteligente o la tableta y monitoreamos nuestros propios patrones físicos, *Bandersnatch* revela, en cierto modo, la posibilidad de superponer la ficción televisiva y el comportamiento de las aplicaciones sociales. Esta nueva forma de extracción de datos de Netflix se puede utilizar para orientar las opciones en la sala de escritores y proyectos futuros. Teniendo en cuenta que a partir de ahora solo presenta a los usuarios dos opciones, el mecanismo resulta perfecto para la recolección de datos y abre un campo futuro para que la plataforma de *streaming* presente narrativas con un número más significativo de opciones. La película interactiva de *Black Mirror* probablemente no obtuvo los resultados que la gente esperaba. No obstante, los creadores emprenderían un proyecto similar, en tanto que observaron: «Que el 94 por ciento de los espectadores estaban tomando activamente esas decisiones» (Strause, 2019).

UNA CUESTIÓN ETERNA: ¿FALTA DE ORIGINALIDAD O NOSTALGIA?

Como ya ha sido señalado, *Bandersnatch* ofrece una atenta recreación de la década de 1980, desde los paquetes de cereales, la ropa, los automóviles y la música hasta las computadoras, en aras a una nostalgia de esa época que ha sido omnipresente durante la segunda década del siglo XXI. «Temáticamente, sin embargo, la decisión de ambientar la película en la década de 1980 está relacionada principalmente con los años incipientes de la industria de los videojuegos» (McSweeney, Joy, 2018). Como muchas otras series de televisión posmodernas con el sello de Netflix, como *Stranger Things* (Matt y Ross Duffer, Netflix: 2016-), *Everything Sucks!* (Ben York, Michael Mohan, Netflix: 2018-) y *TEOTFW* (Jonathan Entwistle, Charles S. Forsman, Channel 4, Netflix, 2017-2019) tiene un tono nostálgico. De hecho, la crítica de *Black Mirror* hacia la distopía transhumanista del episodio *San Junipero* (#3x04) encarna las ideas de Svetlana Boym en *El futuro de la nostalgia* (2001) y constituye una reflexión sobre los modelos asépticos de nostalgia. Casi como si se tratara de un manierismo, esta suerte de fenómeno de *retromanía*, de acuerdo con el término acuñado por Reynolds (2011) responde al éxito de las reposiciones de la era analógica en plataformas digitales con programas como *Dawson Crece* (Dawson's Creek, Kevin Williamson, WB, 1998-2003) o *Friends* (Marta Kauffman, David Crane, NBC, 1994-2004), *reboots* de la icónica *El príncipe de Bel-Air* (The Fresh Prince of Bel-Air, Andy Borowitz, Susan Borowitz, NBC, 1990-1996) como *Bel-Air* (Andy Borowitz, Susan Borowitz, Peacock, 2022-) y *revivals* como *Gilmore Girls: A Year in the Life* (Amy Sherman-Palladino, Netflix, 2016), pero también responde al hecho de que la razón de ser de Netflix es la nostalgia —el origen de la plataforma es el alquiler de DVD—; en otras palabras, «la nostalgia está escrita en su identidad de marca» (Fradley, 2020: 231).

Cabe atender a la falta de profundidad (*depthlessness*), concepto que Frederic Jameson (1991) subrayó: numerosas series de televisión novedosas caen dentro de un marco repetitivo de estilos más antiguos que a su vez se convierten en un estilo en sí mismo, y no hay «originales» o «prototipos» que puedan encontrarse. Por lo tanto, este fenómeno alude a una limitación dentro de la nostalgia de Netflix que puede entenderse como políticamente insípida ya que «efectivamente vuelve “nostálgico” por defecto cualquier artefacto televisivo retrospectivo» (Fradley, 2020: 232). Netflix ofrece un componente nostálgico no solo por las particularidades de su contenido. La idea de nostalgia aparece implícita en el concepto de repositorio, que es, en definitiva, cualquier plataforma bajo demanda. Como señala Giulia Taurino (2019: 10),

La metáfora de la biblioteca, o de un catálogo, que contiene una colección de textos audiovisuales, resulta especialmente eficaz para describir la dinámica interna de Netflix. Cuando el recuerdo de una película o un programa de televisión no solo se almacena en un inventario, sino que también se indexa y se pone a disposición para la búsqueda, la nostalgia mediada puede convertirse en una propiedad intrínseca para la sostenibilidad del archivo de Netflix y su modelo de negocios de múltiples maneras.

En ese sentido, *Bandersnatch* ofrece una interpretación metadiscursiva de la noción de repositorio, se refiere directamente a la condición de archivo de Netflix —con múltiples opciones almacenadas en su narrativa— y abraza el término nostalgia más allá del contexto de la trama o de las opciones de reprogramación de la plataforma.

A diferencia de la melancolía, cuya implantación en la ficción televisiva posterior al 11 de septiembre arraiga el concepto en una tradición cultural e incluso médica (Burton, 1652; Panofsky-Klibansky-Saxl, 1964) que se remonta a la antigüedad griega (Pintor, 2009), la nostalgia— del griego νόστος [nóstos], «regreso», y ἄλγος [álgos], «dolor»—es un concepto relativamente moderno,

usado para abordar el anhelo de los soldados por regresar al hogar. Desde el punto de vista del estudio de la ficción televisiva, una serie como *Mad Men* (Matthew Weiner, AMC, 2007-2015), en el capítulo final de su primera temporada define la idea de nostalgia a partir de uno de los productos que el protagonista, Don Draper (John Hamm), vende, el carrusel de diapositivas Kodak: «Es una punzada en tu corazón mucho más poderosa que la memoria por sí sola. Este dispositivo no es una nave espacial: es una máquina del tiempo. Va hacia atrás y hacia adelante. . . nos lleva a un lugar donde anhelamos regresar. No se llama la rueda. Se llama el carrusel. Nos permite viajar de la forma en que un niño viaja de un lado a otro, y de regreso a casa, a un lugar donde sabemos que somos amados». *Bandersnatch*, en este sentido, participa de un ejercicio de nostalgia que trasciende el estado de ánimo, el tema y el período histórico evocado y que atañe al conjunto de la ficción televisiva del Siglo de Oro y a la actual expansión serial del MCU, el Universo Cinematográfico de Marvel: la idea de la pluralidad de alternativas, el multiverso.

En efecto, al igual que J. J. Abrams y David Lindelof nutrieron series como *Alias* (J. J. Abrams, ABC, 2001-2006), *Perdidos* (*Lost*, J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010), *Fringe* y *Leftovers* (Damon Lindelof, Tom Perrotta, HBO, 2014-2017) con multiversos y dimensiones alternativas tomadas directamente de la narrativa de series de cómics como *Fantastic 4* y *X-Men*, *Bandersnatch* abraza una diversificación de alternativas en las que coinciden tanto los ascendentes literarios como los cómics y los videojuegos. Cuando el guionista Julius Schwartz resucitó en 1956 a un personaje súper heroico como *Flash* y corrigió problemas de continuidad narrativa con el antiguo *Flash* gracias a la incorporación de dimensiones paralelas y alternativas, se abrió un cauce que, aunque la paleotelevisión solo exploró puntualmente en algunos episodios de series como *La dimensión desconocida* (*The Twilight Zone*), abreva la serialidad contemporánea, desde series Marvel

SI ENTENDEMOS QUE LA CIENCIA FICCIÓN CONSTITUYE SIEMPRE UN TESTIMONIO DE LA VULNERABILIDAD DE CADA ÉPOCA, UNA REPRESENTACIÓN IMPLÍCITA DEL IMAGINARIO DE LA CATÁSTROFE Y EL RELATO DE LA POSIBILIDAD PERMANENTE DE LA OTREDAD, ESO ES PRECISAMENTE LO QUE LA ESCALA DE DECISIONES DE BANDERSNATCH TRATA DE TRASLADAR DE UN MODO PIONERO AL ÁMBITO DEL CONSUMO TELEVISIVO

como *WandaVision* (Jac Schaeffer, Disney+, 2021), *El Caballero Luna* (Moon Knight, Jeremy Slater, Disney+, 2022) o *S.H.I.E.L.D.* (Joss Whedon, Jed Whedon, Maurissa Tancharoen, ABC-Marvel, 2013-2020) hasta series como *Stranger Things* o experimentos tan radicales como *Twin Peaks. El regreso* (*Twin Peaks: The Return*, David Lynch, Showtime, 2017), de David Lynch.

En el resto de los capítulos de *Black Mirror*, la idea de alternativas aparece limitada del mismo modo que el futuro proyectado se acerca cada vez más al presente en una redefinición del género de la ciencia ficción (Pintor, 2018). Por el contrario, *Bandersnatch* se convierte en un pasado en el que las opciones narrativas plurales parecen más plausibles y encajan con la moda de los citados años ochenta: los libros con el formato «elige tu propia aventura». Aunque los elementos que dan forma a *Bandersnatch* no necesariamente se ajustan a los códigos de esa ciencia ficción, la proyección en el pasado de la historia y la lógica estructural de múltiples opciones sí lo hacen. Si entendemos que la ciencia ficción constituye siempre un testimonio de la vulnerabilidad de cada época, una representación implícita del imaginario de la catástrofe y el relato de la posibilidad permanente de la otredad, eso es precisamente lo que la escala de decisiones de *Bandersnatch* trata de trasladar

de un modo pionero al ámbito del consumo televisivo. Asimismo, en este sentido, la pieza puede situarse en el contexto de los lineamientos temáticos que surgieron en las distintas fases de la seriedad televisiva posterior al 11-S: el diálogo con la alteridad que ha permitido sustentar los grandes discursos de la ficción televisiva desde esa fecha fundamental—la amenaza terrorista, la trama, la vulnerabilidad, el duelo por la pérdida, la búsqueda de espacios seguros y, sobre todo, la reversión contrafactual de hechos dramáticos, de *Fringe* a *Devs* (Alex Garland, Hulu, 2020)— es también el que *Black Mirror* ha identificado en su conocido icono, el de la pantalla rota del *smartphone*.

Para *Bandersnatch*, la verdadera amenaza no es sólo la de esa pantalla rota que identifica la lógica de la videovigilancia o la sustitución de las emociones tradicionales por formas vicarias en perfecto encaje con la crítica baudrillardiana a la sociedad contemporánea (Lopera-Mármol et al, 2018)—¿Es posible imaginar una secuencia más desgarradora que la de la pareja de *Toda tu historia* haciendo el amor mientras visualizan en su dispositivo individual la primera vez que lo hicieron?—, sino una aún mayor: la posible futilidad de la elección en sí. Si, como ha señalado Borges al referirse precisamente a la multiopcionalidad, «todos los hombres son el mismo hombre», cualquier individuo que viviera un tiempo eterno o, al menos, muy largo, tendería a acumular todas las experiencias por eliminación de opciones. La cuestión esencial de la elegibilidad en los soportes narrativos contemporáneos, desde la televisión hasta las *apps*, los videojuegos o la literatura, es la posibilidad de generar una experiencia diferencial, es decir, que, eventualmente, un usuario logre crear una nueva opción tanto para sí mismo como, potencialmente, para otros. Si bien esto desplazaría el discurso hacia la ficción participativa, los audiovisuales *fan-made* y los «contenidos generados por los usuarios» (Cason, 2007; Askwith, 2007; Evans, 2011; Jenkins, 2009; Scolari, 2014), lo más importante es concebir hasta qué punto una

ficción como la propuesta por *Bandersnatch* puede entreverarse y ser catalizada por las redes sociales y los dispositivos conectados en abierto.

CONCLUSIONES

Quizás *Black Mirror: Bandersnatch* es, por encima de todo, un medio y un interrogante, una invitación a problematizar ciertas cuestiones más que una pieza cinematográfica basada en la construcción y los arcos de los personajes, la trama, los *cliff-hangers* y la estética (Bernstein, 2019: 496). La película es una paradoja; vende la idea de que el público está siendo invitado a unirse a una aventura inmersiva, y mientras lo hace hasta cierto punto, es una crítica genuina a la falta de elección. El usuario no controla *Black Mirror*. Es *Black Mirror* el que controla al usuario. Esta podría ser una idea novedosa desde la que cambiar la forma en que se conciben los campos y los espectros de la televisión y el cine, pero que aún no tiene tanto éxito como las aplicaciones a las que están tratando de dar alcance, con una arcaico pero convincente forma literaria. En la narrativa de *Bandersnatch*, la descentralización toma forma a través de la indagación existencial, la presión de la elección, el deseo del individuo de salir del tiempo y el espacio a través de la tecnología y de escapar a la realidad gracias a la gamificación, que se presenta con la forma diluida de un videojuego. Sin embargo, la película no se aferra a un centro con una estructura narrativa que se aleja del tiempo y el espacio, sino que más bien enfatiza la estructura descentralizada con su configuración interactiva, que «no parece posible otorgar una agencia completa con la tecnología actual de Netflix y el material pregrabado. Por lo tanto, es crucial identificar estrategias de diseño para ofrecer a la audiencia opciones significativas que utilicen la agencia limitada que ofrece este formato para lograr el mejor efecto» (Roth, Koenitz, 2019).

Como hubiese cabido esperar, *Bandersnatch* no obtuvo el reconocimiento que se esperaba del

sello *Black Mirror*. En primer lugar, falta originalidad en la propuesta, a pesar de algunos guiños metanarrativos a episodios pasados e incluso a alusiones como el del sitio *web* —siguiendo el original— *Tuckersoft*¹, que se crea en uno de los finales. Este aspecto metanarrativo le permite incluir otro «episodio» de la película. En segundo lugar, mientras intenta formularse a medio camino entre los videojuegos y el cine, ofrece una interacción superficial en comparación con otras obras. Carece de desarrollo dramático, y las opciones que ofrecidas a los espectadores son limitadas, especialmente si se considera a aquellos familiarizados con los videojuegos. En tercer lugar, la trama no está tan desarrollada ni es tan sorprendente como otros episodios de *Black Mirror*.

Bandersnatch subraya las principales características del cine de ficción interactivo en la actualidad. Por una parte, la conectividad, tanto de dispositivos como de usuarios, se convierte en un agente activo en la creación de la narrativa, aunque se sigue un guion preestablecido, que ayuda a desarrollar la narrativa transmedia. Por otra parte, la virtualidad se presenta como un espacio de interacción y recopilación de datos con herramientas publicitarias y de optimización de motores de búsqueda y la hipermediación de los soportes. Las películas de ficción interactiva son experimentos que siguen un patrón de producción que, a través de diferentes estrategias, intentan involucrar al espectador y requieren de la participación de los usuarios para dotarlos de sentido. Al crear *Bandersnatch*, Netflix logró obtener más datos de sus suscriptores, potencialmente también para su venta a empresas (Lopera-Mármol *et al.*, 2019), y destacó entre otras plataformas de transmisión con un formato audiovisual original a partir de una de sus más conocidas series de televisión, con lo que se convirtió en un sello de innovación de la marca.

La contribución esencial de *Bandersnatch* es la experiencia y consolidación de un nuevo modo de interacción con la audiencia, que incluye el inten-

to de una nueva definición de la noción misma de audiencia a partir del usuario y la idea de jugabilidad (Pérez-Latorre, 2012). En muchos sentidos, y como señala Berardi (2019, 2020), la paulatina sustitución de los fenómenos de conjunción física en la sociedad por la conexión digital ha generado una redefinición de la esfera pública. Dentro de esta redefinición, las redes y el consumo fragmentado propician un giro emocional en el que los videojuegos (Pérez-Latorre, 2021), las redes (Berardi, 2021) y las series de televisión (Pintor, 2015a, 2015b, 2017, 2018a, 2018b) se han convertido en el centro productivo de los modos visuales, narrativos y relacionales de la sociedad contemporánea. *Bandersnatch* es un producto sintomático en cuanto a la nostalgia, la idea de la plataforma como repositorio incorporado en la propia narrativa, y una reprogramación de modos de consumo que también revela la paradoja del vínculo entre la noción de interactividad y la verticalidad que imprimen los algoritmos sobre el modelo comercial de las plataformas. ■

NOTAS

- 1 Disponible en <https://tuckersoft.net/ealing20541/history/>.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Andrejevic, M. (2002). The Kinder, Gentler Gaze of Big Brother: Reality TV in The Era of Digital Capitalism. *New Media & Society*, 4 (2), 251-270.
- Aparici, R., García Marín, D. (2017). Arqueología de la narrativa digital interactiva y la nueva comunicación. En M. Medrano (ed.), *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (pp. 13-31). Barcelona: Gedisa.
- Askwith, I. (2007). *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*. Recuperado de <http://cms.mit.edu/research/theses/IvanAskwith2007.pdf>.
- Balló, J., Pérez, X. (2006). *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Anagrama.
- Berardi, F. (2019). *Futurability: The Age of Impotence and the Horizon of Possibility*. London, New York: Verso Books.
- Berardi, F. (2020). *Fenomenologia della fine*. Roma: Nero.
- Berardi, F. (2021). *The Third Unconscious*. New York: Verso Books.
- Bernestien, G. (2019). Jugar al cine: Black Mirror y la interactividad como cruce interdisciplinario. *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, 20, 489-497.
- Borges, J. L. (1942). La forma de la espada. *La Nación*. Buenos Aires: Editorial Sur.
- Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Burton, R. (1652). *The Anatomy of Melancholy: what it is, with all the kinds, causes, symptoms, prognostics & severall cures of it*. London: Chatto and Windus.
- Cason, J. (2007). User generated content. En V. Di Bari (ed.), *Internet è cambiato. E voi?* (pp. 253-257). Milano: Edizioni Il Sole.
- Cassirer, E. (1987). *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Crisóstomo Gálvez, R. (2021). *El Yo en Serie. Identidades en las series de televisión contemporáneas*. Barcelona: Laertes.
- Deleuze, G. (1990). Post-scriptum sur les sociétés de contrôle. En G. Deleuze (ed), *Pourparlers 1972-1990* (pp.240-247). Paris: Les éditions de Minuit.
- Dubrofsky, R. E. (2011). Surveillance on Reality Television and Facebook: from Authenticity to Flowing Data. *Communication Theory*, 21(2), 111-129.
- Eichner, S. (2014). *Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film, and Television*. Berlin: Springer Science & Business Media.
- Elnahla, N. (2020). *Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods*. *Consumption Markets & Culture*, 23 (5), 506-511. <https://doi.org/10.1080/10253866.2019.1653288>
- Evans, E. (2011). *Transmedia Television. Audiences, New Media, and Daily Life*. London: Routledge.

- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité I. La volonté du savoir*. Paris: Gallimard.
- Foucault, M. (2012). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Fradley, M. (2020). The Aesthetics of Nostalgia TV: Production Design and the Boomer Era, by Alex Bevan. Bloomsbury Academic. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 19, 230-241. <https://doi.org/10.33178/alpha.19.22>
- Gill, R. (2017). The Affective, Cultural and Psychic Life of Postfeminism: A Postfeminist Sensibility 10 Years On. *European Journal of Cultural Studies*, 20(6), 606-626.
- Han, B-Ch. (2015a). *The Burnout Society*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Han, B-Ch. (2015b). *The Transparency Society*. Stanford, California: Stanford University. Press.
- Han, B-Ch. (2018). *The expulsion of the other*. Queensland: Wiley Polity Press.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jones, H. A. (2016). New media producing new labor: Pinterest, yearning, and self-surveillance. *Critical Studies in Media Communication*, 33(4), 352-365.
- Klobucar, A. (2021). *The Community and the Algorithm: A Digital Interactive Poetics*. Wilmington: Vernon Press.
- Lopera-Mármol, M., Jiménez-Morales, M., Bourdaa, M. (2020). Televertising Strategies in the Age of Non-Advertising TV. En L. Mas-Manchón (ed.), *Innovation in Advertising and Branding Communication* (pp. 154-188). New York: Routledge.
- MacIsaac, S., Kelly, J., Gray, S. (2018). 'She Has Like 4000 followers!': The Celebrification of Self within School Social Networks. *Journal of Youth Studies*, 21(6), 816-835.
- Marwick, A. E. (2012). The Public Domain: Social Surveillance in Everyday Life. *Surveillance and Society*, 9(4), 378-393.
- McSweeney, T., Joy, S. (2019). Change Your Past, Your Present, Your Future? Interactive Narratives and Trauma in *Bandersnatch*. En T. McSweeney, S. Joy (eds.), *Through the Black Mirror*. London: Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-19458-1_21
- Napoli, L. (1998, 17 de agosto). Interactive Filmmakers Hope to Make a Comeback. *The New York Times*, <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/98/08/cyber/articles/17dvd.html>.
- Panofsky, E., Klibansky, R., Saxl, F. (1964). *Saturn and Melancholy: studies in the History of Natural Philosophy, Religion, and Art*. London: Nelson.
- Papazian, G., Sommers, J. M. (eds.) (2013). *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*. London: McFarland & Co.
- Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Pérez-Latorre, Ó. (2021). The Devil of Emotional Gameplay is in The Details. Microanalysis of Affective Complexity Scenarios in Video Games. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 71-84.
- Perron B., Arsenault, D. (2015). De-framing video games from the light of cinema. *Game Journal*, #4. 25-36.
- Pintor Iranzo, I. (2009). Melancholy and Sacrifice in Contemporary Science Fiction. *Formats, Journal of Audiovisual Communication*, V, <https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/137001>
- Pintor Iranzo, I. (2015a). Nunca volveremos a casa: la figuración del hogar en *Mad Men*. En R. Crisóstomo et al. *Mad Men o la frágil belleza de los sueños en Madison Avenue* (pp. 107-132). Madrid: Errata Naturae.
- Pintor Iranzo, I. (2015b). The Walking Dead: Profanazione e sopravvivenza. En G. Frezza (ed.), *Endo-Apocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano* (pp. 243-264). Cava de' Tirreni: Areablu Edizioni.
- Pintor Iranzo, I. (2018a). El vacío, la cólera y el mal en la ficción contemporánea. Una estética de la negatividad. En M. Huerta, P. Sangro (eds.), *La estética televisiva en las series contemporáneas* (pp. 60-85). Valencia: Tirant lo Blanch.
- Pintor Iranzo, I. (2017). El morador del umbral. Un espectador para *Twin Peaks*. VV.AA., *Regreso a Twin Peaks* (pp.203-228). Madrid: Errata Naturae.
- Pintor Iranzo, I. (2018b). Capital of Emotions, Emotions of Capital: Continuity and Iconographic Survivals of the

- Gestures of Submission and Deprivation of Freedom in Black Mirror. *Millars. Espai i Història*, 45, 115-146.
- Pintor Iranzo, I. (2021), TikTok. *The update that never ends*. CCCB Lab. Recuperado de <https://lab.cccb.org/en/the-update-that-never-ends/>
- Roth, C., Koenitz, H. (2019). Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video. TVX '19, June 05-07, 2019, Salford. <https://doi.org/10.1145/3317697.3325124>
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En J. Celaya, (ed.), *Anuario AC/E de Cultura Digital. Focus 2014: uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas* (pp. 71-81). Madrid: Acción Cultural Española (AC/E).
- Scolari, C. (2016). Bandersnatch. Apuntes sobre la construcción del «teleusuario». *Hipermediaciones*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2019/01/06/bandersnatch/>
- Shaul, N.B. (2008). *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Amsterdam: Consciousness, Literature and the Arts.
- Simon, H. (1971). Designing organizations for an information rich-world. Recuperado de <https://digitalcollections.library.cmu.edu>.
- Strause, J. (2019, 24 de mayo). 'Black Mirror' Duo on the Challenges of Netflix's First Interactive Movie – and Why They Would Do It Again. *The Hollywood Reporter*. Recuperado de <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/black-mirror-team-complexity-bandersnatch-netflix-data-1213270/>
- Taurino, G. (2019). *Crossing Eras. Exploring Nostalgic Reconsiderations in Media Franchises*. En K. Pallister (ed.), *Netflix Nostalgia: Streaming the Past on Demand* (pp.9-25). Lanham, Maryland: Lexington Books.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs.

ESCOGE TU AVENTURA: AUDIENCIAS INMERSIVAS. EL CASO DE ESTUDIO DE BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

Resumen

En 2019, Netflix, con la intención de buscar alternativas para sobrevivir, sumarse a la tendencia del *big data* y satisfacer nuevas audiencias, estrenó una película interactiva hipernarrativa *Black Mirror: Bandersnatch* basada en una red de decisiones y en historias no lineales, siguiendo una estructura literaria de "Elige tu aventura" con un sólido tono nostálgico característico de su razón de ser y típico de las series de televisión posmodernas. La película demuestra que la voluntad es en realidad inalcanzable y que las opciones ya se nos dan de manera panóptica foucaultiana (Foucault, 2012). Por lo tanto, las audiencias inmersivas no están tan involucradas en la narrativa como podría percibirse a primera vista, sino que se utilizan como un elemento de *big data* y segmentación de mercado. No obstante, *Bandersnatch* explora y se convierte en un gran avance como otra forma de percibir y conceptualizar la televisión y el espectro cinematográfico. Más allá de su enfoque de videojuego temático, la película interactiva actúa como tal. Es una mezcla entre un videojuego y una película. En conclusión, la película experimental no se aferra a un centro con su estructura narrativa ya que se aleja del tiempo y el espacio, sino que enfatiza la estructura descentralizada con su configuración interactiva que quiere convertirse en algo más que una experiencia visual para el público.

Palabras clave

Black Mirror; *Bandersnatch* interactivo; Película; Videojuego; Inmersivo; Series de televisión; Audiencias.

Autores

Marta Lopera-Mármol es doctora en Comunicación por la Universitat Pompeu Fabra (UPF). También es investigadora del Grupo de Investigación Comunicación, Publicidad y Sociedad (CAS-UPF) e investigadora asociada del Cambridge Centre for Alternative Finance (CCAF) de la University of Cambridge. Obtuvo un Máster en Comunicación Social por la UPF y B.A. en Comunicación Audiovisual por la Universitat de Barcelona, con mención en Marketing y Gestión. Actualmente, co-dirige un proyecto sobre sostenibilidad mediática enmarcado en la iniciativa Bienestar Planetario de la UPF. Marta ha publicado varios artículos en revistas de alto impacto y diferentes capítulos de libros. Lopera-Mármol ha realizado estudios internacionales como profesora visitante en el King's College de la University of Cambridge y la Université Sorbonne Nouvelle III (París), y estancias de investigación en la La Trobe University (Melbourne) y la Hanzehogeschool of Applied Sciences (Groningen). Sus principales líneas de investigación son las series de televisión, los trastornos mentales y la sostenibilidad de los medios. Contacto: marta.lopera@upf.edu.

CHOOSE YOUR ADVENTURE: IMMERSIVE AUDIENCES. BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

Abstract

In 2019, Netflix, with an intent to seek alternatives to survive, jump on the *big data* trend and satisfy new audiences, released a hyper-narrative interactive film *Black Mirror: Bandersnatch* based on non-linear stories and a web of decisions, following a "choose your adventure" literature structure with a solid nostalgic tone characteristic of its *raison d'être* and postmodern TV series. The film proves that free will is actually unattainable and that choices are already given to us in a Foucaultian panoptical manner (Foucault, 2012). Hence, immersive audiences are not as involved in the narrative as it could be perceived at first glance but are instead used as an element of *big data* and market segmentation. Nonetheless, *Bandersnatch* explores and becomes a breakthrough as another form of perceiving and conceptualizing television and the film spectrum. Beyond its thematic video game approach, the interactive film acts like one. It is a blend between a video game and a film. In conclusion, the experimental film does not hold onto a center with its narrative structure since it moves away from time and space but instead emphasizes the decentralized structure with its interactive setup that wants to become more than a viewing experience for audiences.

Key words

Black Mirror; *Bandersnatch* Interactive; Movie; Videogame; Immersive, TV Series; Audiences.

Authors

Marta Lopera-Mármol holds an international PhD in the Communication Department from Universitat Pompeu Fabra (UPF). She is also a research member of the Communication, Advertising and Society Research Group (CAS-UPF) and a research affiliate at the Cambridge Center for Alternative Finance (CCAF) at the University of Cambridge. She holds an MRes in Social Communication from UPF and a B.A. in Audiovisual Communication from the Universitat de Barcelona, with a minor in Marketing and Management. Currently, she co-directs a project on media sustainability framed under the UPF Planetary Well-being initiative. Marta has published several articles in high-impact peer-reviewed journals and different book chapters. Lopera-Mármol has undertaken international studies as a visiting scholar at King's College of the University of Cambridge and Université Sorbonne Nouvelle III (Paris), and research stays at La Trobe University (Melbourne) and the Hanzehogeschool of Applied Sciences (Groningen). Her main lines of research are television series, mental disorders, and media sustainability. Contact: marta.lopera@upf.edu.

Ivan Pintor es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra (UPF), profesor en el Departamento de Comunicación de la UPF y miembro del grupo de investigación CINEMA. Imparte clases sobre cine contemporáneo en el Grado en Comunicación y Cine, televisión e historia del cómic en el Máster en estudios contemporáneos de cine y audiovisual en la UPF. Junto a Jordi Balló, es el IP del proyecto *Visual motifs in the public sphere: Production and circulation of images of power in Spain*. Ha publicado artículos en revistas indexadas y contribuido a más de 50 libros, incluyendo *Black Lodge* (2021), *Figure del fumetto* (2020), *Les Motifs au cinéma* (2019) o *I riflessi di Black Mirror* (2018). Escribe en el diario *La Vanguardia* y ha organizado ciclos de conferencias y exposiciones para diferentes museos europeos. Sus líneas de investigación son la gestualidad en el cine, iconografía, iconología, hermenéutica, mitocrítica en el cine, estudios de cine comparado, series televisivas, narrativa secuencial, transmedia e intertextualidad. Contacto: ivan.pintor@upf.edu.

Manel Jiménez-Morales (Girona, 1978) es profesor de Comunicación en la Universitat Pompeu Fabra (UPF) y vicerrector de Transformación Educativa, Cultura y Comunicación. Licenciado en Comunicación Audiovisual (UPF) y en Teoría de la Literatura (UB), se doctoró en Comunicación Social (UPF). Jiménez-Morales ha sido profesor visitante en la University of Oxford, la UCLA y el British Film Institute, y ha impartido docencia en diversas universidades internacionales. Sus líneas de investigación son la narrativa y estética audiovisual y los nuevos formatos educativos y culturales. Entre sus publicaciones destaca *Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media*. Contacto: manel.jimenez@upf.edu

Referencia de este artículo

López-Mármol, M; Pintor, I; Jiménez-Morales, M. (2023). Escoge tu aventura: Audiencias inmersivas. El caso de estudio de *Black Mirror: Bandersnatch*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 63-76.

Ivan Pintor holds a Ph.D. in Communication Studies from Universitat Pompeu Fabra (UPF). Senior lecturer at UPF and member of the CINEMA Research Group. He currently teaches Contemporary Cinema in the Bachelor's program in Audiovisual Communication at UPF, and Cinema, Television and Comic-book History in the UPF Master's in Contemporary Film and Audiovisual Studies program. With Jordi Balló, he is the Principal Investigator of the project *Visual motifs in the public sphere: Production and circulation of images of power in Spain*. He has published articles in journals and contributed to more than 50 books, including *Black Lodge* (2021), *Figure del fumetto* (2020), *Les Motifs au cinéma* (2019), or *I riflessi di Black Mirror* (2018). He writes at the newspaper *La Vanguardia* and has organized conference cycles for different European museums. His lines of research are gestures in film, iconology, and iconography, hermeneutics and myth criticism in film, comparative film studies, television series, sequential narrative, transmedia, and intertextuality. Contact: ivan.pintor@upf.edu.

Manel Jiménez-Morales (Girona, 1978) is a professor of Communication at Universitat Pompeu Fabra (UPF) and vice-rector for Educational Transformation, Culture and Communication. Graduated in Audiovisual Communication (UPF) and in Theory of Literature (UB), he has a doctorate in Social Communication (UPF). Jiménez-Morales has been a visiting professor at the University of Oxford, UCLA, and the British Film Institute, and has taught at various international universities. His lines of research are narrative and audiovisual aesthetics and new educational and cultural formats. Among his publications stands out *Transmedia Narratives in Spain: four fictions in search of a cross-media destination*. Contact: manel.jimenez@upf.edu

Article reference

López-Mármol, M; Pintor, I; Jiménez-Morales, M. (2023). Choose Your Adventure: Immersive Audiences. *Black Mirror: Bandersnatch*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 63-76.

recibido/received: 25.04.2022 | aceptado/accepted: 20.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

LA FICCIÓN COMO LUCERNA: AUTORREFERENCIA, IRONÍA Y DISTANCIA EN *THE MATRIX RESURRECTIONS* (LANA WACHOWSKI, 2021)*

JOSÉ ANTONIO PALAO ERRANDO**

I. INTRODUCCIÓN: LA CULTURA DIGITAL Y EL DISCURSO FÍLMICO

Se puede afirmar que en los años noventa se produce un giro trascendental en la episteme tardo-moderna: la cibernética entra por primera vez en la cultura popular y deja de ser patrimonio exclusivo del Estado y de las grandes corporaciones, o de los avezados *hackers* que los hostigan, y la computadora se convierte en un enser cotidiano más. Ya en los años ochenta, Apple había comercializado el primer ordenador personal, el McIntosh, y había encargado el mensaje comercial que debía publicitarlo nada menos que a Ridley Scott, director de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), la ficción *ciberpunk* más aclamada hasta el momento (Palao Errando, García Catalán, 2014). Pero lo que estabilizó la presencia de la informática en la cultura popular fue el nacimiento de la *World Wide Web* (Berners-Lee, Fischetti, 2000) que puso Internet al alcance de la gran mayoría y de la cultura de masas.

Esta cultura paleo-digital (1.0) trajo aparejados dos imaginarios que se inocularon profundamente en la cultura popular y en la ficción científica. Nadie en la época, se posicionara en el bando *apocalíptico* o *integrado* (Eco, 1985), parecía dudar de que el futuro de la humanidad iba a pasar por la generalización de la realidad virtual. A su vez, el imaginario romántico de la cultura *hacker*, proveniente de los años ochenta, como bien claro deja el anuncio de Apple, quedaba asentado como el reino de los *cowboys* y los cuatreros cibernéticos, por utilizar el término *ciberpunk*. El *ciberespacio* era lugar para el comunismo epistémico, la lucha antisistema y el desenmascaramiento del poder gubernamental.

Sabemos, sin embargo, que ello nunca ocurrió. El ideal inmersivo de la RV nunca accedió al mercado como objeto de consumo masivo, ni se instaló como un nuevo medio de masas. Al contrario, desde principios de siglo han ido proliferando los encuadres bajo la especie de la interfaz (Català Do-

ménech, 2010; Verhoeff, 2012; Pinotti, 2021) en lo que se ha dado en llamar giro visual o cultura visual (Mitchell, 1994; Mirzoeff, 2003). Primero, fueron los sistemas operativos para los ordenadores personales, tanto en el caso de Apple como en el de Microsoft, este último bajo el explícito nombre de *Windows*, de evidente estirpe *albertiana*. Y, después, los llamados medios ubicuos (Dovey, Fleuriot, 2012) con una complejización cada vez mayor de su estructura y potencial de alcance. Los *persuasive media* son medios táctiles e interactivos, pero no inmersivos. Ya vaticinamos hace años (Palao Errando, 2004) que era prácticamente imposible que la cultura occidental (y la global, por extensión) renunciara al encuadre anisotópico que es uno de sus grandes y más pregnantes logros culturales.

Por su parte, la concepción de Internet cambia sustancialmente con el nuevo siglo y la vieja etiqueta *ciberespacio* es reemplazada por diversos términos acompañados por el adjetivo digital —o directamente por *nube*— que llevó a acuñar el término *Internet de las cosas* (Sendler, 2017). Podemos decir que el espacio virtual ya no se concibe

como un espacio alternativo al físico y material, más bien se auto atribuye la categoría de pasarela privilegiada hacia este. La concepción de la experiencia como mercancía o como servicio (Grevtsova, Sibina, 2020) y su gamificación no deja de utilizar el concepto de inmersión, pero se trata de una inmersión sin extracción, un aislamiento del entorno sin abandonar el entorno (Fisher, 2016).

En el ámbito del discurso cinematográfico, los noventa trajeron también una sobrecarga de espectacularidad, producto de las enormes posibilidades visuales de la tecnología digital, que, de algún modo, parecían hacer prescindible el montaje y, con él, las propias leyes de la sintaxis cinematográfica clásica. Ello llevó a especular con una reedición del Cine de Atracciones primitivo en el seno del cine postclásico (Company, Marzal Felici, 1999; Strauven, 2006). Strauven toma de la segunda película de la *Trilogía* el adjetivo *reloaded* que haría fortuna en el ámbito teórico y filosófico. Hasta tal punto los efectos visuales basados en las tecnologías digitales fueron el foco de atracción de la época, que alumbraron un formato audiovisual, que al igual que pasaba en la década anterior con el videoclip, se solía emitir en los intersticios de la programación televisiva en un periodo en el que la información se había convertido en su médula: el *making off*. Digamos que el cine se vio en condiciones de competir con el resto de las pantallas con las que se veía obligado a convivir, apostando por la esfera de los goces, de la experiencia pulsional y adrenalínica y de la máxima ilusión inmersiva y *efecto de real* (Oudart, 1971).

Ahora bien, lo que caracteriza al discurso fílmico desde la primera década de este siglo ya no es únicamente la espectacularidad sino la alteración en la propia textura del relato. Lo que sucede es que el séptimo arte entra en conciencia de que una mayor espectacularidad no le va a ser suficiente como herramienta competitiva —como lo fue con la pantalla de televisión—, que el componente *ergódico* (Aarseth, 1997; Ryan, 2004) e interactivo de las pantallas digitales era un plus con el que no

PENSEMOS QUE LA VERTIENTE ANTIERGÓDICA DE LOS MIND GAME FILMS ES LA ÚNICA POSIBILIDAD DEL RELATO FÍLMICO PARA EXPANDIRSE POR OTRAS PANTALLAS, FUNDAMENTALMENTE POR LAS PLATAFORMAS DE STREAMING. UN ARGUMENTO FRACTURADO IMPLICA UNA TRAMA INVOLABLE POR LA INTERACTIVIDAD. ESTA ES LA GRAN DIFERENCIA DE LO FÍLMICO EN EL INTERIOR DE LA CULTURA DIGITAL, LO ESPECÍFICO DE SU POTENCIA NARRATIVA EN LA ÉPOCA DE LAS NARRATIVAS. UNA FÍLMICA ES UN RELATO, UNA TRAMA POLÍTICA O UN VIDEOJUEGO NO NECESARIAMENTE

contaba la televisión. La no linealidad narrativa no es tanto una influencia de las narrativas digitales como un freno a la interactividad propia de las mismas. El rasgo más conspicuo del cine postclásico es precisamente la creciente complejidad de los universos narrativos (Loriguillo-López, 2018), que ha llevado a acuñar expresiones como *puzzle films* o *mind-game films* (Buckland, 2009; Palao Errando, Loriguillo-López, Sorolla-Romero, 2018; Elsaesser, 2021; Sorolla-Romero, 2022) Estos films llevan a veces a endiabladas torsiones de las tramas que, si bien tensan al máximo las estructuras heredadas del cine clásico, siguen sustentándose en ellas sin quebrarlas, pues son su único puente comunicativo con el espectador (Loriguillo-López, Sorolla-Romero, 2014; Palao Errando, 2008). Pensemos que la vertiente antiérgica de los *mind game films* es la única posibilidad del relato fílmico para expandirse por otras pantallas, fundamentalmente por las plataformas de *streaming*. Un argumento fracturado implica una trama inviolable por la interactividad. Esta es la gran diferencia de lo fílmico en el interior de la cultura digital, lo específico de su potencia narrativa en la época de las narrativas. Una trama fílmica es un relato, una trama política o un videojuego no necesariamente.

El objetivo de este artículo es el examen de la película *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) en comparación con la trilogía original (*The Matrix*, Lana y Lilly Wachowski, 1999; *The Matrix Reloaded*, Lana y Lilly Wachowski, 2003 y *The Matrix Revolutions*, Lana y Lilly Wachowski, 2003). La tesis que anima el artículo es que, si bien el tema fundamental de las tres primeras entregas eran la inmersión como simulacro, en esta se opta por apostar por la distancia estética representada por el encuadre fílmico. Esta distancia se sustenta en un abordaje paródico y autorreflexivo que abarca todos los aspectos de la saga, incluidos los avatares de su producción.

Con ese fin, el artículo recoge el imaginario inmersivo que auspició la primera cultura digital e indaga en la redefinición de lo fílmico que ésta

suscitó para ver cómo el film se posiciona de lado de ese componente frente a él. La metodología empleada es el análisis textual de aquellos pasajes del film que sostienen el discurso metafictional y metafílmico y que son la auténtica piedra angular de la propuesta de Lana Wachowski.

2. LO FÍLMICO DIFERENCIAL

¿A qué se debe, pues, que el cine haya optado por convertirse en un medio encuadrado y no en un medio inmersivo? Por un lado hay una tradición consensuada crítica e historiográfica (Baudry, 2016; Bazin, 1990; Burch, 1996; Company-Ramón, 2014; Elsaesser, 2016; Oudart, 1971) en que el cine nace de una triple confluencia:

Una serie de tradiciones populares, como las atracciones de feria.

La integración de elementos provenientes de modos de representación típicamente burgueses como la novela, la pintura y el teatro realistas, la tradición romántica, el impresionismo, etc.

La influencia del impulso científico y técnico, que se dirigía a descomponer el movimiento para su análisis posterior. Para el científico positivista es preciso verlo todo para poderlo analizar científicamente.

La consecuencia es el sueño *frankeinsteniano* de la reproducción integral de la realidad (Burch, 1996). En palabras de Bazin (1990: 37), el cine era un «fenómeno idealista», pues «el mito del realismo integral precede a su invención (...) de una recreación del mundo a su imagen, una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo».

La cuestión es que, tras su fracaso como instrumento científico (Deleuze, 1984), y su progresivo agotamiento como atracción ferial o puro divertimento popular, el cine opta por acercarse a los modelos narrativos de la literatura y del teatro para convertirse en un arte burgués respeta-

ble (Company-Ramón, 2014; Marzal Felici, 1998). Pero, para ello, también necesita ser fiel a su aparato de base, por decirlo en la terminología de de Baudry y Oudart. Las atracciones inmersivas, como Mary-Laure Ryan (2004) subraya, siempre han sido sospechosas de cierta vulgaridad en el ámbito de la Academia y no podían ser su opción, aunque evidentemente hubo aproximaciones con lo que Thomas Elsaesser denomina *Rube Films* (Elsaesser, 2016; Jeong, 2012; Ng, 2021; Strauven, 2006) y a los que las tecnologías de contacto interactivas han vuelto en cierto modo (Ng, 2021; Strauven, 2021). De hecho, pensemos que, el hecho de que entre todos los artilugios que surgieron alrededor de la imagen en movimiento fuera el cinematógrafo Lumière el que triunfara, nos ratifica en la tesis de que la opción más acertada era precisamente la de la proyección multiespectatorial en una sala y no la pequeña visión particularizada como, por ejemplo, en el kinetoscopio de Edison, entre otros (Crary, 2001). El arte burgués es indisoluble de su autonomía (Bürger, 1987) y necesita de la distancia (Wolf, Bernhart, Mahler, 2013).

Quede claro que no estamos hablando solo de una tradición burguesa, sino de una estirpe moderna que procede de las nuevas formas de narrar y de representar visualmente ya desde el Renacimiento (Panofsky, 2003; Stoichita, 2000) en lo que Heidegger llamó la «época de la imagen del mundo» (Heidegger, 1995) cuyo *telos* era poner el ente (el mundo) a disposición del *subjectum* bajo la especie de representación. No es de extrañar, pues, que la cultura tardomoderna¹ optara, a su vez, también como formato comercial de distribución por todo lo que pudiera ser encuadrado, compartido y distribuido en una pantalla. Creemos que esta es la clave para entender por qué se produjo ese movimiento hacia la transmedialidad (Zecca, 2012) encuadrada y no hacia mecanismos más o menos solipsistas de inmersión. Lo filmico es específicamente encuadrado siempre y las variantes actuales de la experiencia inmersiva (parques temáticos, *scrape rooms*, etc) (Lukas, 2012; Williams,

2020) acaban por ser siempre parciales. Es curioso que, para la cultura neoliberal, la inmersión en la experiencia sea siempre algo del orden de la evasión. Y que los videojuegos, como la ficción televisiva o el cómic, hayan tenido serios problemas para sostenerse en la Academia, como el cine en su momento.

3. THE MATRIX (LILY Y LANA WACHOWSKI, 1999)

Las referencias argumentales y visuales en *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) son muy mayoritariamente a *The Matrix*². A las dos primeras secuelas remiten algunos personajes (Niobe, Sati, Merovingio...) y las referencias verbales de estos (Rodríguez Torres, 2021). De ahí, que debamos revisar algunos de los supuestos que el film de 1999 pone sobre el tapete.

Antes que nada, y tras reponernos de la impresión de ver a Trinity en la primera secuencia corriendo por las paredes, nos percatamos de que estamos asistiendo en la pantalla fílmica a la performance de un videojuego inmersivo, pero con la nitidez y el grano de una película. En el proceso darwiniano de la selección mediática, pues, *The Matrix* opta por la tendencia *blockbuster* de los años noventa, aderezada con una potente carga de erudición fílmica (la huida de Trinity es un calco clarísimo de la primera secuencia de *Vértigo* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958) como indicio al espectador de que se halla ante un engaño a los ojos), teórica (Jean Baudrillard, cuyo simulacro del libro *Simulacra and Simulation*, sirve de estuche a Neo para los psicotrópicos digitales con los que trafica), literaria (el conejo de Lewis Carroll) y un largo etcétera. Su apuesta por la espectacularidad es innegable y el archifamoso efecto del *bullet time* es el santo y seña de la marca y de la franquicia. *The Matrix*, de hecho, fue la primera película que al comercializarse en VHS, se distribuyó en un *pack* de dos cintas con su *making off* (Crespo, Palao Errando, 2005).

En *The Matrix* hubo una apuesta explícita por la nitidez virtuosista que apunta a un realismo digital imposible en 1999. De ahí, el gusto de este film tanto por los espacios abandonados y ruinosos, como por los escombros. El antológico asalto al Edificio del Congreso es la mejor muestra: acrobacias coreografiadas y destrucción matérica al unísono. Y, también es reseñable, la fijación de Matrix en los espacios antiguos, poco cibernéticos —aunque habituales en el virtuosismo visual de los videojuegos, por ejemplo— donde la atmósfera adquiere cuerpo más allá de la perfecta definición geométrica de los volúmenes. Todo ello combinado con la estética minimalista del espacio desamueblado en la arquitectura japonesa del Dojo, donde el espacio es línea sin cuerpo, pura geometría vacía.

Además, la apuesta fílmica se basa en la capacidad de revertir las leyes del encuadre occidental, la fuerza centrípeta, postulada por Bazin (1990)³ y la estética de los instantes esenciales, que desgranara Jacques Aumont (1997) a partir del *Laoconte* de Lessing. Es en esta potencia, plasmada en la superación de la gravedad, en la que se fundamenta la posibilidad de que Neo sea el Elegido (Crespo, Palao Errando, 2005).

En fin, *The Matrix* erige una textualidad coherente, que deja traslucir el espíritu de la época signado por la desorientación política, narrativa y vital. Todos los ingredientes de los noventa tras la caída del Muro: la postulación del fin de la Historia (Fukuyama, 1992), la duda por la propia identidad y el destino⁴, el recurso a las diversas manías, la necesidad de conocer el futuro, y la imposibilidad de nombrar a un enemigo como causa del malestar. Al menos hasta el 11 de septiembre de 2001.

Y todo ello con un planteamiento estético e intelectual que consigue armonizar los videojuegos, las coreografías de kung-fu, Sócrates, Platón y Baudrillard, por citar sólo algunos ejemplos. Ello atrajo, como sabemos, a una cohorte de fieles fans tanto como una gran serie de académicos, fundamentalmente filósofos, con Slavoj Žižek a la cabeza. El componente judeocristiano, hilvanado

con el orientalismo y la *New Age*, al servicio de la glorificación épica de un Mesías que se aviene al molde del *hacker* tanto como al del héroe entrenado, producto del *coaching*, la responsabilidad *fordista* y la fe de los otros. La cuestión es que se construye un ciclo épico solemne contra, no ya el relativismo, sino la absoluta falta de motivación efectiva de una conducta moral, como testimonio la figura de Cifra, el Judas de la tripulación. La episteme neoliberal tiene serias dificultades para fundamentar cualquier decisión por la libertad si ha de enfrentarse al placer. Es lo que quince años después Mark Fisher (2016) denominará con la paradójica etiqueta «hedonia depresiva», correlato inevitable de la «impotencia reflexiva», de la que adolecían sus alumnos de secundaria.

4. THE MATRIX RESURRECTIONS (LANA WACHOWSKI, 2021)

4.1 Los dos universos

Muy sucintamente, en *The Matrix Resurrections* tenemos el siguiente panorama. La Historia en el mundo virtual continúa sin que aquellos que viven sus vidas en ella sepan nada de esos eventos ocurridos hace sesenta años cronológicos en el mundo material. De hecho, a los primeros que vamos a conocer son los tripulantes de una nave, que se llama *Mnemosyne*, heredera de la mítica *Nabucodonosor* que comandaba Orfeo. Como veremos, el nombre de la nave es muy significativo. La historia de Neo y Trinity es ignorada en el interior de Matrix y el «exilio» material —también hay uno virtual— lo ha conservado en forma de leyenda, de ciclo épico. Los nuevos rebeldes son ante todo fans del culto por Neo y Trinity.

En Matrix la cosa funciona de otra manera. No se sabe en principio por qué, pero Neo y Trinity han sido resucitados. Neo adquiere, bajo su antiguo nombre de Thomas Anderson, la identidad de un celeberrimo diseñador de videojuegos gracias a uno llamado, obviamente, Matrix. Si el viejo, o sea el joven, Thomas Anderson trabajaba para una



Imagen 1. Larry y Lana

empresa llamada *Metacortex*, la versión actual de Mr. Anderson es socio de *Deus Machina* —*nada menos*—, pero a las órdenes de un llamado boss, que es su amigo y con quien fundó la empresa. La psicología de Anderson se nos muestra inestable, con algún intento de suicidio y brotes delirantes, por lo que asiste a terapia regularmente. Está, por supuesto, prendado de una madre y ama de casa (creemos que en inglés de Estados Unidos le cuadraría el término *soccer mom*) llamada Tiffany que frecuenta el mismo café que él, y que todos vemos que es Trinity. Por cierto, el café se llama *Simulatte* [Sic] (Partearroyo, 2021). Como vemos, la ironía y el humor grueso ha reemplazado a la solemnidad de la primera trilogía. El plural del título también tiene su miga: evoca, más que a un Mesías, a una legión de zombis. Es lógico y normal, si pensamos que, en 1998, los Wachowski eran un par de robustos y sesudos *nerds* con problemas existenciales, y en 2021 Lana es una cincuentona *trans* con una enorme capacidad de disfrutar la vida y reírse en ella. No hay más que ver cualquier foto del intenso Larry de hace veinte años y compararla con una de la risueña Lana (Imagen 1).

El resto de la trama consiste en narrarnos cómo se las arregla la Capitana Bugs para extraer a Neo con la ayuda de su tripulación y de un Mor-

feo reeditado como «Synthient». Evidentemente, en 2021, *máquina* suena políticamente incorrecto; así lo explica Bugs: «They are synthients. It's a word they prefer to "Machines"» (Son *sintiéticos*. Lo prefieren a *máquinas*), y cómo se escabullen de la oposición de Niobe, ahora máxima dirigente de la nueva ciudad de *IO*, que prospera en paz con el imperio gracias al sacrificio de Neo y Trinity, y que ella pretende preservar de cualquier riesgo

En fin, la película es un ejercicio autorreflexivo sobre cómo una

experiencia emancipadora se convirtió en un ciclo épico, este en una leyenda, esta en un videojuego y el universo filmico de *Matrix* en una película extremadamente irónica que navega entre el *blockbuster* de acción y la comedia romántica.

4.2 La enunciación

Hemos de adentrarnos ahora en el ensamblaje textual del film, porque es en su estructura narrativa y en su puesta en escena donde se modula el sentido, sobre el armazón de la autorreferencia y de la autodeconstrucción. El primer indicio que encontramos para marcar la diferencia con la trilogía predecesora es un sutil elemento paratextual (Genette, 1989: 9, 12, 13, 203, 291, 393, *passim*). En *The Matrix* el tono verdoso de los logos de la Warner y el de Village Road Show rimaban inmediatamente con el tono verdoso de la *Matrix*, pero en *The Matrix Resurrections* ambos logos vienen precedidos por la imagen de marca de *Warner Brothers*, una vista aérea de los estudios que muestra un cálido paisaje con los colores muy saturados y el logo en la emblemática *Water Tower* de un azul purísimo. No es exagerado, pensamos, interpretar —de este modo o de cualquiera— una marca pregenérica como un gesto procedente de la esfera del *autor implícito* (Booth, 1974; Kindt, Müller, 2006),

teniendo en cuenta la explícita relevancia que se da a la Warner en el film como impulsora de esa cuarta versión de Matrix, de la que Neo nada querría saber, y siendo el azul el color emblemático del poder en Matrix, marcando la frialdad *maquímica* de algunos personajes.

Inmediatamente, después lo que nos ofrece el film es un gesto *meganarratorial* (Gaudreault, Jost, 1995). La diferencia de estatuto con el anterior es que este ya es interno al texto y visualizado en la pantalla como perteneciente a la diégesis. Bugs y Seq (abreviatura de Sequoia, para así dar un regusto informático) están vigilando Matrix y lo que ven, para su extrañeza, es que precisamente la escena inaugural de *The Matrix*, el intento de apresamiento de Trinity por la policía, que está performándose ante sus ojos. No es un *déjà vu*, sino una especie de bucle que se está reproduciendo en la actual versión de Matrix, por medio de un *modal*, programa que permite ejecutar un *software* antiguo y convertir así una secuencia fílmica en un *loop*, término que nos remite inevitablemente, al famoso *Machinima* cuyos derechos en Youtube adquirió la Warner en 2017 (Ng, 2013). Vamos viendo que, en efecto, *no hay fuera del texto (Il n'y a pas de hors texte)* (Derrida, 1986). Y lo están haciendo plasma-da su copresencia en el encuadre no como voces en *off* o planos alternados, sino figural, visualmente. Entre la primera trilogía y esta película no solo ha acontecido, en el *architexto* (Genette, 1989) de Matrix, el cambio de sexo y de posición de escritura de su directora, en tanto que el *género* es un *locus enuntiationis* (Ribeiro, 2020), sino propiamente *Sense8* (J. Michael Straczynski, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 2015–2018) (Rodríguez Torres, 2021), donde este procedimiento de montaje y ritmo de la multilocalización fue ensayado y explorado en sus múltiples variantes. No deja, pues, de ser una marca autoral también de primer orden, que una gran parte del elenco de *Sense8* esté presente en *The Matrix Resurrections*: para empezar toda la tripulación del *Mnemosyne* está formada por actores que trabajaron en la serie.

Pero la cuestión es que si hemos llamado *meganarratorial* a este gesto es porque encarna perfectamente la estructura enunciativa clásica marcando el patrón de la focalización. Se cumple así la identificación entre la mirada de Bugs y la del fan de la trilogía, que conoce perfectamente los entresijos de la trama, designado como espectador modelo (enunciatorio) del film. Es un espectador que se sitúa en una posición manifiesta de superioridad sobre Neo, pues sabe lo que a él le han borrado de su propia vida⁵.

Lo que están haciendo los diseñadores de la Matrix es reformular la historia para borrar toda la leyenda, pues en esta versión Trinity no consigue escapar y es apresada por los *bots*. Bugs decide perseguir a los policías, pero es descubierta y salvada en el último momento por un agente que se identifica como Smith, pero acaba revelándose como Morfeo, el nuevo Morfeo del videojuego, que se identifica rápidamente con los rebeldes, introduciéndola en un establecimiento abandonado que es nada menos que la *cerrajería* de *The Matrix Reloaded*. Cuando proceden a huir tras descubrir los restos arqueológicos del primer Neo en un cubículo que remeda su viejo escritorio en *Metacortex*, lo hacen por una puerta del edificio que casualmente es la de un cine. La película exhibida en él es *Root of all evil*, protagonizada por Lito Rodríguez, personaje que interpreta, en *Sense8*, Miguel Ángel Rodríguez. Al escapar acaban saltando por una ventana (el espacio de Matrix es *escheriano*, y multidimensional) y al caer se convierten en código verde en una pantalla.

El guiño es evidente: de la inmersión opresiva se sale, pues, por la puerta del cine. Y Matrix no es ya un simulacro sino una porción de un universo autoral. Nos atreveríamos a decir que un mundo (im)posible, si se nos admite el juego de palabras, esto es, un universo heterónimo que ya no es interpretable sino por referencia al mundo empírico. Metafórico, pues, ya no alegórico, encerrado en sí y aislado del exterior. La dimensión referencial, el modo de aludir y representar al mundo, ha cambiado por completo.

