

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 nacimiento<sup>1</sup>. 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](mailto: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](mailto: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](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)

---

