

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 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