4.3 La vida de Neo en Matrix: la ironía, la parodia, el malestar

La pantalla en la que ha sido vertida la caída de los personajes se convierte en la pantalla del ordenador de Neo. Tras un *zoom out* que abre el campo, vemos a Thomas Anderson presa del tedio. Un barrido por su entorno nos muestra el trofeo «Extraordinary Interactive Game Design». Pronto sabremos que para Anderson y todo su mundo, Matrix es un videojuego que él diseñó y le valió grandes beneficios y reconocimiento. Un plano picado, cuasi cenital, nos muestra la mesa de trabajo con seis pantallas distintas y un gran ventanal a los rascacielos de la ciudad. A su alrededor, múltiples artículos de *merchandising* pertenecientes al dominio del videojuego, entre los que destaca una figurilla de Trinity caída en el suelo y disparando dos pistolas (Imagen 2).

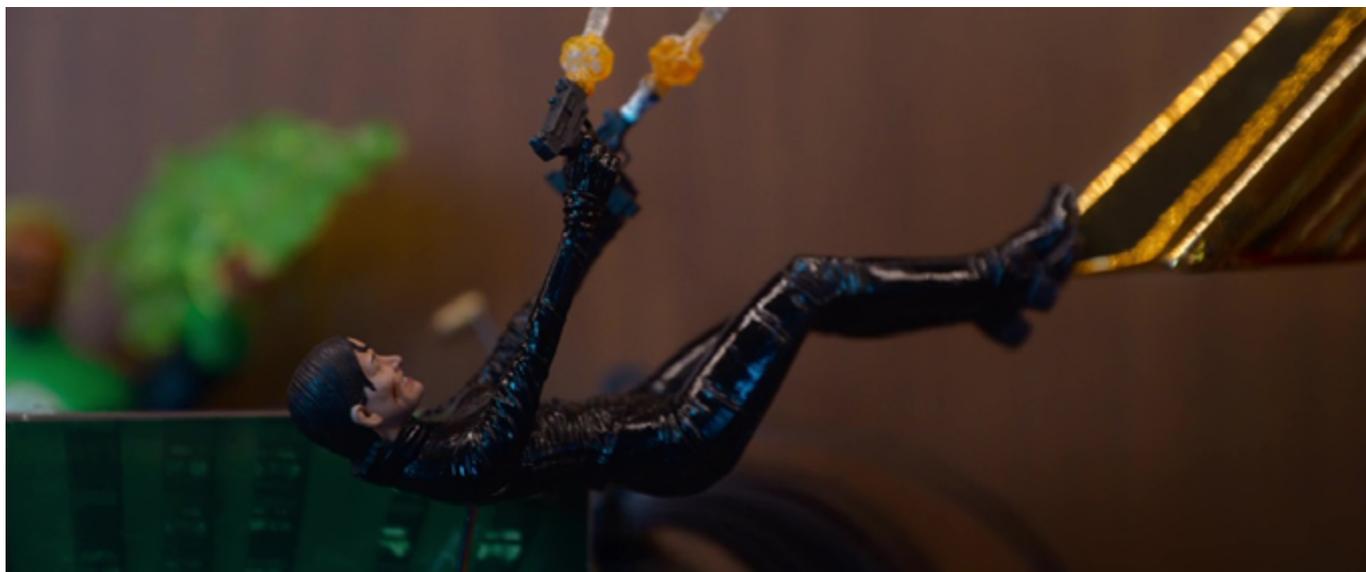
Al ser convocado por el jefe, decide ir antes a tomarse un café con Jude, al *SIMULATTE*. Las próximas secuencias serán catalíticas, pero de suma relevancia discursiva porque van poniendo a Neo al tanto de muchas cuestiones que también desconoce el espectador. Ejemplo claro: es la primera vez que se nos muestra, si bien de un modo muy fugaz, el reflejo envejecido de Neo en la mesa de

la cafetería. También, es aquí donde se encuentra con Tiffany ante nuestros ojos y le vemos abrumado por una extrema timidez. El difuso malestar de Neo en *The Matrix* se convierte en una melancolía cuya causa es inconsciente pero concreta y precisa: la nostalgia de Trinity. Cuando, más tarde, el nuevo Morfeo lo conduzca al Dojo para reanimarlo tras la extracción, la cuestión quedará perfectamente clara. Lo reta a pelear con las siguientes palabras: «Pelea por tu maldita vida si quieres volver a ver a Trinity ¡Arriba, Neo! ¡Pelea por ella!»⁶.

La iluminación de la cafetería es manifiestamente cálida, pero cuando se encuentra con el jefe en el despacho, los tonos son mucho más fríos. Sabremos en breve que este jefe es nada menos que Smith bajo una de sus múltiples apariencias. En esta escena se manifiesta claramente la entrada irreversible de la parodia y la ironía en el texto film. Cuando Neo entra el jefe está frente al ventanal y cita una reconocible frase del guion de *The Matrix*, que citara Smith ante el ventanal de su oficina: «Millones de personas solo vegetando en la vida... absortos. Siempre me gustó esa frase. Tú la escribiste, ¿no?».

Vemos, pues, que el videojuego, al convertirse en objeto de culto *fandom*, se ha textualizado, se

Imagen 2. Trinity como merchandising



ha convertido en una secuencia esclerotizada de signos. La conversación tiene el fin de informar a Neo de las intenciones de la empresa de poner en marcha una cuarta entrega del videojuego: «Smith: Nada es igual, el mercado es difícil. Seguro que entiendes por qué nuestra amada empresa matriz, Warner Bros, decidió hacer una secuela de la trilogía».

Toda la conversación está salpicada por pequeños desvaríos y micro *flashes* de Neo que él atribuye a su perturbación mental, pero que el espectador sabe que son *flashbacks* referidos a su encuentro con Smith en la primera película.

Por ello, de aquí pasamos a la consulta del psiquiatra, personaje que pasará a tener una relevancia muy superior a la que en principio podríamos otorgar. El plano de situación nos coloca la consulta del psiquiatra en una colina desde la que se observa clarísimamente el Golden Gate. Se trata de un crepúsculo en San Francisco, la capital tecnológica del mundo. El psiquiatra tiene un gato que se llama *Déjà vu*, nada menos, con una referencia clarísima a un pasaje de la primera película. Para el espectador experimentado, es un indicio claro de que el código está siendo manipulado. Le cuenta los problemas en la conversación con su socio. Y el «analista» le recuerda que son invención de su mente y le extiende una receta.

4.4 La extracción de Neo: los espejos

La posterior secuencia es un *collage* de planos que nos muestra la vida cotidiana de Thomas Anderson. Vemos a Neo en una reunión en Deus Machina sobre la estrategia de comunicación de MIV, en el gimnasio y en el lavabo de su casa con los fármacos recetados reflejados en un espejo con una iluminación muy fría. Al tragar la píldora, vemos su real imagen envejecida en el espejo, aunque no sepamos entenderla. Curioso desdoble enunciativo: la

cuestión es que se está connotando una superioridad epistémica del espectador sobre Neo desde el principio, porque sabemos de la falsedad de sus recuerdos y percepciones y se nos da a ver lo que a él le está vedado.

Tras ello, se produce en los lavabos, en plena emergencia por una amenaza de atentado, el encuentro con Morfeo, que no deja de parodiar a su predecesor, citando frases del videojuego:

Morfeo: Al fin. Ah. No sabía si repetir esa frase, pero no me pude resistir.

Neo: ¿Qué?

Morfeo: Morfeo uno... Se reveló en la ventana, rayos, truenos.

y teatro. Al fin. Y después de tantos años, aquí estoy, saliendo del inodoro. ¿Tragedia o farsa?

Neo: Te conozco.

Morfeo: No todos los días conoces a tu creador.

Neo: Esto no puede estar pasando.

Morfeo: ¡Ah, por supuesto que sí!

Neo: No puedes ser un personaje que creé.

Aunque en un momento determinado fracasa, este encuentro con Morfeo y Bugs supone el comienzo de su conciencia y extracción, su ascenso en la escala del saber y la focalización narrativa. En el momento de la extracción, Seq los guía en su salida: de la azotea del edificio de Deus Machina pasan a un tren con destino a Tokio. Neo no recuerda esa parte del videojuego. Bugs responde: «Tampoco hay que correr a cabinas telefónicas».

Imagen 3. En el teatro



4.5 La escena del teatro

Y pasamos a las tres secuencias más explícitas para entender el alto nivel de autoconsciencia del film. Cuando atraviesan la puerta que les ha indicado Seq pasan por una abertura que parece una vagina... o un acceso a la caverna platónica. Pero ni una cosa ni la otra: es un telón que da paso al escenario de un teatro. Sobre él se están proyectando escenas (*footage*) de Matrix 1 (Imagen 3). Simultáneamente, el nuevo Orfeo sanciona:

Morfeo: Actitud y entorno [pero también, escenario y escenografía], ¿verdad?

Neo: Oh, no.

Morfeo: Todo es cuestión de la actitud y del entorno.

Bugs: Después de un primer contacto fallido, creímos que elementos de tu pasado te traerían al presente.

Morfeo: Nada cura tanto la ansiedad como algo de nostalgia.

Bugs: Son imágenes de tu juego.

Morfeo: El tiempo siempre está en contra. Etcétera, etcétera. A nadie se le puede decir lo que Matrix es. Bla, bla, bla. Tendrás que verlo por ti mismo.

Hora de volar.

La solemnidad ha encontrado su grado 0 —si no negativo— en la parodia. Resulta evidente que está haciéndose una alusión explícita al cine y al teatro como espectáculo: la verosimilitud y la creencia, la identificación. Esta autorreferencia metaficcional al cine desde la declamación teatral modula inmediatamente todo enunciado filmico, verbal y narrativo posterior. Y acto seguido, como vemos, se lanzan todas las hipótesis que apuntalan la trama.

Thomas: Alto. Si esto es real, si no me he vuelto loco, ¿significa que eso pasó? Pero si es así, entonces morimos.

Bug: Es obvio que no ¿Por qué las máquinas te mantuvieron vivo y por qué hicieron tanto para ocultarte? Son preguntas que no podemos responder.

Neo: ¿Ocultarme? Estaba en una compañía haciendo un juego llamado "Matrix". No parece que intentarían ocultar nada.



Imagen 4. Perspectiva

Bug: Llevamos años rastreando la compañía. Investigamos a cada Thomas Anderson que encontramos. Lo que no entendíamos es que podían alterar tu A.I.D. (Auto-Imagen Digital)

Es ahora cuando Neo ve por primera vez su auténtica imagen en el espejo, distorsionada por Matrix para ocultarle que sus alucinaciones son recuerdos. Hemos subrayado el adjetivo porque la DSI es lo que los demás ven, que suele confundirse con lo verdadero y auténtico. Parece una potente deconstrucción algorítmica del «Estadio del Espejo» lacaniano. Porque es de espejos de lo que se trata ahora.

Desde su origen, se supo que el encuadre en perspectiva en realidad estaba perpetrando un engaño a los ojos. De ahí que la *mise en abyme*, (Palao Errando, 2015), esto es, el propio artificio del cuadro, fuera prácticamente inherente al uso de la perspectiva desde su inicio. El aparato de base del cinematógrafo sabía que mentía, como la novela y el teatro modernos. O que, si no mentía, al menos engañaba. Desde el origen, el aparato de base, el dispositivo que empezaron analizando en los años setenta desde esta perspectiva Oudart y Baudry, era en sí mismo, sede de artificios que desdoblaban su espacio interior. Lo vemos desde el *Retrato del matrimonio Arnolfini* (Jan van Eyck, 1434) hasta *Cristo en casa de Marta y María* y *Las Meninas* (Diego Velázquez, 1618, 1656 y 1655 – 1660, respectivamente), pasando por los ejercicios de autorretrato llevados a cabo por todos los grandes nombres de la pintura renacentista y barroca en Europa. De

Durero a Rembrandt, el espejo ha sido siempre el modo que ha tenido la imagen en perspectiva de auto confesarse como ficción, no huella fiel de una realidad, ni universo autónomo. Podríamos decir que la perspectiva es el realismo moderno y que nunca este ha sido el de la inmersión. puesto que la anisotropía de lo encuadrado, esto es, la distancia del observador, es su requisito simbólico insoslayable. El cine hereda, precisamente, este recurso a los espejos (Company-Ramón, 2014) como un rasgo manierista de escenificación y explicitación del artificio, como un modo de *ostranenie* (van den Oever, 2010) integrada diegéticamente.

El caso es que a partir de este momento la replicación de la imagen y su enclaustramiento en la superficie especular se convierte en el motivo principal de *The Matrix Resurrections*. Cuando Morfeo le ofrece la píldora roja a Neo estamos viendo proyectado en el telón el mismo acto, perfeccionado supuestamente sesenta años antes por Neo frente al Morfeo histórico. Pero es que en cuanto hace amago de ingerir la píldora, el que aparece a través de un espejo es precisamente el psiquiatra, que intenta impedir que este espejo sea atravesado por Neo y abandone Matrix. Aún más, cuando intentan huir, sabemos que solo pueden hacerlo a través de la superficie de los espejos. El único que encuentra Seq es uno minúsculo en el baño del vagón del tren. Cuando la tripulación se queja de lo diminuto de la vía de escape esta es esta es la respuesta de Seq:

«Seq: Logré hackear el baño. Corran.

Bugs: Seq, ¿Dónde?

Seq: Ese Espejo.

Bugs: ¿Qué? No vamos a caber.

Seq: Tienen que caber, porque no hay otra salida. way off this train.

Neo: Whoa, whoa, whoa

Morfeo: No, no, no.

Seq: Es perspectiva. Cuanto más cerca, más grande se hace.

Seq: Okay, vamos.

Ya hemos anticipado los problemas de Neo al ser extraído y cómo ha de ser Morfeo el que consiguiera que reaccione retándolo en el Dojo. Cuando al fin despierta esta es la primera conversación que mantiene con la capitana:

Neo: Si este conector es verdadero, significa que tomaron mi vida y la convirtieron en un videojuego. ¿Que cómo me siento? No lo sé. Ni siquiera sé cómo saber.

Bugs: Si no se sabe lo que es real, no te puedes resistir. Tomaron tu historia, algo que significaba mucho para personas como yo. Y la convirtieron en algo trivial. La Matrix hace eso. Hace armas de todas las ideas. De cada sueño. De todo lo que nos importa. Nada mejor para sepultar la verdad que en algo tan ordinario como un videojuego.

4.6. La pelea y el merovingio

Damos un salto para pasar al momento en que la tripulación vuelve a Matrix para ayudar a Neo en la liberación de Trinity. Tras una vista aérea de la bahía de San Francisco al amanecer, observamos a Seq mirando a su pantalla con lenguaje máquina, como siempre, y Neo reconoce a Trinity circulando veloz en su moto por el Golden Gate. Ven que es puro «código azul», esto es, que no parece tener ninguna propensión a rebelarse contra su realidad (virtual). Desde aquí, se va a producir el proceso contrario al de *The Matrix*: Trinity va a ser la que sufra un proceso de transformación que la lleve a asumir su identidad y alejarse de Tiffany y sus circunstancias, hasta conquistar su propia *agencia* (o si se prefiere, autonomía). Ya se nos había informado que el origen del *statu quo* actual vino de parte de la guerra que las máquinas habían mantenido entre sí. La cuestión es que ese conflicto provocó purgas y depuraciones en Matrix, sobre todo entre los *syntientes*, y que, por tanto, dentro de la misma Matrix había marginados y exiliados subsistiendo, en condiciones extremadamente precarias. Smith convoca a «los exiliados» y entre ellos nos encontramos nada menos que a *The Merovingian*, un destacadísimo personaje de la

trilogía. Aparece en pantalla como un híbrido entre un *homeless* (recordemos que San Francisco es la ciudad de los *homeless* por excelencia) y un cavernícola, pero no deja de ser divertido escuchar su peculiar discurso:

Merovingio: ¿Tú? ¡Ja, ja, ja! ¡Sí eres tú! Après tout. Tantos años. No puedo creerlo. Oh, Dios... ¡Tú me robaste la vida!

[...]

Smith: Lo que Merv trata de decir es que su situación se parece un poco a la mía. Para recuperar sus vidas, la tuya debe terminar. ¡Mátenlo!

Merovingio: ¡Tú me jodiste hasta el último pelo de mi culo! Antes había gracia. Teníamos estilo. Teníamos conversaciones. No ese bip, bip, bip, bip. ¡Arte! ¡Libros! ¡Películas! ¡Tú nos diste Face-boo-culo y Coño-wiki-vete al carajo!

Como vemos, para el resentido habitante de la vieja Matrix, no hay nada de la digitalidad 2.0 que se salve. Y, aún más, cuando han de huir tras la pelea lanza una profecía apocalíptica: «Merovingio: ¡Esto no ha terminado! ¡Habrá una secuela de la franquicia!».

4.7. El analista y el *bullet time*

Y pasamos a la última secuencia en la que vamos a detenernos. Esta se enfoca en la trama interna de Matrix, concretamente en la muerte de Neo y Trinity. Neo va a buscar a su *partenaire* al taller donde practica su gran afición, para convencerla de abandonar Matrix con él. La iluminación es totalmente cálida en Matrix, ahora connotando la autenticidad de la iconografía industrial y prerruinosa. De hecho, Trinity está soldando una pieza como una herrera con oficio. Lo que nos interesa es que, de repente, se oye un tintineo que vemos provenir de *Déjà vu*, el gato negro. Súbitamente, Trinity se *fluidifica*, como antes hemos visto hacer a Morfeo en Io (código de partículas exomórficas, lo llaman), y se vuelve a erguir como el «Analista» para regodearse en su dominio sobre Neo. El Analista controla el tiempo gracias al *tiempo-bala* y puede hacer sufrir a Neo, incapaz de detener una bala dirigida a Tri-

nity, que acaba impactando contra una manzana: «*Bullet time*». Ya sé. Es algo irónico. Usar el poder que te definió para controlarte».

El monólogo que *The Analyst* pronuncia, mientras juega con el tiempo y con la bala que alcanzará a Trinity, está trabajando a múltiples niveles: metacine, autorreferencia autoral, autorreferencia narrativa. El *bullet time* es una invención de los Wachowski y una referencia a la propia saga (Crespo, Palao Errando, 2005). Y después viene el relato de por qué y cómo se devolvió a Neo a la vida (... y a Trinity) con imágenes presuntamente ilustrativas del proceso. El discurso se ha transmutado en una antropología filosófica, pero también en una filosofía política.

Yo estaba allí cuando moriste. Me dije: «Aquí está la anomalía de las anomalías». Qué extraordinaria oportunidad. Primero, tuve que convencer a los trajes para que me dejaran reconstruirlos a ustedes dos. ¿Por qué ella? Llegar allí. Y no te preocupes, ella no puede oírme. Resucitarlos a ambos fue increíblemente caro. Como reformar una casa. Tomó el doble de tiempo, costó el doble. Pensé que estarías feliz de estar vivo de nuevo. Tan equivocado. ¿Sabías que la esperanza y la desesperación tienen un código casi idéntico? Trabajamos durante años, tratando de activar su código fuente. Estaba a punto de rendirme cuando me di cuenta...

Neo: Trinity.

El Analista: ...nunca fuiste solo tú. Solos, ninguno de los dos tiene un valor particular. Al igual que los ácidos y las bases, son peligrosos cuando se mezclan. Cada simulación en la que ustedes dos se unieron... Digamos que sucedieron cosas malas.

Trinity: Neo!

El Analista: Sin embargo, mientras logré tenerte cerca, pero no demasiado, descubrí algo increíble. Ahora bien, a mi predecesor le encantaba la precisión. Su Matrix era todo hechos y ecuaciones quisquillosos. Odiaba la mente humana. Así que nunca se molestó en darse cuenta de que los hechos te importan una mierda. Se trata de ficción. El único mundo que importa es el de aquí. Y ustedes creen la



Imágenes 5, 6 y 7 (de arriba a abajo). *Bullet Time*: Trinity y la bala, la bala y la manzana, la bala llega a su objetivo

mierda más loca. ¿Por qué? ¿Qué valida y hace reales tus ficciones? Sentimientos. [...]. ¿Alguna vez te has preguntado por qué tienes pesadillas? ¿Por qué tu propio cerebro te tortura? En realidad somos nosotros, maximizando su producción. Funciona así. ¡Oh, no! ¿Puedes detener la bala? Si tan solo pudieras moverte más rápido. Esto es lo que pasa con los sentimientos. Son mucho más fáciles de controlar que los hechos. Resulta que, en mi *Matrix*, cuanto peor te tratamos, cuanto más te manipulamos, más energía produces. Es una locura. He estado estableciendo récords de productividad cada año desde que asumí el cargo. Y, la mejor parte, resistencia cero. La gente se queda en sus manadas, más

feliz que los cerdos en la mierda. ¿La clave de todo? Tú. Y ella. Anhelando en silencio lo que no tienes, mientras temes perder lo que tienes. Para el 99,9% de su raza, esa es la definición de la realidad. Deseo y miedo, bebé. Solo dale a la gente lo que quiere, ¿verdad? Ella es el único hogar que tienes, Thomas. Vuelve a casa antes de que suceda algo terrible.

CONCLUSIONES

Leído el fragmento anterior parece imposible no pensar que estamos hablando de política. Lo que desgrana el analista es, ni más ni menos, que todos los supuestos a partir de los cuales funciona eso que se ha dado a llamar «populismo», que parece ser el origen de la época de la *posverdad*. Los humanos, afirma el analista, no tienen ningún interés en los hechos, sino en las ficciones y lo que valida las ficciones son las «emociones», que es la palabra que se suele usar en castellano para traducir *feelings*. Y las emociones, dice, son mucho más fáciles de controlar que los hechos. ¿Por qué? Nos aventuramos a responder: porque representan un *continuum* sin impases ni vacíos, una impostación del sistema nervioso conectando con lo real sin el desfallecimiento de tener que pasar por el símbolo, esto es, por la falta y la *castración* (Lacan), por la *différance* (Derrida), por la *parresia* (Foucault). ¿Hay alguna figuración mejor de la *inmersión*? Completamente de acuerdo en que *no hay fuera del texto* (Derrida, 1986) pero ello no implica que, en el texto, o en cualquier espacio semiótico, esté incluido absolutamente todo. Más bien, al contrario: el texto es posible solo si hay sentido y para ello es necesaria la articulación de unidades *discretas*. Solo hay sentido si hay diferencia y la diferencia, el hiato entre unidades discretas, es necesariamente un *fuera de sentido* que un sujeto ha de suturar. De ahí, la eficacia de esta secuencia magistral en la que *bullet time* implica agujerear la continuidad del tiempo. Es la paradoja de lo infinitesimal, que es la de Zenón de Elea. Lana Wachowski nos propone una secuencia en la que el tiempo ha sido excava-

do por el deseo, que es un más allá del cuerpo. Si *The Matrix Resurrections* es una metáfora *trans*, lo es en este sentido.

La Trilogía *The Matrix* fue un ejemplo antonómico de esa cultura de la hibridación que rigió las líneas maestras de la producción cinematográfica y de la cultura digital a lo largo de las últimas décadas, y que ha desembocado en el fenómeno *fandom* y las narrativas transmedia (Bolter, Grusin, 2000; Jenkins, 2008; Scolari, 2013). El problema de la inmersión es el problema de la significación y, más concretamente, el problema de la referencia. Un universo inmersivo es por necesidad asimbólico, extrae del mundo, pero de no dice nada de él. *The Matrix Resurrections* es, por tanto, un texto. Un texto artístico que no pretende reduplicar o reemplazar como impostor, sino metaforizar el mundo. Eso fue el cine cuando se decidió a ser arte: un medio de representación que, en su paradigma hegemónico (MRI) se convirtió también en un modo de modelización y manipulación, porque todo arte, es un *sistema de modelización secundario* (Lotman, 1982). *The Matrix* fusiona el género postapocalíptico con la digitalidad inmersiva. En esa imagen hay noticia del sentido. Por ello, su resurrección se constituye en un metafilm irónico, no en un *metaverso reloaded*, que hubiera resultado inevitablemente banal a fuer de solemnemente épico. ■

NOTAS

- * A Rebeca Crespo, por lo visto. Y por lo vivido. Y con mi agradecimiento a Jaume Boné, por su mirada inquieta y generosa.
- ** Esta investigación se ha llevado a cabo con la ayuda del Proyecto de Investigación «Estrategias discursivas de disenso en las prácticas documentales españolas contemporáneas» (DOESCO). Dirigido por el Dr. Javier Marzal Felici con la financiación de la Universitat Jaume I (Código: UJI-B2021-32)
1. Hemos evitado cuidadosamente el término posmodernidad, que hoy está completamente desvirtuado y nos

obligarían a explicitar las correlaciones del concepto más allá de lo que nos es dado incluir en estas páginas.

2. Para una exploración mucho más detallada, remitimos a (Palao Errando, Crespo, 2005).
3. En su momento nos atrevimos a reformular esta cuestión, de modo que lo relevante es que la pantalla cinematográfica lo que hacía era desvelar el carácter imaginario de las dos propiedades del encuadre en perspectiva, esto es, que el mundo no era dócil a su representación. (Palao Errando, 2004).
4. «Twenty-five years and my life is still / Trying to get up that great big hill / of hope For a destination» cantaban 4 *Non Blondes* en 1993. *What's up*, es un auténtico himno para una generación que las Wachowski se apropian del himno con todo su sentido en *Sense8*, quince años después.
5. Conviene recordar que el narrador no confiable y el héroe amnésico son dos figuras clave del cine postclásico (Sorolla-Romero, 2022; Sorolla-Romero, Palao Errando, Marzal Felici, 2020).
6. Las traducciones de los diálogos proceden de algunas versiones *fansub* corregidas por el autor, que se hace responsable de ellas en la versión final que aquí se publica. Para consultar el diálogo en lengua original, remitimos a la versión en inglés de este mismo artículo, que puede consultarse en la web de *L'Atalante*.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press All.
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós.
- Baudry, L. (2016). Cine: efectos ideológicos del aparato de base. En Emiliano Jelicié (ed.). *Mayo frances. La cámara opaca: El debate cine e ideología* (pp. 122-140). Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Berners-Lee, T., Fischetti, M. (2000). *Weaving the Web: the original design of the 'World Wide Web by its inventor*. New York: Harper Collins.

- Bolter, J. D., Grusin, R. (2000). Remediation: understanding new media. En FALTAN AUTORES *Choice Reviews Online*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Booth, W. C. (1974). *La retórica de la ficción*. Barcelona: Bosch.
- Buckland, W. (2009) (Ed.). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford.: John Willey & Sons.
- Burch, N. (1996). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Bürger, P. (1987). *Teoría de la vanguardia*. Barcelona: Península.
- Català Doménech, J. M. (2010). *La imagen interfaz*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Company-Ramón, J. M. (2014). *Hollywood, el espejo pintado (1901-2011)*. Valencia: Universitat de València.
- Company, J. M., Marzal Felici, J. J. (1999). *La Mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Crary, J. (2001). *Suspensions of perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Boston: MIT Press.
- Crespo, R., Palao Errando, J. A. (2005). *Guía para ver y analizar Matrix (Andy y Larry Wachowski, 1999)*. Valencia: Nau Llibres / Octaedro.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1 (Vol. 1)*. Barcelona: Paidós.
- Derrida, J. (1986). *De la Gramatología*. México: Siglo XXI.
- Dovey, J., Fleuriot, C. (2012). *Pervasive media cookbook*. (Vol. 3). Bristol: Pervasive Media Studio.
- Eco, U. (1985). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Elsaesser, T. (2016). *The New Film History as Media Archaeology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Elsaesser, T. (2021). *THE MIND-GAME FILM: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology* (W. Buckland, D. Polan, & S. Jeong, Eds.). New York: Routledge.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.
- Fukuyama, F. (1992). *El Fin de La Historia y El Ultimo Hombre*. Barcelona: Planeta.
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado total*. Madrid: Taurus.
- Grevtsova, I., Sibina, J. (2020). *Experiencias inmersivas culturales. Formatos y tendencias*. Alemania: Books on Demand GmbH.
- Heidegger, M. (1995). *Caminos de bosque*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jeong, S. (2012). The body as interface: ambivalent tactility in expanded rube cinema. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 3, 229–253.
- Kindt, T., Müller, H.-H. (2006). *The implied author: concept and controversy*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Loriguillo-López, A. (2018). *La Narración Compleja en el Anime Postclásico: La ambigüedad narrativa en la narración comercial japonesa*. Castellón de la Plana: Universitat Jaume I.
- Loriguillo-López, A., Sorolla-Romero, T. (2014). Hacia una normalización de los mind-game films. *Actas - VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social - VI CILCS*, 1–22. La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Lotman, Y. M. (1982). *Estructura del texto artístico*. Madrid: Ediciones Istmo.
- Lukas, S. (2012). *The Immersive Worlds Handbook*. Oxford: Routledge.
- Marzal Felici, J. J. (1998). *David Wark Griffith*. Madrid: Cátedra.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago, Ill.: The University of Chicago Press.
- Ng, J. (2013). *Understanding Machinima: Essays on filmmaking in virtual worlds*. New York, London.: Bloomsbury Academic.
- Ng, J. (2021). *The post-screen through virtual reality, holograms and light projections: where screen boundaries lie*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Oudart, J.-P. (1971). L'efet de réel. *Cahier Du Cinéma*, 228, 241–259.
- Palao Errando, J. A. (2004). *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo*. Valencia: IVAC.

- Palao Errando, J. A. (2008). Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo. En V. Tortosa (Ed.), *Escrituras digitales: Tecnologías de la creación en la era virtual* (pp. 289–312). Alicante: Universidad de Alicante.
- Palao Errando, J. A., García Catalán, S. (2014). Al target lo inventa el texto: aportaciones del análisis textual a la teoría de la enunciación publicitaria. En E. J. M. Camilo, F. J. Gómez-Tarín (Eds.), *Narrativas [mínimas] audiovisuales: metodologías y análisis aplicado* (pp. 36–55). Santander: Shangrila.
- Palao Errando, J. A. (2015). Mise en abîme. En J. J. Marzal Felici, F. J. Gómez Tarín (Eds.), *Diccionario de Conceptos y Términos Audiovisuales* (pp. 335–341). Madrid: Cátedra.
- Palao Errando, J. A., Loriguillo-López, A., Sorolla-Romero, T. (2018). Beyond the Screen, Beyond the Story: The Rhetorical Battery of Post-Classical Films. *Quarterly Review of Film and Video*, 35(3), 224–245. <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1409097>
- Panofsky, E. (2003). *La perspectiva como forma simbólica*. Barcelona: Tusquets.
- Partearroyo, D. (2021). Simulatte, Sabor a Mierda: ¿qué significan los mensajes ocultos de “Matrix Resurrections”? *Cinemanía*. <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/matrix-resurrections-mensajes-ocultos-simulatte-sabor-mierda-4932006/>
- Pinotti, A. (2021). *Alla soglia dell'immagine: Da Narciso alla realtà virtuale*. Milano: EINAUDI.
- Ribeiro, D. (2020). *Lugar de enunciación*. Valladolid: Editores Ambulantes.
- Rodríguez Torres, F. (2021). “Matrix Resurrections”: Todos los “easter eggs”, guiños y reinterpretaciones de la trilogía original. *Cinemanía* <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/matrix-resurrections-easter-eggs-guiños-reinterpretaciones-trilogía-original-4933365/>.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Librandia Planeta.
- Sendler, U. (ed). (2017). *The internet of things: Industrie 4.0 unleashed*. Berlin: Springer-Verlag.
- Sorolla-Romero, T. (2022). *El tiempo de los amnésicos: Fracturación narrativa y subjetividades delirantes en el cine contemporáneo (en prensa)*. Valencia / Barcelona: Aldea Global.
- Sorolla-Romero, T., Palao Errando, J. A., Marzal Felici, J. (2020). Unreliable Narrators for Troubled Times: The Menacing “Digitalisation of Subjectivity” in Black Mirror. *Quarterly Review of Film and Video*, 0(0), 1–23. <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1764322>
- Stoichita, V. I. (2000). *La Invención del Cuadro*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Strauven, W. (2021). *Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices*. Lüneburg, Germany: meson Press eG.
- Strauven, W. (ed). (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded* (W. Strauven, Ed.). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Van den Oever, A. (2010). *Ostrannenie: On “Strangeness” and the Moving Image: The History, Reception, and Relevance of a Concept*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Verhoeff, N. (2012). Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation (example document). *MediaMatters*, 5(8), 1–212. <https://doi.org/10.5555/x5117-9789089643797x>
- Williams, R. (2020). *Theme Park Fandom*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Wolf, W., Bernhart, W., Mahler, A. (2013). *Immersion and Distance.: Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*. Editions Rodopi.
- Zecca, F. (2012). *Il cinema della convergenza: industria, racconto, pubblico*. Milano: Mimesis Edizioni.

LA FICCIÓN COMO LUCERNA: AUTORREFERENCIA, IRONÍA Y DISTANCIA EN *THE MATRIX RESURRECTIONS* (LANA WACHOWSKI, 2021)

Resumen

El objetivo de este artículo es examinar la película *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) en comparación con la trilogía original. La tesis que anima el artículo es que, si bien el tema fundamental de las tres primeras entregas eran la inmersión como simulacro, en esta se opta por apostar por la distancia estética representada por el encuadre filmico. Esta distancia se sustancia en un abordaje paródico y autorreflexivo que abarca todos los aspectos de la saga, incluidos los avatares de su producción. Con ese fin, el artículo recoge el imaginario inmersivo que auspició la primera cultura digital e indaga en la redefinición de lo filmico que ésta suscitó para ver cómo el film se posiciona de lado de ese componente frente a él. La metodología empleada es el análisis textual de aquellos pasajes del film que sostienen el discurso metafictional y metafilmico y que son la auténtica piedra angular de la propuesta de Lana Wachowski.

Palabras clave

The Matrix Resurrections; encuadre en perspectiva; inmersión; meta-cine; Lana Wachowski; parodia; autorreferencia.

Autor

José Antonio Palao Errando es Profesor titular en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I de Castelló. Previamente, ejerció como Técnico Documentalista en el IVAC, desde 1991 hasta 2007. Ha publicado, entre otros, los libros *La profecía de la Imagen-Mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo* (IVAC, Valencia, 2004) *Guía para ver y analizar Matrix*. (Valencia: Octaedro / Nau Llibres, 2005 (en colaboración con Rebeca Crespo)) y *Cuando la televisión lo podía todo: Quién Sabe Dónde en la cumbre del Modelo Difusión* (Madrid: Biblioteca Nueva, 2009), así como artículos sobre cine, televisión e imagen en las para múltiples revistas y libros colectivos. Contacto: errando@uji.es.

Referencia de este artículo

Palao Errando, J. A. (2022). La ficción como lucerna: autorreferencia, ironía y distancia en *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 77-94.

FICTION AS A SKYLIGHT: SELF-REFERENCE, IRONY AND DISTANCE IN *THE MATRIX RESURRECTIONS* (LANA WACHOWSKI, 2021)

Abstract

The purpose of this article is to offer a comparative analysis of the film *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) and the original trilogy of films that preceded it, with the aim of showing while the basic theme of the first three films was immersion as a simulacrum, in this film Lana Wachowski make use of the aesthetic distance represented by the film screen. This distance is expressed in a parodic and self-reflexive approach that covers all aspects of the saga, including the circumstances of its production process. To this end, this article examines the immersive imaginary that informed early digital culture and explores how it has redefined the filmic in order to show how the film is positioned in favour of that redefinition and against the immersive. The method used is a textual analysis of the sequences in the film that sustain the metafictional and metafilmic discourse and that serve as the cornerstone of Lana Wachowski's production.

Key words

The Matrix Resurrections; Perspective Framing; Immersion; Metacinema; Lana Wachowski; Parody; Self-reference.

Author

José Antonio Palao Errando is Senior Lecturer in the Department of Communication Sciences at Universitat Jaume I de Castelló. Previously, he worked as a Documentalist Technician at the IVAC from 1991 to 2007. His publications include the books *La profecía de la Imagen-Mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo* (IVAC, Valencia, 2004), *Guía para ver y analizar Matrix*. (Valencia: Octaedro / Nau Llibres, 2005 (in collaboration with Rebeca Crespo)) and *Cuando la televisión lo podía todo: Quién Sabe Dónde en la cumbre del Modelo Difusión* (Madrid: New Library, 2009), as well as articles on cinema, television and image in various journals and collective works. Contact: errando@uji.es.

Article reference

Palao Errando, J. A. (2022). Fiction as a Skylight: Self-reference, Irony and Distance in *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 77-94.

recibido/received: 02.05.2022 | aceptado/accepted: 22.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

EL ASIENTO DEL ESPECTADOR. SOBRE MOVIMIENTO Y CUERPO EN EL CINE INMERSIVO*

JAVIER LURI RODRÍGUEZ

INTRODUCCIÓN

El cinematógrafo nace cuando los espectáculos inmersivos, como los dioramas y los panoramas, eran extremadamente populares. No obstante, la cámara configuró otra forma de ilusionismo, otra forma de transportar al espectador, que se impuso de manera determinante en la cultura visual del público, desde entonces hasta ahora. A pesar de esta hegemonía en los modelos sintácticos, expositivos y receptivos del cine, el medio audiovisual siempre ha estado presente en diversas formas de productos envolventes. En el presente siglo, con las distintas formas de navegabilidad de los diferentes dispositivos, y especialmente con la popularización de los visores de realidad virtual, el formato audiovisual envolvente parece manifestar un significativo desarrollo. Se hace necesario en este contexto, desarrollar vías de estudio sobre las nuevas formas de narratividad que surgen de estos medios inmersivos.

El presente análisis propone partir del espectador, de su forma de implicación en la narración. Atendiendo a cómo se inserta el espectador en el espacio representativo y cómo actúa en él, se pueden trazar tipologías, pero, sobre todo, se pueden explicar y explotar mejor estrategias narrativas y expresivas de la cinematografía inmersiva.

PREMISAS Y PERSPECTIVA DEL ANÁLISIS: INMERSIÓN, VIAJE Y CUERPO

Para hablar de *inmersión* en la imagen, puede resultar clarificador mantener el dialecto que prefigura el propio término: la imagen es inmersiva, así que el medio transporta al espectador a su interior, y, una vez ahí, en el encuentro del espectador con la imagen, esta se convierte en el destino visitado por el viajero. Este es transportado a lugares lejanos en un viaje lúdico, una excursión de aventura. El cine es un medio de transporte virtual.

También con experiencias contemplativas estéticas, como ante un cuadro, podría decirse que, en cierta forma, se transporta al observador, pero los espectáculos visuales muestran con claridad su característica viajera cuando ofrecen experiencias ilusionistas basadas en la articulación del espacio y el tiempo, como con el cine, y siglos atrás con las proyecciones de linterna mágica o incluso los panoramas, esos inmensos recintos pictóricos envolventes que se popularizaron en el siglo XIX. Tanto si se mueve la imagen como si lo hace el espectador por ella, el recorrido visual adquiere gran importancia al articular la experiencia del relato y, como el turista que calleja, al consolidar con su dinamismo el efecto de estar visitando otro lugar.

Todo cine es inmersivo, dada su aptitud para arrancarnos de lo cotidiano y reubicarnos en escenarios, acciones y narrativas; pero la etiqueta «inmersivo» ha servido desde hace mucho para explorar distintas vías de explotación y maximización de esa sensación de sentirse transportado.

Existen diferentes rutas de desarrollo basadas en diferentes nociones de lo inmersivo. Algunas de ellas pueden agruparse en lo que podría parecer un viaje «incorpóreo», en este, el cuerpo físico del espectador «descansa» en un sitio, a oscuras, mientras el movimiento de la acción es evocado en la pantalla, mediante imagen, sonido y en ocasiones otros efectos. Otras formas de inmersión implican el movimiento del usuario por la escena o su interacción mediante algún sistema de navegación por la imagen.

Aunque esta gruesa categorización nos será práctica para esbozar vías de análisis contiguas, habría que aclarar qué las separa y, sobre todo, qué no. Fenomenológicamente, en ambos casos el cuerpo está inserto en la imagen, la quietud del que está inmóvil ante la pantalla es tan solo una colocación externa, aparente, mientras que en su viaje por la imagen su cuerpo está plenamente activo, implicado a través de sus sentidos en el trayecto.

ATENDER A ESTE PAPEL DEL ESPECTADOR EN EL VIAJE NARRATIVO, ES MIRAR QUÉ ASIENTO OCUPA EN SU MEDIO DE TRANSPORTE VIRTUAL, Y ESTE POSICIONAMIENTO IMPLICARÁ EN QUÉ SE ASIENTA CADA MEDIO.

Vivian Sobchack ha explicado en profundidad la dimensión corporal de la percepción y su trascendencia a la hora de entender al espectador, citando a Sergfried Kracauer dice:

[...] Kracauer ubicaba la singularidad del cine en la capacidad esencial del medio para estimularnos fisiológica y sensualmente; así entiende al espectador como un «ser corpóreo-material» [...].

Hasta hace muy poco tiempo, sin embargo, la teoría del cine contemporánea ha ignorado o eludido en general tanto la dirección sensual del cine como al «ser corpóreo-material» del espectador. [...] hay poco [...] sobre la sensualidad carnal de la experiencia cinematográfica y qué —y cómo— esta construye significado (Sobchack, 2004: 55-56).

El cuerpo sentado de la sala convencional no es más ajeno a la imagen que el que usa su propia movilidad para explorar el espacio de una representación envolvente. Como ha señalado Steven Shaviro (1993: 255), el cuerpo «nunca es simplemente el objeto perdido de una mirada (supuestamente incorpórea). La imagen no puede oponerse al cuerpo [...]». Por tanto, no hay que buscar diferencias entre los distintos sistemas de inmersión basándonos en su grado de cercanía o independencia entre el cuerpo y la imagen:

La distinción importante no es la jerárquica, binaria, entre cuerpos e imágenes, o entre lo real y sus representaciones. Se trata más bien de discernir interacciones múltiples y continuamente variables entre lo que se puede definir indiferentemente como cuerpos y como imágenes: grados de quietud y movimiento, de acción y pasión, de desorden y vacío, de luz y oscuridad (Shaviro, 1993: 225).

Hay que partir de que en todo tipo de experiencia cinematográfica el cuerpo viaja virtualmente, para poder fijarnos entonces en las maneras en las que se transita por la imagen. En este sentido, un crucial elemento diferenciador para las distintas técnicas de inmersión es la presencia, la localización y la actitud, en definitiva, la postura del cuerpo respecto al movimiento acontecido mientras es transportado por el medio audiovisual. Atender a este papel del espectador en el viaje narrativo, es mirar qué asiento ocupa en su medio de transporte virtual, y este posicionamiento implicará en qué se asienta cada medio.

CUERPO Y CÁMARA: LA INMERSIÓN QUE INSTAURÓ EL CINEMATÓGRAFO

Empecemos por el posicionamiento del espectador en el cine convencional, recordando ciertas semejanzas con la manera en la que el tren posiciona a sus pasajeros. El público encontró en las salas de proyección una manera de viajar virtualmente a través de la imagen en un contexto en el que la sociedad estaba aficionándose al viaje. El tren acababa de entrar en su edad de oro cuando en 1895 se puso en marcha por primera vez el cinematógrafo. Mientras la gran máquina de vapor traía la promesa de la total movilidad y los más ardientes sueños exploradores, la máquina de luz ayudaba a expandir, por las pantallas de proyección, esa imagen mítica de viajero romántico. A eso se dedicaron los operadores de Lumière, a viajar por el mundo para traer lugares lejanos con los que hacer a su vez viajar a los espectadores.

En el tren, como en el cine, el conductor, el motor y los controles están ocultos en su vagón, para el usuario, fundamentalmente es un vehículo lleno de pasajeros en habitáculos donde no hay más que pasajeros; pasajeros y ventanas por las que ver el paisaje circular a gran velocidad. Wolfgang Schivelbusch ha analizado cómo este primer medio de transporte de masas alteró, entre otras cosas, nuestra percepción de la distancia y el

tiempo. Describiendo las vistas desde esas ventanillas, afirmó que la percepción de profundidad de la mirada preindustrial se perdió al desdibujarse los primeros planos del paisaje tras el cristal:

El primer plano permitía al viajero relacionarse con el paisaje a través del cual se movía. Se veía a sí mismo como parte del primer plano, y esa percepción lo *unía* al paisaje, lo incluía en él, a pesar de todas las visiones lejanas que el paisaje presentaba. Ahora la velocidad disuelve el primer plano, y el viajero pierde ese aspecto (Schivelbusch, 1986: 63).

El espacio que ve el pasajero pasa a ser escenario, pura imagen, un área que no pertenece al mismo espacio en el que se sientan los cuerpos de los que contemplan. Es ese tipo de inmersión en la imagen el que promovió el cine, una inmersión del cuerpo pero sin el cuerpo: de sus sentidos, su piel pero no de su presencia consciente, su propia motricidad. Un vertiginoso movimiento virtualizado para el pasajero sedente, o como lo denominó Noël Burch (2011: 205-231), un «viaje inmóvil» como «construcción del sujeto ubicuitario».

Con el cine más narrativo y articulado mediante el uso de planos y montaje que comienza a principios del siglo XX se empezaron a crear experiencias más capaces de transportar al público, pero aunque esa narratividad se estaba empezando poco a poco a institucionalizar, existía ya la tradición de usar la pantalla como simple mirador desde donde contemplar el propio acto de viajar.

Los paseos fantasma (*phantom rides*) eran proyecciones que mostraban vistas tomadas desde una locomotora en marcha, estas filmaciones que comenzaron en 1898 gozaron de gran popularidad y constituyeron uno de los primeros géneros cinematográficos (Fielding, 1970: 37). Esta virtualización del tren adquiriría un mayor verismo con los Hale's Tours, donde verdaderos vagones de tren se convertían en salas para proyectar esas filmaciones de rutas sobre las vías.

Es significativo que en estos vagones la pantalla se situase frente a los asientos y no en las ventanillas laterales (Imagen 1). Esto puede llevarnos

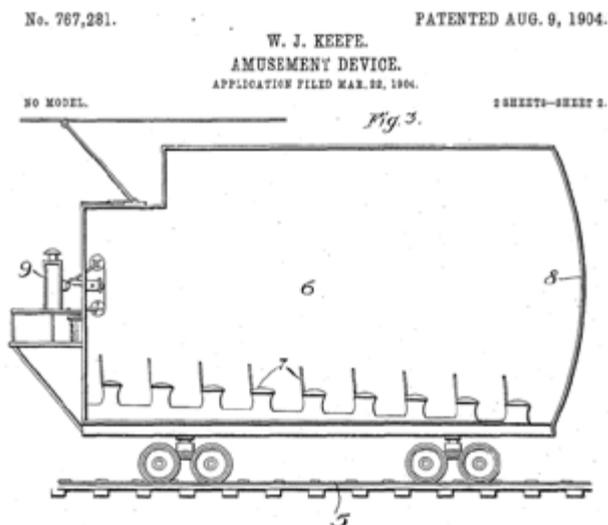


Imagen 1. Ilustración de la patente de William. J. Keefe del vagón de tren con sistema de proyección de imágenes (1904). Esta idea la acabaron financiando, y más tarde comprando todos sus derechos, Fred W. Gifford y George Hale, quienes desarrollaron la parte técnica y comercial del producto después conocido como los Hale's Tours. Imagen: Hayes, C. (2009). *Phantom carriages: Reconstructing Hale's Tours and the virtual travel experience*. *Early Popular Visual Culture*, 7(2), 185-198.

a pensar que toda la escenografía expositiva era sobre todo un calentamiento, una ambientación para la mejor predisposición del espectador ante el verdadero efectismo: la exhibición de lo que captaron las cámaras. Mirando de frente esos paisajes móviles se dejaba un poco atrás el simulacro de tren, a favor de explotar el máximo potencial de la pantalla y su particular forma de movilizar al pasajero.

Rober Barker patentó y llevó a la fama los panoramas, un divertimento que se convertiría en el primer espectáculo visual de masas. Esto ocurrió justo antes del éxito del cinematógrafo, pero los panoramas transportaron al espectador de un modo muy distinto, dejándole a él mismo pilotar su mirada por el paisaje dispuesto a su alrededor. Los límites entre la representación y el espacio del visitante se intentaban disolver con gran esmero, de manera que el cuerpo parecía habitar físicamente, pisar lo representado, aunque fuese desde una plataforma central de observación¹.

Los panoramas y el cine fueron los espectáculos visuales más destacados de los siglos XIX y XX respectivamente. El mismo espíritu viajero alimentó las taquillas de ambos, y en ambos se ofreció un ilusionismo sin precedentes, pero cada una de estas formas de verismo, de inmersión en lo lejano, se desarrollaba por senderos diferentes:

Como un conjunto de estrategias para evocar una sensación de presencia, de inmersión en un mundo virtual, las nociones de Barker de continuidad sin fisuras, maniobras de engaño y enmascaramiento, y el movimiento, se vieron reubicados no solo en otras configuraciones de medios, sino más importante, en otras relaciones con el espacio y el tiempo. Desde el espectador móvil a la imagen movilizada, desde el momento congelado a la exploración de la duración, desde la vista distante a la penetración del espacio [...] (Uricchio, 2011: 11).

El parentesco entre los panoramas y el cine ha quedado plasmado incluso en las carteleras de las primeras películas: *panorama* o *vistas panorámicas* como título, constituye la entrada más numerosa entre las películas con derechos de autor en los Estados Unidos entre 1896 y 1912, y predomina en los títulos referidos a películas registradas antes de 1906 (Uricchio, 2011: 7). Pero, aunque lo panorámico pudiera constituir la categoría cinematográfica más poblada de aquel primer cine, es obvio que se trataba de otro tipo de movimiento panorámico, no el de un observador moviéndose por el interior de un paisaje simulado, sino el de una cámara en trávelin. Esta reubicación de lo panorámico representa una reubicación de los hábitos perceptivos del público, teniendo en cuenta que coincidió totalmente la muerte de un medio extremadamente popular con el nacimiento del otro que lo eclipsó súbitamente.

Cuando el vocablo *panorama* se extinguió de las carteleras a partir de la primera década del siglo XX, los panoramas pictóricos también lo habían hecho ya; el público masivo que caminaba por los recintos de pintura inmersiva había decidido sentarse en las salas de cine. Esta brusca des-

aparición de los panoramas en los títulos fue cuando el cine se volcó en la narración de ficción, dejando de proyectar las filmaciones desde trenes u otros vehículos en movimiento, imágenes desde altos edificios o globos aerostáticos. Es en este rumbo hacia la ficción cuando más se distanció la cámara de la mirada panorámica primitiva. El punto de vista del espectador ya se había despegado del suelo, de la escala humana; se había separado también de las instantáneas en movimiento, liberándose cada vez más de las férreas vías del tren de los paseos fantasma:

La continuidad y demanda de síntesis de la experiencia urbana del cambio de siglo que encierran todas estas películas es, [...] radicalmente distinta de la que se definirá sobre todo a partir de los años veinte. Los filmes de trenes anteriores a 1910 poseen una concepción orgánica y pictórica que será rota definitivamente por la extensión del montaje cinematográfico. La plástica y las grandes películas urbanas de los años veinte explorarán, a través de la función constructiva y analítica del montaje, la fragmentación, la mecanización incorporada a la vida cotidiana, la multiplicidad sorprendente de perspectivas y la gran variedad de estímulos que la metrópolis ofrecía a los sentidos de quienes recorrían sus calles. Este cine urbano de montaje acabará definitivamente con el literario punto de vista del flâneur, con esa visión del paseante que puede imponerse el ritmo más apropiado para experimentar las distintas sensaciones de la metrópolis: de la arquitectura, de las perspectivas urbanas, de los pasajes, los comercios y las personas que trajinan por las calles (Benet, 2008: 84).

La cámara transportó la mirada por recorridos insólitos y fragmentados compuestos por perspectivas aéreas y cenita-



Arriba. Imágenes 2 y 3. Anuncios del Cinerama en sus primeras proyecciones en España (izquierda: Madrid, noviembre de 1958; derecha: Granada, abril de 1969). Este espectáculo de proyecciones múltiples sobre una pantalla «envolvente» (146°) se publicitó afirmando que «en unos segundos se sentirá transportado en su butaca, participando en la acción que se desarrolla en la pantalla». Si bien las butacas no se movían, las imágenes envolventes que generaban sus tres proyecciones simultáneas hacían sentir al público un efec-tista viaje por tierra, mar y aire mediante la recreación de diversas experiencias emocionantes como montar en una montaña rusa, un viaje en góndola veneciana o un vuelo en avioneta por el Gran Cañón. Imágenes: Cinerama (anuncio en ABC) (1958) y Gurpegui (2017).

Abajo. Imagen 4. Anuncio del Cine 4DX de Kinépolis en Madrid (2018). Aquí, ante la gran pantalla, se agita el cuerpo del espectador con butacas que se mueven y vibran, agua que salpica su cara, se emiten olores, niebla, viento, flashes a modo de rayos, aire facial, burbujas, lluvia y nieve artificial. El término 4D se viene usando en espectáculos de parques temáticos y, posteriormente, en salas específicas de proyección para referirse a cualquier adición a la experiencia cinematográfica, como movimiento de los asientos o niebla acuosa que se asienta en la audiencia, como ocurre en la película *Shrek 4D* (Simon J. Smith, 2003). Suelen ser añadidos a una película 3D, por lo que estos elementos extrafílmicos se han llegado a llamar extraeste-reoscópicos. Véase Zone (2012: 147-148). Imagen: Kinépolis España (s. f.).

les, así como por elementos tan cercanos y dinámicos que parecían atropellar al observador; el montaje había recompuesto una percepción de la vida moderna acorde a una nueva concepción del espacio urbano que ya no se pretendía abarcar con una simple y global *visión panorámica*².

Por otro lado, el verismo envolvente de los panoramas y el protagonismo del trayecto como el de los Hale's Tours no quedaron totalmente atrás. Estrategias parecidas siguieron desarrollándose por ejemplo con el Cinerama en los años cincuenta o el IMAX desde los sesenta. En estas formas de cine caracterizadas por la extensión de la proyección, el movimiento y el impulso cinético que define al viaje está presente de manera explícita en la temática y las formas de conducir al espectador por la imagen. En este sentido Alison Griffith, en *Time Traveling IMAX Style: Tales from the Giant Screen*, describe la película *To Fly!* (Greg MacGillivray y Jim Freeman, 1976) como «la película IMAX prototípica, ya que su retórica visual se compone de poco más que ese movimiento simulado a través del espacio» (Griffith, 2006: 241). Este tipo de formatos inmersivos se ha diversificado con diversas pantallas comúnmente denominadas *panorámicas*, a veces zarandeando los asientos de la sala, tal como también contemplaba la idea original de los Hale's Tours, o usando otros efectos sobre el cuerpo inmóvil del público. Viajes de emociones impactantes en los que el choque o shock es el motor principal³.

La maquinaria audiovisual acomodó a las audiencias en gran variedad de asientos, con vistas menos o más amplias, con sacudidas menos o más literales, con claro destino narrativo o como mero paseo circular, pero en todo caso virtualizó el movimiento del pasajero con su maquinaria de luz y veristas encuadres. Se adueñó de lo panorámico para gobernarlo desde sus cámaras.

No obstante, la movilidad del espectador está sufriendo recientes transformaciones con el apoyo de la interactividad y la navegabilidad de nuevos dispositivos y entornos visuales, narrativas que

ofrecen al usuario la autonomía de movimiento que caracterizó a los viejos panoramas. La exploración contemplativa de los panoramas del siglo XIX y la movilidad y narratividad del medio cinematográfico del siglo XX parecen estar ahora buscando maneras de reconciliarse en el cine 360 del siglo XXI.

CUERPO Y CÁMARA: INMERSIONES EN EL CINE 360

Los entornos envolventes suponen una referencia muy ilustrativa en este componente viajero que se viene comentando, ya que exhiben en su literalidad acciones como el pasear por la imagen o que esta componga un espacio exótico de aislamiento temporal para el visitante. Aunque están caracterizados por la participación del usuario, en estos entornos inmersivos navegables no solo hay interacción y dinamismo, se manifiestan con gran claridad los dos polos contrarios: pasividad contemplativa y exploración; sumisión ante la imagen, encerrado y empequeñecido ante ella y dominación de esta, conquistando con el movimiento de la mirada cada rincón dispuesto a su alrededor. En la visualización de entornos inmersivos, estos componentes activos y pasivos manifiestan mayor o menor presencia dependiendo de la imagen e incluso del espectador. Resulta especialmente interesante analizar cómo varían y se relacionan estas propiedades en las distintas producciones.

La visualización de vídeos 360° guarda relación con la visión del copiloto de un automóvil. En estos vídeos, el espectador experimenta el dominio visual de poder atender a los distintos ángulos de visión, como a través de las distintas ventanillas de un coche, o más aún, como sentado en un coche descapotable desde el que puede abarcar una visión completa de lo que le rodea. Pero el movimiento que se escapa al control del observador omnidireccional es lo que realmente guía el relato audiovisual. No su libre mirada sobre lo circundante, sino el movimiento de la cámara y de

los elementos ante ella es lo que dirige el viaje del que el viajero es espectador y pasajero. Sentado al lado del conductor, cerca de los mandos y con una perspectiva similar al que conduce, el pasajero se siente copiloto, aun sin copilotar mucho, ya que la conducción del vehículo suele depender fundamentalmente del que está al volante. De la misma manera, el punto de vista privilegiado que ofrece el vídeo omnidireccional, desde una perspectiva que parece en primera persona, crea la sensación de estar viviendo de primera mano una experiencia visual subjetiva y controlada. Partiendo de esta cualidad se puede atender a cómo se gestiona en el vídeo esférico la movilidad virtual de un espectador situado entre la pasividad del que es transportado y la actividad del que guía su mirada desde un punto de vista cercano a los mandos. Atendiendo, por tanto, a cómo se desplaza el espectador y a cómo se le desplaza.

PARTIENDO DE ESTA CUALIDAD DE COPILOTO, SE PUEDE ATENDER A CÓMO SE GESTIONA EN EL VÍDEO ESFÉRICO LA MOVILIDAD VIRTUAL DE UN ESPECTADOR SITUADO ENTRE LA PASIVIDAD DEL QUE ES TRANSPORTADO Y LA ACTIVIDAD DEL QUE GUÍA SU MIRADA DESDE UN PUNTO DE VISTA CERCANO A LOS MANDOS

Si bien la vista frontal, como la de los paseos fantasma o los vuelos en IMAX, es más determinante que la lateral a la hora de dar sensación de que el viajero es protagonista de su viaje, paradójicamente, cuando la cámara se está desplazando en los vídeos esféricos, esta visión frontal puede llegar a evidenciar lo programado. Es en este tipo de perspectiva cuando el observador puede sentir con más claridad que se le está dirigiendo por una ruta o por el relato de unos hechos prefijados, mientras que son las vistas laterales o la trasera, las que parecen escapar más a esta direc-

ción dominante. Mirando a esos espacios laterales se disfruta de la sensación de poder contemplar detalles aparentemente más ajenos a la dirección establecida; esto es más literal durante los desplazamientos frontales de cámara, pero ocurre lo mismo cuando es una acción frontal definida la que se mueve ante una cámara 360 inmóvil. Dado que el foco de atención del individuo es limitado, el productor de vídeo esférico puede optar entonces por localizar un área principal de actuación y reservar el resto de espacio representacional para que el espectador, en su libre exploración, complete la descripción ambiental del relato, contemplando elementos aparentemente accidentales. Esta forma de proceder, en la que nuestro metafórico copiloto tiene la escena principal bien definida por la dirección única de la carretera, es una alternativa muy común en la producción de vídeos esféricos, que en mayor o menor medida se apoyan en esta jerarquización del espacio que envuelve al observador.

Así decidió llevar Hamlet al vídeo 360° la Commonwealth Shakespeare Company en 2019. *Hamlet 360: Thy Father's Spirit*⁴ es un intento de adaptar el clásico de Shakespeare a un formato que amplía la escenografía teatral para rodear al público de elementos ambientales, relegados en todo momento a eso, a escenario, que sería totalmente ininteligible sin los actores que dirigen en todo momento la narración con su interpretación ante la cámara. La cámara se mantiene prácticamente inmóvil y los pocos cambios de punto de vista durante la obra aparecen sobre todo en las transiciones entre actos que, tras un fundido a negro y ser anunciados con rótulos sobre la imagen, sitúan al espectador en otra escena donde continúa la representación. Son pocos los momentos en los que el observador realmente necesita girar su visión para seguir la historia y estos podrían compararse a los movimientos de cuello que un espectador de teatro, sentado bastante cerca de la escena, realiza habitualmente para atender a las diversas acciones de los personajes en los distintos puntos del



Arriba. Imagen 5. *Hamlet 360: Thy Father's Spirit* (Steven Maler, 2019). Hamlet y su madre en escena mientras el fantasma, que encarna el espectador, se refleja en un espejo.

Abajo. Imagen 6. Fotogramas de la película *La dama del lago* (Robert Montgomery, 1947)

escenario. Por ello, es posible que esta producción encaje más en la categoría de *teatro inmersivo* que en la de *cine*, aunque resulta ser una valiosa referencia a la hora de contrastar las distintas estrategias narrativas usadas en el vídeo esférico.

Parece pronto aún para hablar del cine esférico como un formato con una sintaxis concreta do-

minante, no obstante, por establecer analogías descriptivas y por contextualizar la relación del espectador con estas nuevas producciones audiovisuales, puede ser interesante analizar cuánto de cine hay en el cine 360°, o más concretamente qué componentes cinematográficos podemos identificar en las producciones de vídeo esférico y qué características se escapan a cualquier comparación con la cinematografía precedente. En este sentido, *Hamlet 360: Thy Father's Spirit* parece acercarse más al cine primitivo que al institucionalizado, en primer lugar por ese punto de vista fundamentalmente estático que rehúsa de esa identificación con la cámara como vehículo dinámico, de ubicuidad visual, y que junto a los sintagmas de contigüidad en el montaje forman parte del proceso diegético del cine común. Asimismo, es interesante que esta producción audiovisual haya optado por dar un papel al espectador usando su punto de vista como el de uno de los personajes en escena, el fantasma del padre muerto de Hamlet. Esta identificación continua con un personaje sustituye la identificación de la mirada con la cámara como dispositivo dinámico e invisible, para anclar la visión a un cuerpo, que además, está fundamentalmente inmóvil, muerto durante la representación.

La imagen inmersiva como la del cine 360 está a menudo relacionada con la experiencia en primera persona, esto determina la manera en la que el usuario viaja por el espacio ficticio: encarnando un personaje dentro de la ficción o incluyéndose él mismo en ella; en cualquier caso, identificándose con el punto de vista de un cuerpo virtual inserto en la representación. Esta identificación, que puede ser más o menos explícita, difiere de las estrategias convencionales del cine, que no suele sustentarse



Imagen 7. Fotograma de *Pearl* (Patrick Osborne, 2016)

en la identificación del espectador con un cuerpo o personaje concreto. Teóricos como Christian Metz, han considerado la identificación cinematográfica primaria aislada de la que sucede con los personajes, que son, según los diversos niveles de relevancia de estos, secundarias, terciarias, etc. Por encima de la identificación con los personajes existe otra con la mirada de la cámara; su movimiento, planos y montaje son los que pilotan la experiencia en el cine convencional. Por consiguiente, hallarse en la pantalla ausente como percibido y omnipresente como perceptor, suele concurrir en el cine: el espectador debe dejar atrás su andar convencional antes de montar en este vehículo capaz de conducirlo por una narración articulada en imágenes desprovistas de limitaciones carnales como la perspectiva individual⁵.

La película –no esférica– *La dama del lago* (*The Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947) supone una singularidad al respecto; como *Hamlet 360*, usó el plano subjetivo para fijar al espectador en un papel durante toda la historia, en este caso el del detective protagonista. Noël Burch, al reseñar esta obra, destacó cómo este proceder se salía del método *institucionalizado* en el que la cámara se borra para que, desde su invisibilidad, siga a los personajes y la acción; Burch incluso llegó a afir-

mar que, ya que la invisibilidad/invulnerabilidad del observador es el secreto para maximizar el proceso diegético, con este plano subjetivo continuo la cámara se interpone entre el público y el mundo *diegético* (Burch, 2011: 251-253).

Lo cierto es que la encarnación ininterrumpida del cuerpo del espectador en un personaje, en *La dama del lago* como en *Hamlet 360*, puede conseguir en el público familiarizado con los procedimientos convencionales del cine, más que sensación de participación e implicación, un efecto contrario de enclaustramiento limitante. En este sentido, se entiende que el papel del observador en *Hamlet 360* quede relegado a un cuerpo muerto, fantasmal, y es también por esto que en *La dama del lago* quizás el espectador encuentre su máxima conexión con la pantalla en el momento en el que al protagonista-espectador se le esposa y detiene (Imagen 6, fotograma 3). En *Hamlet 360*, esta corporeización del observador afianza la inmovilidad de su punto de vista, pero sobre todo, justifica una elección estilística fundamental en la obra: el alejamiento de una movilidad más cercana a la diégesis cinematográfica a favor de un anclaje en un punto de observación y una representación fundamentalmente frontal.

Esta sensación de inmovilidad, de ser conducido por una vía de sentido único, se puede contrarrestar parcialmente con la capacidad de acción propia del observador de vídeo esférico, con su exploración lateral y trasera. Pero para que esta exploración adquiriera su máximo sentido dentro de la narración, para que se inserte plenamente en ella, parece necesario que esta jerarquía de lo frontal sobre lo anecdótico circundante no se destape o no sea muy obvia con un enfoque excesivamente frontal, demasiado independiente al resto del espacio de representación esférico. No obstante, aunque podríamos vernos tentados a determinar que articular una narración desde una premisa de foco frontal estático deja parcialmente de lado la naturaleza acéntrica del formato esférico, no es prudente dar por hecho la na-

turalidad de un formato tan joven y heterogéneo. Buscar un dinamismo entre los focos de atención del espectador para conseguir que la narración le rodee es una forma de explotar una cualidad del formato, la de poder envolver al público con lo representado. Pero ni esta es la única característica intrínseca del medio, ni es condición para el uso apropiado de un medio expresar ninguna de sus características⁶.

El corto de animación *Pearl* (Patrick Osborne, 2016)⁷ usa precisamente el punto de vista del copiloto de un coche para fijar ahí al espectador durante toda la narración de una historia entre padre e hija. Aquí, el foco principal de atención se sitúa entre el asiento del piloto y los asientos traseros, pero este foco se hace móvil de manera intuitiva para el espectador que sigue con su mirada lo que ocurre en los distintos rincones del coche con la aparición y movimiento de personajes por el interior del vehículo. Con el coche a veces en movimiento y a veces parado, las ventanillas o las distintas puertas abiertas también van reclamando distintos niveles de protagonismo, funcionan

constantemente como recortes de la realidad, como viñetas móviles que van participando en la conformación del espacio narrativo. Aun anclando en ese asiento de copiloto al observador, a este se le encamina a contemplar escenas que van de los primeros planos del lugar del piloto, a vistas grupales de personajes en el exterior enmarcadas en las ventanillas o puertas. Además de guiarlo por estos encuadres, la película va moviéndose en distintos momentos hacia atrás y adelante en la historia, articulando también con ello la narración. Los momentos y experiencias de padre e hija se presentan como recuerdos vividos alrededor del viejo coche que compartieron, con lo que el vehículo recorre esa historia de ambos, presentada sin diálogos, solo con una música que acompaña el emotivo trayecto espacial y temporal por el que el espectador se ve conducido.

Aquí, el espectador sí es identificado con la cámara como dispositivo dinámico e invisible, solo que la ubicuidad visual de planos y montaje del cine más convencional es sustituida por el movimiento del visor del usuario, un movimiento libre,

Imagen 8. Fotograma de *Help* (Justin Lin, 2015)



aunque estudiadamente sugerido con la acción de cada una de las escenas para ir moviendo al observador por el espacio esférico.

De manera más clara, en el corto de acción *Help* (Justin Lin, 2015), hallamos esas estrategias que guían al espectador esférico, orientando su visión por los espacios que le rodean mediante distintas señales visuales, como las miradas y reacciones de los personajes, así como con la ayuda de la dirección del sonido, ya que las voces o ruidos están posicionados dentro del audio envolvente. La libertad de movimiento del observador es dirigida sutilmente por los distintos focos de atención que constantemente varían a su alrededor. Y aun cuando la mirada no sabe a dónde dirigirse, su búsqueda titubeante participa convenientemente en la construcción de una atmósfera tensa, de incertidumbre e indefensión.

Además de esta capacidad para administrar la libertad de movimiento del espectador con los elementos visuales y sonoros, existe en esta obra un constante posicionamiento estratégico de la cámara de marcado carácter cinematográfico, que también es determinante para la inmersión en el relato. La visión se sitúa por momentos en altos puntos de vista que ofrecen grandes planos generales para describir el contexto, en otros momentos la cámara se acerca a los personajes para centrarse más en la interpretación de estos, y esta cercanía varía constantemente para describir las distintas acciones. La perspectiva también baja, llegando a estar a ras de suelo, con lo que fuerza una vista contrapicada que empequeñece al espectador ante ciertas escenas.

El público aquí sigue la acción como invisible y ubicuo observador de manera muy similar a la del cine convencional, aunque con la capacidad de movimiento y la sensación de subjetividad propia del medio esférico. En el cine 360° parecen tantearse los modos de transportar a un *público móvil* por ese *viaje inmóvil* que es el cine.

En *Help*, donde la jerarquía del foco frontal queda notablemente disuelta con el movimiento

de la cámara y de los elementos de acción por la escena, el espectador se siente copiloto de un vehículo dinámico en el que sus vistas laterales pueden anticipar la dirección hacia la que se encamina en la narración, sintiéndose partícipe con su mirada vigilante de una ruta que puede girar en cualquier dirección de un momento a otro. Con ello, se explota la concepción acéntrica del formato omnidireccional, al extender la acción por todo el espacio que rodea al espectador; y, a la vez, se dirige esta dispersión de la visión mediante la insinuación de los distintos focos de atención y los recursos expresivos propios del cine, que en el formato esférico mutan, como los planos que, aun funcionando como tal, dejan de ser encuadres cerrados.

CONCLUSIONES

Las estrategias sintácticas de la tradición cinematográfica pueden ofrecer claves fundamentales para dirigir el relato del vídeo esférico, para pilotar la narración audiovisual. Otros estilos pueden valerse de la cualidad inmersiva del medio para explotar el efecto de presencia característico de la mirada esférica, y concebir dicha presencia del espectador como testigo mudo e inmóvil de una narración más cercana a lo teatral. Pero, independientemente de estas estrategias para conducir al público, el formato esférico lleva implícito un componente activo, que se resiste a que su capacidad de movimiento y percepción quede totalmente subrogada a la maquinaria escénica. Integrar la inherente libertad de este formato con la igualmente inherente direccionalidad de un medio narrativo, es pues el reto de las nuevas narrativas esféricas, que deben conducir y a la vez ofrecer caminos transitables. ■

NOTAS

* Este artículo se inscribe en el marco del proyecto de investigación: *La modernidad paradójica: experiencia artística y turística en la España desarrollista (1959-1975)*, PGC2018-093422-b-i00 (MCI/AEI/FEDER, UE)

1 Incluso el espacio ocupado por el público se ambientaba a menudo para fundirse con representación. En el *panorama de la Batalla de Navarino* (Jean Charles Langlois, 1831) se utilizó como plataforma de observación la cubierta del buque Scipion, que había participado realmente en la contienda allí representada.

2 Como *visión de conjunto*, así hemos heredado hoy el término *panorama*. El mismo Robert Barker patentó su invento en 1787 como «La nature à coup d'oeil» (La naturaleza de un vistazo); el término *panorama* se empezaría a oír después, el primer registro encontrado es de enero de 1792, en una publicación de *The Times*.

3 Como explicó Walter Benjamin, el arte de las vanguardias, como las manifestaciones dadaístas, buscaban satisfacer la exigencia de la provocación, del escándalo público, con lo que la obra suponía una garantizada distracción vehemente. Esta vehemencia es también parte esencial del cine desde sus inicios, una capacidad de arrebatar, de atraer con impetuosa fuerza al observador para conducirlo.

De ser una apariencia atractiva o una hechura sonora convincente, la obra de arte pasó a ser un proyectil. Chocaba con todo destinatario. Había adquirido una calidad táctil. Con lo cual favoreció la demanda del cine, cuyo elemento de distracción es táctil en primera línea, es decir que consiste en un cambio de escenarios y de enfoque que se adentran en el espectador como un choque. Comparemos el lienzo (pantalla) sobre el que se desarrolla la película con el lienzo en el que se encuentra una pintura. Este último invita a la contemplación; ante él podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado. No es posible fijarlo. Duhamel, que odia el cine y no ha entendido nada de su importancia, pero sí lo bastante de su estruc-

tura, anota esta circunstancia del modo siguiente: «Ya no puedo pensar lo que quiero. Las imágenes movilizadas sustituyen a mis pensamientos». De hecho, el curso de las asociaciones en la mente de quien contempla las imágenes queda enseguida interrumpido por el cambio de éstas. Y en ello consiste el efecto del choque del cine que, como cualquier otro, pretende ser captado gracias a una presencia de espíritu más intensa (Benjamin, 1989: 51-52).

Como recuerda este autor, para la teoría psicoanalítica el concepto de shock traumático se ocasiona cuando se rompe la protección contra los estímulos, esta protección natural del individuo es la que dota a los acontecimientos, en base a la coherencia de su contenido, de un hueco para encajarlos en la consciencia como experiencia vivida. Rota esa barrera protectora, se truncaría el resultado de la asimilación reflexiva, y se produciría así el espanto, la consternación, ya sea agradable o desagradable. En el cine, sostiene Benjamin, la percepción se basa en shocks. Véase Benjamin (2010: 14-17).

4 Película 360° de 60 minutos, adaptada y dirigida por Steven Maler, disponible en la web de la compañía, allí se presenta como una forma de explorar las nuevas dimensiones del medio esférico dándole al espectador un papel en la obra, el del fantasma del padre de Hamlet, para convertirlo en un «omnisciente observador, guía y participante».

5 Véase Metz (2001: 68-70).

6 Hay que destacar, por otro lado, que estas cuestiones estilísticas sobre la frontalidad no son exclusivas del vídeo 360, ni tan siquiera de la imagen inmersiva en general: la arquitectura a menudo se ha planteado las cuestiones estéticas y funcionales de la disposición de los elementos en torno al usuario, igual que la propia escultura de bulto redondo, aunque esta más en términos de *posición del observador* frente o alrededor de la imagen. Pero es indudable que en el vídeo esférico adquiere gran relevancia la disposición de los elementos a la hora de articular un relato, se trata de casar lo inmersivo con lo narrativo y esto plantea la dificultad de casar lo esencialmente espacial con lo fundamentalmente temporal.

7 *Pearl* ha ganado varios premios entre ellos un EMMY en 2017; el mismo año se convirtió en la primera película 360° nominada a los Oscar como Mejor película de animación.

REFERENCIAS

- Benet, V. J. (2008). La mirada absorta: atención y dinámica del instante en las vistas desde el tren. En VV. AA. *Cinema i modernitat: les transformacions de la percepció* (pp. 75-90). Girona: Museu del Cinema.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Benjamin, W. (2010). *Ensayos escogidos*. Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Burch, N. (2011). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Cinerama (anuncio en ABC) (1958, 30 de noviembre). ABC. <https://www.abc.es/archivo/periodicos/abc-madrid-19581130.html>
- Fielding, R. (1970). Hale's Tours: Ultrarealism In the Pre-1910 Motion Picture. *Cinema Journal*, 10(1), 34-47. <https://doi.org/10.2307/1224994>
- Griffith, A. (2006). Time Traveling IMAX Style: Tales from the Giant Screen. En J. Ruoff (ed.), *Virtual voyages: Cinema and travel* (pp. 238-258). Durham: Duke University Press.
- Gurpegui, M. (2017, 24 de julio). Hace 50 años se vivió el verano del cinerama en San Sebastián. *Sadecine*. Recuperado de <https://sadecine.com/AquellosCinesDonostiarras/2017/07/24/hace-50-anos-se-vivio-el-verano-del-cinerama-en-san-sebastian-3/>
- Hayes, C. (2009). Phantom Carriages: Reconstructing Hale's Tours and the Virtual Travel Experience. *Early Popular Visual Culture*, 7(2), 185-198. <https://doi.org/10.1080/17460650903010725>
- Kinopolis España (s. f.). Recuperado de <https://kinopolis.es/movie-formats/4dx>
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis del cine*. Barcelona: Paidós.
- Shaviro, S. (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Schivelbusch, W. (1986). *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth Century*. Berkeley: University of California Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Uricchio, W. (2011). A «Proper Point of View»: The Panorama and some of its Early Media Iterations. *Early Popular Visual Culture*, 9(1), 225-238. <https://doi.org/10.1080/17460654.2011.601165>
- Zone, R. (2012). *3-D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema*. Lexington: University Press of Kentucky.

EL ASIENTO DEL ESPECTADOR. SOBRE MOVIMIENTO Y CUERPO EN EL CINE INMERSIVO

Resumen

En su manera de conducir al espectador a través de la imagen, el cine convencional supone una forma de inmersión muy distinta a la inmersión interactiva de los entornos envolventes. Tener presente tales divergencias a la hora de estudiar el cine envolvente es una manera de atender a sus más dispares potenciales y a cómo estos se hibridan en nuevas fórmulas de narración. Más allá de virtualizar escenas, cada medio inmersivo reubica en el espacio representativo el movimiento y también reposiciona allí el cuerpo del espectador; la manera en la que estos elementos se redefinen en cada producción es determinante en la experiencia del receptor. El presente artículo analiza las narrativas audiovisuales inmersivas, especialmente el cine 360, desde estas fricciones entre lo cinematográfico y lo esférico, expresadas en las distintas formas que adopta el movimiento y las distintas posturas de nuestro cuerpo en la imagen.

Palabras clave

Cine 360; Cine inmersivo; Panorama; Cuerpo; Movimiento; Tren; Viaje.

Autor

Javier Luri Rodríguez (Las Palmas de Gran Canaria, 1977) es doctor en Arte y Humanidades por la Universidad de La Laguna, docente y miembro del grupo de investigación interuniversitario TURICOM. Su principal vía de estudio es la teoría de la imagen y el espectador, sobre todo desde la arqueología de los medios, prestando especial atención a la imagen inmersiva. En esta línea, ha publicado varios textos que describen aspectos fundamentales de las pantallas modernas y de nuestro impulso por transitarlas. En 2023 publica, con la editorial Concreta, su libro *El turista virtual. La imagen como destino*. Contacto: luri.javier@gmail.com.

Referencia de este artículo

Luri Rodríguez, J. (2023). El asiento del espectador. Sobre movimiento y cuerpo en el cine inmersivo. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 95-108.

THE SPECTATOR'S SEAT: MOVEMENT AND THE BODY IN IMMERSIVE CINEMA

Abstract

The way that conventional cinema guides the spectator around the image constitutes a very different form of immersion from the interactive immersion of all-encompassing media experiences. By considering such differences when studying immersive media, we can explore the full range of its potential benefits and how they can be combined to create new narrative formulas. Beyond virtualizing scenes, every immersive medium repositions the movement and the body of the spectator in the represented space. How these elements are redefined in each production is central to the viewing experience. This article studies immersive audiovisual storytelling, particularly in 360-degree video, from the perspective of the frictions between conventional cinematography and immersive media. These tensions are expressed through the different ways in which movement is depicted and the different positions of the spectator's body in the image.

Key words

360-degree Cinema; Immersive Cinema; Panorama; Body; Movement; Train; Travel.

Author

Javier Luri Rodríguez holds a PhD in arts and humanities from Universidad de La Laguna. He is a lecturer and a member of the inter-university research group TURICOM. His main line of research is image and spectator theory, especially from the perspective of media archaeology, with a special focus on immersive images. He has published various texts on this question, describing fundamental aspects of the modern screen and our impulse to enter them. His forthcoming book, *The Virtual Tourist, Image as Destination*, will be published by Concreta in 2023. Contact: luri.javier@gmail.com.

Article reference

Luri Rodríguez, J. (2023). The Spectator's Seat. Movement and Body in Immersive Cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 95-108.

recibido/received: 24.04.2022 | aceptado/accepted: 22.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

LA DELGADA LÍNEA ENTRE ESPECTADOR Y PERSONAJE: LA INTEGRACIÓN NARRATIVA DEL USUARIO EN LA REALIDAD VIRTUAL CINEMATOGRAFICA

CRISTINA RUIZ-POVEDA VERA

JULIA SABINA GUTIÉRREZ

INTRODUCCIÓN: LA PARADOJA DE LA INMERSIÓN

El llanto del bebé (Jorge Blein, 2017) es una pieza narrativa de realidad virtual (RV) grabada en imagen real en la que los espectadores asumen el punto de vista de un bebé. Como usuarios, observamos cómo una abuela interactúa con un bebé. Ella trata de alimentar al bebé, pero no podemos saborear la comida. El bebé escupe y llora, pero nosotros no. Este sencillo ejemplo ilustra la paradoja de la inmersión en la realidad virtual. Al margen de lo creíble que sea una pieza, la participación del usuario (*user engagement*) en el mundo virtual siempre es limitada. Esta característica constituye un gran desafío para los narradores de RV. ¿Cómo puede la historia integrar al espectador en el mundo virtual? ¿Y cómo puede justificar su limitada capacidad para interactuar con el entorno? Este artículo explora los solapamientos entre el personaje, el focalizador y el usuario en

RVC (realidad virtual cinematográfica) y propone estrategias narrativas que permiten navegar esta paradoja inmersiva. En primer lugar, la propuesta se basa en conceptos de narratología tradicional, teoría del cine y escritura de guiones. En segundo lugar, a través de un análisis de piezas de RVC de acción real, se plantea una tipología de usuario-personaje, de dispositivos narrativos utilizados para integrar a los espectadores en el mundo virtual, justificando su presencia, así como su limitada capacidad para relacionarse con su entorno.

EL AUGE DE LA RVC

La RV se puede definir como «la presentación de experiencias en primera persona mediante el uso de un monitor montado en la cabeza y auriculares que permiten a los usuarios experimentar un entorno sintético como si estuvieran físicamente allí» (Mateer, 2017: 1) e incluye una variedad de técnicas que van desde las imágenes generadas

por ordenador (CGI) hasta grabaciones de imagen real de 360 grados, o una combinación de ambas¹. Gran parte de la literatura académica sobre la realidad virtual surge en respuesta a su potencial para la simulación desde disciplinas como la psicología y la informática. Esta tendencia a resaltar el uso de la RV para simulaciones explica la creencia popular pero errónea que la realidad virtual implica intrínsecamente espacios virtuales creados solo a través de CGI (véanse los conocidos trabajos del psicólogo Mel Slater o del informático Frank A. Biocca). Los estudiosos de los medios y los narratólogos respondieron con grandes esperanzas al nacimiento de la realidad virtual en 1965. Hasta los años noventa y principios del dos mil, los académicos se centraron en la RV basada en CGI porque en ella se podían simular experiencias imposibles, como volar, y porque podía cumplir fantasías narratológicas ilimitadas a través de la interactividad (Román Gubern, 1996; Maire-Laure Ryan, 2001).

El potencial de un formato artístico en el que los espectadores no son observadores pasivos sino agentes reales que habitan el espacio diegético condujo a los estudiosos de los medios a centrarse en el tipo de experiencias de realidad virtual en las que los usuarios pueden moverse, interactuar y modificar la historia. Como explica Gubern,

Después de que el biosedentarismo televisivo nos había permitido viajar activamente con la mirada, ahora la simulación no solo afecta a la vista, sino a todo el cuerpo, determinando un nomadismo alucinatorio del espectador... El ciberespacio no existe para ser habitado, sino para ser recorrido (Gubern, 1996: 166-167).

Esta respuesta inicial y aún influyente a la realidad virtual encarnaba la fascinación de los académicos que soñaban con la idea de terminar con la relación subyugada entre el espectador y la pantalla. Debido a este fuerte énfasis en la interactividad y la simulación, el aumento progresivo de la realidad virtual cinematográfica es relativamente reciente, tanto con cámaras de acción en vivo como con CGI. La RVC hace referencia a na-

rrativas tradicionales con interactividad limitada influenciadas principalmente por el cine como su medio predecesor. Estas narrativas han permanecido marginales hasta hace poco debido a lo que Kath Dooley llama la versión RV del cine de las atracciones, a saber, experimentaciones espectaculares con la novedad de esta tecnología que resaltan su potencial simulador (2018: 97). En cambio, la RVC obliga al usuario a permanecer en su lugar, aunque este pueda girar la cabeza y dirigir la mirada a su antojo. Uno de los principales desafíos para el cine de realidad virtual ha sido su viabilidad comercial, pero en los últimos años se ha producido una democratización moderada de los equipos de realidad virtual, lo que ha dado lugar a más producciones de 180 y 360 grados de bajo presupuesto. Además, algunas iniciativas importantes han apoyado el desarrollo de piezas narrativas en RV, como el proyecto de *The New York Times* titulado "The Daily 360" o las secciones especializadas de festivales de cine tradicionales como *Sundance's New Frontier* y la *Biennale Venice RV Expanded*.

Sobre todo, la RVC consiste en «un tipo de experiencia de RV inmersiva» dentro de «mundos sintéticos» que se crean a través de «elementos de imagen y sonido pre-renderizados» (Mateer, 2017: 15)². Debido a que el mundo virtual no se genera a través de gráficos procesados en tiempo real, la interactividad del usuario es limitada ya que se basa en «puntos de vista predeterminados» dentro del espacio virtual, que en la mayoría de los casos es de 360 grados (Dooley, 2018: 97)³. La principal diferencia entre la RV tradicional y la RVC es la «incapacidad de los usuarios para interactuar con los elementos contenidos en el mundo virtual», así como para moverse por el espacio de forma autónoma (Mateer, 2017: 15)⁴. Esta limitación constituye el principal desafío para explicar la presencia de los usuarios en el entorno virtual, ya que el espectador puede sentir la ilusión de estar físicamente presente pero no podrá relacionarse activamente con su entorno. Con esto en

mente, ¿cómo pueden las historias de RVC justificar narrativamente este desajuste sin interrumpir la inmersión de la experiencia?

Tras la experimentación inicial, los creativos están definiendo algunas convenciones narrativas y estéticas básicas en RV. Destacados directores de cine como Robert Rodríguez y Nacho Vigalondo han explorado esta tecnología. Las piezas casi nunca duran más de veinte minutos debido a la incomodidad física del uso de las gafas. Muchos cineastas de RV privilegian las elecciones estéticas simples para evitar confundir al espectador, como apegarse a una estructura tradicional de tres actos (Edwards, 2017), dirigir la mirada del usuario de manera efectiva para asegurarse de que no se pierda ninguna información crucial y mantener el mismo punto de vista a lo largo de toda la pieza para evitar confusiones (Rath-Wiggins, 2016). Ya en 1995, Keneth Meyer presagiaba esta dificultad y recomendaba el uso de hilos narrativos sencillos y de una interactividad limitada en las piezas de RVC (Meyer, 1995: 233-237).

Se intuye en estas propuestas la preocupación por la alfabetización mediática limitada del usuario con respecto a la tecnología RV. Los académicos y los cineastas de realidad virtual reflexionan sobre los peligros de *abrumar* al usuario con demasiada información. En consecuencia, los creativos recomiendan darle al usuario tiempo para explorar el entorno al comienzo de la pieza, para satisfacer su «miedo a perderse algo» (FOMO) y para aclimatarse al mundo virtual —véanse los trabajos de Dooley, Santesmases y Rath-Wiggins—. En la literatura sobre RV se ha convertido en un lugar común discutir la necesidad de una nueva *gramática* audiovisual. Esta discusión gira en torno a cómo este nuevo *lenguaje* puede dirigir la mirada en un medio que ya no está limitado por el marco —véanse, por ejemplo, Dooley, Mateer o Edwards—. Curiosamente, estas prescripciones contrastan con algunos paradigmas dramáticos tradicionales ya que, como afirma Meyer en su exploración de la RV dramática, en la mayoría de

los paradigmas narrativos todo debe contribuir a la acción (Meyer, 1995: 233). En definitiva, la RVC debe examinar los paradigmas narrativos tradicionales para articular sus propias convenciones narrativas.

Esta constante preocupación por orientar al usuario no responde sólo al lado cognitivo de la brecha de la alfabetización, sino también a un aspecto puramente fisiológico de la misma. Comúnmente denominada *piernas RV*, la familiaridad del usuario con el medio también implica su adaptación física al mismo. Sin un ajuste adecuado, las gafas pueden causar diferentes grados de mareo, lo que se conoce como mareo de realidad virtual o cibermareo (*cybersickness*) (Wolterbeek, 2018; Stanney *et al.*, 2020). Sin ir más lejos, estudios recientes muestran que las mujeres tienden a experimentar más mareos debido a que las gafas de RV están diseñadas para adaptarse a la distancia interpupilar que tienen la mayoría de los hombres (Stanney *et al.*, 2020). Del mismo modo, la interacción sensorial del usuario puede contradecir su percepción del entorno virtual, enviando al cerebro señales vestibulares contradictorias. En última instancia, la falta de familiaridad con el medio y el cibermareo pueden obstaculizar el potencial inmersivo de la experiencia. Si bien la RV está asociada con la inmersión, el usuario puede oscilar entre el *embodiment* (la encarnación o experiencia corpórea) y la disociación física.

LA PRESENCIA COMO EJE NARRATIVO

La presencia del usuario en el mundo virtual es el primer elemento que el guion de la historia debe integrar debe concretar. En su esclarecedor artículo *Directing for Cinematic Virtual Reality*, Mateer conecta la idea de la presencia en realidad virtual con la teoría del transporte narrativo. Para él, el espectador debe sentirse físicamente inmerso como si estuviera presente en el mundo virtual. Conocido como la suspensión de la incredulidad del espectador en el cine tradicional, el transpor-

te narrativo es definido por Green y Brock (2000: 701-702) como «absorción en una historia (que implica) imágenes [...] y enfoque atencional» y una «fusión integradora de atención, imágenes y sentimientos» (Mateer, 2017: 17)⁵.

La fenomenología de la inmersión en RV ha suscitado un gran interés académico, y los investigadores buscan explorar hasta qué punto el cerebro procesa las experiencias de RV como creíbles, así como el impacto emocional que pueden tener. La presencia se ha convertido en uno de los principales fenómenos estudiados en este contexto, especialmente desde la psicología. Fuertemente dependiente de la inmersión, la presencia «se caracteriza como un estado psicológico en el que el individuo se percibe a sí mismo como envuelto, incluido e interactuando con un entorno que proporciona un flujo continuo de estímulos» (Blascovich *et al.*, 2002: 105)⁶. Según la definición de Mel Slater y Sylvia Wilbur, «la presencia es un estado de conciencia, la sensación (psicológica) de estar en el entorno virtual» (Slater, Wilbur, 1997: 607)⁷. Frank Biocca incluso la define como un estado en el que «nuestra conciencia del medio desaparece» y experimentamos «sensaciones que se acercan a la experiencia directa» (Biocca, 2002: 102)⁸.

Sin embargo, la plausibilidad de la experiencia no debe sobrevalorarse como la forma principal de incitar a la presencia. Como explica Janet H. Murray, la realidad virtual requiere el mismo nivel de compromiso por parte del espectador que el cine. La suspensión de la incredulidad es así una creación activa de los espectadores, que optan por creer en la historia una vez que se colocan las gafas o se sientan en la sala de cine (Murray, 2020: 24-25). Consideramos la presencia como un elemento determinante de la relación entre el espectador y el mundo virtual debido al impacto que la inmersión física en el entorno sintético tiene en la historia.

Para nosotras, lo fundamental es cómo el usuario ingresa al mundo virtual y, por lo tanto, está espacialmente presente dentro de la diégesis, in-

dependientemente de la credibilidad de la pieza. Si bien estamos de acuerdo con la afirmación de Mateer de que la presencia condiciona la inmersión, consideramos que la inmersión y la suspensión de la incredulidad no son totalmente equivalentes. En cine el espectador acepta creer en la diégesis mientras que en RVC el usuario se sitúa dentro de ella. Como explican Thomas Elsaesser y Malte Hagener, la mayoría de las teorías cinematográficas tradicionales consideran el cine como una ventana o como un umbral. En pocas palabras, en el primer caso, teorías como el formalismo, el constructivismo y el realismo *bazariano* consideran la pantalla como el contenedor de un mundo (Elsaesser, Hagener, 2010: 17). En el segundo caso, teorías como el neoformalismo y el postestructuralismo asumen que la pantalla opera como puerta a la diégesis, como «espacio liminal» (Elsaesser, Hagener, 2010: 38) entre la realidad y el universo ficcional⁹. A pesar de las diferencias entre ambos enfoques, los dos ilustran cómo la distancia física y metafórica entre el espectador y la diégesis en el cine tradicional condiciona la suspensión de la incredulidad. El espectador elige creer en un mundo ficticio autónomo que está físicamente separado

LA REALIDAD VIRTUAL PERMITE AL USUARIO CONVERTIRSE EN UN PERSONAJE, UN FOCALIZADOR Y, HASTA CIERTO PUNTO, UN ACTANTE. COMO RESULTADO, LA RVC INVITA A LA HIBRIDACIÓN DE ESTOS ELEMENTOS NARRATIVOS BÁSICOS. Y QUIZÁS ESTA SEA UNA DE LAS RAZONES POR LAS QUE EL STORYTELLING EN RVC TARDA EN ENCONTRAR SU CAMINO, YA QUE LOS CONCEPTOS NARRATIVOS MÁS BÁSICOS COMO EL ESPACIO O EL PERSONAJE NECESITAN SER RECONSIDERADOS POR COMPLETO

de él y en el que no puede participar más allá de su compromiso emocional con la película.

Tal distancia desaparece en la RV porque el usuario se sitúa dentro del mundo virtual; el espectador entra en la diégesis con todo su cuerpo. Esta diferencia ontológica entre los dos medios complica la relación entre personaje, focalizador y espectador. Dichas categorías a menudo se superponen en el cine, la literatura y especialmente en los videojuegos. Por ejemplo, cabe mencionar el cine interactivo, que ofrece un término medio entre estas dos formas de comprometerse con la diégesis. Ejemplos como *Black Mirror* (David Slade, 2018) permiten que el espectador tenga un papel activo y se convierta en un actante y demiurgo de la historia sin estar físicamente dentro de ella, como es el caso de los videojuegos con efecto mariposa y películas interactivas. Pero en RVC, esta superposición se vuelve mucho más intensa. La RV permite que el usuario se convierta en un personaje, un focalizador y, hasta cierto punto, un actante. Como resultado, la RVC invita a la hibridación de estos elementos narrativos básicos y quizás esta sea una de las razones por las que la narración en RVC tarda en encontrar su camino, ya que los conceptos narrativos más básicos, como el espacio o el personaje, deben reconsiderarse por completo.

PERSONAJE Y USUARIO EN RVC

Los usuarios de RVC no solo están presentes en la diégesis, sino que también pueden convertirse en parte de la historia. Aunque el medio ofrece muchas otras articulaciones posibles del punto de vista del usuario, la mayoría de las piezas aún se basan en las llamadas «narrativas en primera persona», historias contadas desde la perspectiva subjetiva de un personaje (Santesmases, 2020)¹⁰. Por tanto, la historia se presenta a través de la perspectiva de dicho personaje, una estrategia común en los videojuegos, pero más desafiante para implementar en narrativas no interactivas.

La incapacidad del personaje para relacionarse con el entorno da en el centro de un debate narratológico clásico: la relación entre el personaje y la acción. Los personajes constituyen el elemento narrativo más complejo de la narración y es por ello que teóricos y narratólogos han reflexionado históricamente sobre su naturaleza y su función.

A pesar de las diversas aproximaciones teóricas a los personajes, existe cierto consenso en cuanto a la importancia de sus acciones en el relato. Según la *Poética* de Aristóteles, la acción es crucial porque define la naturaleza del personaje. Su comprensión de la interdependencia entre la acción y el personaje ha influido en las convenciones narrativas a lo largo de la historia. Aunque no siempre ha sido considerado el criterio hegemónico, está presente en los escritos de Cicerón y en la poética clasicista (García Berrio, 1988: 185) e influye intensamente en los enfoques que recurren al concepto de actante.

En RVC, la relación entre personaje y acción emerge en forma de agencia, que «hace referencia a la sensación de autoría de las acciones» (Banakou, Slater, 2014: 1), más concretamente de las acciones de nuestro cuerpo¹¹. Como resultado, la agencia requiere un cierto grado de interactividad multisensorial sincrónica con el mundo virtual o, al menos, algún nivel de interactividad con la pieza. En su exploración de las convenciones cinematográficas en RVC, Michael Göttsche *et al.* concluyen que «si el espectador se siente parte de la escena, su papel también debe ser considerado en la historia» (Göttsche *et al.*, 2018: 3)¹². En piezas en las que el usuario encarna a un personaje, sus acciones no pueden realmente definir su naturaleza, ya que muchas veces se limitan a movimientos de cabeza y no interfieren con la historia.

A su vez, cuantiosos estudiosos consideran que los usuarios de RVC son testigos pasivos de la historia. Por ejemplo, Göttsche *et al.* argumentan que los espectadores de RVC solo tienen dos opciones: son una parte activa de la escena y pueden interactuar con ella (*lean forward*) o son observadores

EN ÚLTIMA INSTANCIA, LA AGENCIA LIMITADA DEL USUARIO NO DEBE PERCIBIRSE COMO UN FALLO TÉCNICO SINO COMO UNA CARACTERÍSTICA NATURAL DEL PERSONAJE CUYA PERSPECTIVA ASUME EL ESPECTADOR

pasivos con poca participación y presencia (*lean back*) (Gödde *et al.*, 2018: 3). Sin embargo, otros académicos proponen un enfoque más matizado en lo que respecta a la participación del usuario en el mundo virtual. Duran Fonseca *et al.* proponen un modelo de múltiples capas. En primer lugar, afirman que la atención del usuario se divide en tres niveles por orden de importancia: el interés narrativo principal, el contexto narrativo secundario y el entorno. Si bien la atención del usuario se centra en la trama principal, los tres niveles son igualmente importantes para incitar a la inmersión del usuario (2021: 105). En segundo lugar, también argumentan que la interactividad tiene diferentes grados. Para ellos, se despliega en tres niveles: espacial, narrativo e interactivo con el entorno virtual (2021: 106-109). Cada nivel tiene diferentes grados dependiendo de la sofisticación técnica de la pieza. En definitiva, según su modelo, la interactividad y la agencia del usuario se modifican en función de un conjunto complejo de variables en lugar de operar como un binomio pasivo/activo. Como resultado, el usuario puede sentirse presente y participante en el mundo virtual incluso si su interactividad es limitada. En lugar de sentirse como un testigo pasivo de una historia, el usuario puede sentirse parte de ella incluso si su capacidad de impacto está restringida.

Con estos estudios en mente, podemos concluir que, si la presencia del usuario no se integra adecuadamente en la narrativa, la pieza no solo perderá potencial inmersivo, sino que también perderá compromiso narrativo. Como explica Kate Nash en su exploración de documentales interactivos,

«la transparencia de la RV, su desaparición como medio» y su potencial de simulación contribuyen a que el usuario se imagine a sí mismo dentro de la diégesis con «una sensación sentida de realidad» (2022: 105)¹³. Por lo tanto, es importante preguntarse si las piezas que no permiten al usuario interactuar con el mundo virtual, como es el caso de la RVC, corren el riesgo de frustrar al espectador si la incapacidad del usuario para relacionarse con el entorno no refuerza la premisa narrativa general. De lo contrario, la transparencia del medio en RV puede disminuir, operando como lo que en el cine convencional se denomina tradicionalmente romper la cuarta pared. En cualquier caso, consideramos que la agencia limitada del usuario no debe ser percibida como una falla técnica sino como una característica justificada del personaje cuya perspectiva asume el espectador.

REDEFINIENDO EL PUNTO DE VISTA

Como explica la narratóloga Mieke Bal, la relación entre una historia y los signos que la transmiten «sólo puede establecerse por mediación de una capa interyacente, la “visión” de los acontecimientos» (Bal, Boheemen, 2009: 147)¹⁴. Toda narración tiene un focalizador cuya interpretación de los hechos se hace accesible para el espectador y otorga un significado particular a la historia. La mayoría de las narrativas a través de los medios se basan en lo que Bal llama focalización «ligada al personaje» o focalización «externa»¹⁵. En el primero, el lector de un texto accede a la historia a través de la perspectiva de un personaje específico. Sobre este último, el punto de vista pertenece a «un agente anónimo, situado fuera de la fábula» (Bal, Boheemen, 2009: 146-149)¹⁶. La mayoría de las narraciones despliegan una combinación de ambas, entrelazando la perspectiva de los personajes con la de un narrador omnisciente.

Sin embargo, en RV, la noción de un punto de vista de *primera persona* necesita ser examinada. La creencia de que algunas historias se cuentan

en primera persona mientras que otras se cuentan en tercera persona es demasiado simplista. Bal desafía esta suposición explicando que el narrador siempre tendrá una voz focalizadora, un tono o una perspectiva que colorea la historia. La popularidad de la distinción simplista entre narración en primera y tercera persona responde a lo invisible que puede ser la voz del narrador en un texto. En el cine, la suspensión de la incredulidad lleva al espectador a asumir lo que presencia, aceptando la perspectiva presentada en la película. Pero la RV potencia, y no disminuye, la autoconciencia del espectador sobre su propia existencia. Como muestra el ejemplo del cibermareo, la experiencia física del espectador juega un papel más importante en la RVC que en el cine tradicional y, por lo tanto, agrega una capa adicional de subjetividad al significado de la pieza. En segundo lugar, el usuario puede manipular su propio punto de vista moviendo la cabeza. En tercer lugar, la realidad virtual permite al espectador asumir el cuerpo de un personaje que existe en la historia.

La asunción directa del punto de vista de un personaje en la realidad virtual ha suscitado un gran entusiasmo debido al potencial de transformación social que plantea. Psicólogos, activistas, periodistas y documentalistas elogian el potencial de la realidad virtual para mejorar la empatía del usuario hacia otras personas y colectivos y se refieren a este tipo de focalización como toma de perspectiva. En consecuencia, muchas piezas y simulaciones utilizan la focalización ligada al personaje para crear conciencia sobre temas sociales, como *Carne y Arena* (Flesh and Sand, Alejandro González Iñárritu, 2018), *1000 Cut Journey* (Courtney Cogburn y Elise Ogle, 2018) y *Eye to Eye* —co-creado por PETA, Demodern y Kolle Rebbe en 2018—. Lo que estos trabajos tienen en común es su objetivo de incitar la empatía hacia los grupos socialmente oprimidos, y la mayoría de ellos son creados por organizaciones sin fines de lucro y laboratorios universitarios. Como explica Grant Bollmer en su análisis de la empatía en la

realidad virtual, «se supone que los medios digitales provocan una respuesta empática de un individuo mientras juega y se comunica dentro de mundos virtuales y más allá, si estas tecnologías están diseñadas adecuadamente» (2017: 1)¹⁷.

Bollmer problematiza esta idea al elaborar una genealogía de la construcción estética de la empatía como concepto construido culturalmente. Más concretamente, Bollmer afirma que la noción de empatía asume que el usuario accede a la experiencia de otra persona «sin una mediación clara», mientras que en realidad el usuario «absorbe la experiencia del otro en su propia experiencia» (2017: 2)¹⁸. Erick Ramírez también desafía la suposición de que la realidad virtual es una máquina de empatía. Ramírez describe su experiencia con *1000 Cut Journey* afirmando: «No puedo escapar de mi propia subjetividad para ver o experimentar las cosas desde su punto de vista [del protagonista]» (Ramírez, 2018, párr. 12)¹⁹. En resumen, el usuario puede sentir con el personaje, pero no por el personaje, ya que no puede deshacerse de su propia subjetividad. La toma de perspectiva no necesariamente equivale a empatía por el personaje, ya que la empatía es una experiencia mediada que se basa en dispositivos complejos. Tal y como concluye Donghee Shin en su estudio sobre la empatía en la RV, intentar despertar la empatía a través de la focalización no es suficiente para crear una respuesta emocional intensa en el espectador (Shin, 2018: 72).

Volviendo al ejemplo anterior, somos el bebé pero el bebé no somos nosotros, y lejos de ser un fallo técnico frustrante, esto puede suponer una exploración muy interesante del punto de vista del usuario. Por ello, proponemos un despliegue más diverso de la focalización en la RVC. La siguiente tipología está influenciada por la clasificación de documentales interactivos de realidad virtual en primera persona elaborada por Nash. En su planteamiento, Nash divide la integración de los usuarios en la pieza en dos categorías principales, ya que pueden ofrecer la posibilidad de estar en

otro lugar o ser alguien más (2022: 107-112). Ella desarrolla estas dos opciones con mayor profundidad explicando que el usuario puede interpretar la experiencia de realidad virtual como «estar allí como turista», «estar allí como encuentro», «estar allí como testigo» o «ser otro»²⁰. Nuestra propuesta de tipología no es incompatible con sus categorizaciones, pero en lugar de explorar cómo la integración del usuario «da forma a la experiencia epistémica y moralmente» para articular su implicación con la realidad representada (2022: 107), analizamos las superposiciones entre personaje, usuario y focalizador desde un punto de vista narratológico para proponer estrategias narrativas que las transiten con éxito²¹. A su vez, los ejemplos de la siguiente sección ilustran cómo el punto de vista superpuesto del usuario y el personaje puede constituir una justificación narrativa de la incapacidad del usuario para interactuar —como es el caso de *El llanto del bebé*—, una decisión política para ayudar a los usuarios a sentirse parte de la comunidad de los protagonistas —como en *Hard World for Small Things* (Janicza Bravo, 2016)— o una manera de deconstruir la subjetividad individual de los protagonistas como en *Traveling While Black* (Roger Ross Williams, 2019).

PROPUESTA DE TIPOLOGÍA Y ESTUDIOS DE CASO

I. El protagonista inmovilizado

La ya mencionada *El llanto del bebé* es una pieza narrativa de 360 grados en la que el usuario toma la perspectiva de un bebé cuyos hermanos intentan molestar de diferentes maneras. Esta pieza independiente de seis minutos de duración está realizada con equipamiento básico. La historia tiene lugar durante una reunión familiar y gira en torno a las travesuras de los primos y hermanos del bebé. Lo único que saben los espectadores sobre el personaje cuya perspectiva toman es que el bebé nunca llora. Así, los niños asumen la misión de hacer llorar al bebé para variar. Le hacen bro-

mas que nos permiten experimentar posiciones imposibles, como estar dentro de una lavadora o flotar en el borde de una ventana. Una estrategia narrativa similar se aprecia en la pieza más comercial *Ceremonia* (2017), dirigida por el reconocido cineasta Nacho Vigalondo. En esta historia de terror en 360 grados de tres minutos de duración, el usuario encarna a una persona no identificada rodeada de otras personas sentadas en círculo con gafas de RV. La inmovilización del usuario coincide con la postura del personaje, que se supone que también lleva unas gafas similares en la historia. Progresivamente, un grupo de enmascarados entra en la habitación y comienza a matar a los demás invitados, una masacre que los usuarios solo pueden presenciar.

La focalización ligada al personaje —también llamada toma de perspectiva— es muy popular en la realidad virtual narrativa. Puesto que el usuario solo puede elegir dónde mirar, la inmovilización del personaje es la forma más exitosa de implementar este tipo de focalización en diferentes géneros y modos de producción. Pero la incapacidad del usuario para interactuar debe tener sentido en la historia y, a menudo, constituye la premisa principal: las razones de la falta de interacción del personaje sirven como el principal conflicto narrativo que desencadena la historia. En *El llanto del bebé* la historia se desarrolla precisamente porque el personaje es un bebé particularmente tranquilo que no reacciona mucho. Con una premisa narrativa muy simple, la pieza concilia con éxito la inmersión con la interactividad limitada del usuario. De manera similar, en *La Ceremonia* la historia permite al usuario experimentar el misterio sin cuestionar su agencia limitada en el entorno virtual. La pieza utiliza hábilmente la inmovilización para reforzar la presencia del usuario, ya que, en cierto modo, el personaje también es un usuario de RV que logra trascender de alguna manera el visor.

En general, los personajes inmovilizados ofrecen una forma muy simple pero atractiva de integrar al usuario en la historia, pero también plan-

tean un desafío importante. Desde el principio, la pieza debe dejar claro por qué los usuarios no pueden moverse o responder. En esta línea, proponemos que la forma más efectiva de diseñar personajes en este tipo de narrativas ligadas al personaje inmovilizado es volver a la relación de Platón entre acción y personalidad. Dado que el personaje tiene una acción limitada, no debe estar muy definido ni tener una historia de fondo relevante. Esta ambivalencia en realidad es favorable para mejorar la inmersión: para que el usuario tome la perspectiva del personaje sin alienarse, el personaje debe parecer una pizarra en blanco que no tiene mucha información sobre lo que está sucediendo, cuyo pasado es irrelevante a la historia o desconocido para el personaje, como un detective que entrevista a sospechosos como *Being Sherlock Holmes* (Blein y Diego Bezares, 2016), o un paciente confundido que se despierta después de décadas en criogenización como la serie *Frozen* (Randal Kleiser, 2019).

2. El fantasma observador

Los inicios de las primeras piezas de RV recuerdan a los inicios del cine, cuando los hermanos Lumière enviaban camarógrafos a diferentes partes del mundo para acercar al espectador a realidades que le resultaban lejanas, y por tanto exóticas. En esta línea, el reconocido estudio canadiense de RV Felix&Paul produjo el documental *Nomads* (Felix Lajeunesse y Paul Raphael, 2016), una pieza que transporta a los usuarios a diferentes paisajes para mostrar la vida cotidiana de culturas nómadas como los Massai y los Gitanos del Mar de la costa de Borneo. Estos fragmentos de RVC son puramente descriptivos y contemplativos, ya que no tienen una narrativa tradicional. En cambio, la pieza lleva a los usuarios a través de situaciones como un viaje en canoa, la preparación de una comida y, en última instancia, momentos cotidianos en la vida de los sujetos documentados en un intento por preservar estas tradiciones. La cámara está con ellos, pero no reconocen su presencia: los

espectadores son meros *voyeurs* cuya presencia no interfiere en la vida de los sujetos retratados. El usuario asume el papel de un observador, una *mosca en la pared*, un testigo cuya presencia teóricamente no altera la historia, evocando los tradicionales documentales antropológicos observacionales. Como tal, su presencia en la diégesis no necesita justificación narrativa.

Se puede encontrar un uso más dramático del usuario fantasma observador en la obra de ficción *Kowloon Forest* (Alexey Marfin, 2019), que hace uso de esta técnica de manera diferente. *Kowloon Forest* es una pieza en 360 grados de 8 minutos que muestra algunos momentos privados de la vida de cinco desconocidos en Hong Kong, premisa que sirve para reflexionar sobre el reto de encontrar intimidad en una ciudad tan densamente poblada. El usuario es totalmente transparente en toda la pieza hasta el punto de que nos colocamos justo en frente de los personajes principales. *Kowloon Forest* comienza con algunos mensajes escritos y una voz en off que presenta la historia. En la primera escena, la cámara está entre la protagonista y su espejo mientras se quita el maquillaje. Este montaje permite a los espectadores entrar en su intimidad sin reparos: pueden observar su ritual y explorar visualmente su habitación, ropa, productos de belleza, fotos, plantas... El resto de la pieza se desarrolla con una puesta en escena similar. Un hombre come mientras mira un vídeo en directo de una niña comiendo. Nuevamente, la cámara está entre él y su computadora y los usuarios pueden mirarlo a él, a ella y a su espacio. En otra escena, dos migrantes filipinos juegan a las cartas y la cámara se coloca justo entre ellos. Para crear esta experiencia, Alexey Marfin usó CGI para hacer desaparecer la cámara. En *Kowloon Forest*, la tecnología RV lleva las fantasías voyeurísticas a otro nivel, porque el voyeur no mira por la mirilla de la puerta sino que está en medio de la acción y disfruta del placer de ser invisible. A falta de una narrativa lineal, la pieza privilegia escenarios interesantes que captan la atención de los usuarios

durante cada escena. En este tipo de piezas, la falta de narrativa es sustituida por el placer voyeurista, colocando a los usuarios en espacios poco representados, inaccesibles o exóticos –para ellos– donde pueden mirarlo todo sin remordimientos.

3. El acompañante

Hard World for Small Things (Janicza Bravo, 2016) es una pieza narrativa en 360 grados que denuncia la brutalidad policial contra un grupo afroamericanos desarmados. Su estilo es realista y presenta al usuario una parte de la vida de una pandilla de amigos. De esta forma, esta historia de seis minutos sitúa al espectador en medio de una acción, en un paseo en coche con gente charlando informalmente. Este tipo de personaje-usuario se diferencia del anterior en que se hace sentir al espectador parte de la situación, en lugar de un observador invisible. Como tal, su presencia en la historia requiere una mejor integración. En *Hard World for Small Things*, los usuarios están sentados en la parte trasera del coche, la cámara se sitúa a la altura de los ojos, articulando una ocularización interna primaria (Gaudreault, Jost, 1990) que nos hace sentir como un tripulante más en el coche descapotable que circula por Los Ángeles. Aunque los usuarios no pueden interactuar con los amigos, pueden sentir una fuerte sensación de presencia al escuchar su conversación y mirar alrededor. La colocación de la cámara, junto con la conversación desenfadada y distendida, sirven para facilitar el sentimiento de pertenencia al grupo. Ser pasajero en un automóvil justifica efectivamente la incapacidad del usuario para moverse, lo que intensifica la sensación de inmersión.

Esta escena establece un ambiente relajado que contrasta con el abrupto desenlace de la pieza. El automóvil se detiene en un supermercado, donde surge el conflicto. Muchas acciones ocurren simultáneamente y los usuarios pueden observar todo desde el asiento trasero: algunos miembros del grupo se encuentran con sus amigos en el supermercado, uno de ellos recoge a su abuela y el

otro pasajero está hablando por teléfono. Los primeros cuatro minutos de la pieza presentan al grupo, pero el conflicto ocurre abruptamente solo en los últimos dos minutos. Un grupo de policías vestidos de civil se acerca al coche. Acusan al conductor de aparcar en lugar equivocado y cuestionan si el coche es robado. De repente, uno de los chicos del grupo, que había entrado previamente al supermercado, choca con uno de los oficiales, quien inmediatamente lo mata a tiros. En ese momento, el director sorprende al usuario con un cambio de perspectiva: la cámara se coloca repentinamente dentro del supermercado. Tras posicionar al usuario como uno de los compañeros de viaje, no se justifica su presencia en la tienda. Esta nueva ubicación de la cámara sirve para mostrar lo que sucede dentro y para intensificar la brusquedad del desenlace. La ubicuidad de la cámara, que es una de las ventajas del lenguaje cinematográfico, se vuelve intencionadamente abrupta y extraña en esta pieza de RVC. La falta de transición desconecta al usuario de la pieza, sobre todo porque su presencia hasta ese momento había sido muy bien integrada. De esta manera, *Hard World for Small Things* ilustra cómo hacer que el usuario se sienta como un compañero puede tener un gran impacto para crear conciencia sobre las injusticias sociales, en este caso, la brutalidad policial de carácter racista. La pieza también muestra cómo cambiar la posición del usuario sin una justificación clara puede romper constructivamente su sentido de pertenencia dentro del mundo virtual.

4. El usuario multifacético

Esta última categoría es de hecho un compendio de las anteriores, pero merece ser analizada por separado porque la combinación de los recursos antes mencionados puede crear una estrategia potente en sí misma: la deconstrucción del sentido de subjetividad del usuario. Dirigido por el renombrado Roger Ross Williams, *Traveling While Black* (2019) es un documental de realidad virtual que a menudo se describe como una experiencia inmer-

siva sobre los desafíos de los viajeros afroamericanos durante la era de Jim Crow²². Sin embargo, un aspecto que a menudo se pasa por alto de la pieza es que esta gira en torno al tiroteo de Tamir Rice, de doce años, por parte de agentes de policía mientras éste jugaba con una pistola de juguete en un parque en 2014, aunque este hecho ocupa la mitad de los veinte minutos de duración de la pieza. Por lo tanto, la pieza reflexiona sobre el racismo en los Estados Unidos en un sentido más amplio, estableciendo conexiones entre el período de segregación y la brutalidad policial contra los negros en la América actual. La apertura de la pieza evoca el comienzo de una película tradicional, en una sala de cine vacía. La pantalla muestra imágenes documentales mientras una voz en off explica la importancia de *The Negro Motorist Green Book* de Victor Hugo Green. Poco después, la imagen de la pantalla supera el marco y un nuevo entorno envuelve al espectador. A partir de aquí, la pieza se desarrolla en dos localizaciones principales: el icónico restaurante familiar Ben's Chili Bowl, en Washington DC, y el interior de un antiguo autobús interurbano. La primera mitad de la pieza consiste en una serie de testimonios de afroamericanos de mayor edad que relatan sus experiencias como viajeros negros, así como recuerdos específicos de discriminación racista. En algunos casos, los testimonios se pueden escuchar a través de una voz en off junto con imágenes documentales y *flashbacks* recreados que se proyectan en las paredes del restaurante o del autobús. En estos momentos, la cámara se mueve lentamente por los espacios con seguimientos y zooms muy sutiles y parece que el usuario es solo un fantasma observando las escenas. En otros casos, los sujetos comparten sus historias con otros en el restaurante, mientras la cámara toma asiento en la mesa uniéndose al grupo. Aunque nunca se reconoce su presencia, los usuarios ya no se sienten fantasmas sino compañeros que forman parte de la comunidad, compartiendo historias con el resto de los miembros. El montaje dinámico se detiene

abruptamente en la segunda mitad de la pieza, que consiste en una plano secuencia en el que Samaria Rice, madre de Tamir Rice, cuenta la historia de la muerte de su hijo. Está sentada en una de las mesas del restaurante con otra mujer y con nosotros, y el restaurante está lleno de gente escuchando su testimonio. La conversación se ve interrumpida solo por una breve escena en el cine que muestra las imágenes del tiroteo de su hijo.

EN LUGAR DE UTILIZAR LA FOCALIZACIÓN LIGADA AL PERSONAJE DE UNA MANERA SIMPLISTA PARA EVOCAR EMPATÍA, TRAVELING WHILE BLACK MUESTRA CÓMO UNA COMBINACIÓN DE PERSPECTIVAS PUEDE TENER UN GRAN IMPACTO PARA CREAR CONCIENCIA Y CREAR UNA NARRATIVA CONVINCENTE

La focalización en esta pieza es multifacética: combina múltiples subjetividades y puntos de vista a través de la edición de la pieza, se basa en relatos orales como fuente histórica válida, utiliza material de archivo, integra *flashbacks* recreados y muestra múltiples sujetos compartiendo sus experiencias. A los efectos de este artículo, nos centramos en cómo la perspectiva ubicua del usuario contribuye a articular una sensación de fragmentación y multiplicidad. En lugar de utilizar la focalización ligada al personaje de una manera simplista para evocar empatía, *Traveling While Black* muestra cómo una combinación de perspectivas puede tener un gran impacto para crear conciencia y crear una narrativa convincente. El punto de vista del usuario consiste en una mezcla de algunas de las tipologías enumeradas anteriormente: los usuarios son fantasmas observadores que presencian la realidad a distancia, acompañantes de los sujetos principales en el restaurante e incluso espectadores en el sentido más puro de la palabra, sala de cine incluida. De esta manera, la

pieza logra abordar el tema en su complejidad. Primero, evita suponer que la audiencia es predominantemente blanca y necesita una narración en primera persona para comprender cómo se siente el racismo de primera mano. En segundo lugar, evita la noción ingenua de que una experiencia de veinte minutos puede hacer que los no negros entiendan la experiencia de la anti-negritud en Estados Unidos a través de la focalización ligada al personaje. Tercero, y más importante, con esta fragmentación de subjetividades, la pieza honra las experiencias de múltiples afroamericanos en su diversidad en lugar de representar una sola narrativa unificada de racismo. Así, los testimonios aparecen como únicos para cada uno de los sujetos, pero también como parte de un problema colectivo, sistémico y más amplio. *Traveling While Black* crea una sensación simultánea de inmersión y de distanciamiento brechtiano: los usuarios pueden sentirse literal y figurativamente cerca de los sujetos que comparten sus recuerdos, pero también se vuelven conscientes del aparato que media en la experiencia virtual. En última instancia, esta estrategia narrativa sirve para transmitir experiencias colectivas con mayor precisión, ya que desafía la noción de un sujeto individual. El usuario multifacético permite que la pieza incite a la empatía autorreflexiva: genera conciencia sobre un problema social y sobre nuestra incapacidad para vivir directamente las experiencias de otros sujetos afectados por él.

CONCLUSIONES

Este artículo aborda el principal desafío narrativo en la RVC: la justificación de la presencia del usuario ante la paradoja de la inmersión. En lugar de entender la interactividad limitada del usuario como una restricción técnica, argumentamos que se puede integrar en la historia de forma creativa. Con ese fin, analizamos algunas de las características más populares de la realidad virtual, como la presencia o la agencia, en relación con las no-

ciones narratológicas tradicionales y las teorías cinematográficas, como la focalización. Partir de las teorías filmicas y narrativas nos permite proponer diferentes formas de integrar al usuario en la narración sin necesidad de sofisticadas tecnologías interactivas, en función de su rol y nivel de implicación con la historia: el protagonista inmovilizado, el fantasma observador, el acompañante, y el usuario multifacético. Con esta clasificación, intentamos conceptualizar el rol del usuario más allá del simplista binario activo/pasivo. Aunque este trabajo se centra en piezas de imagen real, las conclusiones también pueden aplicarse a la RVC basada en CGI. Además, argumentamos que las piezas más atractivas son las que exploran la ambivalencia de la subjetividad en la realidad virtual, historias que consideran la imposibilidad de escapar de la propia experiencia del usuario y que experimentan con el punto de vista sin dar por sentada la empatía. Primero, la técnica popular de focalización ligada al personaje necesita desplegar premisas muy simples para ser efectiva, como es el caso de *El llanto del bebé*. En segundo lugar, las piezas de observación basadas en la exploración visual pueden ser poderosas en historias que dependen más de la documentación y el espacio, como *Nomads*. En tercer lugar, el punto de vista del usuario solo debe cambiar a lo largo de la historia si la narrativa lo justifica adecuadamente, fragmentando la focalización del usuario cuando tiene sentido narrativo, como en *Traveling While Black*. Nos oponemos a la idea de que el punto de vista físico implica automáticamente un punto de vista emocional. En cambio, proponemos articulaciones de la focalización más complejas, que incorporen la paradoja de la inmersión de forma creativa, aprovechando la incomodidad potencial o la autoconciencia del usuario para crear misterio sobre el pasado del personaje, disociación del cuerpo virtual, o distancia autorreflexiva de la historia. ■

NOTAS

- 1 Esta y todas las citas originalmente escritas en inglés han sido traducidas por las autoras del artículo. Cita original: «the presentation of first-person experiences through the use of a head-mounted display and headphones that enable users to experience a synthetic environment as if they were physically there»
- 2 «a type of immersive VR experience» within «synthetic worlds» that are created through «pre-rendered picture and sound elements»
- 3 «predetermined viewpoints»
- 4 The «inability of users to interact with elements contained within the virtual world»
- 5 «absorption into a story (entailing) imagery [...] and attentional focus» and an «integrative melding of attention, imagery and feelings»
- 6 «is characterized as a psychological state in which the individual perceives himself or herself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream of stimuli»
- 7 «presence is a state of consciousness, the (psychological) sense of being in the virtual environment»
- 8 «our awareness of the medium disappears» and we experience «sensations that approach direct experience»
- 9 «a liminal space»
- 10 «first person narratives»
- 11 «refers to the sensation of authorship of actions»
- 12 «if the viewer feels part of the scene, his role also needs to be considered in the story»
- 13 «the transparency of VR, its disappearance as a medium», and its simulative potential contribute to allow the user to imagine themselves within the diegesis with «a felt sense of reality»
- 14 «can only be established by mediation of an interjacent layer, the “view” of the events»
- 15 «character-bound» focalization or on «external» focalization.
- 16 «an anonymous agent, situated outside of the fabula»
- 17 «digital media are thus assumed to provoke an empathetic response from an individual while playing games, communicating within virtual worlds, and beyond—if these technologies are properly designed»

- 18 “without clear mediation» while in reality the user «absorbs the other’s experience into their own experience»
- 19 «I can’t escape my own subjectivity to see or experience things from [the protagonist’s] point of view»
- 20 «being there as a tourist», «being there as encounter», «being there as a witness», «being another»
- 21 «shapes the experience epistemically and morally»
- 22 La pieza es accesible en el canal de YouTube de *The New York Times* bajo el título *What Was It Like to Travel While Black During Jim Crow?* <https://www.youtube.com/watch?v=7UUFn7iyymo>

REFERENCIAS

- Bal, M., Boheemen, C. V. (2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Banakou, D., Slater, M. (2014). Body Ownership Causes Illusory Self-Attribution of Speaking and Influences Subsequent Real Speaking. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(49), 17678-17683. <https://doi.org/10.1073/pnas.1414936111>
- Biocca, F. (2002). The Evolution of Interactive Media: Toward ‘Being There’ in Nonlinear Narrative Worlds. In M. Green, M. Strange, and T. Brock, (Eds.), *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations* (pp. 97-130). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Blascovich, J., Loomis, J., Beall, A., Swinth, K., Hoyt, C., Bailenson, J. (2002). Immersive Virtual Environment Technology as a Methodological Tool for Social Psychology. *Psychological Inquiry*, 13(2), 103-124. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1302_01
- Bollmer, G. (2017). Empathy Machines. *Media International Australia*, 165(1), 63-76. <https://doi.org/10.1177/1329878X17726794>
- Burch, N. (1979). Film’s Institutional Mode of Representation and the Soviet Response. *October*, 11, 77-96. <https://doi.org/10.2307/778236>
- Dooley, K. (2018). Virtual Reality: Moving Beyond a Cinema of the Attractions. *Screen Education*, 88, 96-103.

- Durán Fonseca, E., Rubio-Tamayo, J.L., Alves, P. (2021). Niveles de diseño narrativo, espacial y de interacción para el desarrollo de contenidos en el medio de la realidad virtual. *ASRI*, 19, 96 -111.
- Edwards, S. (2017, February 4). Virtual Reality Is Here To Stay and It Needs Screenwriters. *Screenwriting Magazine*. Recuperado de <https://screenwritingmagazine.com/2017/02/04/virtual-reality-stay-needs-screenwriters>
- Elseasser, T., Hagener, M. (2010). *Film Theory: An Introduction Through the Senses*. Routledge.
- Gaudreault, A., Jost, F. (1990). *Le récit cinématographique*. Paris: Éditions Nathan.
- Fauville, G., Queiroz, A.C.M., Bailenson, J.N. (2020). Virtual reality as a promising tool to promote climate change awareness. En J. Kim, H. Song, (Eds.), *Technology and Health: Promoting Attitude and Behavior Change* (pp. 91-108). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816958-2.00005-8>
- Gödde M., Gabler F., Siegmund D., Braun A. (2018). Cinematic Narration in RV: Rethinking Film Conventions For 360 Degrees. En Chen J., Fragomeni G. (Eds), *Virtual, Augmented and Mixed Reality: Applications in Health, Cultural Heritage, and Industry. VAMR 2018. Lecture Notes in Computer Science, 10910*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_15
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Mateer, J. (2017). Directing for Cinematic Virtual Reality: How The Traditional Film Director's Craft Applies to Immersive Environments and Notions of Presence. *Journal of Media Practice*, 18 (1), 14-25. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1305838>
- Jones, M. (2017, January 27). *Interview for Screen Australia*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=U1rhfPz9f8k&feature=youtu.be>
- Meyer, K. (1995). Dramatic Narrative in Virtual Reality. En F. Biocca, and M.R. Levy (Eds), *Communication in the Age of Virtual Reality* (pp. 219-258). New York: Routledge.
- Murray, J. H. (2020). Virtual/Reality: How To Tell The Difference. *Journal of Visual Culture*, 19 (1), 11-27. <https://doi.org/10.1177%2F1470412920906253>
- Nash, K. (2022). *Interactive Documentary. Theory and Debate*. New York: Routledge.
- Ramirez, Erick (2018, October 26). It's Dangerous to Think Virtual Reality is an Empathy Machine. *Aeon*. Recuperado de <https://aeon.co/ideas/its-dangerous-to-think-virtual-reality-is-an-empathy-machine>
- Rath-Wiggins, L. (2016, February 25). Writing for RV? Three Things to Remember! *Get Fader*. Recuperado de <https://getfader.com/writing-for-RV/>
- Roswell, R. O., Cogburn, C. D., Tocco, J., Martinez, J., Bangeranye, C., Bailenson, J. N., Wright, M., Mieres, J. H., & Smith, L. (2020). Cultivating Empathy Through Virtual Reality: Advancing Conversations About Racism, Inequity, and Climate in Medicine. *Academic Medicine*, 95(12), 1882-1886. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000003615>
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Santesmases, M. (2020, May 4). Narrative RV trends in 360. A View From The Tunnel Under Tribeca. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@miguel.santesmases/narrative-vr-trends-in-360-a-view-from-the-tunnel-under-tribeca-d6f6a238503c>
- Shin, D. (2018). Empathy and Embodied Experience in Virtual Environment: To What Extent Can Virtual Reality Stimulate Empathy And Embodied Experience? *Computers in Human Behavior*, 78. 64-73. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.012>
- Stanney, K., Fidopiastis, C., Foster, L. (2020). Virtual Reality is Sexist, But It Does Not Have To Be. *Frontiers in Robotics and AI*, 7(4), 1-19. <https://doi.org/10.3389/frobt.2020.00004>
- Slater, M., Wilbur, S. (1997). A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 6, 603-616. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>
- Wolterbeek, M. (2018, June 21). Exploring How To Make Virtual Reality More Accessible To Women. *Nevada Today*. Recuperado de <https://www.unr.edu/nevada-today/news/2018/vr-sickness-in-women>

LA DELGADA LÍNEA ENTRE ESPECTADOR Y PERSONAJE: LA INTEGRACIÓN NARRATIVA DEL USUARIO EN LA REALIDAD VIRTUAL CINEMATográfica

Resumen

Pese a la intensa sensación de inmersión que la realidad virtual (RV) ofrece, la interactividad de los usuarios con el mundo virtual siempre es limitada. En las piezas narrativas tradicionales de RV, también conocidas como RV cinematográfica (RVC), los usuarios pueden presenciar una historia pero apenas pueden influir en ella. Esta limitación crea una paradoja en la que los usuarios se sienten inmersos en un mundo virtual con el que no pueden interactuar. Este artículo se centra en las estrategias narrativas empleadas en la RVC para integrar a los espectadores dentro de la diégesis. La paradoja inmersiva invita a académicos y creadores audiovisuales a repensar paradigmas narrativos tradicionales para poder aplicarlos a este nuevo medio. En este sentido, la limitada capacidad de interacción de los usuarios debe reforzar la premisa narrativa. Mediante un análisis de un corpus de piezas de RVC grabadas en imagen real, este artículo propone una tipología de usuarios, a saber, diferentes formas en las que el espectador puede ser integrado en la historia negociando de un modo creativo las maneras en que el personaje, el focalizador, y el espectador pueden coincidir.

Palabras clave

Realidad virtual; Inmersión; Cine inmersivo; Focalización; Presencia; Agencia; Personaje; Usuario.

Autoras

Cristina Ruiz-Poveda Vera es Directora Académica Adjunta del Área de Animación en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD). Es doctora en Film and Media por la Universidad de Florida y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Carlos III de Madrid. Su investigación se centra en tres temas fundamentales: los cines transnacionales, especialmente en Iberoamérica y Europa; el rol de las mujeres en la ficción audiovisual contemporánea, especialmente en Europa; y la alfabetización audiovisual y los hábitos de consumo mediático de la Generación Z, con especial atención a su uso de medios interactivos. En 2017 Cristina recibió el premio Ruth McQuown del College of Liberal Arts and Sciences (Universidad de Florida) en reconocimiento a su compromiso para eliminar barreras y considerar la diversidad en su investigación y en su estilo docente. Su actividad investigadora es inminentemente internacional, tanto en cuanto a estancias como a publicaciones, y ha publicado en editoriales como Routledge. Además, ha participado en festivales de cine como el de San Sebastián y trabajó en la producción de la película de animación 3D ganadora del Goya *Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2014). Contacto: Cristina.ruiz@u-tad.com.

THE BLURRED LINES BETWEEN SPECTATOR AND CHARACTER: NARRATIVE INTEGRATION OF THE USER IN CINEMATIC VIRTUAL REALITY

Abstract

In spite of the intense sense of immersion that Virtual Reality (VR) can incite, the interactivity of the user is always limited. In traditional narrative VR pieces, also known as cinematic VR (CVR), users can witness a story but can hardly impact it. This limitation creates a paradox in which users feel immersed in a virtual world but cannot interact with it. This article focuses on the narrative strategies used in CVR to integrate spectators within the diegesis. This paradox of immersion behooves scholars and creatives to rethink traditional narrative paradigms to apply them to this new medium. In this sense, the user's limited ability to interact needs to reinforce the overall narrative premise. By analyzing a corpus of live-action CVR pieces, this article proposes a typology of users: different ways in which the spectator can be integrated in the story, navigating the overlaps between user, character, and focalizer successfully.

Key words

Virtual Reality; Immersion; Cinematic Virtual Reality; Focalization; Presence; Agency; Character; User.

Authors

Cristina Ruiz-Poveda Vera is the Deputy Academic Director of the Animation Area at the University for Technology and Digital Art (U-TAD). She holds a PhD in Film and Media from the University of Florida and a BA in Audiovisual Communication from the Universidad Carlos III de Madrid. Her research focuses on three main topics: transnational cinemas, especially in Ibero-America and Europe; the role of women in contemporary audiovisual fiction, especially in Europe; and the audiovisual literacy and media consumption habits of Generation Z, with special attention to their use of interactive media. In 2017 Cristina received the Ruth McQuown Award from the College of Liberal Arts and Sciences (University of Florida) in recognition of her commitment to removing barriers and considering diversity in her research and teaching style. Her research activity is strongly international, and she has published with publishers such as Routledge. In addition, she has participated in film festivals such as San Sebastián and worked on the production of the Goya-winning 3D animated film *Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2014). Contact: Cristina.ruiz@u-tad.com.

Julia Sabina Gutiérrez es profesora Titular de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Alcalá. Es doctora en Ciencias de la Comunicación y Estudios Cinematográficos por la Universidad de la Sorbona, realizó su tesis bajo la dirección del eminente profesor y semiólogo François Jost por la que recibió la máxima calificación así como una mención especial del jurado. En 2018 recibió el Premio Internacional Sial Pígalión de Pensamiento y Ensayo por la edición impresa de este trabajo. Se le concedió un contrato del laboratorio de excelencia LABEX ICCA (Industries culturelles et création artistique), situado en la Maison des droits de l'Homme de Paris Nord, para terminar su tesis doctoral donde, además, pudo profundizar en estudios sobre las industrias culturales. Ha impartido clases, seminarios y conferencias en la Universidad Paris 3 Sorbonne nouvelle, American University of Paris, UNED, entre otras. También desempeña una actividad paralela como guionista y escritora. Sus guiones han sido seleccionados en el Script & Pitch del Torino Film Lab, en el Script Station de la Berlinale Talents Campus, o el European Short Pitch. Su novela *Vidas samuráis* fue publicada en 2020 por la Editorial Destino en la colección Áncora y Delfín. Contacto: juliasabina.gutierrez@uah.es.

Referencia de este artículo

Ruiz-Poveda Vera, C., Sabina Gutiérrez, J. (2022). La delgada línea entre espectador y personaje: la integración narrativa del usuario en la realidad virtual cinematográfica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 109-124.

Julia Sabina Gutiérrez is a Tenure Professor of Audiovisual Communication at the University of Alcalá. She holds a PhD in Communication Sciences and Film Studies from the Sorbonne University, she completed her dissertation under the direction of the eminent professor and semiotician François Jost for which she received the highest qualification as well as a special mention from the jury. In 2018, he received the Sial Pygmalion International Prize for Thought and Essay for the print edition of this work. She was awarded a contract from the LABEX ICCA (Industries culturelles et création artistique) laboratory of excellence, located at the Maison des droits de l'Homme de Paris Nord, to finish her doctoral thesis where she was also able to deepen her studies on cultural industries. She has given classes, seminars and conferences at the University Paris 3 Sorbonne Nouvelle, American University of Paris, UNED, among others. She also has a parallel activity as a screenwriter and writer. Her screenplays have been selected in the Script & Pitch of the Torino Film Lab, in the Script Station of the Berlinale Talents Campus, or the European Short Pitch. Her novel *Vidas samuráis* was published in 2020 by Editorial Destino in the collection Áncora y Delfín. Contact: juliasabina.gutierrez@uah.es

Article reference

Ruiz-Poveda Vera, C., Sabina Gutiérrez, J. (2022). The Blurred Lines Between Spectator and Character: Narrative Integration of the User in Cinematic Virtual Reality. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 109-124.

recibido/received: 22.04.2022 | aceptado/accepted: 10.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

DIÁLOGO

**EL ROSTRO
CAMBIANTE
DEL PASADO.
INMERSIÓN,
VIRTUALIDAD
Y LA IMAGEN
ALUMBRADA**

Entrevista con

TOM GUNNING

TOM GUNNING

EL ROSTRO CAMBIANTE DEL PASADO. INMERSIÓN, VIRTUALIDAD Y LA IMAGEN ALUMBRADA

DANIEL PITARCH

TRADUCCIÓN DE DANIEL PÉREZ PAMIES

Tom Gunning es uno de los nombres más importantes en el estudio del cine de los primeros tiempos. Su caracterización del cine de ese periodo como «cine de atracciones», propuesta con André Gaudreault, se convirtió en un paradigma interpretativo mayor. Este concepto ejerció de contrapeso a una comprensión del cine como eminentemente narrativo, al mismo tiempo que se alineaba con la tendencia a estudiar ese periodo en sí mismo y no solo como el camino hacia el cine posterior. Objeto de discusión y crítica, la idea de «cine de atracciones» también ha sido particularmente usada para establecer vínculos entre ese momento y otros periodos o prácticas, como la estética *blockbuster* o la de vanguardia. Un ejemplo de la importancia de esta caracterización y sus diversos usos sería el volumen de homenaje y discusión *The Cinema of Attractions Reloaded*, editado por Wanda Strauven (2006). La labor de Gunning

como historiador, sin embargo, no se reduce a este periodo, sino que también ha estudiado las tecnologías audiovisuales del siglo XIX o a cineastas como Fritz Lang, y mantiene un interés continuado por el cine experimental.

En esta conversación, hablamos con él acerca de los conceptos de inmersión y virtualidad en la historia del audiovisual. Gunning no solo navega entre distintos tipos de espectáculos, tecnologías o motivos —como los panoramas o el género cinematográfico de los *phantom ride*—, sino que también propone reflexiones más teóricas acerca del dispositivo cinematográfico o del significado de estos términos. El hecho de que partamos de un interés por establecer relaciones entre tecnologías contemporáneas e históricas, como una especie de reconocimiento del hoy en el ayer, también se propone como objeto de discusión. ■

Este número de *L'Atalante* está dedicado a la idea de inmersión y virtualidad en los medios audiovisuales. Estas son palabras clave de las tecnologías contemporáneas, pero, quizá, también pueden ser rastreadas más allá de lo previsto por algunos. De manera que la primera pregunta sería, aunque sé que es demasiado amplia, pero puede conducirnos a algún tipo de perspectiva general del tema, ¿cómo ve, en tanto que historiador del cine, la importancia de estas palabras en la historia de los medios audiovisuales? ¿Tienen una historia y es relevante para nuestros dispositivos y prácticas actuales?

Es una pregunta amplia, sí. Y la primera respuesta, la más evidente, es sí. Creo que es relevante e importante. Entonces, la pregunta pasa a ser, ¿en qué sentido? ¿Cuáles son las interacciones específicas?

Está el problema de «qué es una imagen», en general, incluso podríamos decir antropológicamente. Y eso implica, y esta es la manera en que normalmente se plantea, una cuestión de representación; que la imagen refiere a otra cosa. Creo que, para esta pregunta, esto es menos interesante que la idea de la relación, no de la imagen con el referente, sino con el espectador. De manera que el tema no es tanto «¿qué representa esto?», sino «¿cómo se dirige a mí?», «¿cómo me dirijo a ella?», «¿cuál es el espacio compartido entre el espectador y la imagen?» Y, obviamente, hay una cantidad enorme de formas para esta relación.

Lo que me resulta interesante, y veo que mi trabajo está dedicado a esto en muchos sentidos, es la cuestión sobre qué es la historia de la imagen; histórica y antropológicamente, pero también tecnológicamente. Y por tanto, cuál es la especificidad de la imagen cinematográfica y cómo se relaciona con otros tipos de imaginarios. Y un poco para empezar, diría que el aspecto más evidente y uno que he intentado enfatizar constantemente, porque creo que se da por hecho demasiado rápido, es la idea de la imagen en movimiento. El hecho de que la imagen en el cine, y en algunas

otras cosas que en cierta manera nos conducen al cine —algunos tipos de lo que a menudo llamamos *protocine*—, intenta no solo crear una imagen fija, sino más bien crear una que esté en movimiento.

Esto implica una serie de cosas que son muy importantes para tu pregunta. No simplemente la idea de realismo, que es realmente importante —y que es tratada por casi todos los primeros espectadores de la imagen cinematográfica—, aunque más a nivel de representación, sino otras ideas que están del lado de la relación del espectador con la imagen. La relación única del espectador con una imagen en movimiento que parece, de alguna manera, impulsar al espectador no solo hacia una representación, sino hacia una especie de mundo con duración y en transformación. Y, por consiguiente, tiene un efecto muy diferente, mucho más inmersivo, diría, que una imagen fija. No estoy intentando denigrar la imagen fija, que es compleja y maravillosa. Pero la imagen en movimiento tiene esa cualidad de un cierto tipo de inmersión, a causa del factor tanto de movimiento como de la duración de ese movimiento. De manera que toda imagen en movimiento no solo filma una acción, sino que toma algo de tiempo.

Cuando estamos tratando con la imagen fotográfica en movimiento, que, por supuesto, no es el único tipo, también estamos tratando con un tipo de registro; otra vez un tipo de representación, la captura de un momento. Y eso también es muy importante. Cuando estamos trabajando con la historia del cine, podemos, en cierta manera, generalizar esquemáticamente y decir: «vale, entonces la imagen empieza a moverse». Y eso implica cosas como el *fenaciscopio*, el *zootropo*, etc., dispositivos que no dependen de la fotografía, pero que, sin embargo, ocasionan una imagen en movimiento. Cuando añadimos a eso la fotografía, tenemos una serie muy particular de cosas que no incluye simplemente el «realismo» o incluso la «indexicalidad», sino, más bien, el hecho de que algo es registrado.

Aquí es muy importante plantearse la imagen en movimiento en relación con su doble. Edison, en su patente provisional del cine, enfatizó que tenía una fuerte relación con su invención anterior: el fonógrafo. El fonógrafo, antes del cine y creo que más o menos de manera exclusiva, registraba un momento. No solo toma tiempo, sino que, en realidad, registra el tiempo y puede repetirlo. Y de ahí el tipo de inmersión de la que estamos hablando, una inmersión temporal, que se da no solo en el movimiento, sino también en el tiempo que toma, también tiene mucho que ver con la grabación de sonido. Pueden ser independientes, pero cuando las combinamos o incluso cuando pensamos en ellas conjuntamente, creo que hay un tema enorme que nos ayuda a pensar en lo que podría ser la inmersión.

Ahora, por retomar otro hilo relacionado con esto, que es, creo, extremadamente interesante; si pensamos otra vez en el cine de diferentes maneras, de forma que realmente incluyera algo como el zootropo, el kinetoscopio de Edison —el espectáculo en el que miras una escena fotográfica en movimiento—, entonces el momento de la proyección —que es, en cierta medida, temporalmente posterior a aquella imagen en movimiento, pero que está muy cerca de ser simultáneo— implica toda otra serie de cosas que relacionaría con la inmersión. Y eso tiene que ver con la cualidad de la luz y la oscuridad, algo que estoy seguro de que podría ser estudiado en términos de psicología experimental y perceptual.

Me encanta la palabra *proyección*. Proyectar, lanzar en frente de uno, describe la acción de la imagen lumínica siendo transportada a través del espacio. Desde su fuente, una placa o una película, sobre una pantalla y lanzada delante del espectador. Pero también hay una manera, más metafórica, en la que el espectador es lanzado hacia la imagen y hacia la luz. Esto puede relacionarse con lo que ocurre cuando miramos una imagen, pero creo que con la idea de proyectar una imagen luminosa en la oscuridad algo inmersivo está sucediendo,

algo en lo que el mundo real que nos envuelve, en el que uno está sentado o de pie, es ocluido por la oscuridad y un mundo diferente es abierto por la imagen que es proyectada delante de uno. Mi reivindicación aquí sería, y no creo que sea radical, creo que es algo que experimentamos todos, que nosotros también somos proyectados hacia ella. Por supuesto, la perspectiva en una imagen fija ya tiene una cualidad de proyectar nuestra presencia o nuestra atención hacia una imagen. Pero, otra vez, estoy reivindicando que hay algo más con el acto propiamente de la proyección.

Utilizo una expresión que me gusta un poco, *imagen alumbrada*. Es un juego de palabras porque *alumbrar* significa iluminar, *ser alumbrado*, y también *dar a luz*, que es, por su puesto, el nacimiento¹. Así que mi interés aquí es la idea de que una imagen sea, al mismo tiempo, engendrada, *alumbrada*, pero también *transmitida por la luz*. Y esa idea de transmitir, de transportar, es una palabra muy importante para mí en términos de reflexionar sobre el cine y reflexionar sobre la inmersión, porque creo que, como espectadores, somos transportados. La sensación de movimiento no se encuentra únicamente en el movimiento de la imagen, sino en nuestra atención, en nuestra absorción. Y en una entrada en un mundo extraño, un mundo distinto.

Así que son muchos aspectos que estoy intentando destacar, pero creo que es un poco la esencia de lo que, para mí, sostiene la idea de inmersión. Y hay muchos detalles y diferencias históricas, tecnológicas y fenomenológicas. Pero, desde mi punto de vista, estos serían los esquemas más básicos del fenómeno.

Gracias por el esfuerzo al abordar la pregunta desde una visión tan amplia. Resulta útil para poder establecer relaciones entre diferentes tecnologías y prácticas. Ha hablado sobre la inmersión como un efecto de varias cosas. Está la inmersión causada por la imagen adquiriendo movimiento, que podría tener su propia historia, como, por ejemplo, aquellas imágenes del paso del día a la noche

que se podían ver en algunos «boîte d'optique». La inmersión de la proyección —en los dos sentidos que apunta— puede remontarse hasta la cámara oscura. Y también está el tipo de inmersión temporal de las tecnologías de grabación, que conecta el cine con otros dispositivos como el fonógrafo. Mientras hablábamos en un sentido más amplio, me preguntaba si podría ser interesante comentar casos concretos o más específicos sobre las tecnologías inmersivas o virtuales.

El tema que aparece un poco inmediatamente con la inmersión sería el de una especie de creación de un entorno, algo que es, de alguna manera, diferente de lo que acabo de esbozar en términos de proyección en la imagen en movimiento. No desconectado, pero tampoco idéntico; la creación de un entorno no simplemente a través de la imagen, sino un entorno en el que la imagen es presentada y recibida y que invita a la inmersión, casi como una absorción física. Y el ejemplo más evidente de esto sería el panorama, que es extremadamente interesante por numerosas razones.

En el siglo XIX era extremadamente popular y, entonces, si bien no desapareció, se convirtió en marginal. Podría discutirse que en el siglo XXI ha habido una especie de resurgimiento. Indudablemente, ha habido un interés histórico en el panorama y en un tipo de preservación y restauración de aquellos que han sobrevivido. Aunque lo que resulta interesante es que han aparecido algunos nuevos en el siglo XXI o, incluso, hacia el final mismo del siglo XX.

Lo que hace el panorama, y creo que es muy paradójico, es eliminar el marco. En casi todos los casos, la imagen es definida, al menos hasta cierto punto, por su marco. Su marco la separa de cualquier otra cosa, de cualquier otro mundo. Y en ese sentido, se convierte en una especie de portal, en una entrada. Pero lo que resulta curioso del panorama es que el marco es eliminado. Desde un punto de vista perceptivo, no vemos ningún marco. Esto se hace, ante todo, arquitectónicamente a través de un tipo especial de construcción. También, has-

ta cierto punto, a través de la iluminación. Y por supuesto, y esto también es arquitectónico, a través de la situación del espectador, de manera que está rodeado, y en ese sentido inmerso, por una imagen de 360 grados. Podría decirse que tiene que haber un marco ahí, un límite, pero está oculto. La parte superior suele estar oculta por algún tipo de indicación de una plataforma de observación que parece una tienda de campaña y el fondo suele estar oculto por un paisaje falso.

En el que he pasado más tiempo es en el Panorama Mesdag en La Haya, Países Bajos. Es de finales del siglo XIX y es un paisaje marino de un lugar real que no está muy lejos, a unos veinte kilómetros, o así, desde el lugar donde está recreado. Lo que ha sido preservado es el edificio auténtico. De manera que tienes el proceso que es tan importante para la inmersión de un movimiento gradual al interior. No entras simplemente en la sala y ves el panorama. Caminas a través de una especie de pasillo, es oscuro, subes unas escaleras y apareces en este entorno inmersivo.

Toda esta idea de pensar paradójicamente la imagen no como una entidad enmarcada sino como un entorno, es más o menos lo que pensamos que es el ejemplo más evidente de inmersión. Diría que el cine, incluso con el mantenimiento del marco, tiene ese efecto inmersivo, gracias al movimiento y la proyección. Aunque, ciertamente, podría decirse que si alguien está lidiando con este término en su significado más completo, en el panorama, realmente, pierdes el sentido del marco y, por tanto, pierdes el sentido de la imagen. Esta es reemplazada por la sensación de un entorno. Esto es lo que, probablemente, define la idea de inmersión para la mayoría de las personas. Creo que el panorama es el ejemplo más potente y es muy fascinante.

A lo largo de la historia, ha habido intentos por combinar la imagen en movimiento con este tipo de disposición panorámica. Lo hubo muy pronto, de hecho, como con el fallido Cineorama de la Exposición de París de 1900, diseñado como una

proyección en 360 grados de imágenes tomadas desde globos. Acabó por no realizarse, debido a problemas técnicos, pero podría haber funcionado. Me parece curioso que nunca se realizara. El panorama a finales del siglo XIX era bastante popular. Casi toda gran ciudad tenía un panorama, algunos de ellos en edificios permanentes, otros eran temporales. Pero el panorama con imagen en movimiento es muy intermitente. El par de veces que lo he visto, me ha llamado la atención que había una pantalla de 360 grados y la gente estaba de pie en el centro, pero casi todo el mundo miraba hacia delante. Quizá solo un par de personas miraban hacia atrás. No sé si es simplemente un entrenamiento que viene del cine o si de hecho tiene algo que ver, me pareció a mí, con las películas que se hacían —porque lo que era más interesante estaba enfrente y el resto era simplemente una especie de escenario—. Pero creo que también tiene que ver, y no afirmaré esto teóricamente, es simplemente una hipótesis, con el hecho de que cuando tienes los efectos inmersivos del cine que ya he descrito, añadir los efectos del panorama se convierte en una especie de sobresaturación. Quizá funcionan mejor por separado. Pero no lo afirmaré como un principio, es simplemente una observación.

La razón por la que digo esto es porque, en nuestro intercambio de correos electrónicos previo, mencionaste los Hale's Tours. Se trataba de un formato de exhibición en el que las películas se tomaban desde la parte delantera de un tren y se proyectaban en un teatro que estaba diseñado para parecer un vagón. A menudo también tenía elementos añadidos de sonido o incluso de balanceo —a veces los vagones se movían un poco al principio del espectáculo—, para conseguir ese tipo de asociaciones físicas y ambientales. Esto era presuntamente a favor del realismo, para que el público sintiera que estaba realmente en un tren, mirando un paisaje por la ventana, en lugar de simplemente viendo una película.

Lo que me parece curioso es que el género de cine de los primeros tiempos, conocido como *phantom ride* —que son películas tomadas desde un vehículo conforme se mueve a través del espacio y mostrando o bien las vías del tren, la calle o incluso ocasionalmente un río, cuando se tomaban desde barcos—, precede a los Hale's Tours. Los Hale's Tours empiezan en 1904 en la Exposición Universal de Saint Louis y, a partir de ese momento, empiezan a ser colocados en las grandes ciudades como una forma de exhibición. Pero los *phantom ride*, las películas tomadas desde vehículos, empiezan en 1896. Empiezan más o menos con las primeras películas.

En otras palabras, el efecto inmersivo de la imagen no esperó al contexto ambiental. Esa era más o menos una segunda idea, algo así como «vamos a ir incluso más allá, dándoles esta cualidad añadida de ser ambiental, de diseñar el espacio de la exposición, para que no parezca solo un espacio de exposición, sino para que parezca que sostiene la imaginaria que estás mirando». Esto me parece interesante, aunque también quiero enfatizar la idea de que las películas preexistían. No dependían ni venían de la idea de la sala ambientalista. De nuevo, la inmersión, estoy afirmando en cierta manera, parece que es primordial. Es inherente al cine, no al modo de exhibición.

La idea de «ocultar el marco» podría relacionarse también con la fantasmagoría, un tema que también ha trabajado en sus escritos, porque una de las innovaciones del espectáculo de la linterna mágica fue ocultar los límites de la pantalla. Y esto se consiguió no solo ocultando los límites reales, sino también pintando de negro el fondo en las placas (y esta terminología excede los espectáculos de fantasmagorías para referirse, en algunos textos, a cualquier placa con un fondo negro).

También creo que es muy interesante lo que ha comentado sobre la experiencia de entrar en un panorama, porque abre el debate de la imagen

en sí a otros aspectos del dispositivo que quizá no estamos considerando, pero que son importantes para la experiencia del espectador.

Pasando un poco a un enfoque ligeramente diferente, en el ámbito de la arqueología de los medios hay una tendencia a considerar no solo las tecnologías que se desarrollaron, sino también las imaginarias (ya sean propuestas reales o pura fantasía). De manera que me pregunto si piensa que estas también merecen ser exploradas, y si hay algún caso particular en el que piense con relación a la inmersión y a la virtualidad. Y no solo en el siglo XIX, un periodo del que hemos hablado más, sino también, quizá, en los años veinte o treinta del siglo XX, una época que ha abordado, por ejemplo, en su libro sobre Fritz Lang.

Para intentar aislar lo que pienso que es central sobre lo que está preguntando, me referiré a algunos de los conceptos clave y lo que significan. Como «virtualidad». Tengo un ensayo en el que intento señalar que nuestra relación con lo virtual es compleja, pero también transformadora.

Permítame hacer un inciso aquí. El término comúnmente usado de *virtual*, al menos en inglés, tiende a significar *algo menos que real*. Por ejemplo, si digo «eres el rey virtual de Suecia», significaría que no eres el rey real. Pero hay dos tipos de afirmaciones en ello. Una es menor, «no eres el rey real». Pero la otra es «en efecto, eres tan poderoso como el rey real». Así que, por un lado, lo virtual quita la realidad. Por el otro, de alguna manera, cambia su registro y hace de la realidad no una simple realidad, sino una cierta condición de poder.

La palabra *virtual* viene de la palabra *virtud*, que podemos asociar principalmente con la moralidad. Pero tradicionalmente, no significaba eso; principalmente significaba *fortaleza*. Y de hecho, en un contexto sexista, estaba conectada con la hombría —*vir* en latín—. Y de ahí toda la idea de que la virtud era un poder de algo y un poder que era potencial. Hasta cierto punto lo virtual y lo potencial pueden ser diferenciados, pero, en muchos aspectos, son sinónimos. En otras palabras, cuan-

do hablamos sobre un tipo de «cualidad virtual», estamos hablando no solo de lo que es, lo que existe realmente, sino de lo que hay en potencia.

Podemos pensar en la «realidad virtual» precisamente en el sentido de este reino de posibilidad, de potencial. De ahí que su conexión con lo imaginario —y no en el sentido de lo fantasioso, lo irrealista, lo onírico, pero precisamente lo imaginado— es muy importante. Por lo tanto, su pregunta sobre tecnologías imaginarias, literalmente sería «tecnologías virtuales». Esto a menudo se reduce, y quizá no de manera ilegítima pero para mí bastante limitada, a la idea de progreso: «lo imaginas y entonces lo realizas». Esto puede, o no, funcionar en algunos tipos de teorías de la tecnología. Pero de lo que estamos hablando no es de la idea de lo virtual en tanto que lo limitado, lo que no es del todo real, lo irrealizado, sino en tanto que lo poderoso, lo potencial.

En otras palabras, si pensamos sobre la «realidad virtual» en un sentido casi literal, lo que estamos haciendo es, en cierta manera, cortocircuitar lo que he dicho antes sobre la idea común de la imagen como representación. Ya no es la imagen, la imagen de algo real —el vínculo indexical en una fotografía o el vínculo icónico en una pintura—, sino que, de hecho, está excediendo eso. Al ser «virtual», se está pensando en hacer algo que no es real.

Como he señalado a menudo en mis textos, pensar en el cine como fue originalmente recibido como una imagen superrealista —añade temporalidad y movimiento a la imagen fija—... Ciertamente no querría negar eso. Es muy importante y ha sido la forma principal en que se ha pensado teórica e históricamente el cine. Pero me gustaría desviarme y pensar en la imagen cinematográfica no como realista, sino como «virtual», como creando una alternativa. Y esto es, en parte, lo que creo que es importante en la idea de inmersión. Si el panorama o incluso los Hale's Tours pueden ser considerados en términos de realismo, creo que es realmente una manera muy limitada de pensar en

ellos. No falsa, quizá, pero limitada. Si volvemos a lo que estabas hablando, al viaje en el panorama, en el que vas a través del pasillo oscuro, subes las escaleras y apareces en una imagen muy luminosa que te envuelve, lo que importa aquí no es solo el sentido de ser real, sino el de ser otro. Has entrado en otro entorno.

Volviendo a la fantasmagoría. Esta es un ejemplo perfecto, porque en el teatro de fantasmagoría, donde las placas de linterna mágica eran proyectadas —como sabe, la fantasmagoría tenía varias habitaciones—, no había ningún intento por mostrarte algo realista. De hecho, lo que pretendían era mostrarte algo sobrenatural y aun así, al mismo tiempo, se anunciaba «estos no son fantasmas reales». Robertson o Philipsthal dijeron «lo que van a ver es una ilusión. No estoy mostrándoos maravillas. Estoy mostrándoos cosas que puedo hacer. Pero sentiréis que son reales». Así que, de nuevo, hay un tipo de contradicción. La paradoja de la fantasmagoría es que te convence de que algo «existe, que no existe».

La fantasmagoría hace eso, en parte, cuando entras en un auditorio, estás sentado y está oscuro. Otra vez, la oscuridad, como he indicado con la proyección, es extremadamente importante (y de alguna manera en contraste con el panorama, donde la luz es abundante). Por lo que, con esas imágenes iluminadas proyectadas —retro-proyectadas, por supuesto— y la pantalla que está, como usted dice, escondida, oscura, lo que uno consigue es una sensación no de una imagen apareciendo en una pantalla, sino, más bien, de algo apareciendo de la oscuridad. También están los movimientos de la linterna, que permitirían que las imágenes parecieran estar acercándose o alejándose. Las ilusiones espaciales son muy importantes, pero son ilusiones; reconocidas como tales e intencionadas. Esto es lo que es importante enfatizar, porque demasiado a menudo, en parte por razones políticas, se piensa en la ilusión como en una especie de truco, en el que nos hacen creer que algo que no es real es real. Pero en la fantasmagoría no

hay tal trampa. Estás, más bien, invitado a pensar en la paradoja de lo que estás viendo. Lo que estás experimentando y lo que estás percibiendo no es lo que crees que es. Y hay tanto una experiencia misteriosa como una especie de emoción. Te pone en un estado en el que no sabes lo que es real. Pero para que algo sea realista es que es ilusorio.

Como es bastante habitual, y a muchos de nosotros nos parece muy interesante, establecer relaciones entre tecnologías antiguas y nuevas —digamos una especie de conexión entre el siglo XIX y el XXI—, quizá podemos hablar un poco sobre esta idea en sí. ¿Por qué establecemos conexiones? ¿Son útiles? ¿Están ocultando algo? ¿Cuáles son las diferencias? Porque, por supuesto, una relación significa que también hay diferencias. ¿Quizá una diferencia es una cuestión de frecuencia? ¿Quizá, hoy en día, son mucho más comunes que entonces o, quizá, entonces eran la excepción y ahora son la regla? ¿O es posible que esta, al igual que otras de las relaciones que establecemos, sean un error desde nuestro punto de vista; algo que, quizá, necesite una especie de «corrección de perspectiva»?

Es una pregunta interesante y difícil de resolver. Porque hay, creo, una sensación de reconocimiento. El giro del siglo XIX al XX es un periodo de una aceleración tecnológica enorme. Por lo general, las cosas que se habían estado gestando a lo largo del siglo XIX, pero que en los últimos veinte años o así se han acelerado y hay toda una serie de transformaciones. La pregunta de la que estamos hablando es ¿es este último giro del siglo XX al XXI paralelo? ¿Es una situación de aceleración similar? El problema es que, a lo largo de todo el siglo XX, tenemos un cierto proceso de aceleración, por lo que no está tan delimitado. Pero existe esa sensación de aceleración y por qué es así. Creo que es algo que probablemente no seremos capaces de averiguar durante mucho tiempo y que implicaría diferentes tipos de investigación.

Sin embargo, conviene observar que existe esa especie de deseo por encontrar una versión anterior de lo que estamos viviendo —una que sea a la vez, como dice, similar y diferente—. Creo que esto es significativo. Incluso si descubriéramos que podemos negarlo en algún nivel en términos de transformaciones históricas reales, el hecho de que existe ese deseo por encontrar una especie de espejo distante es importante. ¿Y qué supone? En parte, supone esa sensación de querer ser capaz de definir una época, que ha habido algún tipo de transformación recientemente y que tiene un paralelismo con una transformación anterior como una manera de entenderla.

El otro aspecto de estas relaciones, que siempre intento enfatizar como historiador, es sobre aquello que cambia. Si de repente tenemos una sensación de transformación es, en parte, porque entendemos algo de una manera diferente. La manera en la que normalmente lo diría es esta: de pronto el pasado se ve diferente. A menudo cuento una anécdota que escuché sobre los académicos bajo el régimen de Ceaușescu en Rumanía, un régimen que seguía el modelo estalinista de reescribir constantemente los libros de texto de la revolución, las fotografías y demás. Un académico dijo en un momento: «nuestra única esperanza se encuentra en el futuro, porque el pasado es demasiado incierto; siempre está cambiando». Él estaba hablando de esa especie de certificación falsa del pasado. Pero me parece que expresa algún principio que, como historiador, encuentro realmente cierto y realmente importante, que es que el pasado no es algo que está escrito en piedra y es intocable, sino que, de hecho, es algo sobre lo que volvemos constantemente y se ve diferente de lo que era.

Para ofrecer una ilustración que es muy directa. Mi propio trabajo sobre cine de los orígenes, que empezó alrededor del Simposio de Brighton en 1978 cuando yo solo era un joven estudiante de posgrado, fue en parte que ya había una narrativa instalada sobre lo que era el cine primitivo, que

era la acumulación progresiva de las técnicas del cine narrativo. Y Christian Metz en los años sesenta estaba diciendo que la narrativa es el ferrocarril, que todas las películas se encaminan hacia la narrativa. Mirando las películas de los orígenes en el contexto de preparación para el Simposio de Brighton en 1977, dije: «No, muchas de estas no son narrativas. Hay algunas y son importantes y son interesantes. Pero ver todo el cine de los orígenes como una preparación para este tipo de “ferrocarril” de contar historias simplemente no es exacto». Y además, en mi opinión, distorsionaba lo que realmente encontrábamos interesante en el cine. Fui criticado rotundamente por algunas personas a causa de esto, porque estoy muy interesado en el cine de vanguardia. Así que cuando miro películas, no pienso, «vale, ¿cómo lleva esto a *Lo que el viento se llevó* (Gone With the Wind, Victor Fleming, 1939) o a *Sonrisas y lágrimas* (The Sound of Music, Robert Wise, 1965)?». Las miro y pienso, «¿cómo lleva esto a *La región central* (La regione centrale, Michael Snow, 1971) o a *Dog Star Man* (Stan Brakhage, 1961-1964)?». Y algunas personas —Janet Staiger, Charles Musser, etc.— me criticaron; dijeron «estás distorsionando esto porque lo estás mirando desde tu perspectiva». Ahora, lo esencial para mí es que siempre miramos desde nuestra perspectiva. Y si pensamos que no, nos estamos engañando a nosotros mismos y engañando a otras personas. Pero, además, ¿de dónde sacaron ellos la suposición de que todo el mundo estaba pensando en términos de narrativa? Viendo comentarios de la época sobre películas encontré algo, no como la vanguardia, porque eso es una cosa muy diferente, pero mucho más parecido a lo que llamé el cine de atracciones.

Entonces supongo que tenemos una sensación de cambio histórico porque de repente el pasado no parece contar la misma historia de siempre. De pronto, nos damos cuenta de cosas en él de las que no nos habíamos dado cuentas antes. ¿Por qué? No solo porque estaban ahí —no solo el *rankiano* de la «historia como lo que fue»—, sino también porque,

de repente, nos encontramos en un nuevo tipo de relación hermenéutica. Estamos planteando nuevas preguntas. Nos estamos dando cuenta de cosas nuevas. Creo que eso es cierto ahora.

Pero lo que es más difícil de averiguar para mí... Déjeme plantearlo de la siguiente manera: la transformación más grande no se relaciona con ninguna tecnología en particular —la tecnología ha cambiado pero no extremadamente desde 1895—, sino, más bien, con la omnipresencia de las imágenes y, particularmente, con las imágenes en movimiento o las imágenes proyectadas. Ahora vivimos en un entorno de ese tipo de imágenes, en parte a través de la publicidad y a través de las cámaras de videovigilancia. En cualquier zona urbana o tecnológica sería difícil evitar ver imágenes. Y esto es interesante porque ya en el siglo XIX las áreas urbanas tenían esta cualidad. Es muy fascinante para mí si pensamos en los carteles. Si miras las fotografías de finales del siglo XIX, ya sea en París o Nueva York o cualquier sitio, toda la superficie parece estar cubierta por imágenes publicitarias. Y de nuevo hay una diferencia y no la hay. En términos de lo que estábamos diciendo antes, es la omnipresencia de la imagen alrededor nuestro ahora lo que me hace más sensible a volver la vista atrás al siglo XIX y ver todos esos carteles.

Es muy interesante cómo lo explica. Y también, por señalar un detalle, encuentro importante que mencionara el siglo XX al completo como un proceso de aceleración, porque en todas esas relaciones a veces tendemos a olvidarlo (y por alguna razón en la historia del cine, ya que se ha hablado mucho sobre él —si bien, por supuesto, también se han ignorado muchos aspectos). Pero esto puede llevarnos a una idea equivocada: como si todo esto fuera algo que, de alguna manera, terminara y luego volviera a aparecer, mientras que es más una tendencia continua, que quizá sube y baja, pero que nunca se pierde.

En una conferencia que dio en Xcèntric, en Barcelona, creo que mencionó algo sobre el cine

actual como un espacio de atención. No recuerdo la frase exacta o el contexto, pero lo recuerdo porque me resonó. Porque realmente pienso que en nuestro paisaje mediático actual y las prácticas que nos ha impuesto (esta atención constante a nuestros dispositivos) entrar en una sala de cine podría ser una especie de bálsamo, ya que te concentras en una sola cosa. Y por supuesto, si digo esto, es porque esto es justamente lo contrario de lo que el cine representaba para mucha gente en los años veinte o treinta; esta idea de que el cine es una encarnación de la experiencia de la modernidad diaria con su distracción constante, etc. Y no digo que ninguna de las dos caracterizaciones sea falsa. Más bien encuentro interesante que la caracterización pueda ir de alguna manera de un polo al otro, y qué dice esto de nuestra experiencia actual.

Cuando leí esto, tal y como lo mencionabas en nuestro intercambio de correos electrónicos, pensé que era muy interesante y difícil de responder. Porque es, de hecho, fundamental en la manera en la que he estado pensando, que el cine como una atracción es, en parte, un tipo de distracción. Pero es exactamente las dos cosas juntas. Lo que puede captar tu atención, cuando estás distraído. En otras palabras, no es el viejo modelo de contemplación; vas ante un cuadro venerado y lo contemplas y te pierdes en él, te pierdes en el tiempo... En el cine, aunque quizá quedes inmerso y absorbo, es casi siempre en el contexto de la distracción. Es complicado porque parece contradictorio. Afirmaría que es dialéctico, no simplemente una dicotomía. La imagen en sí es múltiple. No tiene por qué serlo, pero si pensamos particularmente en las primeras películas de calle de los Lumière o de Mitchell y Kenyon, está explotando por todas partes. No es la experiencia centrada, contemplativa. Y, sin embargo, al mismo tiempo, porque, como he indicado, estás siendo transportado tanto por el proceso de la cualidad del movimiento que capta la atención —tendemos a prestar atención a aquello que se mueve— como por la cualidad inmersi-

va de la proyección. Somos transportados a algún lugar. Y esto para mí es muy importante, esta idea de transportar.

¿Dónde somos transportados? No somos transportados necesariamente a una concentración total y a un único punto de vista. No es que no podamos hacer eso, pero creo que la naturaleza del requerimiento de la película al espectador es múltiple. Otra vez los *phantom ride* son la ilustración perfecta. Tenemos el avance constante de la cámara por los raíles o por la calle. Y, sin embargo, lo que estamos viendo está cambiando constantemente. Entonces hay algo hipnótico en el progreso, pero algo que casi distrae por la multiplicidad de cosas a las que mirar.

Desde mi punto de vista, y más recientemente, no diría que una película sea algo que trate sobre atención ni simplemente sobre distracción. Parece que es algo que trata, más bien, sobre el juego. Y este es un concepto que me encanta, no solo por la idea de «juguetón» y «lúdico», sino porque también me encanta cómo se relaciona con el término de ingeniería «juego», «flexibilidad», de algo que vibra. Nos movemos adelante y atrás mientras estamos viendo una imagen en movimiento. Y esto llega incluso a cosas que son importantes como el aburrimiento —sobre el que he escrito un ensayo—.

Lo que enfatizaría es que creo que está absolutamente en algo interesante al hacer esta pregunta. Pero es difícil de contestar, porque no es como si con el cine fuésemos simplemente dirigidos hacia él. Ni estamos simplemente no prestando atención. Este es un problema de este tipo de juego moderno entre la atención y la distracción, como una especie de condición del entorno moderno. Y el cine, de alguna manera, no es que lo pueda replicar, pero tiene la misma cualidad. Y, en parte, por eso estamos fascinados.

También está la cuestión de que todos nosotros tenemos este tipo de creencia e inclinación hacia la completa absorción. El ambiente del cine clásico: la sala oscura, nada de ruido ambiente, etc. Sin em-

bargo, lo que me parece interesante es que es más dialéctico. Todo eso existe solo en el contexto de la distracción. En los últimos dos años, a causa de la COVID-19 y de otras cosas, he visto relativamente pocas películas en una sala de cine y principalmente las he visto en mi tele o en mi ordenador. Y una de las cosas de las que me he dado cuenta es con cuánta frecuencia compruebo la duración de la película. Y creo que se parece mucho a cuando estoy leyendo. Compruebo en qué página estoy, pero eso no significa que no esté absorto en la lectura. Pero es interesante el hecho de que compruebe qué página es y qué momento de la película es. A veces es con un interés analítico, del tipo de «estamos en este punto de la narrativa, ¿cuánto tiempo pueden tardar para solucionarlo?» Así que es como si siempre hubiera otro tipo de consciencia.

¿Y esto podría ser algo que, quizá, los espectadores históricos del pasado también experimentaban de una forma similar, pero diferente? Como una especulación, a veces, cuando se escribe sobre cine, digamos en las primeras décadas del siglo XX, la gente utilizaba las bobinas como un tipo de medida («lo que pasaba en la tercera bobina»). ¿Podría ser esto algo de lo que los espectadores eran conscientes?

Definitivamente, lo eran hasta alrededor de 1916-1917, que es el momento en que suele afirmarse que es el comienzo del cine clásico. Las películas mudas a menudo tenían propiamente un título que decía «Acto uno», «Acto dos». En otras palabras, las bobinas se convirtieron en parte de la dramaturgia, relacionada con lo teatral. Pero luego eso desaparece. ¿Y hasta qué punto podía el público ser consciente de ello en el cine clásico? De hecho, el proyccionista era consciente de esas pequeñas marcas que indicaban el final y el principio de las bobinas y se percibe, pero no creo que mucha gente lo hiciera.

Conforme hablamos mucho sobre prácticas históricas, me pregunto, y esta sería la última cuestión, si podría hablar sobre algún trabajo, tecnología o

práctica contemporáneos que crea que sea especialmente interesante.

Soy amigo de Paul Kaiser y Marc Downie, dos video artistas que trabajan juntos con el nombre de OpenEndedGroup. Trabajan con una gran variedad de cosas, incluyendo el 3D. He aprendido mucho de ellos e incluso impartimos un curso juntos hace un par de años sobre las posibilidades de los nuevos medios. Hicieron un trabajo llamado *Ulysses in the Subway* (2017), en colaboración con Ken y Flo Jacobs. Ken Jacobs tenía una grabación de sonido suya, haciendo un viaje desde Times Square hasta su apartamento en Lower Manhattan, principalmente en el metro. Y les pidieron que hicieran algo con eso, trabajando con la idea de visualizar el sonido. Así que Mark y Paul crearon una especie de imagen abstracta con líneas, un poco como un osciloscopio, pero mucho más complejo, que respondía al sonido. Mark lo describió como una especie de escultura de alambre, solo que de veinte kilómetros de longitud y a través de la cual nos estamos moviendo en cierta manera.

Esta pieza me pareció que era, en parte por la amistad, en parte por el proceso, extremadamente emocionante. La tienen de dos formas. Una como una película en 3D y otra como VR, con el casco. Así que no solo es esta línea en constante movimiento, sino que está acercándose y alejándose. Y, para mí, es muy emocionante que haya un número tan grande de tecnologías disponibles ahora para interactuar entre sí. Esta pieza es cine abstracto, pero, al mismo tiempo, estás escuchando algo muy anecdótico y reconocible. Y si conoces Nueva York, sabes exactamente dónde estás —dónde ha cambiado el metro, etc.—. Hay algo muy narrativo, muy indexical incluso, y aun así muy abstracto y extraño. Así que esta sería una respuesta rápida y un ejemplo de lo que más me emociona. También me parece muy interesante todo el trabajo de Jacobs en 3D.

No conozco esta obra pero parece muy interesante y estoy contento de que haya otra referencia al cine experimental en esta entrevista, ya que es un campo a menudo olvidado en las historias del cine canónicas (por supuesto, cada vez menos, pero aun así lo sigue siendo).

Estoy interesado en todo tipo de películas y estoy interesado en la literatura, la pintura, la arquitectura, etc. ¿Pero por qué elegí el cine como mi preocupación principal? Sin duda, hay explicaciones autobiográficas, pero una que daría racionalmente sería que me encanta el hecho de que, mientras que en otros medios o formas de arte lo clásico y lo experimental están totalmente separados, en el cine estas cosas están sucediendo al mismo tiempo. Por decirlo de otra manera, el cine comercial y el cine de vanguardia, no estamos hablando de siglos distintos. Tal vez no están en las mismas salas, pero sí que están en el mismo periodo histórico. ■

NOTAS

- 1 El juego de palabras empleado originalmente en inglés es *light born image*, donde el sonido *borne* hace referencia a la transmisión o el transporte, mientras que *born* significa nacimiento. En la traducción al español, se ha optado por la expresión *alumbrar*, que se refiere, a la vez, al hecho de iluminar y al de dar a luz (nota de la traducción).

REFERENCIAS

Strauven, W. (ed.) (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

EL ROSTRO CAMBIANTE DEL PASADO. INMERSIÓN, VIRTUALIDAD Y LA IMAGEN ALUMBRADA. UN DIÁLOGO CON TOM GUNNING

Resumen

Conversación con Tom Gunning sobre los conceptos de inmersión y virtualidad en la historia del audiovisual. Gunning establece algunas reflexiones de carácter teórico acerca del dispositivo cinematográfico y su carácter inmersivo y hace hincapié en el significado concreto de la palabra virtualidad como potencia. Se discuten tecnologías y espectáculos del siglo XIX, como el panorama o la fantasmagoría y géneros y dispositivos propios del cine de los primeros tiempos, como los Tours de Hale o los *phantom ride*. También se reflexiona al respecto de la práctica de la historia y de la tendencia a reconocer el presente en el pasado. En último lugar, se habla de la experiencia del cine en la actualidad y se mencionan algunas obras contemporáneas cercanas al cine experimental.

Palabras clave

Inmersión; Virtual; Cine de atracciones; Panorama; Fantasmagoría; Hale's Tours; Arqueología de los medios.

Autor

Daniel Pitarch Fernández (Barcelona, 1980) es profesor en el grado de Arte y Diseño de la Escola Massana (Barcelona) y miembro del colectivo artístico Estampa, licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra y doctor en Ciencias Humanas por la Universitat de Girona. En su tesis doctoral, ha estudiado los escritos publicados e inéditos del cineasta Jean Epstein, tema al que ha dedicado distintos artículos en editoriales académicas y especializadas. Ha preparado y prologado una edición de los escritos sobre cine de Walter Benjamin para la editorial ABADA. Sus intereses de investigación, además de esta línea acerca de la teoría cinematográfica de entreguerras, se han centrado en el cine de los primeros tiempos, la animación experimental y la arqueología de los medios. Recientemente ha desarrollado distintas investigaciones sobre la historia de la linterna mágica en España, publicadas en revistas académicas o presentadas en congresos internacionales. Como miembro del colectivo Estampa, trabaja en los campos del audiovisual experimental y los entornos digitales. En los últimos años, este colectivo ha desarrollado una línea de trabajo acerca de los usos e ideologías de la inteligencia artificial, con proyectos en centros como el CCCB o Tabakalera. La práctica de creación en Estampa y la de investigación individual convergen en un interés por la historia de la tecnología y de la cultura visual. Contacto: daniel@tallerestampa.com.

THE CHANGING FACE OF THE PAST. IMMERSION, VIRTUALITY AND THE LIGHT BORN(E) IMAGE. A DIALOGUE WITH TOM GUNNING

Abstract

Dialogue with Tom Gunning about the concepts of immersion and virtuality in the history of audiovisual media. Gunning proposes some theoretical reflections on the cinematographic device and its immersive character, while also emphasising the meaning of the word "virtual" as potential. The dialogue delves into 19th-century technologies and spectacles such as the panorama and the phantasmagoria and genres and exhibition practices of early cinema such as Hale's Tours or the phantom rides. The practice of history and the tendency to recognise the present in the past are also some of the questions addressed. Finally, the contemporary experience of cinema is discussed and some current work in the field of experimental cinema is mentioned.

Key words

Immersion; Virtual; Cinema of attractions; Panorama; Phantasmagoria; Hale's Tours; Media archaeology.

Author

Daniel Pitarch Fernández (Barcelona, 1980) is a professor in the Arts and Design degree program at Escola Massana (Barcelona) and a member of the artistic collective Estampa. He has a degree in audiovisual communication from Universitat Pompeu Fabra and a PhD in humanities from Universitat of Girona. His thesis studies the writings (both published and unpublished) of Jean Epstein, a subject to which he has devoted several articles. He has edited and prologued an edition of Walter Benjamin's writings on film for ABADA publishers. His research interests, besides this field of work on interwar film theory, focus on early cinema, experimental animation and media archaeology. He has recently carried out several studies on the history of the magic lantern in Spain that have been published in academic journals or presented at international conferences. The artistic collective Estampa works in the fields of experimental film, audiovisual media and digital technologies. Since 2017, they have been developing a line of work about the uses and ideologies of Artificial Intelligence, exhibiting their projects at institutions such as CCCB in Barcelona and Tabakalera in Donostia-San Sebastián. His collective artistic practice and his individual research converge in an interest in the history of technology and of visual culture. Contact: daniel@tallerestampa.com

Referencia de este artículo

Pitarch, D. (2023). El rostro cambiante del pasado. Inmersión, virtualidad y la imagen alumbrada. Un diálogo con Tom Gunning. *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos, 35, 125-140.

Article reference

Pitarch, D. (2023). The Changing Face of the Past. Immersion, Virtuality and the Light Born(e) Image. A Dialogue with Tom Gunning. *L'Atalante*. Revista de estudios cinematográficos, 35, 125-140.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

(DES)ENCUENTROS

**PASADO Y PRESENTE DE
LOS MUNDOS VIRTUALES.
ILUSIÓN E INMERSIÓN EN EL
CINE DE LOS ORÍGENES**

introducción

ARQUEOLOGÍA DE LO VIRTUAL

David Ferragut

Cèlia Cuenca

discusión

PERSPECTIVAS

Sonsoles Hernández Barbosa

Guillaume Soulez

clausura

LA VIRTUALIZACIÓN DEL MUNDO

Cèlia Cuenca

David Ferragut

introducción

ARQUEOLOGÍA DE LO VIRTUAL

DAVID FERRAGUT

CÈLIA CUENCA

Conocemos bien el relato: los mundos virtuales parecen ser la culminación de un largo proceso tecnológico y artístico que consigue —o al menos aspira a— suplantar la naturaleza como productora de imágenes. Román Gubern lo explica de este modo: «las nuevas tecnologías de la imagen, como el holograma o la realidad virtual (en adelante RV), son nuevas respuestas a un interrogante viejísimo en la cultura occidental, a la cuestión de la mimesis y de la ilusión referencial, a la aspiración a la producción de duplicados perceptivos perfectos de las apariencias del mundo. El germen de la RV estaba ya en la leyenda de las uvas de Zeuxis y de la cortina de Parrasio, en el ilusionismo visual de la perspectiva geométrica y en el invento de la fotografía y el cine» (Gubern, 1996: 177). Las uvas y las cortinas pintadas a las que se refiere tenían

una apariencia tan auténtica que hacían creer al espectador que podían cogerse o apartarse, pero la mano desprevenida que lo intentaba topaba con un muro.

¿Cómo podemos acercarnos a los mundos virtuales? Buscando un comienzo, aunque sea tópico; esto es lo que leemos justo unas líneas después en el texto de Gubern: estos mundos virtuales reproducirían las sombras de la caverna de Platón. Esta premisa parte de la misma hipótesis que el presente número de *L'Atalante*: ¿podemos hallar ya, en estado potencial si se quiere, lo virtual en el cine de los orígenes? ¿encontraríamos una filiación entre las tecnologías actuales y los dispositivos ópticos del siglo XIX y los inicios del cine? En efecto, el cine de los orígenes y la realidad virtual comparten un mismo impulso de réplica del mundo real y,

cabe decir, este impulso es incluso anterior al cine. De lo que se tratará, entonces, es de conocer sus avatares —sus dispositivos—.

El modo según el cual hemos planteado (*Des*) *encuentros* contempla dos aspectos. En primer lugar, consideramos que debe realizarse un trabajo de reflexión y definición de los conceptos fundamentales que van a tratarse. Los *mundos virtuales* a los que nos referimos no pueden aludir a lo mismo que, por ejemplo, los mundos ficcionales literarios. Además, hay otros conceptos problemáticos y que sin embargo son de uso corriente, como la ilusión, la simulación y la inmersión. ¿Son nítidamente distintos o pueden solaparse? ¿pueden darse a la vez en un mismo dispositivo?

Esto nos conduce al segundo aspecto: si estos conceptos se dan simultáneamente en cada medio, cada medio encuentra su particularidad en los modos según los cuales se da la ilusión, la ficción o la inmersión en el reparto de su peso específico. Podemos suponer, a modo de hipótesis, que un videojuego de RV es más inmersivo que una película, y una película es menos inmersiva que un Mareorama —y, paradójicamente, el efecto buscado en el Mareorama es el movimiento del agua, el desequilibrio, mientras que este desequilibrio es involuntario en los videojuegos de RV, que pueden provocar cinetosis¹: la inmersión de RV, más sofisticada que la del Mareorama, puede acabar expulsando por agotamiento al usuario—. La inmersión parecería un eje que nos permite pasar de un medio a otro, en una carrera de fondo para alcanzar una virtualización acabada y que presenta las imágenes—fijas o en movimiento—que implican a los espectadores en diverso grado —incidiendo en distintos sentidos o permitiendo intervenir más o menos en el mundo reproducido— (Krajewski, 2015): con la pintura, y en particular con la pintura que recurre a la perspectiva renacentista, se sitúa al espectador en un espacio determinado que ubica su cuerpo en una posición asignada para completar el efecto deseado; esta perspectiva afectaría únicamente a la mirada². La

inmersión queda anclada a condiciones muy precisas. Con el tiempo, el cine integró en la película el sonido y el sonido envolvente, pero también las pantallas panorámicas —que a su vez recuperan un dispositivo del siglo XIX—, así como las tres dimensiones que han tenido una suerte intermitente a lo largo de su historia. Si el cine generaba una apariencia de realidad en sus comienzos, las novedades tecnológicas han tratado de hacerla más convincente, más inmersiva. Lo virtual, el intento de suplantación del mundo real por su doble, se fue desplegando de diversas maneras.

En resumen, lo que presentamos en esta sección es un trabajo conceptual por un lado y, por otro, una indagación histórica. Para abordar estos dos aspectos, hemos mantenido un diálogo con el doctor Guillaume Soulez (Universidad París III - La Sorbona), especialista en teoría y estética del cine que en los últimos años ha investigado la cuestión de lo virtual, de su significado e implicaciones tanto en el cine como en tecnologías digitales, y con la doctora Sonsoles Hernández Barbosa (Universitat de les Illes Balears), especializada en estudios visuales y estudios sensoriales, que ha indagado en el fenómeno de la sinestesia del fin de siglo y más recientemente en el modo en que los dispositivos ópticos del siglo XIX moldearon la sensorialidad del individuo en la conformación de la sociedad de consumo capitalista. En última instancia, podemos reformular lo que decíamos al principio: si podemos saltar al pasado para comprender una tecnología presente, si nos servimos de las investigaciones en torno al cine de los orígenes para comprender los mundos virtuales, resulta posible invertir esta propuesta, pues es el uso último de una tecnología lo que nos permite pensarla (McLuhan, 1996: 33-34). Acercarnos a los mundos virtuales, en la medida en que comparten el mismo impulso de producción de las apariencias del cine, nos ayudaría a comprenderlo tal y como comprendemos otros dispositivos ópticos del siglo XIX, sometidos ahora a un análisis arqueológico³. ■

NOTAS

- 1 Nótese cómo en el videojuego *Half Life: Alyx* (Valve, 2020) hay dos modos de desplazamiento: uno natural, con movimientos completos y otro artificial, con saltos de un punto a otro del escenario, como si fuera el montaje de una película. El primero provoca mareos, el segundo los evita.
- 2 Puede leerse una descripción detallada de este cuerpo limitado en el comentario a propósito de la comparativa entre una pintura y su imagen real, llevada a cabo por Brunelleschi en 1425:

La comparación no queda al arbitrio del experimentador; éste no mira la cosa simplemente, sino que la examina bajo condiciones determinadas estrictamente: debe situarse en un punto calculado con exactitud, a unos nueve pies dentro de la entrada de la catedral, mantiene el aparato a unos cinco pies de altura, mira a través de una apertura en el centro de la imagen y sitúa el espejo a una distancia también calculada exactamente. El espejo refleja en su mitad inferior la imagen dibujada, en la mitad superior las nubes, de forma que el espectador contempla una combinación de arte y realidad. Se aleja entonces el espejo, y el efecto es que no se altera lo visto, aunque ahora se trata de la «realidad» (Feyerabend, 1996: 126).

- 3 Queremos agradecer al doctor Martin Barnier, profesor de Estudios Cinematográficos en la Université Lumière Lyon 2, que haya contribuido a esta sección con su paciente lectura y pertinentes comentarios.

REFERENCIAS

- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- Krajewski, P. (2015). L'art de l'immersion: de la perspective à la simulation. Cairn.info [En línea: <https://www.cairn.info/revue-corps-2015-1-page-97.htm>]. Consultado el 1 de septiembre de 2022.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Feyerabend, P. (1996). *Adiós a la Razón*. Madrid: Tecnos.

discusión

PERSPECTIVAS

I. En los últimos años, desde campos como la Arqueología de los Medios —pensamos especialmente en los trabajos de Huhtamo sobre la *peep practice*— se ha puesto de relieve la variedad y complejidad de las tecnologías inmersivas del pasado, desde los *peepshows* hasta los estereoscopios, y los modos en que parecen resurgir en nuestras prácticas contemporáneas (Google Glasses, Oculus y RV en general). Para entenderlas, creemos necesario afinar primero conceptualmente sus elementos más característicos: ¿podría en este sentido introducir o situar los conceptos de inmersión e ilusión?

Sonsoles Hernández Barbosa

En relación con esta cuestión terminológica suelo remitirme a las definiciones fijadas por dos teóricos de los dispositivos inmersivos. El concepto de inmersión ha sido definido por Oliver Grau como un «espacio de ilusión de 360° [...] con unidad de tiempo y espacio» que, por tanto, «ofrece una realidad completamente alternativa» (Grau, 2003: 13). La teórica de los *media* Alison Griffiths, por su parte, introduce en la definición un componente más experiencial, si bien prescindiendo del concepto de ilusión, al referirse a la inmersión como «un espacio que se identifica inmediatamente como algo separado del mundo y que evita los modos convencionales de observación en favor de una participación más corporal en la experiencia, lo que incluye permitir al espectador moverse libremente por el espacio de visionado» (Griffiths, 2013: 2). Estas definiciones relativas a una inmersión física, no obstante, son discutidas desde el punto de vista de la teoría literaria ya que la propia experiencia de la lectura puede considerarse un acto inmersivo al implicar la introducción del lector en un imaginario determinado; un lector al que, a través de un texto, se subyugaría proporcionándole referencias sensoriales propias de una escena particular.

Históricamente los entornos inmersivos físicos de simulación se creaban a través de obras pictóricas. En el siglo XIX, las enormes rotondas que

eran los panoramas, por los que pasaron millones de personas, suponen la creación de escenarios simulados, que poco a poco, además de la pintura, introducen elementos tecnológicos que permiten dotar de un componente cada vez más corporal a la experiencia inmersiva —en el sentido proporcionado por la definición de Griffiths—, la cual deja de dirigirse principalmente al sentido de la vista.

El panorama pertenece a lo que el teórico Jean-Marie Schaeffer denomina «inmersión mimética», en la que «los señuelos preatencionales no pueden ser bloqueados por un proceso cognitivo consciente, cuyo resultado es una creencia perceptiva (falsa)» (Schaeffer, 1999: 286–289). En este sentido, los dispositivos inmersivos como el panorama emplean la misma lógica que el *trompe l'œil* para producir la suspensión de la incredulidad, lo que evita que el espectador tenga que dar ese primer paso de aceptar el espectáculo como representación. Esto no es óbice para pensar que los panoramas fueron en todo momento concebidos como un espectáculo, cuyo atractivo era poner a prueba los límites de la continuamente renovada capacidad de hacer creer lo imposible, siempre dentro de la conciencia de que era pura ilusión.

El término «ilusión», por su parte, se empleaba ya en el siglo XIX a propósito de los panoramas con el sentido de simulación de un entorno real. Se trataría, por tanto, de un fenómeno natu-

ral universal diferenciado del «ilusionismo» como práctica cultural destinada a la creación de ilusión. El ilusionismo, así, sería una práctica acotada a un entorno específico que parte de elementos culturales (Mitchell, 2009: 285). El sentido cultural del «ilusionismo», por oposición, a la dimensión natural y universal de la ilusión, da cuenta de la dimensión construida implícita al concepto.

Guillaume Soulez

Para entender la noción de inmersión, en su sentido sensorial, es necesario distinguirla de la noción de comportamiento «normal» — cuando tenemos control sobre nuestros sentidos y nuestras acciones. Ya podemos vislumbrar el problema central que se nos plantea: es muy difícil definir un comportamiento «normal» en la medida en que, por ejemplo, cuando vemos una película o escuchamos música, ya estamos parcialmente «absorbidos» por esta actividad en detrimento de otras actividades. ¿Pero es esto realmente la inmersión? No lo creo. Algunos espectadores consiguen mirar una película en su móvil mientras hacen otra cosa, y muchos consiguen leer mientras están (en realidad) escuchando música, es decir, siguiendo la melodía o identificando su estilo o compositor. Ello significa que no están completamente «sumergidos». Incluso en la realidad virtual, que es un dispositivo totalmente envolvente para los sentidos, momentos de «inmersión» se alternan con momentos de «emersión», cuando se encuentran dificultades técnicas, por ejemplo, ¡o cuando se choca contra una pared! Entre otros, los trabajos de Huhtamo enfatizan acertadamente el impulso escópico, a saber, el motor para nuestro deseo de inmersión, que hace el problema incluso más complejo, pero también enfatiza tanto los discursos como los dispositivos, lo que nos permite aproximarnos a esta dimensión del deseo. Otros impulsos también están en juego en videojuegos como *Shoot'em All*, que contribuye fuertemente a la inmersión instando al jugador a aferrarse a su mando para no perder a ningún oponente. A tra-

vés del ejemplo del videojuego podemos ver que lo que prevalece es el sistema del mundo en el que estamos inmersos: además de envolver y movilizarse a los sentidos en una sola dirección (mientras que estamos acostumbrados a mantener nuestros sentidos y nuestra atención en varias direcciones a la vez), es un sistema que nos envuelve hasta el punto de hacernos actuar dentro de este. De alguna manera, de forma embrionaria en otros dispositivos, como el cine o la televisión, y plenamente en los videojuegos y la realidad virtual, la inmersión en un entorno se confirma o valida por lo que hacemos en dicho entorno. La validamos o no por nuestros sentidos y emociones, pero también a través de nuestras acciones (y nuestras acciones validan nuestras emociones en el proceso).

De manera inversa, no cualquier interacción es inmersiva: podemos hacer un clic para leer un video, avanzar en un artículo o en un documental interactivo sin estar «sumergidos». Todo depende por lo tanto en el motivo para la acción —lo que el investigador francés Geneviève Jacquinet (1998) nombró *interactividad intransitiva*, el motivo por el que performamos acciones en un sistema (dispositivo) que nos pide que lo hagamos, como opuesto a la *interactividad transitiva* que concierne al propio instrumento técnico. Por este motivo, mi posición sobre la cuestión es que la ficción (que es solo una de las posibles razones para justificar la interactividad intransitiva) favorece la inmersión, más que al contrario, porque «suspende nuestra incredulidad», siguiendo la conocida fórmula de Coleridge, es decir, tendemos a eliminar aquello que pueda echar a perder el placer de la ficción, ya sea problemas internos de la narrativa (inverosimilitudes) o problemas que emergen del dispositivo técnico. Puede apreciarse igualmente que los distintos géneros de ficción no nos exigen «sumergirnos» tanto como los dispositivos de ficción: por ejemplo, en la realidad virtual de las cuevas de Lascaux, se trata simplemente de explorar el entorno como si bucearas.

Llama la atención que la dimensión espacial es particularmente activa en la inmersión, especialmente cuando se trata de vincular el espacio material de la experiencia con el espacio reconstruido dentro de las gafas de realidad virtual. Oliver Asselin (2018) distingue muy claramente entre dos estrategias: una que propone un dispositivo «monumental» (que nos sobrepasa) en el que se nos incluiría dentro de la imagen (empezando por los panoramas), y otro que apunta a «acercar la imagen» (como en las vistas ópticas, los mundonuevos o los videojuegos, etc.). La eliminación de la pantalla, desde la realidad virtual hasta los implantes, favorece también la inclusión del espectador dentro de la performance y sin embargo todos hemos tenido la experiencia de poder «sumergirnos» en los mapas imaginando los propios espacios a partir de los nombres, símbolos, colores, representaciones o previas experiencias, sin olvidar el juego que se da entre los mapas y la ficción como sucede en Tolkien. Tan divertida como lógicamente (reglas del juego), cuanto más coherente es el mundo y más preciso el mapa, más trabaja la imaginación y por lo tanto mejor funciona la inmersión.

La última dimensión de la inmersión es la pérdida de control. Está sin duda ligada a otros impulsos, pero puede notarse que es posible estar sensorialmente inmerso, sin que sea en una ficción inmersiva, como cuando todos los sentidos se movilizan en la sensación de vértigo, de cualquier naturaleza (propiocepción, saturación sonora o lumínica...). La inclusión en la imagen de la que habla Asselin es por supuesto un factor que facilita esta pérdida de control. Desde este punto de vista, a partir de sus propios medios de crear vértigo, el cine tiene una larga tradición que lo vincula al carrusel, tal como ha mostrado Thomas El-

saesser. En un sentido parecido, un posible origen de la noción de «experiencia» en realidad virtual podría estar vinculada a las experiencias *hippies* con drogas psicóticas y puesto de relieve que la experiencia de realidad virtual parecería estar directamente inspirada por estas en el festival de realidad virtual *Forum des images* de París (véase la fotografía).

La noción de ilusión parece incluso más difícil de comprender, dado que puede caer en dominios aún más dispares. Para hacer un uso heurístico de esta, podemos empezar por la propuesta del programa de investigación *Les arts trompeurs. Machines, magie, médias* (dirigido por G. Pisano y J-M. Larrue) que consideró, desde la reflexión del futurologo y escritor (y guionista de *2001, Una odisea del espacio*) Arthur C. Clarke (1984), tres estadios (históricos) de la ilusión vinculados a la incorporación de una técnica de visión: el «momento mágico» (asombro), el «modo mágico» (retórica) y la «secularización» (trivialización). Más que concebirlo solo desde un punto de vista diacrónico, creo que describe bien, desde un punto de vista pragmático, los diferentes modos de relación con las

Imagen 1. NewImages Festival, Paris, June 23, 2019 © Guillaume Soulez



técnicas de visión (además, el paso del momento mágico al modo mágico ya apunta hacia este cambio de alguna manera), los diferentes modos en que los espectadores se posicionan en un aparato de visión (dispositivo) de acuerdo con su conocimiento y sus usos. Así, al calidoscopio, uno debe por su puesto añadir el calidoscopio «discursivo» (Huhtamo, 2014), pero también *el calidoscopio percibido*, que permite variaciones culturales, competencias desiguales y diferentes posicionamientos de los espectadores. La ilusión puede por lo tanto ser alentada o incluso exigida por un sistema de interactividad intransitiva (por ejemplo, uno debe creer al menos un poco que un personaje de fic-

ción «existe» para interesarse por él o ella, y en lo que le va a pasar, lo que es seguramente más fácil que ser una «víctima» de una ilusión óptica cuando uno es consciente de su dispositivo técnico) o por el contrario, ser cuestionada por esta (desde una perspectiva brechtiana), sin que se pueda estar plenamente seguro de la lectura espectacular que hará un individuo, grupo o una época.

Por lo tanto, uno puede sumergirse (como un buzo) en una ilusión, y, a su vez, dejarse engañar por una ilusión sin que se dé una fuerte inmersión en el sentido sensorial (como en un truco de mágica).

2. Para referirnos a mundos ficcionales se suelen usar indistintamente términos como lo virtual, la simulación o, directamente, la ficción. Pero ¿nos estamos refiriendo siempre a lo mismo? ¿Cuál es la diferencia entre ellas?

Sonsoles Hernández Barbosa

Si bien autores como Jean-Marie Schaeffer consideran que «toda representación mental es una realidad virtual» (1999: 10), en un sentido estricto se entiende que la realidad virtual propiamente dicha no nace hasta el desarrollo de los medios computacionales. Así, supone la creación de un entorno ilusorio mediante procedimientos informáticos y, en este sentido, no es hasta 1968 cuando podemos hablar estrictamente de las primeras experiencias de virtualidad (Gubern, 1999: 156). Anteriormente al desarrollo de la informática hablaríamos de entornos de simulación de escenas o situaciones. La ficción exige normalmente un componente narrativo, una acción basada en el «hacer como si». Adoptando la propuesta de Schaeffer, podemos concluir que para que haya ficción tienen que darse dos condiciones: «la existencia de un marco pragmático de fingimiento compartido y el hecho de que accedemos a la modelización a través de esta variante específica de la inmersión mimética que es la inmersión ficcional» (Schaeffer, 1999: 290). La ficción exige así la implicación del

público en imaginarios representacionales, lo que Walton denomina juegos de «make-believe», que generan mundos en los que tal o cual situación debe ser imaginada (Walton, 1990).

Guillaume Soulez

Sí, hay mucha confusión, que está ligada a la importación del vocabulario inglés, mientras que en lenguas latinas, como el francés, tienen otra tradición semántica entorno a la *virtù* y lo virtual, sin olvidar que Deleuze propuso además una fuerte oposición entre lo posible y lo virtual que abre el cuestionamiento, basado en la oposición entre lo real/posible y lo virtual/actual. «*Virtual reality*» debería traducirse como «realidad simulada» o «casi-realidad», tal como apunta claramente el *Oxford English Dictionary* (gracias a Lisa Zaher que me envió la referencia hace unos meses): «9. B. Que sea una simulación computarizada o digitalizada de algo; especificación (especialmente en el uso anterior) simulado en realidad virtual». Por extensión, virtual y digital son casi sinónimos, como indica el resto de la definición: «También: establecido o rea-

lizado usando tecnología informática en lugar de medios tradicionales». No uso esta segunda definición más extensa, aunque tiene su interés antropológico (muestra cómo transferimos acciones del mundo físico al digital, como con los drones asesinos pilotados remotamente, por ejemplo), pero estoy interesado en como lo virtual de Deleuze interactúa con lo virtual como simulación.

Lo virtual-simulación está relacionado con la cuestión de la inmersión como una inclusión en el sentido sensorial, que nos hace sentir —especialmente con la desaparición de la pantalla y la habilidad (aunque limitada) de actuar en un entorno sintetizado— que estamos *casi* en una realidad reconstruida (si movemos nuestra cabeza, vemos otro aspecto del paisaje; si avanzamos, parece que estamos caminando en el mundo real, etc.). Con la excepción de algunas producciones experimentales, desde un punto de vista deleuziano, tal como he tratado de mostrar (Soulez, en prensa), la realidad virtual es muy poco «virtual»: al contrario, tiende a condensar la acción dentro de unos pocos posibles escenarios. Esto la diferencia de un documental interactivo, por ejemplo, en el que la inventiva o la *abducción creativa* a menudo juegan un rol en la investigación, con interesantes idas y venidas entre estructuras de datos de árbol y actualizaciones (geolocalizando espacios concretos, por ejemplo). Véase, por ejemplo, la producción del grupo Raspouteam (2011) sobre la Comuna de París de 1871 y su reactualización en el espacio parisino actual. Por definición, de hecho, la simulación pertenece al ámbito de lo posible, por lo que la realidad virtual no es compatible con lo virtual desde un punto de vista deleuziano (a menos que trate de hackear el sistema de realidad virtual en sí), pero puede ser interesante preguntarnos, por una parte, cómo la simulación descarta lo virtual deleuziano, y por otra parte, si lo virtual deleuziano, vinculado a la propia creatividad (de lo biológico a lo humano), puede ser evacuado completamente y cómo «vuelve».

La ficción, como ya hemos visto, es un problema de naturaleza diferente, pero puede ser interesante estudiar la relación entre ficción e inmersión: se trata de entrar artificialmente en un sistema (normalmente decimos un «mundo») en el que actúan entidades antropomorfas (especialmente desde un punto de vista emocional y moral, ya que podemos empatizar con entidades neurales — como en *Del revés* (Inside Out, Pixar, 2015). Así como podemos encontrarnos inmersos con un simple mapa encontrado en un libro, podemos también caer en una ficción con dos simples trozos de madera en una playa de niños. Como se ha mencionado, la ficción favorece la inmersión: por ejemplo, mientras juego en la playa, descubro un guijarro que me recuerda un promontorio que integraré en mi ficción, así aumento mi inmersión en el espacio que se convierte más y más en el lugar de mi experiencia.

En la dirección opuesta, los códigos inmersivos («érase una vez...», los tres timbrazos en el teatro, el disparo establecido...) nos recuerdan experiencias previas de ficción y favorecen el pasaje de umbrales afectivos y cognitivos que nos conducen al espacio de una lectura de ficción, o como Roger Odin apunta con mayor precisión, «ficcionalizan» la lectura (Odin, 2001). Pero la inmersión no es la que hace la ficción: si estos son códigos es porque ya están asociados a una función ficcionalizadora. De hecho, aunque esté totalmente inmerso en un película de ficción, puedo «salir» e interesarme por un café en la plaza San Marcos donde he bebido un expreso delicioso (mientras veo *Muerte en Venecia*, 1971, de Visconti) dentro de la secuencia filmada. De un modo similar, el sentimiento de familiaridad (de lugares en particular) que un «universo» (el *Buffyverso*, por ejemplo) me puede dar, como las series de televisión logran desarrollar hoy en día, es un «efecto ficcional» producido por la repetición y sobre todo por la continuidad del espacio diegético (el hecho de que encontramos de nuevo, pero como si nos acercáramos desde otro *lado*, en

un espacio que ya conocemos). No es un efecto de la inmersión sino una ficcionalización del espacio.

Podemos ver igualmente la dependencia de la inmersión en la ficcionalización en la cuestión de los géneros del cine: se espera una cierta inmersión espectacular de una película de ciencia ficción o de superhéroes, pero nos sorprendería en cambio si Rohmer multiplicara sus mecanismos de inmersión en sus películas. Del mismo modo, fue para dar un cierto sentido épico que Abel Gance multiplicó su investigación inmersiva para incluir al espectador en la acción, etc.

¿Pero no es la ficción también una simulación? Desde el punto de vista aristotélico me parece que no (y en latín, *ut* —como, que tiene una función lógica— *ut pictura poesis* — es también algo opuesto a *similis* —parecer, que es una simple observación). La mimesis presupone un actor y por lo tanto una distancia a priori y un juego (lo que Jean-Marie Schaeffer llama «*ludic feintise*»). La simulación, que algunos elaborados dispositivos inmersivos logran producir (ya sea aprender a pilotar un avión o practicar un deporte en realidad virtual), no presupone un salto lógico de este tipo. Más bien, el dispositivo de simulación es una extensión de nuestro propio mundo (cuanto más cerca esté el sistema, más cerca estaré de las condiciones reales de pilotar un avión, ¡que es verdaderamente mejor!) Por otro lado, es posible «conectar» un sistema ficcional a un sistema de simulación (entonces podré hacer cosas extraordinarias en realidad virtual y escalar montañas como el Gato con Botas, mientras estoy andando tranquilamente por una habitación). Pero no es porque actúo (el estadio superior de inmersión) en vez de simplemente mirar (y experimentar) como en el cine, que el límite entre mimesis y simulación desaparece: tengo que aceptar que no pue-

do hacer todo, por ejemplo, pero solo aquello que está previsto en el mundo diegético (lo posible) en el que evoluciono. Tan pronto como dejo atrás lo que podría llamarse «doble realismo» de nuestros hábitos (fotorrealismo y realismo ficcional, que están estrechamente vinculados históricamente en el cine y los medios audiovisuales), las cosas se vuelven más claras y más fáciles de entender: el fotorrealismo es una simulación, mientras que el realismo es ficción, incluso si uno se apoya en el otro (como en el neorealismo que ha sido tan influyente por esta razón).

También es necesario abandonar la falsa idea de que cuantos más medios (inmersivos) se desplieguen, más fuerte y completa será la experiencia de ficción (que estamos completamente «atrapados» por la ficción), tal como la historia de los dispositivos ópticos apunta en la dirección de un «progreso» de la ficción que es siempre más cautivador porque es más «completo» (el teatro es más cautivador que un cuento al anochecer al lado del fuego, el cine es más cautivador que el teatro, la realidad virtual es más completa que el cine...). Que el cine sea sensorialmente más 'completo' que la novela o un cómic (como hemos visto en las llamadas adaptaciones «fieles») no significa que la experiencia cinematográfica sea más fuerte, dado que hay muchos otros parámetros que enriquecen una experiencia. Esta falsa idea del «multiplicador» inmersivo se invalida por el hecho que uno puede experimentar emociones muy fuertes con un dispositivo muy simple y casi abstracto (como las emociones que uno siente viendo las series de *La línea*, por ejemplo¹), mientras que la saturación sensorial tiende a minimizar la ficción en favor de lo espectacular (como ya ha sido estudiado y apuntado sobre el llamado cine «posmoderno» de los ochenta).

3. Teniendo en cuenta lo expuesto, ¿podemos hablar de virtualidad en el cine de los orígenes? O ¿cuándo entra en juego propiamente la noción de virtualidad en la Historia de los medios o del cine y sus dispositivos?

Sonsoles Hernández Barbosa

Como apuntaba arriba, la realidad virtual supone la creación de entornos inmersivos mediante el empleo de medios computacionales. Esto tiene como consecuencia que, como sostiene el considerado padre de la realidad virtual, Jaron Lanier, la realidad virtual sea una creación directa de realidad en la que el espectador no interpreta ningún código. Se trataría de lo que denomina «comunicación postsimbólica» (Lanier en Ryan, 2004: 83). En la misma línea, el especialista en nuevos medios Jay Bolter sostiene que la realidad virtual es un «medio de comunicación para las percepciones, más que para los signos» (Bolter en Ryan, 2004: 28). Según esto, no podemos hablar propiamente de virtualidad mientras se empleen medios analógicos y, por tanto, no habría virtualidad en el cine de los orígenes. En todo caso, el género del panorama y en particular el panorama multisensorial estaría más cerca de lo que podríamos considerar una «virtualidad analógica» que el propio cine, debido a su propósito de crear un universo inmersivo alternativo, con su propia consideración del tiempo y el espacio, y dirigido a un amplio espectro de sensorialidad.

Guillaume Soulez

Sí, por supuesto, especialmente en el sentido deleuziano: he mostrado que las fantasmagorías de Robertson que preceden al cine también son una forma de actualización de lo virtual vinculado a la historia de París, notablemente localizadas en el distrito de los Capuchinos, donde se dice que nació el cine (Soulez, *ibid.*). Esto también funciona en el cine contemporáneo que se interesa por este poder de actualización —lo he estudiado en la película *La Vierge, les Coptes, et moi* (2012) de Nimir Abdel Messeeh—. En su trabajo, Olga Kobryn encuentra formas de actualizaciones deleuzianas

en las películas de Tarkowski (Kobryn, en prensa), etc. Creo que es un hilo conductor que debe ser explorado, desde los primeros dispositivos ópticos espectaculares al post-cine contemporáneo. Está particularmente presente en la forma de muchas spectralidades en los primeros escritos sobre cine antes de su estandarización durante los años veinte (incluyendo en su forma realista: el cine es tanto un «bioscopio» que uno que uno piensa que ha visto a su vecino pasando por la calle en la pantalla). Podríamos probar la hipótesis de la actualización de los impulsos (*Triebe*) en el cine y los escritos surrealistas, incluso si el modelo deleuziano no es muy favorable al psicoanálisis, con la idea de que la creación va más allá de destacar un (latente) impulso «posible» para, por el contrario, producir *figuraciones* psíquicas con una cierta dimensión de novedad. Varios críticos han apuntado que no hay ningún perro en *Un perro andaluz* (1929)... se podría decir que es la forma de Buñuel de llamar nuestra atención sobre lo que se actualiza (desde lo virtual) y no sobre lo que se puede (*posiblementement*) esperar (según la función convencional que desempeña el título). Cuando Dupieux (*Incroyable mais vrai*, 2022) retoma el motivo de una mano llena de hormigas (inventada por Dalí en *Un perro andaluz*), está jugando indudablemente con lo *posible* (un esperado sistema de referencias cinéfilo) pero también designa una actualización que aparece sin previo aviso desde el cuerpo y la imagen, una actualización errática vinculada al desorden temporal y psíquico estudiado por la película. Es un «increíble» que es obviamente diferente de la actuación de los superhéroes, la exageración tecnológica o incluso implausibilidades narrativas de acuerdo con los principios realistas.

Si entendemos lo virtual en el sentido inglés de simulación que trata de acercarse cada vez más a la experiencia física de realidad experimentada

por el cuerpo —podemos decir que no hay un «progreso» lineal en la historia del cine y los medios ópticos y visuales—. En varios momentos, y desde muy pronto, se intentó enriquecer la sensorialidad e incluir al espectador en el espectáculo. El mayor éxito siguen siendo las imágenes animadas. Sin embargo, a través de todo tipo de dispositivos envolventes o móviles, se intenta darle el sentimiento de que podría volar como un pájaro, sentir las vibraciones del tren, oler el mar, etc. Por supuesto, con la eliminación de la pantalla o incluso con los implantes, estamos llevando las cosas un paso más allá, pero por el momento podemos ver que, a pesar de la creciente sofisticación de las máquinas, aún consumimos esencialmente una película o documento audiovisual o jugamos a un videojuego en una pantalla, incluso cuando la pantalla cabe en nuestra mano. A menudo se dice que las salas cumplen una función social, que hace que el cine siga funcionando. Lo mismo podría decirse de las pantallas: la gente se congrega a menudo alrededor de una pantalla, los *gamers* son conocidos por filmar sus partidas para que otros puedan verlas, etc. Incluso en realidad virtual, cuando aún no te has puesto las gafas y esperas tu turno, a menudo ves en una pantalla lo que el espectador inmerso está mirando (o experimen-

tando), lo que ayuda a socializar la experiencia convirtiéndola en compartible (además de observar cómo actúan los demás). Se trata de algo obvio en el caso de la televisión, que combina redes y pantallas, pero incluso en el caso del cine está claro que la dimensión social de la pantalla debe tenerse en cuenta: estoy viendo en la pantalla no solo lo que otros en la misma sala ven a la vez que yo, sino que veo una réplica de lo que otros espectadores han visto o verán en una pantalla del mismo tipo. Es probable que se combinen dos obstáculos para limitar la simulación audiovisual completa: la cuestión fisiológica de contar con suficientes puntos de referencia estables durante la experiencia para poder liberarse del espacio físico inicial (o integrarlo en la experiencia) y la cuestión social por la que la pantalla es uno de los soportes paradójicos (dado que está diseñada para «sumergirnos» en otro entorno/mundo). Pero podemos imaginar una fiesta en la que amigos totalmente inmersos, sentados de piernas cruzadas formando un círculo, se pasan unos cascos ofreciéndose una «experiencia» fuerte de uno a otro, como se pasa un porro, o se ponen unos auriculares a la vez vinculados al mismo contenido de una duración fija y luego lo discuten juntos.

4. Ver una película en una sala a oscuras, asomarse a las lentes de un mundo nuevo o pasear por una rotonda panorámica son calificadas ambas como experiencias inmersivas, pero ¿qué límites y características debemos tener en cuenta para definir un dispositivo como inmersivo? ¿Podemos definir grados de inmersión? ¿Qué diferencia unas y otras inmersiones?

Sonsoles Hernández Barbosa

Me he referido anteriormente al concepto de inmersión como un entorno que proporciona una realidad alternativa. Esta puede bloquear los señuelos preatencionales, como en el género del panorama, que busca un efecto de *trompe l'œil* inmersivo, o no hacerlo, como en el cine, donde la sala a oscuras predispone a concentrarnos en lo que sucede en la pantalla.

Por lo que he podido indagar a propósito del género del panorama, la evolución de esta tipología a lo largo del siglo XIX parece responder a la convicción de que para generar un entorno inmersivo resulta insuficiente con apelar al sentido de la vista, de ahí el nacimiento del panorama multisensorial (Hernández, 2017), cuyo nacimiento se solapa con los orígenes del cine, en el paso del siglo XIX al XX. El panorama multisensorial implica un mayor

grado de inmersión que el original de la rotonda —y también que el cine—, al controlar de forma más férrea las dimensiones de tiempo y espacio en que se inserta el espectador, al que trata de situar en una escena alternativa mediante estímulos dirigidos a los cinco sentidos. El cine, aun teniendo en cuenta la diferente concepción que éste presentaba en sus orígenes y la actual, suponía una experiencia dirigida fundamentalmente al sentido de la vista.

Respecto a los diferentes tipos de experiencia inmersiva, en los medios digitales podemos hablar de realidad virtual, aumentada y mixta, esta última producto de la combinación de las anteriores. Los entornos de realidad virtual permiten al espectador sumergirse en mundos imaginarios sin referencias al entorno físico real. La realidad aumentada, en cambio, posibilita ubicar objetos digitales en entornos reales. Ejemplo de ello serían las Google Glasses. En palabras de Sergio Martínez Luna: «si en la realidad virtual el espectador entra dentro de la representación para participar en ella, en las realidades aumentadas y mixtas la representación entra en el mundo para actuar en él». En el caso de la mixta, se trata de «una realidad híbrida que combina en tiempo real realidad virtual, realidad aumentada y realidad física» (2021: 150).

Guillaume Soulez

Siguiendo con mi respuesta a la primera pregunta, y como tengo una perspectiva pragmática a los estudios de cine, tiendo a pensar que la competencia y el posicionamiento del espectador juega un papel destacado en la *sensación* de inmersión: mientras que los principiantes se sentirán «inmersos», los espectadores más experimentados solo tendrán la sensación de estar envueltos en un entorno cuyas reglas y coordenadas principales ya han domado. Cuando uno ha ido entorno y a través de un dispositivo, la inmersión funciona mucho menos, incluyendo dispositivos basados en el vértigo (uno puede mantenerse tranquilo). Así pues, podríamos

tener una definición puramente técnica (si existe) de la inmersión, permitiéndonos distinguir los diferentes procesos técnicos de inclusión (desde el lugar en el que nos encontramos hasta el sistema de edición, incluyendo la pantalla o su ausencia), sin estar siempre seguros de su efectividad (el panorama funciona sin duda mucho menos en nosotros que en nuestros antepasados). Pero me parece interesante «explorar» esta noción con el fin de ver las diferentes cuestiones que cubre y de entender la interacción entre los diferentes niveles (por ejemplo, entre sensorialidad, ficción y entorno) sin confundirlos, estudiándolos caso por caso, especialmente dado que una ficción también puede ayudarnos a entender un mecanismo óptico, y viceversa, por supuesto (como el diorama y georama de Stendhal, en el que he trabajado, véase Soulez, 2021). Podríamos decir que hay dos umbrales principales a nivel pragmático (activación de la lectura): *movilización*, es decir, el momento en que la actividad audiovisual tiene prioridad sobre todas las otras (que se correspondería con los créditos de apertura, por ejemplo), y la *implicación*, es decir, el momento en que encuentro mis pies en el nuevo entorno propuesto por las imágenes (la entrada en la ficción, por ejemplo, cuando nos empezamos a interesar por los personajes). Tradicionalmente, se pensaba que el foco de atención precedía el cambio al nuevo entorno, pero cabría preguntarse si no es todo lo contrario, especialmente hoy: juego en mi serie habitual en mi (pequeña) pantalla mientras estoy acabando de escribir un mensaje — conecto con esta cognitivamente — pero es solo cuando la acción se convierte en realmente interesante que dejo atrás mi otra actividad (escribir un mensaje). No es algo vinculado solo a las nuevas tecnologías, sino a una cultura audiovisual mucho más extensa y profunda, tal como evidencia la secuencia anterior a los créditos y que trata de lanzar la acción directamente para envolver a un más o menos espectador disponible en casa.

Por el contrario, si me pongo un visor, me separo voluntariamente de mi entorno inicial (es

difícil hacer otra cosa al mismo tiempo), pero *todavía* no he entrado en el nuevo entorno. Algunos dispositivos son más demandantes que otros en términos de aislarnos del entorno inicial, pero son demasiado difíciles de usar, o si son aburridos, pueden hacer que sea difícil cruzar el umbral de la implicación. Por eso siempre podemos decir que, dependiendo del dispositivo, existen umbrales «estándar» diseñados por los inventores según una determinada cultura visual, por lo tanto una versión «técnica» de la lógica pragmática que hemos mencionado, pero hay también, en paralelo, una gran variación individual y socio-histórica de

los umbrales, como el hecho de que hoy nos sentimos menos envueltos por un panorama (que puede parecernos una experiencia «pobre») o incluso las vistas ópticas: estamos ansiosos por ver lo que está oculto o distante tal como lo hacía la gente en los siglos pasados, pero también podemos tener una sensación de decepción dado que podemos encontrar la escena demasiado «estática», estando acostumbrados a las «imágenes en movimiento» cuando nos posicionamos frente a imágenes (además, sabemos cómo de fácil es animar imágenes en una presentación).

5. Siguiendo con los ejemplos anteriores, en no pocas ocasiones encontramos relatos en la prensa histórica sobre los mareos que sufrían algunos espectadores en dispositivos que trataban de evocar el traqueteo de un tren o el vaivén de un barco como en el contexto de las grandes Exposiciones Universales. Una sensación no muy lejana a la que sentimos algunos cuando hemos visto películas en 3D en el cine o vamos a los parques de atracciones (incluso algunos juegos en RV, como *Half-Life Alyx*, incluyen modos de interacción que evitan algunos movimientos y, por tanto, la cinetosis). En este sentido, y siguiendo a los pensadores que nos instan a tener presente la corporalidad de la mirada y no solo lo puramente visual, ¿podría reflexionar sobre cómo los dispositivos condicionan o preparan la respuesta del espectador? ¿qué sentidos activa o cuáles anula con tal de presentar sus imágenes o espectáculo particular? y ¿cuándo falla la inmersión o se desajusta la respuesta esperada?

Sonsoles Hernández Barbosa

La evolución del género del panorama revela cómo a lo largo del siglo XIX se entendió que la ilusión debía implicar además del sentido de la vista la corporalidad en un sentido amplio (Hernández, 2017). Así, los dispositivos pertenecientes a este género, que inicialmente apelaban fundamentalmente a la visión, se fueron progresivamente quedando obsoletos en detrimento de otros que lo hacían a los diferentes ámbitos sensoriales del público. Ejemplo cumbre de ello es el Mareorama de la Exposición Universal de 1900, un dispositivo que simulaba un viaje en barco por el Mediterráneo mediante la estimulación de los cinco sentidos, según he podido reconstruir.

En un artículo que saldrá próximamente publicado en la revista *Early Popular Visual Culture* argumento, a propósito del Mareorama, que la experiencia de la simulación combinaba, además de este componente de innovación en los medios tecnológicos empleados que implica que los dispositivos anteriores queden, desde el punto de vista de la simulación, obsoletos, una serie de códigos específicos de la época, que apuntan a una retórica de la ilusión, y que el público reconocería. Esta retórica de la ilusión supone que el Mareorama moviliza diferentes tipos de referencias de la cultura visual contemporánea. El empleo de estos signos implica un elemento de diferenciación entre el mecanismo de inmersión del Mareorama y la inmersión propia de la realidad virtual, que supone, como apuntaba,

una comunicación postsimbólica. En el caso del Mareorama, las telas que representaban mediante pintura las diferentes escalas del recorrido (Nápoles, Venecia, Estambul) fueron consideradas por la crítica como faltas de realismo. Debemos tener en cuenta que este dispositivo era estrictamente contemporáneo de otras atracciones que integraban la imagen grabada en movimiento (cine), lo que hacía que las telas pintadas salieran perdiendo desde el punto de vista de la representación realista. Esto reforzaría la idea de que el éxito de las atracciones de simulación esté condicionado por el horizonte de expectativas del público.

Guillaume Soulez

Sí, una de las paradojas de ciertos dispositivos es jugar sobre una cierta desorientación (para apro-

vechar los nuevos potenciales de estos dispositivos comparados a los previos a los que estamos «acostumbrados») pero tratando de evitar crear una incomodidad que rompería la experiencia (y por lo tanto la inmersión-implicación). Es posible que con los algoritmos, que personalizan parcialmente la experiencia (pero siguiendo estándares de comportamiento que se nos escapan, véase Urrichio, 2022), los dispositivos serán capaces de manejar esta cuestión de los umbrales mucho mejor: dado que las habilidades difieren mucho según el usuario, nuestra capacidad de responder a las propuestas audiovisuales quizás determine un perfil para la máquina, un «nivel de inmersión» adecuado dependiendo en nuestros datos bio-culturales.

6. Ahondando en el dispositivo cinematográfico y la introducción de elementos que potencian la inmersión (pantallas panorámicas, 3D) o la individualidad (pensamos en el juego del capítulo *Bandersnatch* de *Black Mirror*), ¿hay algún punto en que podamos considerar que deja de ser cine para ser algo distinto? ¿Es la experiencia colectiva y la pasividad (en relación a la actividad de un videojuego) una característica esencial del medio o podemos seguir considerando cine cuando este aparece en otros contextos o potencia otras actitudes? ¿Modifica esto la especificidad del cine, en definitiva?

Sonsoles Hernández Barbosa

El cine presenta un componente de interacción menor que otros dispositivos visuales contemporáneos, como los panoramas multisensoriales. Es el caso del Mareorama aludido, en el que el público se movía por la «cubierta del barco» simulando ser un «actor» más. La experiencia del viaje en barco en esta atracción contemplaba diferentes episodios, como tormentas o, en la llegada a Nápoles, el asalto del barco por parte de un grupo de marineros. La prensa contemporánea, en efecto, subrayaba que el público «participaba activamente» en la acción (Malet, 1899: 19). El público quedaba así sumergido dentro de un escenario y una narrativa con una temporalidad establecida, haciendo que el espectador formara parte de la acción, aun-

que sin habersele asignado un rol determinado. Esto implicaba un cierto grado de interactividad entre el público y la narración, entendiendo la «interacción» como «una actividad que extiende una invitación al espectador para insertar sus cuerpos o mentes en la actividad y afectar un resultado» (Griffiths, 2013: 3). El Mareorama integraba así, además de la inmersión mimética, otro estatus de entidad representada: la de los usos ficticios.

Aún así, debemos tener en cuenta que lo que consideramos específico del cine no ha sido en todo momento del mismo modo. El cine no siempre supuso una experiencia ficcional en la que el público actuaba como un espectador más o menos pasivo. El cine primitivo implicaba un modo diferente de acercarse al visionado del film. Como

la historiadora del arte Lynda Nead ha sugerido, el objetivo no era en ningún caso fomentar que el público «se sentara en filas en relativo silencio y regulara sus respuestas e interacciones» (Nead, 2007: 25), tal y como se entiende hoy en día la experiencia de ir al cine, sino que los espectadores se comprometieran con el espectáculo de una forma más libre e improvisada. Esto supone que la supuesta «especificidad» del cine no pueda ser entendida como una categoría fija.

Guillaume Soulez

Todo depende de cómo se define «cine», que es una cuestión que abordé recientemente en el número *Le cinéma éclaté. Formes et théorie* (Soulez, 2018). En general, tenemos una cierta definición del cine en términos de lo que consideramos que es la «experiencia cinematográfica» que podemos tratar de «encontrar» en otros dispositivos distintos más allá de la proyección de cinema tradicional (Casetti, 2012) pero, desde un cierto punto de vista, de hecho, pensaremos más bien en términos de experiencia de videojuegos o de realidad virtual, etc., incluso si hay secuencias «cinemáticas» o «momentos de cine» en la experiencia. Para un investigador, la cuestión se plantea de dos modos: estudiar la forma en que los espectadores usan la noción de cine para hablar y/o elaborar sobre su experiencia (esto varía según los espectadores y según los diferentes tipos de cinefilia o cinemania), y reflexionar sobre las herramientas del análisis de películas y la teoría del cine con tal de saber hasta qué punto estas herramientas y marcos teóricos son capaces de explicar ciertos

fenómenos audio-visual-corporales. El punto de encuentro entre estas dos aproximaciones es la manera en que el «cine» es un constructo cultural (una articulación entre dispositivos, sensaciones y discursos) que ha producido un «lenguaje» reconocible incluso cuando aparece en dispositivos que no son cine en su sentido tradicional (empezando por la televisión y el vídeo, mucho antes que la realidad virtual). La teoría, que no está «fuera de la base», puede ser entendida en sí misma como una construcción discursiva específica que ha tratado de explicar una experiencia social compartida, pero también puede haber elementos en la teoría que puedan ser reutilizados para pensar nuevas experiencias. Hace poco estuve leyendo un texto bastante divertido de Pierre Schaeffer (1985) en el que indicaba que hay ocho formas de sonido (ruido, música, habla, etc.) y ocho formas de imagen (foto, escritura, dibujo, etc.) incluyendo sonido sin imagen e imagen sin sonido, de modo que hay sesenta y tres combinaciones (8x8 menos una: la ausencia tanto de sonido como de imagen) entre sonido e imagen, pero apuntaba que no todas las combinaciones audiovisuales se usan, lo cual es una manera realmente interesante de mirar los equilibrios y estándares audiovisuales. Este enfoque se puede utilizar para entender qué combinaciones se usan en los dispositivos inmersivos (y por qué unas se usan y no otras, como en el cine) y se podría añadir la parte de la corporalidad, que debería a su vez desdoblarse en diferentes acciones (coger, pulsar, andar, etc.) y así analizar las combinaciones reales entre sonido, imagen y acción.

7. Actualmente observamos una individualización tanto de la experiencia visual a través de nuestros dispositivos (tablets, smartphones) como de los propios contenidos cada vez más personalizados por las plataformas que usamos. ¿Cómo podemos hablar de una cultura visual compartida si las experiencias tienden cada vez más a la individualidad? ¿No se idealizaba, a la inversa, la práctica colectiva del cine, la cual —aunque social en apariencia— aislaba a los espectadores en la oscuridad?

Sonsoles Hernández Barbosa

Para responder a esta pregunta quisiera empezar hablando de los objetos históricos sobre los que he trabajado. Puedo apuntar que ya en sus orígenes, el cine y los panoramas, como experiencias colectivas, compartieron escenario con otros artilugios visuales para ser visionados en los interiores domésticos que posibilitaban una relación más íntima entre el individuo y el objeto (taumatropos, caleidoscopios, fenaquistoscopios, esteroscopios). El uso privado de estos objetos facilitaba la interacción, la experimentación con ellos, lo que me ha conducido a hablar de los interiores domésticos burgueses como auténticas escuelas para los sentidos, en los que el público aprendía, por ejemplo, a manejar diferentes tipos de cajas ópticas para cuyo uso se había de coordinar el ojo y la mano (Hernández, 2022). El más sencillo de este tipo de objetos sería el taumatropo, consistente en un disco con una imagen diferente pero complementaria en cada cara, del que sobresalen dos cuerdecitas a cada lado que lo hacen girar. Al imprimir el movimiento de rotación con cierta velocidad, la retina del usuario tiende a superponer ambas imágenes generando una tercera que sólo existe su mente. El manejo del taumatropo exige dotar al disco de la velocidad exacta para que las dos imágenes que contiene, en el anverso y el reverso, se fusionen.

Los dispositivos interactivos de uso individual, por tanto, no son exclusivos de nuestro mundo contemporáneo, sino que empezaron a comercializarse en los orígenes de la modernidad. A pesar

de su uso individual, la popularización de estos objetos en la cultura decimonónica contribuyó a una cultura visual compartida. Por otra parte, la supuesta incompatibilidad de la interactividad con el carácter colectivo de las experiencias visuales ha sido cuestionada radicalmente en la actualidad por la experiencia de los videojuegos en grupo. En esta misma línea, la realidad virtual alternativa que supondría el metaverso integraría esta posibilidad de interacción de toda una colectividad.

Guillaume Soulez

Sí, he mencionado los algoritmos anteriormente. De hecho, la cultura compartida del cine encuentra límites individuales, como decimos en francés «on se fait son cinéma», es decir, cada uno se hace su película (en su mente). Pero, en sentido contrario, hablamos mucho sobre cine, sobre las películas que hemos visto o que nos gustaría ver, y la forma en que las miramos requiere de palabras (poner en palabras lo que hemos visto, entendido y sentido) y a veces de otras imágenes (en particular, fotografías de espectadores durante una proyección para capturar sus emociones). Será lo mismo con nuevos dispositivos; una novela que acaba de salir en Francia, *Chien 51* (2022) de Laurent Gaudé, ofrece partes donde la historia explica la sesión de inmersión de un personaje (a medio camino entre el consumo de drogas y *La Jetée* de Marker). Entre los discursos de «inmersión-filias» y la reformulación de estas experiencias en otros medios (novelas, películas, videojuegos, etc.), se está formando una cultura visual.

8. El 3D tanto en cine como en fotografía es un efecto que parece resurgir cíclicamente en la historia de los medios (el primer largometraje en 3D es *Bwana Devil* [Arch Oboler, Robert Clampett, 1952], aunque existían ya experimentos desde 1915. ¿Qué nos dice de las épocas en las que surge de nuevo? ¿Qué nos dice de la sociedad (del público, de la industria) cuando estos resurgen o trata de reactivarlos de nuevo? ¿Está el 3D abocado a resurgir y ser abandonado continuamente?

Guillaume Soulez

No puedo ver el futuro... pero uno puede imaginar, en efecto, que este ciclo va a continuar, a menos que, como el sueño de la televisión que ha habita-

do el cine desde sus orígenes se haya realizado en un dispositivo nuevo, estable y popular, la industria de la inmersión cumple de algún modo este deseo por el 3D dándole un medio privilegiado.

9. ¿Qué elementos o qué características detecta en las tecnologías emergentes que ya habían explorado medios del pasado precedentes al cine? Por el contrario, ¿qué dispositivos del pasado se han abandonado (kaiserpanorama, holografías, mutoscopio, kinetoscopio...) y podrían satisfacer demandas actuales?

Sonsoles Hernández Barbosa

Como anunciaba, desde los orígenes de las tecnologías visuales aparece ya el componente de la interacción con el dispositivo. Hemos visto que los panoramas presentaban un cierto componente de interactividad, que hoy pudiera parecer específica de los videojuegos o de la realidad virtual. Incluso un objeto tan sencillo como es el taumatropo establece una relación entre el objeto y el individuo. A pesar de su sencillez, que podría sugerir un manejo obvio del dispositivo, algunos de ellos presentaban instrucciones en una de sus caras que indicaban cómo debía ser empleado. El manejo del dispositivo era así fundamental para su empleo correcto, para que la tercera imagen apareciese. Esto exigía una correcta coordinación de mano y ojo, un cierto aprendizaje. La interacción con el objeto es una de las cuestiones que siempre ha estado ahí, desde los orígenes de los dispositivos ópticos, incluso en los más sencillos.

En relación con la segunda parte de la pregunta, tiendo a pensar que los medios computacionales han supuesto un antes y un después respecto a los medios de simulación óptica. Hoy en día los medios que proponen la creación de universos inmersivos pasan fundamentalmente por la virtualidad, de modo que las novedades que introducen tienen que ver con innovaciones digitales.

Guillaume Soulez

Todo depende de cómo defines virtual, inmersión, etc., como hemos visto antes. La técnica no está sin su uso. Uno de mis estudiantes de doctorado (PhD en investigación basada en la creación), Rémi Sagot-Duvaroux, recientemente reinventó un fenaquistiscopio virtual con dos otros jóvenes investigadores². Es el deseo de mirar (asomarse) que hace de puente entre la antigua tecnología y la nueva, con la misma dimensión didáctica que encontramos en el fenaquistiscopio.

10. Se puede afirmar que hay medios que exigen un modo de reflexión y, al revés, pensamientos que se justifican por los medios. En relación con el impacto de las nuevas tecnologías en nuestro modo de concebir, describir, pensar y conceptualizar el mundo, ¿qué cambios o tendencias puede rastrear a lo largo de la historia de los medios y del cine? ¿Cómo han alterado o esculpido nuestra manera de mirar el mundo, de entenderlo?

Sonsoles Hernández Barbosa

Desde sus inicios hasta hoy en día, las tecnologías visuales han constituido un modo de volcar los imaginarios a través de los cuales el ser humano se proyecta en el mundo. Algunos panoramas del siglo XIX constituían la formulación material de imaginarios semejantes a los que Jules Verne pensaba en sus novelas: viajes a la Luna, al centro de la Tierra o vueltas al mundo. Hoy en día, con los escenarios diseñados para videojuegos se están produciendo fenómenos interesantes. Por ejemplo, las ciudades que en ellos se proyectan no son solo reflejo de las versiones más futuristas de edificios arquitectónicos existentes, sino que el diseño arquitectónico que aparece en los videojuegos está sirviendo de inspiración para arquitecturas reales (Pérez Indaverea, 2022).

Respecto a las tendencias en el consumo de audiovisual, podemos detectar cambios en las últimas décadas que apuntan a un acercamiento más fragmentario y simultáneo a los dispositivos audiovisuales. Así, percibimos la sustitución del visionado «del tirón» en pantalla de cine por el consumo de series mediante plataformas, lo cual implica un acercamiento más espontáneo, fragmentario e individual. Asimismo, desde edades cada vez más tempranas las jóvenes generaciones se acostumbran a la interactividad de las pantallas —que implica un uso coordinado de los sentidos de la vista, el tacto, el movimiento, el oído—, lo cual desemboca en un consumo precoz de videojuegos y, simultáneamente, hasta edades cada vez más avanzadas. También podemos hablar de transfor-

maciones respecto a la propia concepción del audiovisual, donde el cine de grandes públicos tiende a presentar un ritmo más rápido que prescinde de los planos secuencia en favor de planos cortos que favorecen un ritmo rápido.

Guillaume Soulez

La pintura es un buen ejemplo de cómo otros medios moldean nuestra forma de pensar. La exposición *Enfin le cinéma! Arts, spectacles et image en France (1833-1907)*, en el Museo de Orsay en París en 2021-2022, mostró bien (entre otras cosas) cómo el cine, a través de sus efectos de picado, encuadre, corte secuencial, apelaciones al público, tuvo un cierto efecto en la pintura. En un capítulo ya mencionado (Soulez, 2021), propuse pensar sobre esta cuestión distinguiendo entre «imageniería» («imagénierie») y «reahallazgo» («retrouvaille», basado en «trouvaille» que significa algo ingenioso (ya sea verbal o técnico) que alguien ha descubierto por una mezcla de azar y perseverancia, basado también en la antigua noción de «trouvère» o «troubadour», el poeta): «imageniería» es la forma en que un nuevo dispositivo expresa un nuevo «paradigma» (perteneciendo tanto a la percepción como a la inteligibilidad del mundo), este es el rol que jugaba el georama para Stendhal, mientras que «retrouvaille» es la manera en que un medio intenta redescubrir las sensaciones de otro medio en su propio lenguaje (doy el ejemplo de la canción de Boris Vian sobre cine en la que la anáfora y prosodia intentan «rehallar» la agitada edición alternativa del western).

II. A propósito de la ópera y el cine, autores y pensadores como Wagner o Canudo llegaron a formular declaraciones rotundas sobre la dimensión absoluta de la obra de arte. ¿Se pueden inscribir los dispositivos inmersivos la tendencia a integrar todas las artes, pero también todos los sentidos? ¿Qué lugar queda para propuestas que niegan esta absolutización: el minimalismo, la austeridad, la distancia con respecto a la imagen?

Sonsoles Hernández Barbosa

A lo largo de la historia podemos advertir dos tipos de aproximaciones respecto a las relaciones interartísticas, ya sea en forma de propuestas artísticas o de teorización sobre las artes. Por un lado, estaría el enfoque «integracionista», que tiende a proponer la confluencia de las artes o de los sentidos. El concepto de «obra de arte total» (*Gesamtkunstwerk*) wagneriano sería ejemplo paradigmático de ello. También las sinestesias finiseculares, aunque con matices diferenciadores respecto a la *Gesamtkunstwerk*, buscaban esta confluencia sensorial. Con esta línea entroncarían los dispositivos inmersivos. De hecho, el panorama multisensorial conocido como el Mareorama fue concebido por su creador Hugo d'Alési como una «obra de arte total» de la cultura de masas. En el siglo XX las propuestas de integración de las artes dieron lugar incluso a la aparición de nuevos géneros artísticos, como *performances* o instalaciones. A nivel teórico, desde la corriente de los estudios visuales se entiende que la visión siempre es corporeizada («embodied visión»). En este punto confluyen buena parte de los teóricos de estudios visuales de la actualidad (W.J.T. Mitchell, Mieke Bal, Elisabeth Edwards, por citar solo algunos de los más influyentes). Incluso historiadores de una vertiente más warburgiana como Georges Didi-Huberman tienden a rechazar la propuesta de Lessing que planteaba la división entre artes del tiempo y del espacio, apuntando a la dimensión temporal implícita en la imagen.

Por otro lado, estarían las propuestas que podemos denominar «aislacionistas», que reivindican las especificidades de cada una de las artes, y abandonada de forma pionera por Leonardo da Vinci al reclamar las especificidades de la plástica respecto

a la poesía en su tratado de la pintura, pero también Lessing, diferenciando las artes del tiempo y del espacio. Se trata en ambos casos de un contexto de reivindicación del arte de la pintura, que en la edad moderna trataba de quitarse el estigma de ser considerada una artesanía. Ya en el siglo XX, a esta línea se incorporan autores que defienden la «pura opticalidad», como Clement Greenberg, que siguiendo a Lessing, trata de aprehender qué es lo específico de la pintura, o, más recientemente Michael Fried. En esta genealogía se ubicarían propuestas que tienden a incidir en la especificidad de la visión frente a los otros sentidos.

Guillaume Soulez

En parte, sin duda, cuando se trata de movilizar todos los sentidos, y por tanto todos los medios anteriores que han trabajado sobre estos sentidos (pintura, teatro, fotografía, música grabada, imágenes en movimiento, etc.): en tal caso la construcción de «mundos» (metaversos) se presta bien a esto. Pero la búsqueda opuesta es también posible (la búsqueda de la especificidad, de un arte «puro») que estaría basado en lo que los nuevos dispositivos logran desarrollar de una manera particular. En este caso, la mayor dificultad estaría en desarrollar formas y sensaciones que no se parecen (o no nos recuerdan) al teatro, la radio, el cine... ¡o incluso a los videojuegos! En el cine de 360°, por ejemplo, los cineastas parten del cuerpo del espectador (egocentrismo) para conducirlo, a media que avanza la narrativa audiovisual, hacia una forma de escisión y separación del anclaje inicial³. Creo que es todo un espacio de experimentación, particularmente en la relación entre el tacto y la vista, que es un campo inmenso de nuevas experiencias. ■

NOTAS

- 1 Cavandoli, O. (dirección) (1971). *La línea*. Italia: Rai. Recuperado en <https://www.dailymotion.com/video/x1inwk>
- 2 Ensalab.(2022). «Participation de Loup Vuarnesson, Dionysis Zamplaras et Rémi Sagot-Duvaurox à l'exposition Laval virtuel Recto verso». Recuperado en <https://www.ensadlab.fr/fr/francais-participation-de-loup-vuarnesson-dionysis-zamplaras-et-remi-sagot-duvaurox-a-le-xposition-laval-virtuel-recto-verso/>
- 3 Katharina Fuchs (estudiante de doctorado en París 8) recently analysed Jan Kounen's *7 Lives* (2019) in that perspective at the Afecav's doctoral conference (Association française des chercheurs en cinéma et audiovisuel), September 5, 2022, Université Paris Cité: <http://www.afecav.org/v3/5-septembre-2022-journee-doctorale-de-lafecav/>

REFERENCIAS

- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Griffiths, A. (2013). *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York: Columbia University Press.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Hernández Barbosa, S. (2017). Beyond the Visual: Panoramic Attractions in the 1900 World's Fair". En: *Visual Studies* 32 (4): 359-370. doi: 10.1080/1472586X.2017.1288071
- Hernández Barbosa, S. (2022). *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- Huhtamo, E. (2014). All the World's a Kaleidoscope. A Media Archaeological Perspective to the Incubation Era of Media Culture [<http://journals.openedition.org/estetica/982>]. En: *Rivista di estetica*, 55.
- Jacquinet, G. (1998). Du cinéma éducateur aux plaisirs interactifs, rives et dérives cognitives, 153-168. En: Beau, F., Dubois, Ph., Leblanc, G. (1998). *Cinéma et dernières technologies*. Paris: INA/De Boeck.
- Malet, G. (1998). Les grands clous de l'exposition de 1900. *La Grande Revue de l'Exposition*. Suplemento ilustrado de la *Revue des Revues*, 17-20.
- Martínez Luna, S. (2021). Inmersión en la imagen: del panorama a las nuevas realidades digitales. *Espacio, tiempo y forma. Serie VII, Historia del Arte*, 9, 137-160. <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.30379>
- Mitchell, W. J. Th. (2009). Ilusión: mirar cómo miran los animales. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Odin, R. (2001). *De la fiction*. París/Bruselas: De Boeck.
- Pérez Indaverea, A. (2022). *Ciudades pixeladas. Convergencias entre arquitectura y videojuegos 1990-2007*. Tesis doctoral. Universidad de Santiago de Compostela.
- Ryan, M-L. (2001). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Schaeffer, J-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil.
- Schaeffer, P. (1985). Dialogue du son et de l'image. *Protée*, 30-33.
- Soulez, G. (2018). Présentation. *Le cinéma éclaté. Formes et théorie*, CiNéMAS, Université de Montréal, vol. 29, 1, 7-11.
- Soulez, G. (2018). Lieux du possible, lieux du virtuel. Kobryn, O.; Soulez, G. *Théorème, Qu'est-ce que le virtuel? Lieux d'ancrage*.
- Soulez, G. (2021). Paradigme et sensorialité. Le rôle de la culture visuelle dans les relations entre littérature et cinéma. En: Cortade, L.; Soulez, G. (2021). *Littérature et cinéma: la culture visuelle en partage*, Film Cultures.
- Urrichio, W. (2022). Médias récursifs. *Questions de communication*, 41.
- Walton, K. L. (1990) *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

clausura

LA VIRTUALIZACIÓN DEL MUNDO

CÈLIA CUENCA

DAVID FERRAGUT

Lo virtual y sus mundos inmersivos se presentan en la actualidad rodeados de un aura de novedad y casi promesa de futuro que ha conseguido eclipsar las hondas raíces que los nuevos dispositivos hien-den en las tecnologías del pasado. En este sentido, la arqueología de los medios ha sabido cuestionar la perspectiva lineal y teleológica que ha caracterizado tradicionalmente la historia de los medios, rechazando como punto de partida toda idea de progreso tecnológico. Se asume la posición, expresada por Siegfried Zielinski, que «la historia de los medios no es el producto de un avance predecible y necesario desde un aparato primitivo a uno más complejo», y que, por lo tanto, «el estado actual no representa necesariamente el mejor estado posible» (2006: 7). Partiendo de esta base, se ha apuntado a la necesidad de repensar la idea de novedad

tecnológica, redefinir la relación entre antiguos y nuevos medios, o romper con asunciones preestablecidas. La conversación que hemos mantenido con Guillaume Soulez y Sonsoles Hernández en torno a los conceptos de inmersión, ilusión, simulación y virtualidad nos ha permitido así poner de relieve las conexiones que muchas de los dispositivos actuales (los videojuegos, las Google Glasses, la RV) comparten con medios y tecnologías del pasado, y especialmente, sobre el alcance de la noción de realidad virtual aplicada al cine de los orígenes.

Para insistir en dichas reflexiones, nos interesa incluir en la ecuación los conceptos de inmediatez (*inmediacy*), hipermediación (*hipermediacy*) y remediación (*remediation*) desarrollados por David J. Bolter y Richard Grusin (2000) que nos permitirán ahondar en los modos en que tanto nuestros

dispositivos contemporáneos como las tecnologías y espectáculos del pasado se metamorfosean y mantienen vivas las ideas apuntadas. En primer lugar, la noción de inmediatez hace referencia al deseo de transparencia en la representación de lo real, es decir, a la voluntad de borrar, ignorar o incluso negar la presencia del medio y de todo rastro del acto de mediación en pro de la ilusión de encontrarse en contacto directo con la realidad (representada). Bajo dicho parámetro podemos entender la tendencia a admirar los dispositivos inmersivos discutidos y su capacidad envolvente, suspendiendo nuestras percepciones exteriores para servirnos la oportunidad de entrar casi físicamente en mundos virtuales, realidades aumentadas o historias paralelas. En segundo lugar, el concepto de hipermediación, que actúa de manera complementaria a la noción de inmediatez, hace referencia a la fascinación por los propios dispositivos que ejercen la mediación y a la multiplicación, acumulación y desvío de sus herramientas de representación. Se trata de la seducción y la visibilidad que adquiere en ciertos casos el propio dispositivo y la posibilidad de recrearse en el acto de mediación y la tecnología que lo sustenta. Un claro ejemplo actual serían los filtros de Instagram y las posibilidades que ofrecen de matizar la realidad haciendo visible —y ahí residiría su atractivo— el acto de mediación y compartición de esta. Pero también encontramos esta fascinación en la fotografía pictorialista y la exploración que llevó a cabo de las posibilidades estéticas y expresivas del medio fotográfico. Finalmente, el concepto de remediación se aplica para entender los procesos mediante los cuales los nuevos medios absorben, adaptan y remodelan ciertas características, prácticas, temas o contenidos de medios anteriores y viceversa. Un medio siempre es el contenido de otro medio, recordaba McLuchan (1967). Así, los gifs actuales no se entienden sin la popularidad de las sitcoms desde los noventa, mientras que el cine actual ha absorbido la inestabilidad y movilidad de las cámaras de nuestros dispositivos mó-

viles y se ha impregnado a su vez de la estética de los videojuegos.

A través de dichas nociones podemos entender el deseo recurrente de ilusión de realidad y también la fascinación por las nuevas tecnologías que caracteriza nuestra sociedad desde los albores de la modernidad. Es solo situándonos en las coordenadas que regían el deseo de inmediatez y la fascinación por la hipermediación que podemos entender plenamente la fascinación que ejercieron los panoramas, dioramas y georamas para sus espectadores contemporáneos, como el caso de Stendhal evocado por Soulez o del Mareorama estudiado por Hernández. Además, lo interesante de la propuesta de Bolter y Grusin es que la noción de inmediatez se construye no en base a la realidad, sino a su reproducción. Cada medio, explican Bolter y Grusin, aparece bajo una promesa de mejorar la relación con la realidad representada, una experiencia que, por supuesto, no teníamos noción de que fuera incompleta o imperfecta hasta que su irrupción consigue efectivamente modificar el horizonte de expectativas del momento. Las vistas ópticas ofrecían así la posibilidad de sumergirse en amplias perspectivas y monumentos europeos cuando eran visionadas a través de zoograscopios o cajas ópticas. Los espectadores del siglo XVIII subrayaban una y otra vez la capacidad del dispositivo a transportarlos al lugar representado. Cuando la fotografía estereoscópica irrumpió en los salones burgueses a mediados del siglo XIX lo hizo presentándose como una nueva herramienta de turismo virtual capaz de reformular la ilusión de realidad añadiendo el atractivo de las tres dimensiones. De igual modo, nuestros dispositivos de RV tratan de superar nuestro horizonte de expectativas construido a partir del cine o los videojuegos. Paradójicamente, las nuevas tecnologías, tratando de reformular —remediar— las antiguas, aseguran al mismo tiempo que estas permanezcan, al menos durante un tiempo, como punto de referencia por el cual se mide la ilusión de realidad.

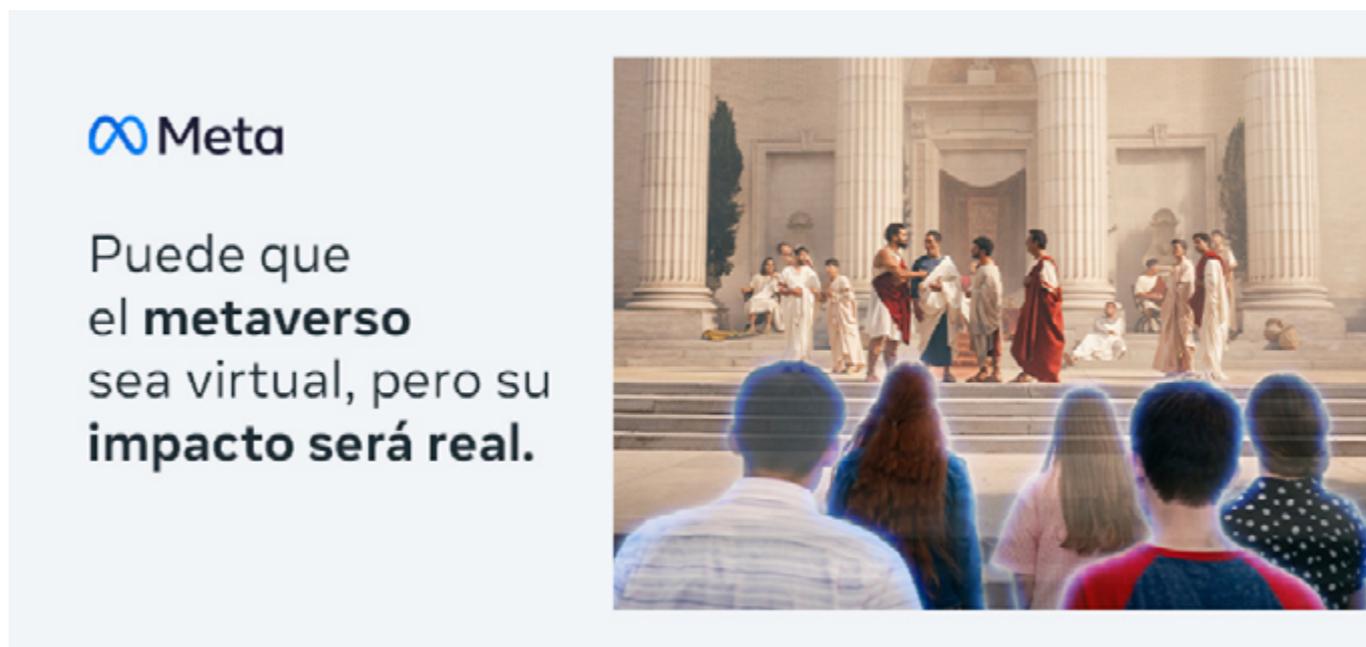


Imagen 2

Recientemente, Meta ha llevado a cabo una nueva campaña de publicidad bajo el eslogan: «puede que el metaverso sea virtual, pero su impacto será real» (Meta, 2022). Quizás sea una de las definiciones más simples y a la vez ilustrativas de la relevancia de los mundos virtuales. Y de la importancia de pensarlos, conceptualizarlos e historizarlos. A través de esta campaña reactiva una vez más el deseo de reproducción de la realidad en espacios alternativos y mantiene vivos igualmente todos aquellos mundos virtuales pasados, pero reales en sus efectos, que crearon los panoramas, el cine, los dispositivos ópticos o los videojuegos.

Para finalizar, no podemos por menos que agradecer a Sonsoles Hernández y Guillaume Soulez que nos hayan compartido tan generosamente sus reflexiones, y recomendar la lectura de *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna* (2022) de Sonsoles Hernández y los números organizados por Guillaume Soulez, «Le cinéma éclaté. Formes et théorie» (*Cinémas*, volumen 29, número 1, otoño de 2018) y, junto con Kira Kitsopanidou, *Le levain des médias. Forme, format, média* (2015), para seguir profundizando en las cuestiones tratadas. ■

REFERENCIAS

- Bolter, J. D., Grusin, R. A. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hernández Barbosa, S. (2022). *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Meta [@meta]. (2022). «Puede que el metaverso sea virtual, pero su impacto será real» [Tweet]. Twitter. <https://mobile.twitter.com/Meta/status/1572856530395078661>
- Parikka, J., Huhtamo, E. (2011). *Media Archaeology: approaches, applications, and implications*. Berkeley: University of California Press.
- Soulez, G. (2018). Présentation. *Le cinéma éclaté. Formes et théorie*, CiNéMAS, Université de Montréal, vol. 29, 1, 7-11.
- Soulez, G., Kitsopanidou, K. (2015). *Le levain des médias. Forme, format, média*. Paris: L'Harmattan.

PASADO Y PRESENTE DE LOS MUNDOS VIRTUALES. ILUSIÓN E INMERSIÓN EN EL CINE DE LOS ORÍGENES

Resumen

La presente sección de (Des)encuentros tiene como objetivo explorar el modo en que podemos entender lo virtual en (y desde) el cine de los orígenes. El diálogo que hemos mantenido con Guillaume Soulez (Universidad París III - La Sorbona) y Sonsoles Hernández (Universitat de les Illes Balears) nos ha permitido, por una parte, desarrollar un trabajo de reflexión y definición de los conceptos fundamentales que permiten entender la construcción de los mundos virtuales (inmersión, simulación, ficción, ilusión, así como lo propiamente virtual) y, por otra parte, trazar puntos de encuentro, reconocer sus estrategias y establecer filiaciones entre el cine de los orígenes, las tecnologías actuales (la realidad virtual, la realidad aumentada, los videojuegos) y los dispositivos ópticos del pasado (los panoramas, el Mareorama, las vistas ópticas).

Palabras clave

Cine de los orígenes; Realidad virtual; Inmersión; Ilusión; Arqueología de los medios; Cultura visual.

Autores

Sonsoles Hernández es profesora titular de la Universidad de les Illes Balears en el Departamento de Historia del Arte y profesora afiliada del Visual Studies Research Institute de la University of Southern California. Se ha especializado en el estudio de la sinestesia en el fin de siglo, publicando las monografías *Sinestias. Arte, literatura y música en el París fin de siglo, 1880-1900* (Abada, 2013) y *Un martes en casa de Mallarmé. Redon, Debussy y Mallarmé encontrados* (Editorial Complutense, 2010) texto ganador del premio Dámaso Alonso de ensayo. Recientemente ha publicado el libro titulado *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna* (Sans Soleil, 2022), donde explora el papel de los sentidos en el origen de la cultura de masas. En el marco de este proyecto se le concedió en 2018 una Library Research Grant del Getty Research Institute de Los Angeles. Contacto: sonsoles.hernandez@uib.es.

Guillaume Soulez, profesor e investigador en la Université Paris 3 (Sorbonne nouvelle), director del departamento de Cine y Audiovisuales (2014-2016) y el Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel (IRCAV) desde 2016. Especializado en teoría del cine (estética, pragmática y semiología), análisis del film (cine, televisión y webdoc), estudios de la recepción e historia de la televisión. Autor de *Stendhal, le désir de cinéma* (Séguier, 2006) y *Quand le filme nous parle. Rhétorique, cinéma, télévision* (PUF, 2011). Coordinador de los números monográficos «Le levain des médias. Forme, format, média» (MEI, 2015) y «Le cinéma éclaté» (CiNéMAS, 2018). Contacto: guillaume.soulez@sorbonne-nouvelle.fr.

PAST AND PRESENT OF VIRTUAL WORLDS. ILLUSION AND IMMERSION IN EARLY CINEMA

Abstract

This (Dis)Agreements section aims to explore the different ways in which we can understand the notion of virtual in Early Cinema. The dialogue between Guillaume Soulez (Paris III University - The Sorbonne) and Sonsoles Hernández (University of the Balearic Islands) is a developing process reflection and definition of the key concepts involved in the construction of virtual worlds (immersion, simulation, fiction, illusion, as the notion of virtuality itself). On the other hand, it has been an opportunity to draw meeting points, recognize strategies and establish affiliations between Early Cinema, current technologies (VR, AR, videogames) and the optical shows of the past (panoramas, mareorama, optical views).

Key words

Early Cinema; Virtual Reality; Immersion; Illusion; Media Archaeology; Visual Culture.

Authors

Sonsoles Hernández is a tenured professor at the University of the Balearic Islands in the Department of Art History and an affiliated professor at the Visual Studies Research Institute of the University of Southern California. She has specialized in the study of synesthesia at fin-de-siècle. Among other works, she has published *Sinestias. Arte, literatura y música en el París fin de siglo, 1880-1900* (Abada, 2013) and *Un martes en casa de Mallarmé. Redon, Debussy y Mallarmé encontrados* (Editorial Complutense, 2010), which earned the recognition of the Dámaso Alonso Essay Award. More recently, she has explored the role of the senses in the origins of mass culture in *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna* (Sans Soleil, 2022). Within the framework of this project, she was awarded a Library Research Grant from the Getty Research Institute in Los Angeles in 2018. Contact: sonsoles.hernandez@uib.es

Guillaume Soulez is a professor and researcher at the Université Paris 3 (Sorbonne nouvelle), director of the Cinema and Audiovisuals Department (2014-2016) and the Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel (IRCAV) since 2016. He is specialised in Film Theory (Aesthetics, Pragmatics and Semiology), Film Analysis (Cinema, Television and Web documentary), Reception Studies and History of Television. He is author of *Stendhal, le désir de cinéma* (Séguier, 2006) and *Quand le filme nous parle. Rhétorique, cinéma, télévision* (PUF, 2011). He coordinated the monographic issues «Le levain des médias. Forme, format, média» (MEI, 2015) and «Le cinéma éclaté» (CiNéMAS, 2018). Contact: guillaume.soulez@sorbonne-nouvelle.fr.

Cèlia Cuenca es doctoranda del Departamento en Historia del Arte de la Universidad de Barcelona. En su tesis doctoral *La mirada óptica. Vistas ópticas y espectáculos visuales en España durante los siglos XVIII y XIX* aborda la construcción de una cultura visual particular ligada a la difusión de las vistas ópticas a través del estudio del caso español y de la colección del Museo del Cine de Girona. Ha presentado su investigación en congresos nacionales (Seminario Internacional sobre los Antecedentes y Orígenes del Cine, Girona) e internacionales (International Conference on Stereo & Immersive Media, Lisboa). Es comisaria de la exposición *¡Ooooh! Francesc Dalmau y el arte de las ilusiones ópticas 1839-1868* (Museu del Cinema, Girona, 2019-2020). Forma parte del grupo Gracmon de la Universidad de Barcelona y colabora con el grupo Groc de la Universidad de Girona y el proyecto *Curiositas: Peeping Before VR* de la Universidad Lusófona de Lisboa. Contacto: celia.cfr@gmail.com.

David Ferragut es graduado en Humanidades y menor en Filosofía (UAB). Investigador predoctoral (FPU) con una tesis sobre filosofía y cine contemporáneos. Además, es colaborador en seminarios sobre medios y estéticas digitales, historia y teoría del cine (UAB) y coeditor de *Ensayos y errores. Arte, ciencia y filosofía en los videojuegos* (AnaitGames, 2019), con Alfonso García-Lapeña, y de *Lo que dura una película. Una antología sobre slow cinema* (Laertes, 2023), con Iona Sharp-Casas. Contacto: davidferragut@riseup.net.

Referencia de este artículo

Ferragut, D., Cuenca, C., Hernández, S., Soulez, G. (2023). Past and present of the virtual worlds. Illusion and immersion in early cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 141-168.

Celia Cuenca is a PhD candidate of the Department of Art History at the University of Barcelona. In her PhD thesis *La mirada óptica. Vistas ópticas y espectáculos visuales en España durante los siglos XVIII y XIX* she explores the construction of the visual culture linked to the dissemination of optical views in Spain through the case study of the Girona's Museum of the Cinema collection. Among other activities, she has curated the exhibition *¡Ooooh! Francesc Dalmau y el arte de las ilusiones ópticas 1839-1868* (Museu del Cinema, Girona, 2019-2020). She is part of the Gracmon group of the University of Barcelona and collaborates with the Groc group of the University of Girona and the project *Curiositas: Peeping Before VR* of the Lusófona University of Lisbon. Contact: celia.cfr@gmail.com

David Ferragut gained a BA degree in Humanities and minor in Philosophy (UAB), and is a PhD candidate (UdG). He is currently writing a dissertation about Cinema and Contemporary Philosophical Thought (embedded in the project *Virtual worlds in Early Cinema* [GROC, UdG]). He is a guest lecturer on History of Film (UdG) and Theory of Film (UAB). He co-edited *Ensayos y errores: arte, ciencia y filosofía en los videojuegos* (AnaitGames, 2019), with Alfonso García-Lapeña and *The Time a Movie Takes. A slow cinema anthology* (Laertes, mid 2023), with Iona Sharp-Casas. Contact: davidferragut@riseup.net.

Article reference

Ferragut, D., Cuenca, C., Hernández, S., Soulez, G. (2023). Past and present of virtual worlds. Illusion and immersion in early cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 141-168.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

PUNTOS DE FUGA

**UNA REDEFINICIÓN DEL CONCEPTO
DE FOTOGENIA DESDE EL CINE
CONTEMPORÁNEO**

Josep Lambies

**DEL NUEVO EXTREMISMO FRANCÉS A LA
SUBVERSIÓN DEL ESPECTÁCULO DE LA
VIOLENCIA: ESTÉTICA Y DISCURSO EN SOLO
CONTRA TODOS DE GASPAR NOÉ**

Fernando Luque Gutiérrez

**FROM UNFAITHFUL ADAPTATION TO
TRANSMEDIA EXPANSION: NOTES FOR A
DEBATE ABOUT CINEMATOGRAPHIC (PER)
VERSIONS**

Fran Mateu

EL ROSTRO QUE FULGURA. UNA REDEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE FOTOGENIA DESDE EL CINE CONTEMPORÁNEO

JOSEP LAMBIÉS

SOBRE LA NOCIÓN DE FULGOR

Desde una perspectiva histórica, el tema del rostro fulgurante que aquí abordaremos parece indisoluble de los primeros tiempos del cine. Así lo demuestran los escritos de Jean Epstein. En ellos, encontramos varias referencias a la experiencia de esos espectadores de los albores que, por primera vez, en la soledad de la sala oscura, vieron aparecer un rostro gigante en primer plano. Ese rostro estaba tomado por un espectro de luz sobrenatural, una luz que solo podía pertenecer al medio cinematográfico. En uno de sus libros más conocidos, *La inteligencia de una máquina*, Epstein escribe: «Un espíritu forma sus oráculos en el pozo de una pupila. Uno querría tocar esa mirada inmensa, si no estuviera cargada de tanta fuerza quizá peligrosa. Ya no parece una fábula, tampoco, que la luz sea ponderable» (2021: 220). Alrededor de este rostro de grandes dimensiones, Epstein pone en órbita un concepto que, como señala

Francesco Casetti (2005: 17), ha quedado inevitablemente adscrito a los inicios de las teorías del cine: la fotogenia.

Si bien es cierto que, a lo largo de la obra de Epstein, la palabra *fotogenia* tiene un significado amplio y mutable, no es difícil constatar que las más de las veces apela a una vocación fantástica, cuando no fantasmagórica, de los rostros filmados. Epstein sostiene que el cine tiene el poder de transformar los rostros o de encontrar en ellos algo que es bello y siniestro, algo cercano al *unheimlich* de Sigmund Freud, esa fuerza que toca las cosas que nos resultan familiares y nos las presenta como extrañas, como desconocidas. En un texto posterior, *Rapidez y fatiga del hombre-espectador*, Epstein apunta: «Se descubrió, en las expresiones de un rostro que ocupaba toda la pantalla, un mundo de una movilidad mucho más fina. Era todavía una movilidad física, pero traducía minuciosamente la movilidad del alma» (2021: 417). Al verse sobredimensionado cuan ancha era la pan-

talla, el rostro de los actores y las actrices se descubría dotado de un movimiento microscópico hasta entonces jamás percibido por el ojo humano.

Esa fina movilidad del acontecimiento fotográfico de la que habla Epstein entronca con el reino de las imágenes móviles de Marcel Proust. Remite, por ejemplo, a la sucesión de visiones oníricas alrededor del rostro de Albertine Simonet que aparecen en el último tramo de *A la sombra de las muchachas en flor* (1918). Cuando el protagonista conoce a Albertine y la escruta con la mirada, se percató de que tiene un lunar en la barbilla; un lunar minúsculo, que ocupa un lugar muy concreto en la orografía de sus facciones. Sin embargo, cuando intenta fijar la imagen de Albertine en su mente, ve cómo ese mismo lunar que creía tan bien localizado se va desplazando de un lado al otro del rostro de la muchacha, dibujando un recorrido invisible sobre su piel. El lunar se transforma en eso que los griegos llamaban una *phantasia*, un punto de contacto con una dimensión sumergida que destaca por su naturaleza volátil y por su fragilidad, como esas mariposas en llamas a las que el filósofo Georges Didi-Huberman consagra los dos libros, *Fasmas* (2015a) y *Falenas* (2015b), que integran sus *Ensayos sobre la aparición*.

Como ese rostro gigante que describe Epstein en *La inteligencia de una máquina*, el rostro de Albertine también fulgura. Lo hace en la escena en la que el protagonista se inclina para besar a la muchacha y la ve de cerca:

En el estado de exaltación en el que yo estaba, la redonda cara de Albertine, iluminada como por una lamparilla, por un fuego interno, cobraba para mí tal relieve que, imitando la rotación de una ardiente esfera, me parecía que daba vueltas como esas figuras de Miguel Ángel arrastradas por un inmóvil y vertiginoso torbellino (Proust, 1990: 599-600).

En su artículo «Hacia una imagen de Proust», recogido en el primer volumen de las *Iluminaciones*, Walter Benjamin escribe que, «en buena parte, las figuras que ascienden libremente de la *mémoire involontaire* son imágenes de rostros ais-

ladas, presentes solo enigmáticamente» (1998: 34). De acuerdo con Benjamin, podemos afirmar que el fulgor que desprende el rostro de Albertine en la escena del beso nos habla de una imagen que penetra en la memoria. Lo más interesante es que tiene, a todas luces, la misma consistencia que el gran rostro de cine.

Para Epstein, el tema de la fotogenia tiene que ver con lo imponderable. Epstein considera que el cine nos enseña a sorprendernos ante «una realidad de la que tal vez nada se ha comprendido todavía, de la que tal vez nada sea comprensible» (2021: 410). Años más tarde, en *El hombre imaginario*, Edgar Morin retoma la idea de la fotogenia y habla de «los espíritus aéreos y de los dobles fantasmales» que en el cine se mueven en «el límite visible de su invisibilidad» (2001: 65). Siguiendo los pasos de Epstein, Morin parece querer decirnos que, como la faz de Albertine Simonet, los rostros del cine también poseen una vida secreta. La propuesta del presente artículo consiste en interpretar esa movilidad imponderable o invisible que define la fotogenia como el conjunto de signos de una dimensión memorial de la imagen que la conduce, como veremos, hacia un saber de tipo histórico.

Desde un punto de vista metodológico, la noción de fulgor que aquí empleamos conecta, precisamente, con un aspecto del pensamiento de Benjamin: las reflexiones en torno a las imágenes dialécticas, esas imágenes capaces de conectar tiempos disímiles, de hacerlos chocar. Para Benjamin, las imágenes dialécticas son imágenes vivas, imágenes luminosas, que fulguran. En unas líneas

LA NOCIÓN DE FULGOR CONECTA CON LAS REFLEXIONES DE BENJAMIN EN TORNO A LAS IMÁGENES DIALÉCTICAS, ESAS IMÁGENES CAPACES DE CONECTAR TIEMPOS DISÍMILES, DE HACERLOS CHOCAR

de *El París de Baudelaire*, escribe: «La imagen dialéctica es una imagen relampagueante. En tanto que imagen que fulgura por un instante en el ahora, se habrá de fijar en ella aquella [imagen] de lo pasado» (2012: 274). La imagen que fulgura tiene, en Benjamin, un carácter regresivo; se vuelve hacia lo atávico, lo invoca. Es un punto de vista sobre el cual insiste, poco después de escribir sus textos sobre Baudelaire, en los preliminares para las tesis que recoge en *Sobre el concepto de historia*, donde dice que «la imagen dialéctica es un relámpago que atraviesa todo el horizonte del pasado» (citado en Mate, 2006: 308).

Al amparo de las teorías de Benjamin y, sobre todo, de la fórmula temporal que suscita ese relámpago que fulgura en el cielo de la historia, nos disponemos a estudiar la supervivencia del rostro fulgurante en el marco de una contemporaneidad marcada por los discursos que ha inspirado el cine digital. En este sentido, las páginas que siguen se alinean con perspectivas como la de Christophe Wall-Romana, cuando escribe que la figura de Epstein resulta «cercana a este nuevo régimen de lo digital que todavía no ha acabado de asentar-

se» (2015: 13). Partiremos del análisis de una serie de rostros refulgentes que hemos visto aparecer en películas recientes, muy distintas entre sí, si bien tocados por un común denominador: todos ellos se presentan en una atmósfera lumínica que tiende puentes relampagueantes con los escritos clásicos sobre la cuestión de la fotogenia. En estos rostros advertimos la posibilidad de un retorno a la experiencia de las primeras imágenes, como si esa luz fulgurante en la que se revelan fuera una manifestación de la luz de los comienzos.

MARGARETE A TRAVÉS DEL RELÁMPAGO

Hay una escena en *Fausto* (Faust, Aleksandr Sokurov, 2011) que gira alrededor de la fulguración de un rostro. Es el momento en que los ojos de Margarete (Isolda Dychauk) se encuentran con los de Fausto (Johannes Zeiler) y, de repente, como por un hechizo, un haz de luz que no sabemos de dónde procede penetra en la habitación y arrolla a los dos personajes. El sonido desaparece, el tiempo se ralentiza casi hasta detenerse. La mirada de Fausto se agranda ante la cámara y, mientras tanto,

Figura 1. *Fausto* (Faust, Aleksandr Sokurov, 2011)





Figura 2. *La caída de la Casa Usher* (La chute de la maison Usher, Jean Epstein, 1928)

en el contraplano, el rostro de Margarete aparece flotando en un resplandor fluorescente, como suspendida en un baño de éter. Se nos muestra como un rostro umbroso, que se invisibiliza, que se va hundiendo en la luz y de a poco se va borrando, hasta convertirse en un frágil rastro de sí mismo, en una huella. En su libro *Imagen y memoria*, el filósofo Giorgio Agamben define la huella como aquello que «evoca un origen en el momento mismo de su desaparición» (1998: 60). De acuerdo con las palabras de Agamben, ese rostro que desaparece sumergiéndose en la luz tendría una inclinación reminiscente.

En 1927, durante el rodaje de su *Napoleón* (Napoléon vu par Abel Gance), el cineasta Abel Gance, amigo de Epstein, escribe un texto titulado «¡Ha llegado el tiempo de la imagen!», donde habla del poder de esos rostros sobreiluminados —literalmente «inflamados por su propia luminosidad»— que desbordaban el primer plano. Al final de dicho texto, Gance anuncia que algún día, a través del cine, le gustaría «llegar a evocar la gran hoguera de donde provienen todos los seres» (citado en Romaguera i Ramió y Alsina Thevenet,

1989: 455). No hay duda de que estas palabras renuevan su sentido a través de la visión del rostro de Margarete en *Fausto*, esa imagen numinosa, que no oculta su plasticidad digital, que se ve tocada por una luz contemporánea, del ahora, pero que, a la vez, posee una cualidad extemporánea. En esa luz hay contenida una memoria fundacional que nos habla del lugar del que surgieron las primeras imágenes. Se diría que Sokurov se abisma al rostro de Margarete como si en él esperara reencontrar los primeros rostros de la historia del cine.

No por casualidad, el cruce de miradas de *Fausto* presenta similitudes notorias con un fragmento de una de las películas más célebres de Epstein, *La caída de la casa Usher* (La chute de la maison Usher, 1928). En la escena en la que Roderick (Jean Debucourt) pinta a Madeleine (Marguerite Gance), su mirada se agranda en el plano; se abalanza hacia delante, como si quisiera engullir la pantalla, exactamente igual que Fausto. En el siguiente plano, la figura de Madeleine, retenida en una posición de agonía, empieza a desdoblarse, como si se deshojara. Es un cuerpo sostenido entre la agitación y

la inmovilidad, entre la vida y la muerte. Su rostro tiembla, igual que la llama de una de las velas que lo iluminan. Ahí empieza un montaje picado, muy típico del cine de vanguardias de los años veinte, en el que, de pronto, a ese rostro vaporoso se superpone la imagen de un busto de mármol, un semblante de piedra que, finalmente, se nos muestra en un plano expuesto en negativo, como si indicara el lugar de un vacío; un plano en el que queda poco más que un destello fulgurante que perfila las líneas del contorno, como si contuviera una imagen que es, al mismo tiempo, el fantasma y su máscara mortuoria.

A tenor de los postulados de Benjamin, existe una secreta complicidad entre el rostro de la película de Epstein y el de la película de Sokurov. Ambos se conjugan entre lo que se ausenta y lo que se ilumina, entre la huella que se borra y el relámpago que cristaliza, parámetros que determinan su manera de relacionarse entre sí y, por ende, de relacionarse con el tiempo. El diálogo entre estas dos imágenes de rostros se circunscribe a un marco metodológico exuberante, el del anacronismo, al cual se adhieren varios de los trabajos de Didi-Huberman. En su ensayo *Ante el tiempo* (2006), Didi-Huberman parte de la premisa de que la imagen dialéctica de Benjamin posee una dimensión anacrónica. En palabras del autor, dicha imagen debe ser entendida como el resultado de una sucesión de presentes solapados, de tiempos heterogéneos que en ella se dan cita y colisionan, para abrirse al trazado de la constelación. Desde la perspectiva del anacronismo, Didi-Huberman reconsidera la idea del relámpago del siguiente modo:

Poder de *relampagueo*, como si la fulguración producida por el choque fuera la única luz posible para hacer visible la auténtica historicidad de las cosas. Hay una fragilidad que conlleva esta aparición fulgurante, puesto que, una vez hechas visibles, las cosas son condenadas a sumergirse de nuevo casi inmediatamente en la oscuridad de su desaparición, al menos de su virtualidad (2006: 151).

EL ROSTRO FULGURANTE DE MARGARETE EN EL FAUSTO DE SOKUROV MIRA EN EL TIEMPO Y ABSORBE EL REFLEJO LEJANO DE LOS PRIMEROS ROSTROS DEL CINE

El rostro fluorescente de Margarete en la película de Sokurov es esa aparición relampagueante que, justo antes de extinguirse por completo, se carga de tiempo, como si tal fuera el poder que le otorga su aureola lumínica. La idea de cargar las imágenes de tiempo procede, también, de los escritos de Didi-Huberman (2006) y de Agamben (2010). Ambos autores coinciden en su deseo de estudiar la historia de las imágenes desde una perspectiva fantasmagórica, en una línea que perpetúa el modelo que Aby Warburg edificó en las casi cincuenta planchas del *Atlas mnemosyne*; modelo que busca en cada imagen el recuerdo de sus vidas anteriores, el registro de sus sucesivas inscripciones en el tiempo; modelo que ilumina el eterno retorno de esos espectros clandestinos que circulan por el subconsciente de las imágenes y de su historia. Con Warburg, podemos decir que el rostro fulgurante presenta una naturaleza espectral. Ya en 1921, en las páginas de su célebre *Bonjour cinéma*, Epstein escribe: «[En el rostro del cine] reencuentro todos los rostros que he visto, fantasma de recuerdos» (2021: 72).

Los rostros que fulgulan son formas que emergen de la memoria. Así, un rostro como el de Margarete en *Fausto* es el resurgir de los rostros de los albores. Como Sokurov, tantos otros cineastas han mostrado, en los últimos años, un especial interés por volver a colocar el rostro humano en el curso de un trance luminoso, como si así trataran de rememorar la experiencia de esos primeros espectadores que Epstein describía en *La inteligencia de una máquina*. Este es el hilo que vincula tres películas tan diferentes como *La última noche en París* (Malgré la nuit, Philippe Grandrieux, 2015), *El faro* (The Lighthouse, Robert Eggers, 2019) y *Malditos*

bastardos (Inglourious Bastards, Quentin Tarantino, 2009). Sus respectivas visiones de rostros fulgurantes contienen el recuerdo de un gesto primitivo que se encauza en la contemporaneidad. Al filmar estos rostros, sus directores desvelan un afán por descender a un nivel cero, originario, del que parten todas las imágenes y al que, quizá, todas ellas habrán de regresar algún día.

UN RETORNO A LA INFANCIA DEL CINE

Al principio de *La última noche en París*, vemos un rostro, el de la bailarina Lola, que danza y centellea y se pierde en una oscuridad amnésica, transitada por las visiones del subconsciente del protagonista. La película se resume como un relato de fantasmas imaginado por un sonámbulo o por un moribundo, que bien podría entenderse como una pesadilla proustiana. Acaba, de hecho, con una referencia al beso de la madre, aunque ya no es el niño que se va a dormir quien lo implora sino su

cadáver ya adulto a punto de empezar a descomponerse, que desea que lo despidan con un último gesto de ternura. En este descenso a los infiernos, Grandrieux nos habla de la naturaleza de la imagen cinematográfica. El rostro de la bailarina Lola (Lola Norda), justo al comienzo de la película, estalla exactamente igual que lo hacen las luces del proyector en los primeros fotogramas de *Persona* (Ingmar Bergman, 1966), antes de que el rostro desvaído de Bibi Andersson empiece a formarse sobre la pared blanca de la morgue. El principio de *La última noche en París* es, también, una alusión a los primeros estertores del cinematógrafo.

El rostro de la bailarina Lola posee un carácter combustivo. Grandrieux parece encontrar en él la misma vibración fosfórica de las danzas serpentinas de Loïe Fuller que fascinaron a los hermanos Lumière y que Didi-Huberman describe, en sus *Ensayos sobre la aparición*, como la trayectoria de una falena en llamas, que antes de consumirse ofrece su vuelo más espléndido (2015b: 36). A

Figura 3. *La última noche de París* (Malgré la nuit, Philippe Grandrieux, 2015)

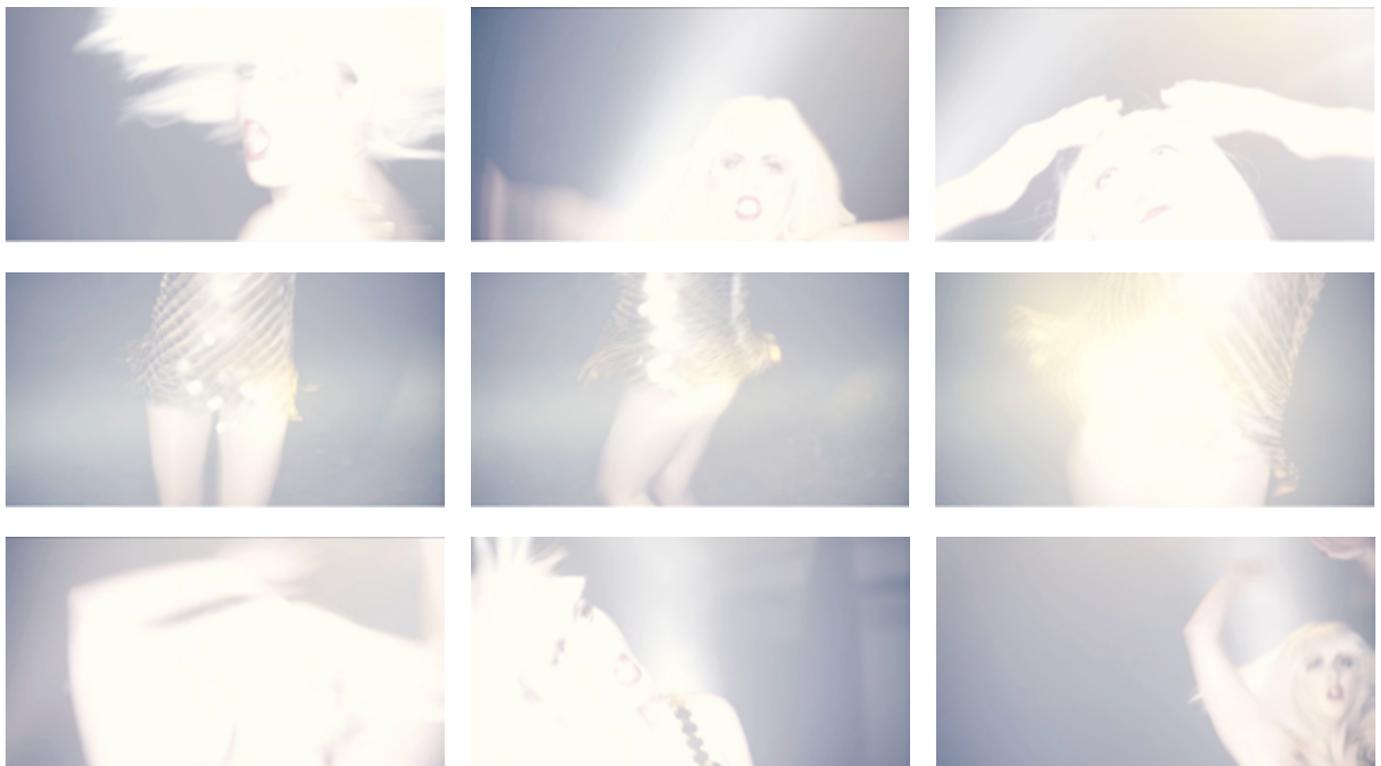




Figura 4. *El faro* (The Lighthouse, Robert Eggers, 2019)

la visión de la mariposa de fuego se superponen también las palabras de Jacques Rancière, que, en un texto titulado *El momento de la danza*, considera que «la performance giratoria de Loïe Fuller no es la expresión de un tipo de movimiento universal de la vida sino una imagen que genera otras imágenes» (2018: 77). De acuerdo con Rancière, la danza serpentina de Loïe Fuller sería como la hoguera primordial que evoca Abel Gance. En este orden de cosas, ¿qué está haciendo Grandrieux, a través del rostro fulgurante de la bailarina de *La última noche en París*, si no enfrentarnos a la energía luminosa que irradiaban las primeras imágenes?

Se confirma algo que sostiene Robert Stam en sus *Teorías del cine*: «El precine y el postcine han llegado a parecerse entre sí» (2001: 363). A esta premisa se adscriben muchos de los autores que, al tratar de comprender la idiosincrasia del cine digital, advierten en él un camino de vuelta a los comienzos. En *Hacia una imagen no-tiempo*, Sergi Sánchez afirma: «El digital mira atrás sin ira y se reconoce en el espejo de los orígenes del cine»

(2013: 136). Es curioso que sea *El faro*, de Robert Eggers, cinta rodada en celuloide aunque después tratada, procesada e intervenida por medios digitales, una de las películas recientes que mejor han llegado a representar esta idea. En la secuencia final, Robert Pattinson sube enloquecido las escaleras del faro y, como Prometeo al robar el fuego de los dioses, decide hacerse con el poder de la luz. Se acerca a la linterna, la agarra entre las palmas de las dos manos y se electrocuta. Su rostro se transforma, entonces, a través de un grito abismal. Lo que descubrimos, bajo su mueca electrificada, es el rugir de una imagen arcaica.

Aquí es donde la lectura de *El faro* se hace más interesante. Por un lado, estamos ante un cuento marinerero, cercano a los universos de Herman Melville, que nos emplaza en un islote de Nueva Inglaterra hacia 1890. Por el otro, *El faro* es también un cuento de cine, algo que percibimos a primera vista en el trabajo de fotografía, en el blanco y negro contrastado, en la textura granulada del fotograma. La propia luz del faro apunta hacia

una metáfora del aparato cinematográfico. Que la acción se sitúe en las postrimerías del siglo XIX, en una década marcada por la carrera hacia la invención del cinematógrafo, sugiere un retorno hacia esa infancia del arte de la que habla Jean-Luc Godard en las *Historia(s) del cine* (Histoire(s) du cinéma, 1988-1998); una infancia que bien podría ser la de los experimentos cronofotográficos y la de los juguetes ópticos. La cabina del faro, con ese mecanismo de cristal que gira en el centro, es como el interior del praxinoscopio, esa versión evolucionada del zoótropo con una pirámide de espejos en el eje que pone las imágenes en movimiento y les añade una cierta luminosidad.

El grito de Robert Pattinson presenta, además, un parecido dialéctico con el primer retrato en movimiento del que se tiene constancia, el que llevó a cabo Georges Demenÿ, discípulo de Étienne-Jules Marey, en 1891, con un artilugio que él mismo había creado y que llamó fonoscopio. Dicho retrato estaba compuesto por 18 imágenes que, en un segundo, tenían que mostrar el rostro de un hombre, el propio Demenÿ, mientras decía tres palabras: *Je vous aime*. En su libro *El rostro en el cine*, Jacques Aumont explica que, para asegurarse de que la exposición fuera suficiente, Demenÿ puso dos espejos para redirigir la luz del sol sobre sus ojos. Lo hizo de un modo tan agresivo que la luz acabó por cegarlo (1998 36-37). Así, mientras se esforzaba por pronunciar su frase de amor, su rostro quedaba constreñido en una mueca incómoda, con los párpados apretados, mientras recibía el cañonazo solar en medio de la cara. El gesto doliente de Pattinson al verse poseído por la luz

AL FINAL DE MALDITOS BASTARDOS, LA PANTALLA TERMINA DE CONSUMIRSE Y EN SU LUGAR APARECE UNA HUMAREDA EVANESCENTE SOBRE LA CUAL SE PROYECTAN LOS RASGOS VAPOROSOS DEL FANTASMA DE SHOSANNA

ofrece una réplica amplificada del efecto de este accidente prehistórico.

Hay otra película, quizá menos evidente, que subyace en el rostro de Pattinson en *El faro* y que ofrece un nuevo punto de vista desde el cual entender su relación con los orígenes del cine. Se trata de *Qué verde era mi valle* (How Green Was My Valley, John Ford, 1941), una cinta articulada enteramente por la voz en *off* de un hombre cuya cadencia melancólica nos conduce a través del paisaje donde moran los recuerdos de su niñez, en la que Ford nos confirma que el cine habla un lenguaje muy parecido al de la memoria, con sus terrenos brumosos y sus rincones opacos. Resulta significativo que esa memoria encuentre su guarida más profunda en las entrañas de una mina tenebrosa, suerte de caverna platónica, por cuyos corredores un muchacho con la cara negra de carbón, exactamente igual que la de Pattinson, empuja una vagoneta que lleva un candil encendido colgando en el frontal. El candil oscila de un lado al otro y alumbrando el rostro del chico. ¿Acaso no nos habla esta imagen de la memoria del propio cine, hecha de destellos y de sombras? ¿Acaso no podríamos entender el recuerdo infantil del protagonista como una evocación alegórica de la infancia del cinematógrafo?

Quentin Tarantino también convoca ese rostro gigante de los primeros tiempos al final de *Malditos bastardos*. Shosanna (Mélanie Laurent) es abatida por las balas de Frederick (Daniel Brühl). Su cuerpo sin vida queda tendido en el suelo, sobre un charco de sangre. Mientras tanto, el proyector, donde las bobinas de película ya están rodando, emite una luz estroboscópica que, de nuevo, alude al aparato cinematográfico. De repente, el rostro de Shosanna aparece proyectado en primer plano en la pantalla del cine, delante de todos los nazis que llenan la platea. Poco después, la pantalla se incendia. La visión que se impone entonces a los espectadores es la del fantasma vengativo de Shosanna en blanco y negro, riéndose tras una línea de llamas. El rostro que fulgura se convierte, li-



Figura 5. *Malditos bastardos* (*Inglourious Bastards*, Quentin Tarantino, 2009)

teralmente, en un rostro que arde. Al final de la escena, la pantalla termina por consumirse y, en su lugar, aparece una humareda evanescente sobre la cual aún se proyectan los rasgos vaporosos y casi extintos del fantasma de Shosanna, que se disuelve mientras el eco de su carcajada infernal resuena desde la eternidad.

De un modo tan gráfico que quizá roce la ironía, Tarantino satisface la idea de Didi-Huberman de que la imagen que fulgura está llamada a desaparecer para penetrar en la virtualidad del tiempo. Para Didi-Huberman, ese tiempo es complejo. Por un lado, se trata de un tiempo retrospectivo, memorioso. Pero, por el otro, formula una promesa sobre el porvenir. Así lo expresa en los *Ensayos sobre la aparición*, donde instituye que toda imagen reúne en su interior «el pasado contado y la memoria del futuro» (2015a: 142). De acuerdo con este mecanismo, tan cercano al pensamiento figural de Erich Auerbach (1998), es de esperar que esos rostros luminosos cargados de memoria induzcan también a reflexionar sobre el futuro de la imagen cinematográfica. En esta tesitura se sitúa el rostro fulgurante de Robin Wright en *El congreso* (*The Congress*, Ari Folman, 2012), una fábula profética, de aires distópicos, basada en *Congreso de futurología* (1971) de Stanislaw Lem, y construida en torno a los espejismos y a los trampantojos de la cultura digital.

EL ROSTRO DE ROBIN ANTE EL PORVENIR

Ari Folman concibe *El congreso* como un relato sobre el futuro de la imagen cinematográfica. Es la historia de una actriz, trasunto de la propia Robin Wright, a quien una productora ofrece un contrato millonario a cambio de escanearla, de poseer por completo su imagen hologramada; una imagen sin tiempo, que nunca va a envejecer, y que podrá ser multiplicada, reproducida hasta la saciedad y explotada con fines comerciales. Empujada por las circunstancias, Robin acaba por firmar. Acto seguido, vemos a Robin esperando en un pasillo. La

recibe un tipo a quien ella identifica de inmediato como un antiguo director de fotografía, que le cuenta que ha tenido que adaptarse a los nuevos tiempos, a la transformación de la industria, y que se ha reinventado como el escaneador oficial de las *stars*. Robin lo mira, sorprendida. «Pero si eras uno de los mejores», le espeta. El tipo contesta: «No me quejo. Los otros chicos están en casa, sin trabajo. Yo al menos sigo trabajando con los actores y con la luz», palabras estas últimas en las que se intuye una alusión al encuentro entre rostro y luz de los primeros tiempos.

El recuerdo de los orígenes aflora, en *El congreso*, en el momento en el que Robin se introduce en un andamiaje con forma de gran esfera, en cuyos ejes penden un sinfín de cámaras fotográficas. El aparato parecería una evolución sofisticada de los artilugios con los que Muybridge y Marey hicieron las primeras captaciones de figuras en movimiento. Desde la sala de control, Harvey Keitel, que interpreta al agente de Robin, empieza a contarle una historia conmovedora, con visos de humor y que tiene un desenlace abismal. Cada detalle de la narración de Keitel se ve reflejado en las expresiones de Robin, primero con una sonrisa que no tarda en transformarse en carcajada, después con un gesto preocupado, de angustia, y, finalmente, en un rictus desgarrado por el terror. En su dispo-

sición, la escena nos lleva a pensar en los inicios del clasicismo de Hollywood. El tipo de relación que se establece entre los dos personajes despierta el fantasma de los directores y las actrices del período mudo. Keitel podría ser perfectamente una versión contemporánea de David Wark Griffith dando indicaciones mientras la cámara se acerca a un rostro tembloroso, el de Lillian Gish, surcado por un mar de lágrimas.

Mientras Keitel prosigue con su relato, los *flashes* de las cámaras se disparan alrededor de Robin, que permanece erguida en el centro del andamiaje, con los brazos extendidos, como el reo ante un pelotón de fusilamiento. Se confirman así las teorías de Baudrillard (2006), cuando habla de la cultura del simulacro como de un crimen perfecto. En el contrato que firma Robin, hay una cláusula que estipula que no podrá volver a actuar nunca más en una película, ni a pisar un plató de televisión o el escenario de un teatro. Nunca más podrá mostrarse en público. Folman nos habla de un tiempo en el que los actores y las actrices ya no son necesarios, de un tiempo en el que el cine ya no requiere de una realidad preexistente, porque el *morphing*, el CGI, las animaciones digitales son capaces de inventar, de la nada, nuevos rostros, nuevos paisajes, nuevas galaxias y nuevos cuerpos (De Felipe y Gómez, 2014). Estos trampanto-

Figura 6. *El congreso* (The Congress, Ari Folman, 2013)

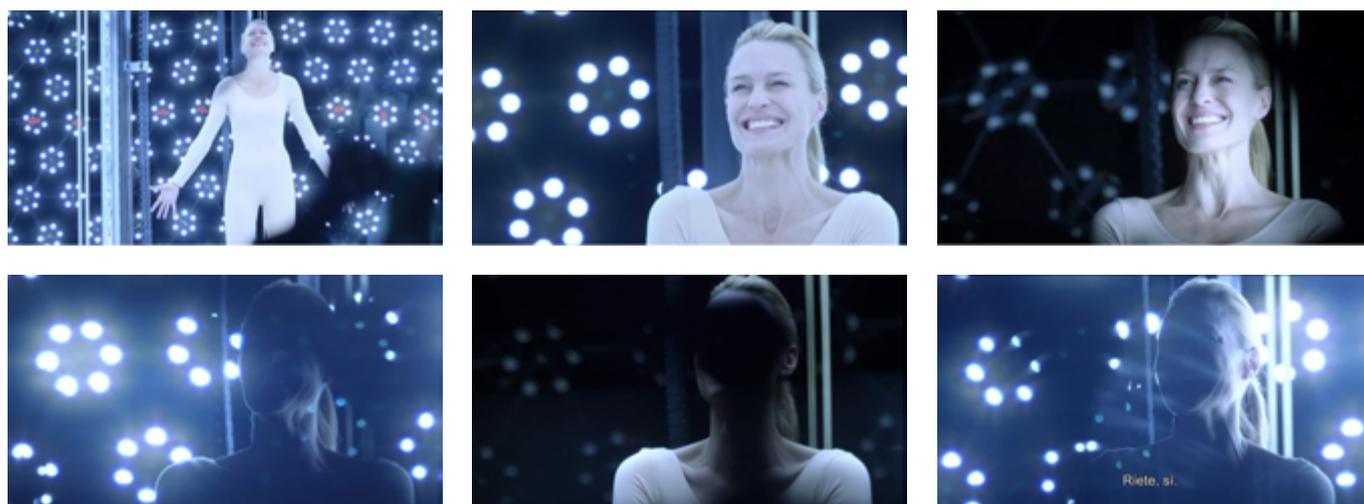




Figura 7. *La dama de Shanghái* (*The Lady from Shanghai*, Orson Welles, 1947)

jos desarticulan las relaciones entre la imagen y el mundo físico y tangible. Así, cuando Robin se introduce dentro de la esfera tiene lugar una ruptura: por un lado, la esfera va a dar lugar a una multiplicidad de imágenes similares, como ocurre en *La invención de Morel* (1940), de Adolfo Bioy Casares; por el otro, Robin sabe que, en adelante, se verá obligada a vivir en los márgenes, es decir, a desaparecer.

El congreso consolida eso que Paul Virilio llamó la estética de la desaparición, concepto que dio título a uno de sus libros más célebres, en el que cuenta historias como la de Howard Hughes, el magnate que se encerró en una cámara acorazada, desde la cual fue proyectando una especie de sombra de sí mismo; sombra omnipresente, que se extiende por todo el mundo, igual que la del Dr. Mabuse, o que, como escribe Virilio, es una «ausencia ubicua» (1988: 27). La cámara acorazada de Hughes no es muy distinta de la esfera de Robin Wright en *El congreso*: en ambos lugares hay algo que se multiplica y, al mismo tiempo, algo que se extingue. A su vez, estos dos dispositivos arquitectónicos obtienen un símil en el salón de los espejos de *La dama de Shanghái* (*The Lady from Shanghai*, 1947), espacio en el que Orson Welles nos muestra

el gran rostro lunar de Rita Hayworth; lo desdobra y lo fragmenta en una sucesión de primeros planos por donde el cuerpo curvilíneo del actor Everett Sloane se adentra una y otra vez, cojeando sobre sus muletas. Al final de la secuencia, cuando tiene lugar el tiroteo, los espejos se rompen y ese rostro gigante empieza a resquebrajarse sobre el cristal hasta que, finalmente, se desmorona y deja el espacio del plano vacío.

En el final de *La dama de Shanghái*, Welles quiebra los códigos de transparencia y claridad del cine clásico de Hollywood para llevarlo a su final. De un modo análogo, Folman bascula en otro límite. La cámara da vueltas en torno al rostro luminoso de Robin y, en su mirada aterrada, en sus ojos llenos de desazón, se abre un abismo premonitorio. Es el anuncio de un nuevo tiempo de la imagen que está a punto de comenzar. De ahí que la segunda parte del film transcurra casi por entero en un universo de animación psicodélico que ha desplazado por completo el mundo real; un universo neobarroco (Calabrese, 1990) al que todos los mortales acuden, bajo el influjo de una droga, para escapar de un planeta devastado que se ha vuelto irrespirable. Folman hace del rostro de Robin un mito de esta nueva era, entendido la idea del mito, de manera

literal, como ese relato que trata de explicar unos orígenes remotos o, cuanto menos, los enigmas de un tiempo que nos antecede. Dentro de la esfera luminosa, estrellado por el fulgor de las cámaras, el rostro de Robin deviene esa imagen primigenia que ardía en la hoguera de Gance; esa imagen desaparecida, la que siempre ha de faltar y con la que, en adelante, todas las demás imágenes generarán una deuda.

LA MIRADA DE LA CONTEMPORANEIDAD

En las dos últimas décadas, varios autores han anunciado que el cambio tecnológico que conlleva la implementación de la imagen digital obliga a repensar la naturaleza del propio cine. Algunos han partido de esta circunstancia para hablar de una eventual muerte del cine; tal fue la propuesta de Paolo Cherchi Usai en su libro *La muerte del cine* (2005). Otros tantos que aquí hemos citado, como Stam y Wall-Romana, han visto en el nuevo paradigma tecnológico la posibilidad de un recomienzo o, cuanto menos, el regreso a un estado embrionario de las imágenes que espeja los inicios de la historia del cine y su capacidad de experimentación. De acuerdo con ellos, podríamos llegar a atisbar, en cada uno de los rostros que aquí hemos analizado, el enunciado de un tiempo discontinuo, no lineal, que entronca con las bases del pensamiento de Benjamin, filósofo que en sus trabajos concibe la historia como un torbellino temporal dinámico que siempre está regenerándose, reformulándose. Tocado por la influencia de Benjamin, en las primeras páginas de *La imagen superviviente*, Didi-Huberman adopta una postura muy parecida, cuando escribe: «El discurso histórico no muere nunca. Siempre vuelve a comenzar» (2009: 9).

En la urdimbre de estas voces se configura una definición específica y compleja del concepto de contemporaneidad. En su ponencia *¿Qué es lo contemporáneo?*, impartida en 2008 en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad de Venecia, Giorgio Agamben resuelve esta definición con una

metáfora elocuente, cuando establece que tomar conciencia de lo contemporáneo es lo mismo que mirar al cielo en la noche y tratar de encontrar la luz de los cuerpos astrales que se alejan de nosotros. «Percibir en la oscuridad del presente esta luz que busca alcanzarnos y no puede hacerlo, ello significa ser contemporáneos» (2008), postula. Esta luz intempestiva nos habla de las trayectorias invisibles y de las constelaciones que dibujan los tiempos. Bajo esta clave se anuncia el apólogo que compone Ari Folman en *El congreso*: en torno al rostro de Robin Wright convergen las líneas de fuga de una serie de pasados infinitos que relampaguean por un instante en el ahora y señalan el punto en el que el relato histórico debe abrirse a la incertidumbre del porvenir.

Epstein desarrolló la teoría de la fotogenia en un momento en el que el cine reclamaba una forma de pensamiento que le fuera propia. Comprender hoy en día que la palabra *fotogenia* pueda llegar a conectar los rostros del cine reciente con los rostros de los orígenes es otorgarle ya no solo una función estética evidente sino también una dimensión histórica ambiciosa. El concepto del rostro que fulgura que atraviesa estas páginas nos habla de la manera en la que la imagen se relaciona con el tiempo, se coloca ante él, lo interroga, hechos todos ellos que apelan a la cuestión del anacronismo tal y como la expone Didi-Huberman en su ensayo *Ante el tiempo*. El rostro que fulgura en el presente posee los ojos de una contemporaneidad que dirige su mirada a través de la historia del cine. La idea de fotogenia deja de ser, así, un valor exclusivo de las teorías clásicas y da lugar a una fórmula visual capaz de articular una historia de las imágenes o, incluso, de llegar a contenerla. Deviene un término operativo que nos permite integrar el pasado y seguir pensando el cine en adelante. ■

NOTAS

- * El presente artículo sintetiza una de las líneas de estudio trabajadas en la tesis doctoral *El rostro y su ausencia. La supervivencia de la fotogenia en el cine contemporáneo*, desarrollada en el Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra e inédita en el momento de su publicación.

REFERENCIAS

- Agamben, G. (1998). *Image et mémoire*. París: Éditions Hoëbeke.
- Agamben, G. (2010). *Ninfas*. Valencia: Pre-Textos.
- Agamben, G. (2008) *¿Qué es lo contemporáneo?* <https://19bienal.fundacionpaiz.org.gt/wp-content/uploads/2014/02/agamben-que-es-lo-contemporaneo.pdf>
- Auerbach, E. (1998). *Figura*. Madrid: Trotta.
- Aumont, J. (1998). *El rostro en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (2006). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Benjamin, W. (1998). *Iluminaciones I*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, W. (2006). Materiales preparatorios del escrito «Sobre el concepto de historia». En R. Mate, *Medianoche en la historia. Comentarios a las tesis de Walter Benjamin «Sobre el concepto de historia»* (pp. 305-325). Madrid: Trotta.
- Benjamin, W. (2012). *El París de Baudelaire*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Calabrese, O. (1990). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Casetti, F. (2005). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- Cherchi Usai, P. (2005). *La muerte del cine*. Barcelona: Laertes.
- De Felipe, F., Gómez, I. (2014). *El sueño de la visión produce cronoendoscopias: Tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital*. Barcelona: Laertes.
- Didi-Huberman, G. (2006). *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Didi-Huberman, G. (2015a). *Ensayos sobre la aparición 1. Falenas*. Santander: Shangrila.
- Didi-Huberman, G. (2015b). *Ensayos sobre la aparición 2. Fasma*. Santander: Shangrila.
- Didi-Huberman, G. (2009). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada Editores.
- Epstein, J. (2021). *Escritos sobre cine (1921-1953)*. Santander: Shangrila.
- Morin, E. (2001). *El hombre imaginario*. Barcelona: Seix Barral.
- Proust, M. (1990). *En busca del tiempo perdido. A la sombra de las muchachas en flor*. Madrid: Aguilar.
- Rancière, J. (2018). *Tiempos modernos. Ensayos sobre la temporalidad en el arte y la política*. Santander: Shangrila.
- Romaguera i Ramio, J., Alsina Thevenet, H. (eds.) (1989). *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- Sánchez, S. (2013). *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- Virilio, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.
- Wall-Romana, C. (2016). *Jean Epstein*. Manchester: Manchester University Press.

EL ROSTRO QUE FULGURA. UNA REDEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE FOTOGENIA DESDE EL CINE CONTEMPORÁNEO

Resumen

Según indica Francesco Casetti (2005), existe un primer período de las teorías del cine, el de las así llamadas teorías clásicas, que llega aproximadamente hasta la década de los cuarenta del siglo XX, durante el cual se desarrollan una serie de discursos que tratan de proporcionar a la imagen cinematográfica una forma de pensamiento que le sea propia. Entre ellos, se encuentran las primeras reflexiones sobre el tema del rostro en el plano. El presente artículo toma como referencia los escritos de algunos de estos autores —en especial, los textos de Jean Epstein sobre la *fotogenia*— para empezar a analizar la cuestión del rostro humano tal y como se reaviva en el cine contemporáneo, en el contexto de la imagen digital. Al amparo del pensamiento dialéctico de Walter Benjamin, que ofrece conceptos tan exuberantes como *relampagueo* y *fulgor*, las páginas de este texto pretenden trazar líneas que conecten los rostros de la contemporaneidad con el cine de los orígenes.

Palabras clave

Rostro; Fotogenia; Anacronismo; Cine digital; Cine de los orígenes; Imagen dialéctica; Jean Epstein.

Autores

Josep Lambies (Barcelona, 1987) es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra. Ha combinado su investigación académica con la docencia en centros como ESCAC. Cuenta, además, con un extenso currículum como periodista cultural y crítico de cine. Durante diez años formó parte del equipo de redactores de la revista *Time Out*. Ha colaborado en programas de televisión como *Àrtic* (Betevé) y en programas de radio como *La tribu* (Catalunya Ràdio) y *Tot és comèdia* (SER/Ràdio Barcelona). Actualmente, reside en Washington DC. Contacto: joseplambies@gmail.com.

Referencia de este artículo

Lambies, J. (2022). El rostro que fulgura. Una redefinición del concepto de fotogenia desde el cine contemporáneo. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 171-184.

THE GLOWING FACE: A REDEFINITION OF THE CONCEPT OF PHOTOGENIE FROM THE PERSPECTIVE OF CONTEMPORARY CINEMA

Abstract

As Francesco Casetti (2005) suggests, there was an initial period in film theory, up to around the 1940s, that was defined by what has come to be known as classical theory. During this period, a series of discourses were developed that sought to provide the cinematographic image with its own language of thought. Those discourses included the first reflections on the question of the human face on screen. This paper draws on the work of certain pioneering authors—especially Jean Epstein's concept of *photogénie*—to analyse the motif of the human face and how it is being revived in contemporary cinema in the context of the digital image. Taking the perspective of the dialectical method developed by Walter Benjamin, which offers a rich array of concepts such as the *lightning flash* and *glow*, the aim of this article is to identify connections between certain images of contemporary faces and those of early cinema.

Key words

Face; *Photogénie*; Anachronism; Origins of Cinema; Dialectical Image; Jean Epstein.

Author

Josep Lambies holds a doctorate in audiovisual communication from Universitat Pompeu Fabra. He has combined his academic research with teaching at educational institutions such as the Cinema and Audiovisual School of Catalonia (ESCAC). He also has extensive experience working as a cultural journalist and film critic. For ten years he was part of the editorial staff of *Time Out* magazine. He has collaborated with and appeared on television and radio programs such as *Àrtic* (Betevé), *La Tribu* (Catalunya Ràdio), and *Tot és comèdia* (SER / Ràdio Barcelona). He currently resides in Washington, D.C. Contact: mail. joseplambies@gmail.com.

Article reference

Lambies, J. (2022). The Glowing Face: A Redefinition of the Concept of *Photogénie* from the Perspective of Contemporary Cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 171-184.

recibido/received: 19.10.2021 | aceptado/accepted: 23.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

DEL NUEVO EXTREMISMO FRANCÉS A LA SUBVERSIÓN DEL ESPECTÁCULO DE LA VIOLENCIA: ESTÉTICA Y DISCURSO EN SOLO CONTRA TODOS DE GASPAR NOÉ

FERNANDO LUQUE GUTIÉRREZ

INTRODUCCIÓN

En enero de 1903, el parque de atracciones de Luna Park en Coney Island (Nueva York) sirvió de escenario para el sacrificio de la célebre elefanta *Topsy*, electrocutada ante las miradas presentes, incluida la del kinetógrafo que inmortalizó el acontecimiento. De tal modo, la atracción espectacular en *Electrocución de un elefante* (*Electrocuting an elephant*, Edison, 1903) no se basa en la simulación o artificio, sino en la muerte real resultante de un acto de violencia extrema y, así, cuando el animal cae desplomado saliendo del campo de visión, el operador rectifica la angulación para satisfacer la mirada con la enorme masa inerte sobre el improvisado cadalso, un gesto que advierte que, a pesar de la recurrente crítica al cine contemporáneo, el reclamo de la violencia bien puede rastrearse hasta sus orígenes.

Con la consolidación del modelo dominante de integración narrativa, esa primera violencia

referencial presente en el cine de atracciones iría transformándose en otra, puesta en escena, domesticada para su asimilación por el relato. Desde entonces, se ha experimentado una permanente tensión entre mostración y censura, monetizada por las productoras y distribuidoras comerciales aprovechándose del ansia escópica de un espectador cada vez más familiarizado con las imágenes de la violencia. Consecuentemente, la pregunta que condicionó la relación del cine clásico con la censura, aquella que se cuestionaba hasta dónde estaba permitido mostrar, llegaría a ser desplazada por su correlativa, es decir, hasta dónde está dispuesto el espectador a mirar. Un cambio de planteamiento que motivaría que aquel estilo clásico definido por la «poética de la sustitución» (Prince, 2003), donde el acto violento quedaba fuera de campo o era suavizado mediante el signo, se viera finalmente superado en el cine moderno por una nueva violencia explícita y provocadora que, *dignificada* comercialmente por autores como

Peckinpah, Kubrick o Scorsese, acabaría consolidando el hipertrófico proceso de visibilización de lo violento del poliédrico cine actual.

Así, el espectro de la violencia cinematográfica, como también ocurre con lo sexual, se ha ampliado exponencialmente al derribarse los límites de lo mostrable, de aquello que puede ser ofrecido al ojo a través de una pantalla. Un contexto donde opera *Solo contra todos* (*Seul contre tous*, 1998), primer largometraje de Gaspar Noé, y antecedente del film que le daría verdadera repercusión internacional, *Irreversible* (2002), a raíz de la cruda escena de la violación que sufre su protagonista femenina, Monica Bellucci, y que, a la postre, motivaría que el nombre del autor fuese incluido en el heterogéneo conjunto del «Nuevo extremismo francés», según la definición de James Quandt (2004): «Nuevo extremismo francés [...] un cine repentinamente decidido a romper todo tabú; a cruzar ríos de vísceras y esperma, a llenar cada fotograma con desnudez, joven o arrugada, y someterla a toda forma de penetración, mutilación y corrupción»¹.

El hiperrealismo que afecta al cuerpo y a sus fluidos, unido a la transgresión fílmica de numerosos límites éticos o morales, vinculan efectivamente su cine a esta tendencia extremista donde confluyen los representantes del terror y el gore más visceral, como Alexandre Aja, Alexandre Bustillo, Julien Maury, Xavier Gens o Pascal Laugier, así como otros cineastas que, sin adscribirse al género mayoritario, compartieron con los primeros ciertas inquietudes por explorar los límites de lo representable, entre los cuales destacarían Bruno Dumont (*La vie de Jesus*, 1997), Virginie Despentes (*Baise-moi*, 2000), Claire Denis (*Trouble every day*, 2001), o el propio Noé con *Solo contra todos* e *Irreversible*.

Lejos de pretender simplificar la obra noeniana según una posible adhesión a este difuso movimiento, profundizaremos en su papel dentro de la vertiente europea del proceso de revitalización de lo que podemos denominar «cines de la violencia», entendidos como aquellos que sitúan a esta en el

núcleo de su discurso. Concretando algo más la idea, inscribimos el trabajo de Gaspar Noé en una asentada corriente cinematográfica que históricamente se ha ocupado de tratar el asunto desde un enfoque metadiscursivo, por el que mostrar nunca es el fin sino el medio para cuestionar tanto el propio acto de la representación, como la relación entablada con el espectador, cómplice necesario durante el proceso. Por ello, creemos necesario retrotraernos al que consideramos verdadero punto de ignición de la escritura que vertebra su cine, *Solo contra todos*, ejemplo clave de la deconstrucción subversiva que el autor acomete del tradicional espectáculo cinematográfico consagrado al binomio del sexo y la violencia.

GASPAR NOÉ Y LOS CINES DE LA VIOLENCIA

Objeto de permanente debate, una definición precisa del concepto de violencia resulta altamente problemática por múltiples factores, desde las diferencias idiomáticas y culturales hasta la proliferación de disciplinas encargadas de su estudio (Garrido Lora, 2004: 17-25). Conscientes de las complejas ramificaciones que pueden proyectarse, debemos indicar que se abordará la violencia como elemento coyuntural de la forma fílmica noeniana, lo que obliga a establecer un marco teórico que ayude a contextualizar la noción de violencia cinematográfica, así como su orientación en el cine del autor.

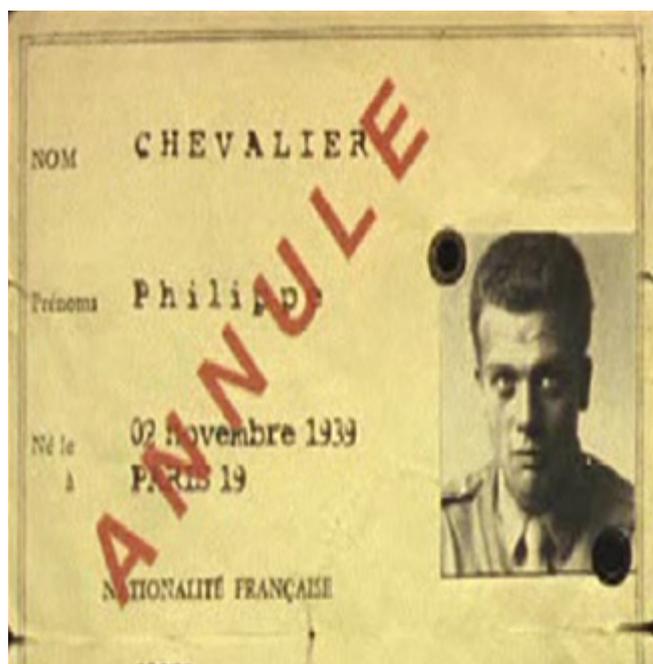
Si bien podemos simplificar la violencia cinematográfica entendiéndola como la mostración/representación fílmica de actos que conllevan algún tipo de agresión, ya sea física, verbal o psicológica, todo se complica al considerar las singularidades de su tratamiento según etapa, género, o modelo específico. Desde esta perspectiva, y con el fin de proporcionar una herramienta analítica que estableciera cierta sistematización, Stephen Prince introduciría el concepto de «amplitud estilística» (2003: 35), definido en cada película por la correlación entre el *qué*,

el cómo y el cuánto, es decir, qué acción es mostrada al espectador, cómo se formaliza audiovisualmente y, no menos importante, su duración en pantalla. De este modo, sería posible establecer un eje organizador desde aquellas películas que participan de una violencia mínima o moderada, hasta las expresiones tendentes al nivel máximo de la gradación, donde muerte, tortura y otras agresiones extremas se muestran explícitamente y dilatadas en el tiempo. Así pues, basándonos en la terminología propuesta por Prince y continuada por Lauro Zavala (2012: 3-4), *Solo contra todos* de Gaspar Noé se correspondería con un grado muy elevado, incluso marginal en una obra no adscrita al gore o al cine *trash*, al escenificar situaciones explícitas que, superando cualquier funcionalidad meramente narrativa, transgreden los límites de lo representable, allí donde el debate ético-moral puede opacar el puramente cinematográfico.

La violencia clásica, en este sentido, establecía sus límites en factores argumentales que justificaban aquellas situaciones donde esta se manifestaba. El hábitat idóneo era, por tanto, el terreno de géneros como el bélico, el wéstern o el policíaco, cuyo propio contexto narrativo (Mongin, 1999: 28; Orellana, 2007: 94) le ofrecía su razón de ser, estableciendo las fuerzas antagónicas y su particular campo de batalla. Era la dialéctica de la acción-reacción, del enfrentamiento del héroe y el villano, de la defensa contra la amenaza y, por fin, de la restauración del orden. La funcionalidad positiva de la violencia dependía, pues, de la diferenciación entre los agentes encargados de vehicularla en el relato, así como de sus motivaciones, decisivas en la recepción del espectador al marcar la frontera de lo tolerable: «En demasiadas ocasiones, las acciones más violentas parecen quedar justificadas por las razones que las promueven. Y así, muchos buenos, es decir gentes con móviles altruistas y beneficiosos para la humanidad, suelen ser más violentos que el más violento de los malos. Su lucha por la paz, la justicia, el bien común, etc., parece justificar sus tremendas acciones» (Sanmartín, 2005: 21).

En este punto, sería preciso recordar que, argumentalmente, esta película supone la continuación directa de la historia iniciada en *Carne* (Noé, 1991), mediometraje que narra los acontecimientos causantes de la desesperada situación actual del carnicero protagonista (Phillipe Nahon): el abandono de su mujer, la solitaria vida junto a su hija autista, la supuesta agresión sexual sufrida por la adolescente, la venganza, la consiguiente entrada en prisión y, por último, el exilio lejos de la *banlieu* parisina, de su oficio y del sentido de su existencia. Hechos vitales resumidos en tercera persona durante el arranque por la propia voz del personaje, sobre fotografías del degradado paisaje urbano y humano reconocible por la primera parte de la historia (imagen 1). El acompañamiento de la marcha militar *Honour*, compuesta por Thierry Durbet, impregna entonces de cierta épica este relato de supervivencia de un perdedor, quien narrando su sufrida existencia desde la cuna pretende justificar en alguna medida sus actos, los ya realizados y los por venir, cuando regrese a París armado con una pistola y tres balas para ejecutar su personal revancha.

Imagen 1



Esta exteriorización del pensamiento, mediante la persistente voz narradora, será usada para revelar la conflictiva psicología del personaje dando cuenta de una violencia interior que filtrada al universo narrativo lo contamina, estableciéndose una desoladora diatriba desde el odio visceral contra aquellos valores familiares y morales que han cimentado tradicionalmente las sociedades occidentales. He aquí la primera gran hendidura a la que nos enfrenta el film, la provocada por el conflicto entre los tintes heroicos de la presentación del protagonista y el sentimiento de repulsa que pueda despertar en el espectador su pensamiento y actos. Se trata de la compleja identificación empática con un sociópata capaz de provocar el aborto a su pareja a golpes, del filicidio y abuso incestuoso. Aberraciones que anulan, por mínima que sea, cualquier funcionalidad positiva de la violencia representada, la cual siempre se caracterizará por su naturaleza aniquiladora.

En estos parámetros transita el film que nos ocupa. El campo de batalla es sustituido por la cotidianeidad del suburbio, filtrada a través de una conciencia enajenada y resentida (imagen 2). El enemigo, por su parte, llegará a difuminarse en la propia sociedad, hostil y deshumanizada, mutando conforme avanza el relato de la mujer castradora al empresario explotador, de los amigos insolidarios al inmigrante que regenta un simple bar; hasta acabar identificándose en el interior de uno mismo (imagen 3). Tal es el estallido de vio-

lencia íntima que será diseccionado por el film, sin recompensa alguna que justifique o temple su mostración.

Según lo expuesto hasta el momento, Noé conecta sin duda con ese afán de polémica, incluso rechazo, que caracteriza a tantas películas que han enarbolado la bandera de la transgresión, de los límites en la representación de la violencia o, mejor dicho, de la tolerancia ante la representación de dicha violencia. Quedaría por determinar los rasgos diferenciales respecto esos otros cines que basan su actitud transgresora en la simple acumulación de imágenes y motivos argumentales controvertidos, ya que, como advierte Olivier Mongin: «Entre las imágenes que capitalizan la violencia redoblando su intensidad y aquellas que intentan reciclarla, es decir, frenarla y detenerla, hay un abismo: unas acumulan, las otras se esfuerzan por operar una conversión de la energía propagada. Razón de más para escrutar las imágenes, todas aquellas que permitan descubrir en qué momento se corre el riesgo de traspasar la frontera: la que las convierte en pornográficas por incapacidad de resistirse a su flujo» (1999: 16).

Frente a la estrategia de acumulación pornográfica de imágenes violentas, otros cines han apostado por desarrollar un trabajo autorreflexivo que trate sobre su conversión o reciclaje, algo hacia lo que también apunta Gérard Imbert cuando afirma que, de manera paralela al proceso de hipervisibilización, ha emergido «un metadiscurso

Imagen 2



Imagen 3



ES LA FASCINACIÓN POR LAS IMÁGENES DE UNA VIOLENCIA IRÓNICA, ATRACTIVA Y LÚDICA, ANTE LA QUE EL CINE DE NOÉ SE ERIGE COMO CONTRAPUNTO

sobre la violencia, en particular en el cine europeo, discurso crítico, en parte deconstructivo, que se interroga sobre el qué hacer con, frente y después de la violencia» (Imbert, 2006: 27).

Simplificando la cuestión, nos referimos a la distancia que separa productos como la franquicia *Saw* (James Wan, 2004) de otras propuestas encargadas de abordar el fenómeno desde una perspectiva crítica, pero no por ello menos cruel, como fue en su momento la fundacional *Salò o los 120 días de Sodoma* (*Salò o le 120 giornate de Sodoma*, Pasolini, 1975), y que encuentran su proyección en las obras más polémicas de cineastas contemporáneos como Michael Haneke, Lars von Trier o, el aquí estudiado, Gaspar Noé.

Así pues, lo que nos interesa especialmente no es tanto la imagen como escaparate del morbo espectacularizado, sino como discurso significativo y estético que trata de establecer un posible diálogo sobre la experiencia de la violencia, a través de la forma cinematográfica.

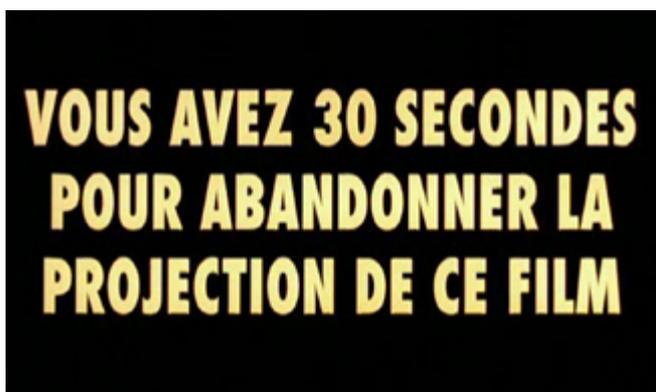
A este respecto, Vicente Molina-Foix (1995: 164-165) afirmaría que el cine de la posmodernidad habría incorporado, fiel a su poética del exceso y de la mescolanza de registros, la violencia extrema dentro de una categoría puramente estética, un elemento ornamental con tendencia al distanciamiento irónico. Aun con necesarias matizaciones, el tiempo le ha dado la razón si consideramos la estetización hiperbólica de mucha de la violencia actual, la cual, vaciada de significación, es transformada en coreografías tan asépticas como atrayentes. Es esta fascinación por las imágenes de una violencia irónica, atractiva y lúdica, ante la que el cine de Noé se erige como contrapunto.

Partiendo de estas consideraciones, podemos perfilar como hipótesis de partida que su formalización en *Solo contra todos* se caracteriza por activar ciertos mecanismos de agresión sensorial y perceptiva que determinan una relación hostil con el espectador. Un ejercicio, en suma, que podríamos definir como metaviolento en tanto que se vale de la violencia de la forma fílmica como vía de aproximación discursiva a la propia experiencia de la violencia cinematográfica.

En las páginas que siguen trataremos de afinar este razonamiento mediante una metodología basada en el análisis textual de esta obra inaugural. Concretamente, cimentaremos esta aproximación desde la noción de microanálisis fílmico propuesta por Santos Zunzunegui en su trabajo *La mirada cercana* (1996), en el que defiende y practica el estudio pormenorizado de ciertas estructuras, escrupulosamente seleccionadas: «pequeños fragmentos, microsecuencias susceptibles de ser observadas bajo el microscopio analítico y en las que se pueda estudiar la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el film del que se extirpa» (1996: 15). Así pues, en el caso que nos ocupa, centraremos nuestro análisis en el tramo final de *Solo contra todos* (1h 09'06"-1h 25'35"), al ser las coordenadas donde la escritura se manifiesta con mayor radicalidad haciendo confluír aquellos rasgos narrativos, estéticos y discursivos que constituyen la violenta forma fílmica noeniana en su máxima expresión.

TREINTA SEGUNDOS PARA ABANDONAR LA PROYECCIÓN

Según esta perspectiva, la operación que mejor ejemplificaría la aproximación del film a lo violento se manifiesta certeramente justo en la transición hacia la secuencia de clausura, una vez que el periplo del carnicero por el suburbio parisino desemboca en derrota y resentimiento. Las tres balas destinadas a la venganza encontrarán definitivos destinatarios: él mismo y su querida hija, Cynthia



Imágenes 4, 5 y 6

(Blandine Lenoire), recluida en un centro de salud mental desde el incidente narrado en *Carne*. En ese punto iniciamos el ejercicio de microanálisis planteado, cuando el padre se atrinchera junto a la joven en la sórdida habitación del motel *L'Avenir*, el lugar originario donde esta fuera concebida, para cerrar el círculo antes del sacrificio. Entonces, cuando la inminencia del horror resulta inevitable, la continuidad se interrumpe por tres intertítulos que componen un explícito mensaje de advertencia: «ATENCIÓN. TIENE USTED 30

SEGUNDOS PARA ABANDONAR LA PROYECCIÓN DE ESTA PELÍCULA. PELIGRO» (imagen 4, 5 y 6).

Desenmascarado, el film se muestra ante el espectador como una mera representación proyectada, un artificio metadiscursivo que pasa así a relacionarse con otros tantos cines de la violencia que han puesto el acento en un claro distanciamiento respecto la suspensión de la incredulidad que sustenta la ilusión cinematográfica. Recordemos, en este sentido, la escalofriante escena final de un film fetiche para el autor como el citado *Salò, o los 120 días de Sodoma* (Pasolini, 1975), con ese *gran guiñol* que cierra la concatenación de transgresiones con la referencia pictórica a los infiernos representados por artistas como El Bosco; o bien, consideremos una referencia más cercana por sus connotaciones metacinematográficas como es la obra de Michael Haneke, *Funny games* (1997), cuando, en un lance emblemático, el personaje de la madre consigue arrebatar una escopeta a la pareja de psicópatas que acosan a su familia y dispara contra uno de ellos mortalmente. Haneke, para evitar el final feliz y la salvación de la familia, hace que el compañero tome el mando a distancia de un reproductor de vídeo y rebobine, literalmente, la supuesta realidad que se acaba de contemplar, explicitando así, de manera reveladora como pocas, su naturaleza imaginaria.

Ahora bien, mientras que *Funny games* expulsa por sorpresa al espectador de la ilusión de realidad, provocando extrañamiento y frustración, *Solo contra todos*, por el contrario, plantea una necesaria relación cómplice: la cuenta regresiva se activa ofreciendo durante treinta largos segundos la posibilidad de abortar el visionado, simbolizando el pacto, el contrato implícito donde se demanda la conformidad del espectador antes de desplegar la mostración extrema de la violencia.

Lejos de actuar como un elemento disuasorio, esta reveladora operación se orienta evidentemente a la provocación escópica de un público posmoderno que ya se ha demostrado «incapaz de



Imagen 7

resistirse al espectáculo de lo prohibido» (Mongin, 1999: 15). Es el territorio del charlatán de barraca de feria, del *pasen y vean* como llamada a la atracción que pone a prueba el arrojo del visitante, tan usual, por otra parte, en los discursos del terror en cine y televisión. No en vano, Noé repite de manera casi idéntica un procedimiento ya empleado por uno de los grandes charlatanes del espectáculo cinematográfico, el director, guionista y productor William Castle, quien, en *Homicidio* (*Homicidal*, 1961), impresiona la manilla del segundero sobre la puerta cerrada que dará acceso a la escena conclusiva de este producto de explotación tras el éxito de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), mientras que su propia voz narradora encoraja burlescamente al espectador durante la espera.

Es la promesa de transgresión lo puesto en juego, ver más allá de los límites aun siendo conscientes del *peligro* que conlleva y, así, al finalizar la cuenta atrás de *Solo contra todos*, quien haya aceptado el desafío accede al esperado desenlace, al espectáculo de lo prohibido aludido por Mongin, conformado aquí por abuso, filicidio y suicidio. Hechos que, fuera de los límites que dieran sentido a la violencia clásica, terminan de identificar al pretendido héroe como un monstruo-verdugo desencadenante del horror, ya instalado en muchos de los discursos posclásicos, como advierte Gerard Imbert: «El horror ya no está únicamente asociado a temas espeluznantes, con su galería de personajes monstruosos [...] se ha incorporado a lo



Imagen 8

cotidiano, ha perdido su carácter extraordinario y desbordado el cine de género [...] la fascinación deja paso al espanto, una mirada pasmada, que se recrea en el espectáculo de lo irrepresentable y plantea la cuestión de los límites» (2010: 184).

Siendo el horror, por tanto, un terreno bien conocido, su comparecencia no sorprende como consecuencia de la cruda mostración de los hechos narrados. El principal objeto de estudio, insistimos en ello, se sitúa en la manera por la que la anécdota narrativa deviene forma fílmica, dedicada a exhibir la máxima expresión de la singular agresividad que opera en su escritura.

LA ESCRITURA DE LA VIOLENCIA

Al considerar la formalización del acto violento, cabe empezar por el trabajo de la cámara en el registro de la escena referencial. En las antípodas de la mirada gélida y distanciada del citado Haneke, y de su recurrente manejo del plano sostenido para señalar la insalvable exterioridad ante la manifestación de la violencia representada, la cámara noeniana, por su parte, se demostrará atraída vertiginosamente por el horror desencadenado.

Tras el súbito disparo de la primera de las balas (imagen 7), ya no dejará de moverse inquieta por la pequeña habitación, recreándose en la materialidad de los cuerpos agonizantes como hiciera cien años atrás el operador Edison con el elefante. Es la hipervisibilización del horror, avisaba Imbert,



Imagen 9

y ante su contemplación la cámara tiembla, como traducción visual de la pulsión de muerte que ha tomado el control de la escena (imagen 8). De tal manera, se empieza a trazar la correspondencia entre lo violento del contenido y la configuración formal del segmento, el cual, definido por el agresivo tratamiento del encuadre móvil y el desequilibrio visual resultante, arrastra al espectador a experimentar también en el plano perceptivo la convulsión desatada por la violencia narrativa.

Hacia este mismo objetivo se orientan las cualidades sonoras del segmento analizado. En primer lugar, la voz que viene exteriorizando el pensamiento del carnicero queda definitivamente desconectada de la realidad, resquebrajándose su discurso en una discontinuidad de enunciados que se solapan, se contradicen y giran sobre sí mismos, hasta deconstruir la diatriba mental que ha venido justificando sus actos y motivaciones. Pues de eso se trata, de la pérdida de todo sentido, del colapso existencial después de la transgresión (imagen 9), y el sonido así lo expresa, desplegando de manera aplastante un entramado cacofónico que incide en el desequilibrio referido mediante la acumulación de pensamientos, ruidos y lamentos que espesan la densidad sonora hasta imposibilitar su subordinación narrativa o mimética.

Ruido visual y sonoro, en suma, destinado a potenciar desde ambos planos la hostilidad de una forma fílmica prolongada, además, excesivamente en el tiempo como seña de identidad. Consideremos, en este sentido, la comentada secuencia de la violación en *Irreversible*. La brutal agresión, principal motivo del rechazo espectral por su tendencia a lo pornográfico, se resuelve con una toma larga que mantiene la estricta continuidad espaciotemporal durante algo más de trece minutos (41'00"-54'00"), sin la mediación, por tanto,

de una misericordiosa elipsis que omita lo superfluo en términos estrictamente narrativos.

Este planteamiento denota una constante en aquellas escenas donde la violencia se muestra con mayor radicalidad, como es el caso que nos ocupa y que de cierta manera iniciaría esta directriz. Aunque las soluciones formales difieran en cada caso, el resultado es siempre el mismo: que la duración en pantalla exceda los estándares comerciales para así enfrentar al espectador con los límites de lo soportable. Si *Irreversible* se apoya formalmente en la continuidad de la acción sin montaje externo, *Solo contra todos*, por el contrario, destaca precisamente por un uso abusivo como operación expresiva y significativa.

El acontecimiento es escrutado aquí mediante imágenes fragmentadas, incidiéndose en la discontinuidad a través de los fetiches tradicionales de la violencia cinematográfica: la sangre, la herida, el arma homicida o la convulsión de los rostros y los cuerpos. Ahora bien, el factor diferencial, respecto a otros cines donde este abuso analítico del montaje suele incrementar el ritmo narrativo de la espectacularización dominante, se encuentra en una cuestión de cadencia, concretamente, en la repetición excesiva, en términos de economía narrativa, de esas imágenes sobrepasando la

función informativa en detrimento de la fluidez del relato.

Sirva de ejemplo una de sus imágenes más impactantes: el plano que visualiza a la hija abatida tras el primer disparo, en el momento en el que la sangre comienza a brotar copiosamente desde el orificio abierto en su cuello (imagen 10). Una imagen que cumple su función en el desarrollo de la continuidad causal, pero que, sin embargo, es revisitada a modo de leitmotiv interrumpiendo el avance natural de la acción mediante un tratamiento deliberadamente brusco del corte y la sutura.

El desajuste que supone esta práctica de montaje, opuesta formalmente a la transparente continuidad demandada por la lógica funcional del *racord*², evidencia el salto de imagen revelando una vez más el artificio fílmico. No se pretende, como en el ejemplo de *Irreversible*, capturar el acontecimiento equiparando el tiempo de la historia con el tiempo del relato, sino que prima precisamente la discontinuidad, la descomposición en unidades expresivas que colisionan violentamente en las

Imágenes 11 y 12

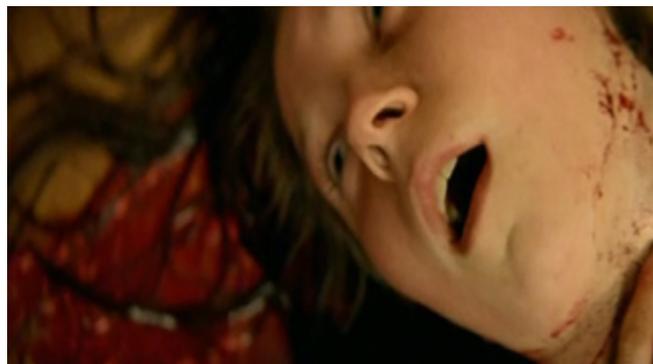
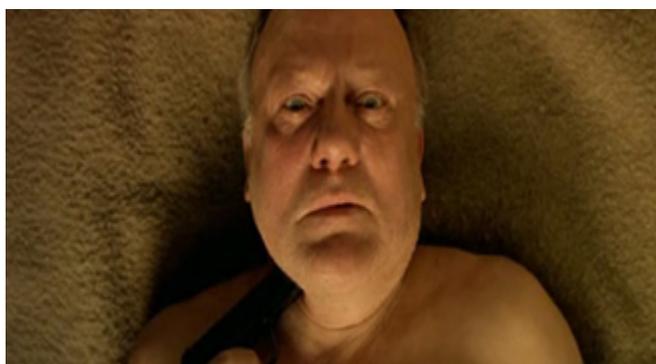


Imagen 10

suturas de los planos, más allá de las relaciones espaciotemporales directas.

Así lo demuestra el injerto de una serie de planos que, sin pertenecer al presente del acto escenificado, participan de manera decisiva en el conjunto mediante una suerte de montaje de atracciones eisensteiniano, confrontando semánticamente las imágenes de la violencia analizadas con ciertos motivos desconectados espaciotemporalmente, como son la carne muerta y fileteada³ (imagen 11), el acto sexual que concibió a la hija y, finalmente, el posterior nacimiento. Carne, sexo, parto, vida, violencia y muerte se imbrican para expresar ese mismo ciclo pulsional que posteriormente sería verbalizado en *Irreversible* y su lema principal, «*Le temps détruit tout*», convertido desde entonces en una máxima en la filmografía de Noé estrenada hasta la fecha.

Esta expresividad de la sutura contribuye a que el flujo narrativo devenga una progresión espasmódica en ritmo ascendente, a medida que se acerca al clímax aniquilador del definitivo suicidio (imagen 12), hasta cerrar la descomposición analítica del acontecimiento en el extremo de hacer coincidir el corte con la unidad mínima del fotograma. Una última ráfaga de imágenes, inidentificables para el ojo humano, que parten de la sanguinolenta masa cerebral del carnicero para simbolizar el tránsito del personaje al vacío de la muerte⁴, concluyendo así la violenta convulsión que se ha apoderado de la escritura.



Imagen 13

EL FINAL DESDOBLADO: LO SEXUAL Y LO PERVERSO

El aparente desenlace se expresa mediante el largo fundido a rojo que engulle la anterior acumulación hipertrófica de imágenes, resultando el vacío, sin mayor recompensa que la carne muerta y la sensación del espanto. Esto lleva a reconsiderar uno de los planteamientos de partida: cómo el film se distancia de la simple explotación pornográfica para participar de esa tendencia crítica y especialmente punzante, señalada por Imbert, donde la ampliación y/o deconstrucción de la violencia responde a la necesidad de abrir espacios productivos para la reflexión. El punto clave lo encontramos en la reorientación que experimenta el film justo cuando el fundido se revela realmente como un lento encadenado que no supone un cierre definitivo, tal como pudiera parecer en principio, sino una bisagra que desdobra la clausura en dos subestructuras complementarias. La linealidad del relato se altera entonces para retornar en el tiempo y brindar una segunda oportunidad a los personajes: otra clausura, la *verdadera*, donde el padre finalmente guarda la pistola y abraza a su hija (imagen 13).

Cabría entonces reformularse la cuestión, ya planteada por Mongin, sobre la posibilidad de escapar de los circuitos de la violencia, ya que esta desviación en el relato del carnicero parece situarla en una mera elección personal, aparentemente



Imagen 14

tan sencilla como sustituir el disparo por el abrazo que aliente la esperanza. Sin embargo, aun en ausencia de la muerte, sangre o cualquier agresividad física o verbal, la forma violenta construida por Noé pronto se demostrará aun activa en su estrecha relación con el receptor.

De nuevo, la inflexión viene marcada por un intertítulo con una única palabra resaltada en la pantalla, «MORAL», cuya interrogación regirá en lo que sigue. Tras la interrupción, la escala se acerca drásticamente para recortar un detalle muy concreto de los cuerpos entrelazados en el abrazo paternofilial, aquel que permite ver con la mayor nitidez posible la mano del padre subiendo entre las piernas de la hija (imagen 14). Nótese la precisión del desplazamiento, por el que la pulsión de muerte adherida a las anteriores imágenes se sustituye por la manifestación de un deseo sexual perverso, el cual transforma la violencia sensorial y sanguinolenta en otra, igualmente agresiva, pero que opera en un rango estrictamente ético-moral y, por lo tanto, puramente significativa.

La inestabilidad previa torna ahora serenidad y equilibrio debido al uso de encuadres sostenidos en la articulación de este segundo segmento; algo que también encuentra correspondencia en el mínimo montaje, limitado aquí a la sutura pausada, limpia y funcional, narrativamente hablando; así como en los valores sonoros que sustituyen la incómoda cacofonía por una silenciosa calma que

progresivamente se llena con la emotiva melodía del *Canon en Re mayor* de Pachelbel, encargada de reorientar la sensibilidad del espectador e imprimir a las imágenes un poderoso sentido redentor. En definitiva, se trata de una radical variación de los parámetros formales para corresponderse con las características que habitualmente se asocian a un final feliz, obviándose de manera consciente las valoraciones derivadas del acto incestuoso.

Como puntualizábamos, no se pretende abordar la cuestión sino desde una perspectiva cinematográfica, y, objetivamente, a pesar de las claras connotaciones de abuso sexual desprendidas de la situación, el film se preocupa por formalizar la escena como un final beneficioso para los personajes. Ahora bien, ¿puede el espectador desligarse de tales connotaciones ético-morales y aceptar positivamente esta clausura como algo satisfactorio y reparador?

LA SUBVERSIÓN DEL ESPECTÁCULO DE LA VIOLENCIA

Comenzábamos este estudio sobre el tratamiento de la violencia en el cine de Gaspar Noé haciendo referencia a su contextualización dentro de las tendencias extremistas surgidas en la cinematografía europea del cambio de milenio. *Solo contra todos* (1998) e *Irreversible* (2002), en concreto, pertenecen cronológicamente hablando a la fundación de lo que Quandt denominaría «Nuevo extremismo francés», una amalgama de obras y cineastas que, en ese marco temporal y geográfico, experimentaron cierta relevancia mediática como consecuencia de una mostración desmedidamente explícita de lo violento y/o sexual en sus películas.

La referencia al extremismo francés se consideraba, recordemos, un primer posicionamiento que ofrecía más interrogantes que respuestas, ya que, por encima del presupuesto afán de transgresión que da sentido a la etiqueta conjunta, son evidentes las disonancias a nivel temático, estilístico y discursivo que separan a Noé de la tendencia

mayoritaria de terror-gore que diera fama internacional y jurisdicción genérica al acto de transgresión del movimiento, orientado al tensionado superlativo de los códigos narrativos y visuales del *slasher*, *splatter*, *torture-porn*, *body horror* y demás subgéneros del horror físico.

En estas coordenadas trabajan *Alta tensión* (*Haute tension*, Alexandre Aja, 2003), *Al interior* (*À l'intérieur*, Alexandre Bustillo, Julien Maury, 2007), *Frontière[s]* (Xavier Gens, 2007) o *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008), emblemas de la radicalización de estructuras previamente codificadas y explotadas por el terror ultraviolento después de la inocencia clásica. Eslabones de una cadena, digamos, cuyo engarce remonta hasta los hitos de los subgéneros citados, a los que pretende superar por acumulación y exageración de los rasgos que otorgan sentido cinematográfico y comercial al exceso audiovisual prometido al espectador. Esta evidente discrepancia con la obra de Noé conducía al correspondiente interrogante sobre la verdadera filiación que encauzaría la violencia en su cine. Con la idea de arrojar luz sobre esta cuestión, partíamos de una hipótesis que conectaba la propuesta noeniana con cierta corriente reflexiva y autoconsciente dentro de los cines de la violencia europeos y, en efecto, atendiendo al marco teórico donde se inserta este trabajo, las conclusiones iniciales extraídas del análisis textual indican que la función discursiva de lo violento, en el ejercicio de exceso ejecutado por Noé en *Solo contra todos*, no remite tanto a *La matanza de Texas* de Hooper (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974) como al *Salò* de Pasolini, punto fundamental de referencia, tal y como advierte Arnau Vilaró (2017: 511-515), de toda una tendencia del cine francés contemporáneo que incluye tanto a Noé, como a la citada Claire Denis, Bertrand Bonello, Catherine Breillat o Jean-Claude Brisseau.

Si los códigos movilizados por Tobe Hooper y sus deudores del nuevo extremismo transmutan la ferocidad de su violencia en acción narrativa, encadenada en un relato de supervivencia; la

NOÉ SOBREPASA LA CONTENCIÓN GENÉRICA PARA CUESTIONAR LA PROPIA REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA, INSTRUMENTALIZÁNDOLA COMO PROVOCACIÓN DISCURSIVA

vía representada aquí por Noé sobrepasa la contención genérica para cuestionar la propia representación cinematográfica, instrumentalizándola como provocación discursiva. El exceso, desprovisto entonces de la coartada del goce perverso que sustenta el espectáculo en los primeros, deriva en una actitud inquisitiva ante el fenómeno que involucra íntimamente al receptor. Este mero acto de interrogación sobre los límites personales, sobre lo movilizado durante la experiencia de la violencia cinematográfica, es, precisamente, el mecanismo metadiscursivo que termina por activar la subversión en el planteamiento noeniano.

Es especialmente reseñable, en este sentido, que no se opte por la mostración directa de la sexualidad incestuosa durante la clausura, tal como sí ocurre en otras propuestas limítrofes como *Canino* (*Kynodontas*, Yorgos Lanthimos, 2009) o *A serbian film* (*Sprski film*, Srđan Spasojević, 2010). Aquí, la consumación queda significada mediante un escrupuloso trabajo de la elipsis, igualmente en conflicto con la característica hipervisibilización de la obra de Noé, también en lo sexual⁵. El ocultamiento implica que el choque entre las dos estructuras sea aún más evidente: la saturación de la violencia física, por un lado, contra la pulcra invisibilización del acto que prende esa otra violencia, no visual sino puramente significativa que es expresada en este último y definitivo acto de crueldad contra el espectador dispuesto por el film.

Tal es la palabra empleada, pues, en suma, se trata de violentar a un espectador hasta ese momento protegido por la «prótesis simbólica» del dispositivo cinematográfico (Bettetini, 1996), desde donde, de acuerdo con la identificación psicoanalí-

tica (Baudry, 1978; Metz, 1979), participa alucinatoria y emocionalmente del conflicto ficcional, sin mancha ni peligro, seguro en su asiento. Si el clasicismo trataba de favorecer, de alguna manera, que este experimentara virtualmente, proyectándose, los conflictos vitales y heroicidades de los personajes con los que el relato le enlaza; el camino a la posmodernidad, lo advertíamos, perturbaría tales mecanismos de identificación afectiva, sustituyendo la heroicidad por la barbarie. Desde esta base, y adaptando la expresión de André Bazin (1977: 12), defendemos que este nuevo cine de la crueldad representado por Gaspar Noé, Michael Haneke, o Lars von Trier, por citar nombres suficientemente reconocibles, se han caracterizado por no conformarse con trabajar el problemático encaje del personaje *negativo* durante el proceso de identificación, ni con extremar la mostración audiovisual de lo violento en sus desarrollos narrativos. Si así fuera, al igual que ocurre con la violencia funcional de los géneros, seguiríamos en esa suerte de espectáculo del tren de la bruja, donde el visitante experimenta la simulación a sabiendas de que realmente no corre peligro. Aunque esta sea llevada al límite, como hace el nuevo extremismo u otros representantes de la hipérbole posmoderna, la protección simbólica, aun resquebrajada, no llega a verse realmente amenazada al seguir guardando la separación necesaria para que la experiencia pueda transformarse en goce espectacular.

Por el contrario, en Noé, como ocurre en la veta más radical de los cines de la violencia, este goce no comparece. En su lugar, encontramos el sentido tremendista de un universo cruelmente pulsional y, por ello, de algún modo heredero de los precedentes marcados por la reflexión baziniana. Universo que, como profetizaran Erich Von Stroheim o Luis Buñuel, por situar dos ejemplos fundamentales desde la perspectiva de Bazin, se demuestra regido y aplastado por la imagen-pulsión (Deleuze, 2003: 179-192), en cuya certera implacabilidad se pone el acento, empastando así con la incomodidad, bien perceptiva, bien significativa,

provocada por la experiencia cinematográfica.

Aunque, nuevamente, hay que insistir en que la radicalidad existencialista de su narrativa no es el factor diferencial, ni siquiera cuando esta alcanza su grado máximo de agresividad formal. La clave, decíamos, está en la marca enunciativa por la que la propia película se revuelve para morder al espectador-consumidor con el inquisitivo cuestionamiento metadiscursivo sobre sus límites y expectativas, alterando así el posible trazado espectacular a partir de una operación de desplazamiento crítico, justo hacia el espacio en el que la pantalla se convierte en espejo donde se refleja la relación de la propia mirada del sujeto con la experiencia, artificiosa, de la violencia audiovisual que contempla y consume (imagen 15).



Imagen 15

CONCLUSIÓN

En consonancia con los parámetros perfilados por teóricos e historiadores de la violencia cinematográfica como Olivier Mongin, Gérard Imbert, Stephen Prince o Lauro Zavala, entre otros de los citados, los resultados extraídos confirman el procedimiento de subversión ejecutado en un contexto cinematográfico vinculado a una mirada posmoderna ya insensibilizada, tras la transgresión y posterior consolidación comercial de la ultraviolencia, emergente desde finales de los años sesenta y domesticada en las décadas siguientes.

En este desplazamiento, insistimos, se fundamenta la singularidad del sistema formal y significativo aquí analizado, en el que destaca especialmente la reacción contra el edulcoramiento estético y narrativo, así como la negación del salvoconducto del género, explorando un terreno donde la propia contemplación del film se concibe como una experiencia violenta en sí misma.

De tal modo, como conclusión, debemos determinar el carácter metaviolento de la propuesta noeniana a partir de un uso y abuso de los recursos del lenguaje cinematográfico, que no solo incide en la agresividad de lo narrado, también en la de la forma fílmica que determina el propio sistema estético y significativo. Así, la violencia temática o narrativa es superada, como comprobábamos, mediante la violencia formal expresada por los parámetros estructurales y estéticos resultantes de las operaciones del encuadre, los movimientos de la cámara, montaje o sonorización, configurándose un conjunto fílmico donde se imbrican la crueldad existencialista con la hipervisibilización conquistada por las tendencias ultraviolentas del cine contemporáneo.

Así lo demostraría el estudio pormenorizado y comparativo de la microestructura objeto de este análisis, compendio de los niveles de la violencia que estructuran el film y origen de una poética que, aun con variaciones, define la identidad fílmica noeniana en los años posteriores, vinculada a un metadiscurso sobre la violencia significativa que se activa frente a una mirada educada, como signo de los tiempos, en el cine del exceso y exhibicionismo. ■

NOTAS

- 1 «New French Extremity [...] a cinema suddenly determined to break every taboo, to wade in rivers of viscera and spumes of sperm, to fill each frame with flesh, nubile or gnarled, and subject it to all manner of penetration, mutilation, and defilement».
- 2 Entendido este como la buena sutura entre imágenes en tanto que consigue borrar o al menos disimular la discontinuidad intrínseca del propio montaje cinematográfico.
- 3 En clara alusión tanto al oficio del carnicero como a las correspondencias visuales con el sacrificio del caballo con el que arranca el mediométraje *Carne*.
- 4 Anunciando así futuros intereses temáticos que cristalizarían en la posterior *Enter the void* (2009)
- 5 Así lo evidencia el tratamiento de la sexualidad en *Irreversible, Love* (2014), o, incluso, en la misma *Solo contra todos*, donde llegan a insertarse imágenes de una película porno real con la excusa de la entrada del protagonista en una sala X.

REFERENCIAS

Baudry, J.L (1978). *L'effet cinéma*. Paris: Albatros.

Bazin, A. (1977). *El cine de la crueldad*. Bilbao: Mensajero.

Bettetini, G. (1996). *La conversación audiovisual*. Madrid: Cátedra.

Beugnet, M. (2007). *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Deleuze, G. (1994). *La Imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.

Garrido Lora, M. (2004). *Violencia, televisión y publicidad*. Sevilla: Alfar.

Horeck, T., Kendall, T. (2011). *The New Extremism in Cinema*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Imbert, G. (2006). Violencia e imaginarios sociales en el cine actual. *Versión, Estudios de comunicación y Política*, 18, 27-51. Recuperado de <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/276>.

Imbert, G. (2010). *La sociedad informe: posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites*. Barcelona: Icaria.

Metz, C. (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

Molina-Foix, V. (1995). El cine posmoderno, un nihilismo ilustrado. VVAA. *Historia general del cine*, vol. XII (pp. 151-166). Madrid: Cátedra.

Mongin, O. (1999). *Violencia y cine contemporáneo*. Barcelona: Paidós.

Orellana Gutiérrez de Terán, J. (2007). Cine y violencia. *Escuela abierta*, 10, 91-100. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2520031>.

Prince, S. (2003). *Classical Film Violence: Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Quandt, J. (2004). Flesh & Blood: Sex and Violence in Recent French Cinema. *ArtForum*. Recuperado de <https://www.artforum.com/print/200402/flesh-blood-sex-and-violence-in-recent-french-cinema-6199>.

Sanmartín, J., Grisolia, J., Grisolia, S. (2005) (eds.). *Violencia, cine y televisión*. Barcelona: Ariel.

Vasse, D. (2008). *Le Nouvel âge du cinéma d'auteur français*. París: Klincksieck.

Vilaró i Moncasí, A. (2017). La sangre que esconde el cuerpo: la subversión del deseo en el cine francés contemporáneo. *Cédille, revista de estudios franceses*, 13, 501-527. <https://www.ull.es/revistas/index.php/cedille/article/view/1589/1076>.

Zavala, L. (2012). La representación de la violencia en el cine de ficción. *Versión, Estudios de comunicación y política*, 29. Recuperado de <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/489/487>.

Zunzunegui, S. (1996). *La mirada cercana*. Barcelona: Paidós.

DEL NUEVO EXTREMISMO FRANCÉS A LA SUBVERSIÓN DEL ESPECTÁCULO DE LA VIOLENCIA: ESTÉTICA Y DISCURSO EN SOLO CONTRA TODOS DE GASPAR NOÉ

Resumen

El presente artículo pone el foco de atención en los aspectos discursivos y estéticos de la representación de la violencia en la controvertida cinematografía de Gaspar Noé, tomando como principal objeto de estudio su primer film, *Solo contra todos* (*Seul contre tous*, 1998), entendido aquí como el verdadero punto de ignición, antes del reconocimiento internacional por *Irreversible* (2002) y su inclusión por parte de la crítica en el llamado «Nuevo extremismo francés». En línea con la noción de microanálisis fílmico de Santos Zunzunegui, este trabajo abordará la agresiva propuesta formal de Noé con el objetivo de identificar las claves de su particular ejercicio de subversión del tradicional espectáculo cinematográfico dedicado al binomio de sexo y violencia, así como la relación que esta establece con el espectador, cómplice necesario en el proceso hipertrófico que ha caracterizado la evolución de la ultraviolencia en el cine contemporáneo.

Palabras clave

Gaspar Noé; Violencia; Cine europeo; Nuevo extremismo francés; Metadiscursos; Espectador.

Autor

Fernando Luque Gutiérrez (Córdoba, 1979) es doctor en Historia del arte y profesor de Historia del cine, Cine español y Arte fotográfico en la Universidad de Córdoba. Ha publicado artículos en revistas académicas como Pandora (Paris 8), Fotocinema (UMA) o Fonseca (USAL), y colaborado en publicaciones colectivas en editoriales como Luces de Gálibo o Cátedra. Contacto: z02luguf@uco.es.

Referencia de este artículo

Luque Gutiérrez, F. (2022). Del nuevo extremismo francés a la subversión del espectáculo de la violencia: estética y discurso en *Solo contra todos* de Gaspar Noé. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 185-200.

FROM NEW FRENCH EXTREMITY TO THE SUBVERSION OF SCREEN VIOLENCE: AESTHETICS AND DISCOURSE IN GASPAR NOÉ'S *I STAND ALONE*

Abstract

This article explores the discursive and aesthetic aspects of the depiction of violence in the controversial filmography of Gaspar Noé. The main object of study is his first film, *I Stand Alone* (*Seul contre tous*, 1998), understood here as the true foundation of his creative approach, before *Irreversible* (2002) received international recognition and prompted critics to include him in the so-called "New French Extremity" movement. Drawing on Santos Zunzunegui's concept of "filmic microanalysis", this article examines Noé's aggressive formal approach with the aim of identifying his unique way of subverting the traditional cinematic spectacle enshrined in the binary of sex and violence, as well as the relationship it establishes with the spectator, who is a necessary accomplice in the hypervisibility of extreme violence that has characterised the evolution of contemporary cinema.

Key words

Gaspar Noé; Violence; European cinema, New French Extremity; Metadiscourse; Spectator.

Author

Fernando Luque Gutiérrez holds a PhD in art history and is Professor of History of Cinema, Spanish Cinema and Photographic Art at Universidad de Córdoba. He has published academic articles in journals including Pandora (Université Paris 8), Fotocinema (Universidad de Málaga) and Fonseca (Universidad de Salamanca) and has contributed to books published by Luces de Gálibo and Cátedra, among others. Contact: z02luguf@uco.es.

Article reference

Luque Gutiérrez, F. (2022). From New French Extremity to the subversion of screen violence: aesthetics and discourse in Gaspar Noé's *I Stand Alone*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 185-200.

recibido/received: 31.10.2021 | aceptado/accepted: 23.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

DE LA ADAPTACIÓN INFIEL A LA EXPANSIÓN TRANSMEDIA: APUNTES PARA UN DEBATE SOBRE (PER)VERSIONES CINEMATOGRAFICAS

FRAN MATEU

INTRODUCCIÓN. LA ADAPTACIÓN COMO PUNTO DE PARTIDA

Si bien la adaptación cinematográfica es un medio *para* la memoria, también lo es *de* la memoria por ser el recuerdo de una obra anterior (Richard, 2021: 162). A través de este proceso una historia deviene, mediante sucesivas transformaciones en su estructura, contenido narrativo y puesta en imágenes, en otra historia similar expresada en forma de texto fílmico (Sánchez Noriega, 2000: 47). El arte, sin embargo, siempre ha sido reproducido o imitado, convirtiéndose en una actividad técnica con la llegada de los primeros grabados en madera (Benjamin, 2003: 39). En esta reproducción o imitación se circunscribe el proceso de adaptación cinematográfica, del cual McFarlane (1996: 22) se interesa por conocer qué es posible trasladar a la pantalla y qué factores clave, además de la obra original, han influido en dicha adaptación.

El proceso de adaptación se concibe como una traducción intersemiótica donde acontece una interpretación entre signos de distintos sistemas semióticos. Bajo esta premisa, Jakobson (1959: 233) propone tres posibles tipos de traducción. El primero remite a la traducción intralingüística mediante la interpretación de signos verbales por medio de otros signos del mismo idioma. La traducción interlingüística, a continuación, es la traducción *stricto sensu*, es decir, una interpretación de signos verbales a través de otro idioma. Finalmente, la traducción intersemiótica acontece mediante la transmutación o interpretación de signos verbales a través de los signos de un sistema no verbal. Por consiguiente, el proceso de adaptación cinematográfica quedaría englobado en la tercera clasificación.

La adaptación y la traducción, no obstante, plantean cuestiones de fidelidad (Frago Pérez, 2005: 66-69). Igualmente, la interpretación, como mecanismo inherente a todo proceso traducto-

lógico, ofrece matices por la posible ambigüedad en la clasificación de Jakobson. Eco (2016) incide sobre ello, argumentando que Jakobson no considera las transmutaciones entre sistemas que no sean verbales. Esta clasificación, además, ofrece otra ambigüedad: si los tres tipos de traducción son interpretaciones, los tres tipos de traducción son tres tipos de interpretación y, por ende, la traducción es una especie dentro del género de la interpretación (Eco, 2016: 805).

Zavala (2009: 49), por su parte, añade la traducción intrasemiótica, que adopta las estrategias de la intertextualidad (cita, alusión, parodia, etc.) en relación con los textos (literarios, visuales, etc.) que refieren a otros textos; y que Genette (1989: 10) incluye en el primer grupo dentro de sus tipologías transtextuales. Asimismo, Genette (1989: 14) define la hipertextualidad como la relación que une un texto B (hipertexto) sobre un texto anterior A (hipotexto). Este tipo de transformación puede ser simple o indirecta (basada en la imitación o filiación), y Genette lo ejemplifica con *Ulises* y *La Eneida*, siendo dos hipertextos del hipotexto *La Odisea*. En el caso de *Ulises*, su transformación es directa, transponiendo la acción de la obra de Homero a la ciudad de Dublín en la época de Joyce. Sin embargo, *La Eneida* supone una transformación más indirecta, pues se narra una historia diferente pero inspirándose formal y temáticamente en *La Odisea*, imitándola y derivando a una mimesis donde el texto imitado y el texto imitador constituyen una transformación más compleja que la de una transposición directa (Genette, 1989: 15-17).

ES FRECUENTE ESCUCHAR EXPRESIONES COMO «EL LIBRO ES MEJOR QUE LA PELÍCULA», CUANDO SE TRATA DE DIFERENTES MEDIOS, TIEMPOS Y MECANISMOS NARRATIVOS

En este ejemplo, nos encontramos dentro del mismo medio (literario, en cualidad *intramedial*), pero la hipertextualidad puede aplicarse a un proceso de adaptación entre medios, acercándonos al concepto de *intermedialidad*, que Bolter y Grusin (1999: 21) definen como *remediación*, la cual opera bajo los parámetros culturales de la inmediatez, la hipermediación, la hipertextualidad y la tecnología digital. Por consiguiente, la adaptación se divide entre operaciones intramediales e intermediales, pues no toda adaptación tiene que ser necesariamente una remediación (Hutcheon, 2006: 170).

LA NARRATIVA TRANSMEDIA COMO PROCESO DE EXPANSIÓN

Cuando Peter Bogdanovich (1997: 100-101) le preguntó a John Ford si le resultaba difícil recibir buenos guiones, le respondió que un buen guion no existía, ya que generalmente abusaban de diálogos y él trataba de expresarse visualmente. También añadió que prefería coger un cuento y *ampliarlo*, en lugar de condensar una novela. La respuesta de Ford pone de relieve la complejidad de adaptar un lenguaje a otro, así como la preeminencia de la expresión visual que comporta el medio cinematográfico y la modificación de las relaciones temporales (Bordwell, 1985: 82). De hecho, es frecuente escuchar expresiones como «el libro es mejor que la película», cuando se trata de diferentes medios, tiempos y mecanismos narrativos.

Como precursor en cuanto al estudio de esta distinción, Bluestone (1957: 61-62) señala que no existe la necesidad de comparar una obra literaria y una película, ya que el material literario debe servir únicamente de inspiración para construir algo nuevo. Del mismo modo, Stam (2005) indica que la adaptación cinematográfica transita bajo la acusante mirada respecto a su fidelidad hacia la obra original (adoleciendo de creatividad) y su recreación libre (traicionándola). Este fenómeno sucede porque en la mente de los lectores se genera

una elevada cantidad de imágenes que sustentan las ideas y las materializan, afirmando que la lectura de la novela les ha provocado una sensación más enriquecedora que la película (Moya Santoyo y Mantecón Martín, 2007: 158), dando lugar a que exista una injusta jerarquía de prestigio entre ambos medios (Sánchez Noriega, 2000: 48).

En muchas ocasiones, sin embargo, estas películas pueden encontrarse a la altura de la obra original e incluso superarla (Cascajosa Virino, 2006: 15). Además, las diferencias entre el medio literario y cinematográfico son tan numerosas que Luhr (1977: 174) considera que imposibilitan una comparación ontológica; a lo que McFarlane (1983: 11) añade que debería sorprendernos el mero hecho de existir películas derivadas de novelas. Regresando a John Ford, llama la atención su preferencia por *ampliar* un relato en lugar de condesarlo y que, de este modo, en la película tengan cabida todos los elementos que considere necesarios procedentes de la obra original, añadiendo todas aquellas *infidelidades* que el *nuevo autor* estime oportunas para que su versión cinematográfica funcione ontológicamente. Esta idea de expansión, asimismo, se acerca al ecosistema de las narrativas transmedia.

Kinder (1991: 40) empleó por primera vez el término *transmedia* para describir la expansión multiplataforma y multimodal de los contenidos mediáticos. Jenkins (2006: 95-96), por su par-

te, definió las narrativas transmedia (*transmedia storytelling*) como un proceso donde los elementos que integran una narración se expanden horizontal y sistemáticamente a través de múltiples medios (digitales y tradicionales), proporcionando una experiencia única de entretenimiento en los usuarios, donde lo ideal es que cada plataforma contribuya potenciando sus características intrínsecas (haciendo lo que mejor sabe hacer) al desarrollo de la narración. Además, los usuarios participan dentro de dicha expansión consumiendo y creando contenidos (CGU o Contenido Generado por el Usuario) en calidad de prosumidores (Jenkins, 2006: 166).

Por su parte, Pratten (2011: 1-2) comparte con Jenkins que las narrativas transmedia consisten en contar una historia a través de múltiples medios y, preferiblemente, con un grado de participación de la audiencia; y el disfrute de todos los medios debe ser mayor que la suma de las partes. Cada medio, por tanto, interactúa con el resto y, a su vez, es capaz de valerse por sí mismo, lo que permite a los usuarios la opción de decidir hasta qué punto se adentran en la experiencia (Weaver, 2013: 8). Por ello, mientras que la teoría de la adaptación se encuentra dentro de una teoría general de la repetición (Naremore, 2000: 15), las narrativas transmedia no cuentan una misma historia a través de diferentes medios y plataformas, sino que permiten expandir horizontalmente el ma-

Imagen 1. Expansión transmedia de la franquicia de Resident Evil. © Capcom y Costantin Films



crodisño narrativo de una obra inicial, a la que Jenkins (2009a) denomina *nave nodriza*.

Esta expansión puede ser estratégica, naciendo de una cuidadosa planificación, o táctica, la cual viene dictada por las condiciones favorables del ecosistema mediático reaccionando a los *inputs* del entorno (Scolari, 2014: 74). Encontramos la expansión de franquicias como *Matrix* (The Matrix, Hermanas Wachowski, 1999) (estratégica) o *Resident Evil* (Capcom, 1996) (táctica), por ejemplo, donde la narración se disemina a través de diferentes medios y plataformas, y consumiendo todos ellos (videojuegos, películas, cortometrajes, cómics, etc.) se logra una experiencia narrativa más enriquecedora. Igualmente, una expansión transmedia, ya sea estratégica o táctica, puede iniciarse desde cualquier medio: *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001) se expandió desde la literatura, *La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza* (Star Wars, George Lucas, 1977) desde el cine, *Perdidos* (Lost, J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010) desde la televisión, *Batman* (Leslie H. Martinson, 1966) desde el cómic, *Pokémon Edición Roja y Edición Azul* (Game Freak, 1999) desde los videojuegos, *Masters del Universo* (He-Man and the Masters of the Universe, Gary Goddard, 1987) desde los juguetes, *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl, Gore Verbinski, 2003) desde un parque de atracciones, etc. Sin embargo, la expansión estratégica, que se vio reforzada a raíz de la pandemia mundial iniciada en 2020, es cada vez más habitual en los contenidos, que des-

ANTES DE LA CONSOLIDACIÓN DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA, ERA COMÚN CONSIDERAR A LA EXPANSIÓN COMO UN FENÓMENO NATURAL DENTRO DE LA PROPIA ADAPTACIÓN.

de el inicio son pensados, producidos y distribuidos a través de diferentes medios y plataformas (Arana Arrieta, 2021).

ADAPTACIONES VS. NARRATIVAS TRANSMEDIA

¿Qué lugar ocupan las adaptaciones en el contexto de las narrativas transmedia, en el sentido de expandir la narración junto a la participación de los usuarios? Jenkins (2011) indica que las adaptaciones, por muy fieles que sean, siempre producen cambios en los perfiles de los personajes, con nuevos escenarios o situaciones. Por ello, los nuevos modos de narrar exigirían una redefinición del concepto de *adaptación* dentro de los estudios culturales (Jenkins, 2006: 296). Igualmente, aunque para Jenkins (2011) las adaptaciones forman parte de la transmedialidad, también sugiere una distinción entre *adaptación* y *extensión*. Mientras que la adaptación cuenta la misma historia cambiando de medio, la extensión agrega algún elemento nuevo en dicha adaptación, pero ambos procesos son inseparables.

Conviene diferenciar una adaptación simple que no aporta nada nuevo respecto a las adaptaciones más habituales, que suelen hallarse sujetas a modificaciones respecto a la obra original. Aunque para Jenkins no habría un fenómeno transmedia en el segundo caso, sí que habría cierta transmedialidad por el carácter aditivo o expansivo que, en mayor o menor medida, puede alterar la adaptación (Jenkins, 2009b). Sin embargo, Dena (2009) marca una distinción más radical entre *adaptación* y *expansión*. Según la autora, además de que la adaptación nunca es redundante en cuanto a contenidos, la transmedialidad no se integraría únicamente mediante la expansión, sino con el conocimiento y habilidades necesarios para desarrollar un proyecto transmedia. No obstante, antes de la consolidación de las narrativas transmedia, era común considerar a la expansión como un fenómeno natural dentro de la propia

adaptación. Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis (1999: 238-239), por ejemplo, indicaron que las adaptaciones cinematográficas eran hipertextos procedentes de hipotextos que habían sido transformados mediante procesos de selección, concretización, actualización y amplificación.

Del mismo modo, entre los principios transmediáticos propuestos por Gomez (2007), el cuarto de ellos indica que el contenido es único y se adhiere a las fortalezas específicas de cada plataforma, sin reutilizarse entre ellas, por lo que las adaptaciones no formarían parte de las narrativas transmedia. Aarseth (2006), por su parte, ubica a la adaptación en el centro de cualquier franquicia, matizando que tal vez el término simplemente se haya quedado obsoleto. En cuanto a Long (2007: 22), sostiene que volver a contar una historia en un medio diferente sería una adaptación, mientras que utilizar diferentes medios para crear una única historia sería una narrativa transmedia, donde se abren las puertas a la participación de los usuarios. A pesar de que esta distinción remite a la premisa de que cada medio hace lo que mejor sabe hacer (Jenkins, 2006: 95-96), Long (2007) reconoce que las adaptaciones nunca son idénticas a la obra original.

Sobre estos debates de enmiendas parciales, Fernando, Vásquez y Salinas (2013: 152) añaden que cuando una obra se expande se tiende a iniciar un sistema transmedia o un sistema *crossmedia*, aunque en el segundo caso más que una expansión nos acercaríamos a la idea de adaptación en cuanto a contar la misma historia. Sobre este aspecto, Renó (2013: 151) señala que el *crossmedia* hace referencia a la repetición del mismo mensaje, el cual se adapta a los diferentes medios, mientras que la narrativa transmedia produce mensajes distintos para los diferentes medios. Sin embargo, Piñeiro y Costa (2013: 927) consideran que en el *crossmedia* cada uno de los soportes aporta una información concreta para la construcción del relato unitario, pero el destinatario debe consumir la totalidad para comprenderlo.

Por su parte, Mittell (2009) opina que la transmedialidad tiene más relación con la profundización que con la expansión horizontal, donde debe ofrecerse la capacidad de que los *fans* puedan profundizar en la narración. El *compromiso forense* del *fandom*, aunque en ocasiones gire alrededor de comunidades relativamente pequeñas, les anima a profundizar en las historias, las cuales son susceptibles de afrontar esta verticalidad, focalizada en la profundización del texto en lugar de su difusión hacia afuera. Este planteamiento, sin embargo, no implica un carácter jerárquico respecto a la expansión horizontal de Jenkins, sino un modelo complementario (Mittell, 2009).

Respecto al proceso de adaptación, Mittell (2017) también advierte que existen técnicas que funcionan mejor en unos medios que en otros. Por ejemplo, la perspectiva en primera persona (POV) produce un efecto diferente al leer los pensamientos de un personaje en una novela, respecto a representarlos visualmente en una película; al igual que la interactividad que los videojuegos generan en los usuarios es una faceta del *storytelling* que no se puede trasladar del mismo modo a la televisión o a los cómics. Por ello, lo importante es conocer las posibilidades y restricciones que permite cada medio (Mittell, 2017: 7-8). Se trata de un planteamiento que enfatiza el carácter individual de cada medio para poder afrontar la narración del mejor modo posible, es decir, maximizando el potencial de cada uno (Jenkins, 2006: 95-96).

LOS CASOS DE TINTÍN Y READY PLAYER ONE

Scolari (2011) argumenta que las narrativas transmedia van más allá del proceso de adaptación como traducción intersemiótica, sobre todo ante la idea de expansión y no reutilización de contenidos. Sin embargo, también considera que dentro de las narrativas transmedia se debería incluir a las adaptaciones. Un ejemplo de este proceso se encuentra en *Las aventuras de Tintín: El secreto*



Imagen 2. Sakharine en el cómic y su adaptación cinematográfica. © Editorial Juventud y Sony Pictures Entertainment

del unicornio (*The Adventures of Tintin*, Steven Spielberg, 2011). Este largometraje, a priori, podría considerarse la adaptación de una obra originada en el cómic. Sin embargo, la adaptación es de tres cómics de Hergé: *El cangrejo de las pinzas de oro* (1940), *El secreto del unicornio* (1943) y *El tesoro de Rackham el Rojo* (1943). Es decir, se elaboró una única historia a partir de los tres cómics, dando lugar a transformaciones en la estructura narrativa. Según Scolari (2011), también hay transformaciones a nivel actancial. Por ejemplo, Sakharine es un personaje que en los cómics representa a un inofensivo anticuario, mientras que en la película se convierte en el antagonista principal. Además, también aparece la soprano Bianca Castafiore, ausente en los tres cómics citados.

El caso de *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio* se podría clasificar como una *adaptación libre* de unos contenidos (hipotextos genettianos) ya existentes, pero también hay una expansión, pues en la película se desarrollan nuevas situaciones que no aparecen en los cómics, como la lucha entre las dos grúas o la vertiginosa secuencia del ciclomotor con sidecar, y determinados personajes adoptan otros roles, además de aparecer personajes secundarios ausentes en la obra de Hergé, como Mr. Hobbs. Aunque el largometraje podría suponer un relativo fracaso en la transposición de la forma y estética de los cómics del historietista belga, su espíritu de aventura familiar *mainstream*

apela a un público transnacional, extendiendo de este modo su legado (Revert Gomis, 2013: 25).

Con *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), el mismo director se embarca, en esta ocasión, en la adaptación de la novela homónima de Ernest Cline, quien también participó como guionista junto a Zak Penn. La inclusión de Cline como adaptador de su novela podría asegurar una mayor fidelidad a su propia obra, pero nos hallamos ante otro caso donde la versión cinematográfica recorre su propio camino. Si bien ambas tramas presentan el mundo virtual de OASIS y su estructura se articula a través de pruebas (que en la película se redujeron a tres) en las que los personajes deben conseguir una serie de llaves para heredar el legado de James Halliday, Spielberg decide acudir desde el inicio de la historia al mundo virtual. Sin embargo, Cline dedica casi el primer tercio de su novela a presentar la deprimente situación del mundo real de ese futuro que retrata, algo que Spielberg muestra muy brevemente al inicio de su largometraje.

El divertimento y la espectacularidad visual que ofrece OASIS, por tanto, prevalecen en la versión cinematográfica, acompañada de la condensación temporal de este primer tramo del relato. Además de dicha condensación, también se altera la narración actancialmente. En la novela, por ejemplo, la prueba para conseguir la llave de cobre se desarrolla en el planeta *Ludus*, donde los



Imagen 3. Videojuego Joust y su sustitución por la carrera en la adaptación cinematográfica de Ready Player One. © Williams Electronics y Warner Bros

personajes deben acudir al juego de rol *Dungeons & Dragons* para, posteriormente, enfrentarse al hechicero Acererak en una partida a *Joust* (John Newcomer, 1982), uno de los primeros videojuegos cooperativos para dos jugadores (Wolf, 2008: 94). En cambio, Spielberg sustituye esta prueba por una delirante carrera de vehículos en una Manhattan virtual, encontrando todo tipo de referencias dentro de la cultura popular. En este sentido, mostrar en la película a dos personajes jugando a un antiguo videojuego, desconocido para un gran público y bajo una puesta en escena relativamente estática, se habría alejado de la acción trepidante y visual que ofrece su adaptación cinematográfica.

En otras pruebas posteriores de la novela, los personajes aparecen dentro de las películas *Juegos de guerra* (War Games, John Badham, 1983) y *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (Monty Python and the Holy Grail, Terry Gilliam y Terry Jones, 1975), donde deben recrear algunas de sus escenas y diálogos. Spielberg, en cambio, las sustituye por *El Resplandor* (The Shining, Stanley Kubrick, 1980), un clásico del terror conocido para la gran mayoría del público –cinéfilo o no–, y que diegéticamente se integra en la trama por el hecho de ser una adaptación cinematográfica que, como es bien sabido, disgustó enormemente a Stephen King, autor de la obra original. Esta discrepancia de King respecto a la adaptación de Kubrick es la

Imagen 4. Fotogramas de la prueba de *El Resplandor* en la adaptación cinematográfica de Ready Player One, ausente en la novela. © Warner Bros



clave que permite a los personajes acudir a un hotel Overlook virtual, recreado hasta el más mínimo detalle, donde deben hacer frente a una serie de esperpénticas y vertiginosas situaciones que no acontecen en la obra de Cline, permitiendo también profundizar en sus conflictos internos. Otro ejemplo lo encontramos en el caso del personaje protagonista, Wade Owen Watts –bajo el pseudónimo de Parzival en OASIS–, que en la novela no es quien descubre el paradero de la llave de cobre –a diferencia de la película–, sino Art3mis; y es él quien se transforma en Ultraman en la batalla final de la novela en lugar de Daito –como ocurre en la película–, que en la novela es asesinado a mitad de la trama. Sucesivamente, encontramos cambios continuos que dan lugar a que la novela y su versión cinematográfica discurren de forma diferente para contar, en esencia, una misma historia en la que Spielberg, al igual que hiciera para adaptar los cómics de Hergé, acude a la espectacularidad estética, la acción frenética y la transnacionalización de la audiencia.

Estos dos casos son adaptaciones cinematográficas dentro del circuito *mainstream* que, a su vez y de forma explícita, aportan transmedialidad. En ambos largometrajes, aunque sean transposiciones directas (Genette, 1989), se desarrollan multitud de situaciones diferentes, profundizando sobre la historia y sus personajes (Long, 2007; Mittell, 2009), aportando un carácter aditivo o expansivo (Jenkins, 2009a) sin reutilizar continuamente contenidos (Gomez, 2007; Dena, 2009). Por ello, dentro de las narrativas transmedia se debería incluir a las adaptaciones, acogiendo además tanto la transmedialidad estratégica como la táctica. En este sentido, si se concibe una visión demasiado restrictiva de las narrativas transmedia, se pueden quedar fuera elementos importantes de un universo narrativo, ya que hasta la adaptación más lineal puede incluir una nueva mirada sobre algún personaje o elemento que puede enriquecer y expandir la narración (Jenkins, 2009a; Scolari, 2011), como sucede en los dos ejemplos expuestos.

CONCLUSIÓN. DIVERSIFICACIÓN Y AMBIGÜEDAD TERMINOLÓGICA

Tintín y Ready Player One son dos ejemplos paradigmáticos de la adaptación, y consecuente expansión, de los universos narrativos a la pantalla cinematográfica. El proceso de adaptación, asimismo, se haya sujeto a una variada terminología a su alrededor que implica que la labor de hacer distinciones nítidas resulte cada vez más complicada. Así, encontraremos distintos grados de acercamiento a la obra inicial empleando expresiones tales como traducción, adaptación, versión, recreación, reescritura, recomposición, transliteración, transposición, *remake*, *reboot*, *refraction*, *relocation*, *transplantation*, *tradaptation*, adaptación libre, retraducción, etc.; además de términos peyorativos como copia, manipulación, plagio, traición, pervisión o infidelidad. Por ello, se descubre una falta de líneas divisorias claras, cuyo maremágnum terminológico, como apunta Braga Riera (2011: 61-63), viene definido por lo que cada cual entiende por uno u otro vocablo, y donde la adaptación no es una concepción funcionalista de imitación fiel que refleje con fidelidad la estructura, contenidos o diálogos de un texto original.

En conclusión, la hermenéutica para la categorización de los diferentes procesos de adaptación y transmedialidad comprende una ardua labor por la falta de consenso. Sobre esta ambigüedad, Kinder (2021: 3) considera que en la era transmedia y postmedia actual también podríamos cuestionarnos si sigue siendo productivo hablar de un medio o plataforma específicos, ya que estos se están reemplazando entre sí tan rápidamente que apenas da tiempo a explorar completamente sus potenciales sociales y estéticos. Se dibuja un escenario futuro, por tanto, donde debatir sobre adaptaciones o narrativas transmedia puede comenzar a carecer de sentido por su omnipresencia colateral, debiendo hacer frente a nuevos retos post-transmedia: ¿Qué características permitirán en un futuro distinguir a una obra

realmente original respecto a una adaptada? ¿Se podrá diferenciar una versión cinematográfica respecto a una videolúdica? ¿Hacia dónde discorrirán los presentes y futuros contenidos ante la llegada de nuevos medios, plataformas, interfaces, etc.? Llegado ese futuro panorama postmediático, cada vez más cercano, ¿tendrá sentido entonces seguir hablando de adaptaciones y narrativas transmedia? ■

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Crossmedia Production. *Popular Communication*, 4(3), 203-211. http://dx.doi.org/10.1207/s15405710pc0403_4
- Arana Arrieta, E. (2021). Programas y programación en plena crisis. En M. Francés, G. Orozco y E. Bustamante (coords.), *La comunicación audiovisual en tiempos de pandemia* (pp. 191-210). Barcelona: Gedisa.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* [1936]. Ciudad de México: Ítaca.
- Bluestone, G. (1957). *Novels into Film*. Berkeley: University of California Press.
- Bogdanovich, P. (1997). *John Ford* [1971]. Madrid: Fundamentos.
- Bolter, J. D., Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Londres: Routledge.
- Braga Riera, J. (2011). ¿Traducción, adaptación o versión?: maremágnun terminológico en el ámbito de la traducción dramática. *Estudios de Traducción*, 1, 59-72. <https://doi.org/10.5209/rev ESTR.2011.v1.36477>
- Cascajosa Virino, C. (2006). El espejo deformado: Una propuesta de análisis del reciclaje en la ficción audiovisual norteamericana. *Revista Latina de Comunicación Social*, 9(61), 715-735. Recuperado de <https://rb.gy/vlx4p2>
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Tesis doctoral. Sídney: Universidad de Sídney.
- Eco, U. (2016). *Decir casi lo mismo: La traducción como experiencia* [2003]. Barcelona: Debolsillo.
- Fernando, D., Vásquez, M., Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Coherencia*, 10(18), 137-159. Recuperado de <https://bit.ly/2T2A00g>
- Frago Pérez, M. (2005). Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica. *Comunicación y Sociedad*, 18(2), 49-82. Recuperado de <https://dadun.unav.edu/handle/10171/8238>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado* [1962]. Madrid: Taurus.
- Gomez, J. (2007, 7 de octubre). *Jeff Gomez's 8 Defining Characteristics of Transmedia Production*. Christy's Corner of the Universe. Recuperado de <https://bit.ly/3AXnT11>
- Gray, J. (2010). *Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts*. Nueva York: New York University Press.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Nueva York: Routledge.
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of translation. En R. A. Brower (ed.), *On translation* (pp. 232-239). Massachusetts: Harvard University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009a, 12 de diciembre). *The revenge of the origami unicorn: Seven principles of Transmedia Storytelling (Well, two actually. Five more on friday)*. Henry Jenkins - Confessions of an Aca/Fan. Recuperado de <https://bit.ly/1ib6AvH>
- Jenkins, H. (2009b, 10 de septiembre). *The aesthetics of transmedia: In response to David Bordwell*. Henry Jenkins - Confessions of an Aca/Fan. Recuperado de <https://bit.ly/1y4DA2S>
- Jenkins, H. (2011, 31 de julio). *Transmedia 202: Further Reflections*. Henry Jenkins - Confessions of an Aca/Fan. Recuperado de <https://bit.ly/1pQHLfh>
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kinder, M. (2021). Medium specificity and productive precursors. An Introduction. En M. Kinder y T. McPher-

- son (eds.), *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities* (pp. 3-19). California: University of California Press.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Tesis doctoral. Massachusetts: Instituto Tecnológico de Massachusetts.
- Luhr, W. (1977). *The authorship and narrative in the cinema*. Nueva York: Putnam.
- McFarlane, B. (1983). *Words and Images. Australian Novels into Film*. Melbourne: Heinemann Publishers.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon.
- Mittell, J. (2009, 25 de febrero). *To spread or to drill? Just TV - Random thoughts from media scholar Jason Mittell*. Recuperado de <https://bit.ly/1QmYDnE>
- Mittell, J. (2017). *Narrative theory and adaptation*. Nueva York: Bloomsbury.
- Moya Santoyo, J., Mantecón Martín, C. (2007). La novela, mucho mejor que la película. *Trama & Fondo*, 23, 149-160. Recuperado de <https://cutt.ly/1QMuNkg>
- Naremore, J. (ed.) (2000). *Film Adaptation*. Londres: Athlone Press.
- Piñero, T., Costa, C. (2013). De series españolas de éxito a producciones audiovisuales transmediáticas. Análisis de Águila Roja, El Barco y Amar en tiempos revueltos. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 925-934. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESMP.2013.v19.42175
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. Amazon: CreateSpace.
- Renó, D. (2013). Narrativa transmedia y la “des-gobernabilidad” periodística. *Comunicação e Sociedade*, 34(2), 141-146. <http://dx.doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v34n2p141-161>
- Revert Gomis, J. (2013). Tintín o el trazo difícil: un viaje accidentado al *mainstream* del cine. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 16, 20-26. Recuperado de <https://cutt.ly/PQNL7ff>
- Richard, D. E. (2021). *Film Phenomenology and Adaptation: Sensuous Elaboration*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2011, 10 de noviembre). *Narrativa transmedia y adaptaciones: el caso Tintín*. Hipermediaciones. Recuperado de <https://bit.ly/2U8y2mI>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 71-81. Recuperado de <https://goo.gl/gwyPT3>
- Stam, R. (2005). Introduction: The theory and practice of adaptation. En R. Stam y A. Raengo (eds.), *Literature and film: A guide of the theory and practice of film adaptation* (pp. 1-52). Oxford: Blackwell.
- Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Weaver, T. (2013). *Comics for film, games, and animation. Using comics to construct your transmedia storyworld*. Nueva York y Londres: Focal Press.
- Wolf, M. J. P. (ed.) (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond*. Connecticut: Greenwood Press.
- Zavala, L. (2009). La traducción intersemiótica en el cine de ficción. *Ciencia Ergo-Sum*, 16(1), 47-54. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10416106>

DE LA ADAPTACIÓN INFIEL A LA EXPANSIÓN TRANSMEDIA: APUNTES PARA UN DEBATE SOBRE (PER)VERSIONES CINEMATOGRAFICAS

Resumen

La adaptación cinematográfica se concibe como una traducción intersemiótica en la que existe una interpretación entre signos de distintos sistemas semióticos. Este proceso pone de relieve diferentes puntos de vista respecto a si una adaptación puede expandir o comprimir la historia que adapta, o si debe ser fiel a su fuente. En el caso de que las adaptaciones cinematográficas omitan ciertos personajes de una novela, determinadas viñetas de un cómic o los niveles de un videojuego, ¿estaríamos realmente adaptando esa obra *stricto sensu*? Si, además, añadimos nuevas situaciones o personajes en la obra adaptada, ¿también se podría concebir como una adaptación? Bajo estos aspectos, este artículo examina algunas de las ideas principales en torno a la adaptación cinematográfica y su relación con las narrativas transmedia, que se circunscriben alrededor de la idea de expandir la narración. Las diferencias entre ambos procesos, aunque evidentes, también suelen hallarse permeadas por cierta porosidad entre sus fronteras, lo cual genera un continuo debate. Para ello, se emplea una metodología de revisión histórico-bibliográfica mediante la aportación de un marco teórico en el que se plasman las posturas de diferentes autores, además de citar brevemente los casos *mainstream* de *Tintín* y *Ready Player One*.

Palabras clave

Adaptación; narrativas transmedia; literatura; cine; Tintín; *Ready Player One*.

Autor

Fran Mateu (Elche, 1981) es doctor en Filosofía y Letras, profesor asociado en el Área de Estética y Teoría de las Artes de la Universidad Miguel Hernández de Elche y miembro del grupo de investigación *Massiva*. Sus líneas de investigación se centran en las relaciones entre el cine y los diferentes medios de expresión. Es director del Festival Internacional de Cine Fantástico de Elche - FANTAELX, autor de diversos artículos publicados en revistas científicas, como *Fotocinema* o *Quaderns de Cine*, y ha coordinado libros como *Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción* (Cinestesia, 2020) o *Crimen y Fantástico* (Cinestesia, 2021). Contacto: f.mateu@umh.es.

Referencia de este artículo

Mateu, F. (2022). De la adaptación infiel a la expansión transmedia: Apuntes para un debate sobre (per)versiones cinematográficas. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 201-212.

FROM UNFAITHFUL ADAPTATION TO TRANSMEDIA EXPANSION: NOTES FOR A DEBATE ABOUT CINEMATOGRAPHIC (PER)VERSIONS

Abstract

Film adaptation is conceived of as an intersemiotic translation in which there is an interpretation between signs of different semiotic systems. This process gives rise to different points of view on whether an adaptation can expand or compress the story it adapts, or whether it should be faithful to its source. If a film adaptation omits certain characters in a novel, panels in a comic strip or levels of a video game, could it really be called an adaptation of that work? If new situations or characters are also added in the adapted work, could it still be described as an adaptation? Considering these questions, this article examines some of the main ideas about film adaptation and its relationship with transmedia storytelling, which is associated with the notion of expanding the story. The differences between the two processes, although obvious, are also often obscured by a certain porosity of borders, giving rise to constant debate. This study adopts a methodology of historical-bibliographic review with a theoretical framework based on the perspectives of different authors, in addition to a brief consideration of the mainstream cases of *Tintin* and *Ready Player One*.

Key words

Adaptation; Transmedia Storytelling; Literature; Cinema; Tintin; *Ready Player One*.

Author

Fran Mateu, Ph.D., is an associate professor in the Area of Aesthetics and Arts Theory at Universidad Miguel Hernández in Elche and a member of the *Massiva* research group. His lines of research focus on the relationships between cinema and other media. He is the director of the Elche International Fantastic Film Festival - FANTAELX, the author of various articles published in academic journals such as *Fotocinema* and *Quaderns de Cine*, and the coordinating editor of books such as *Space Fiction. Visiones de lo cósmico en la ciencia-ficción* (Cinestesia, 2020) and *Crimen y Fantástico* (Cinestesia, 2021). Contact: f.mateu@umh.es.

Article reference

Mateu, F. (2022). From unfaithful adaptation to transmedia expansion: Notes for a debate about cinematographic (per)versions. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 201-212.

recibido/received: 29.08.2021 | aceptado/accepted: 07.12.2022

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

GUÍA DE PRESENTACIÓN DE ORIGINALES

Recepción y aceptación de originales

Los autores han de certificar que el texto presentado es original e inédito. De no ser así, se comunicará esta circunstancia al Consejo de Redacción en el momento del envío. Salvo excepciones justificadas y por decisión del Consejo de Redacción, no se aceptará bajo ningún concepto que los artículos recibidos incluyan contenido publicado anteriormente en otros soportes. Esto significa que no se aceptarán textos que repitan sin aportar elementos novedosos ideas ya desarrolladas en libros, páginas web, artículos divulgativos o cualquier otro formato escrito u oral, vinculado o no con la esfera académica. En el caso de tesis doctorales se ha de indicar la procedencia de dicho texto en una nota al pie. *L'Atalante* considera que la originalidad es un requisito clave de la actividad académica. En el caso de que este tipo de prácticas se detecten en cualquier momento del proceso de evaluación o de publicación, el Consejo de Redacción se reserva el derecho de retirar el texto en cuestión.

Los artículos seleccionados serán publicados en edición bilingüe (castellano e inglés). Los autores/as de los textos aceptados para su publicación deberán asumir los costes que se deriven de la traducción de su artículo o de la revisión en el caso de facilitar, junto al original, una versión traducida. En todos los casos, y con el fin de garantizar la calidad de las traducciones y la unidad de criterios lingüísticos, el texto deberá pasar por el traductor de confianza de la revista (al que se le abona su servicio por adelantado y a través de Paypal) y el coste derivado de su trabajo será asumido por los autores/as de los artículos.

Formato y maquetación de los textos

A continuación se refiere un extracto de las normas de publicación. Los interesados pueden consultar la versión íntegra en español e inglés, y descargarse una plantilla de presentación de originales en la página web www.revistaatalante.com. La extensión de los originales oscilará entre 5000 y 7000 palabras (incluyendo notas, referencias y textos complementarios).

Los textos deberán enviarse a través de la página web de la revista (www.revistaatalante.com), siempre guardados como archivo .rtf, .odt, o .docx, utilizando la plantilla proporcionada para dicho fin. Los archivos de la declaración del autor (.pdf) y de las imágenes (.psd, .png o .jpg), si las hubiere, deberán subirse a la web como ficheros complementarios (paso 4 del proceso de envío).

Los textos se presentarán en formato Times New Roman, tamaño 11 y alineación justificada.

GUIDE FOR THE SUBMISSION OF ORIGINAL PAPERS

Receipt and approval of original papers

Authors must certify that the submitted paper is original and unpublished. If it isn't, the Executive Editorial Board must be informed. Except for exceptional cases justified and decided by the Executive Editorial Board, the journal will not accept papers with content previously published in other media. The journal will not accept papers that repeat or reiterate ideas already featured in books, websites, educational texts or any other format. In the case of dissertations, the source of the paper must be properly explained in a footnote. *L'Atalante* believes that originality is a key requirement of academic activity. The Executive Editorial Board reserves the right to retire any text at any given time of the evaluation and publication process because of this reason.

The selected articles will be published in a bilingual edition (Spanish and English). The authors of the texts accepted for publication must pay the costs that result from the translation or proofreading - in the case of providing, along with the original, a translated version - of their article. In all cases, and in order to guarantee the quality of the translations and the unity of linguistic criteria, the text must be translated or proofread by the translator recommended by the journal. His work will be paid in advance and via Paypal by the authors.

Text format and layout

What follows is an excerpt of the publishing guidelines. Those interested in them may visit the complete version in Spanish and English, and download the template for the submission of original papers at the website www.revistaatalante.com.

The length of the article must be between 5,000 and 7,000 words (including notes, references and complementary texts).

Articles must be submitted via the website of the journal (www.revistaatalante.com), as an .rtf, .odt or .docx file, using the template provided for this purpose. The files of the author's statement (.pdf) and images (.psd, .png or .jpg), if any, must be uploaded to the web as complementary files (step 4 of the submission process).

Articles must be formatted in Times New Roman, size 11 and justified.

The text must be single spaced, with no indentation whatsoever (including at the beginning of the paragraph) and no space between paragraphs.

The title and subheadings (section titles) must be written in bold.

El interlineado será sencillo, sin sangría en ningún caso (tampoco a principio de párrafo) y sin separación adicional entre párrafos.

El título y los ladillos (los títulos de los epígrafes) se pondrán en negrita.

En el texto no se utilizarán los siguientes recursos propios de los procesadores de textos: tablas, numeración y viñetas, columnas, hipervínculos, cuadros de texto, etc. Cualquier enumeración se hará manualmente.

L'Atalante no ofrece remuneración alguna por la colaboraciones publicadas.

Con el fin de facilitar el cumplimiento de estas normas, todos los materiales necesarios están disponibles para su descarga en el apartado de Documentos para autores de la página web de la revista.

In the text, the following word processor functions must not be used: tables, bullets and numbering, columns, hyperlinks, footnotes, text boxes, etc.; any numbering must be handwritten.

L'Atalante does not offer any compensation for the published articles.

In order to facilitate compliance with these rules, all required materials are available for download at the Documents for Authors section of the journal's website.

EDITA

