

Viejos y nuevos modos de contacto entre viejos y nuevos regímenes visuales

Rubén Hitz

0- El cine desde su nacimiento ha sido objeto de múltiples experimentaciones tecnológicas, casi siempre en pos de alcanzar un máximo de realismo. Podríamos decir que desde un principio se puede ver que dicho esfuerzo se ha orientado en dos direcciones, a veces convergentes. Un cine que parece haber ganado la batalla, pues se detenta hegemónico, el cine narrativo, el que se dedica solo a contar historias; y otro el cine como espectáculo, o más aún, el cine como atracción especial, ese cine que requiere modos de producción especiales, y modos de exhibición también especiales, y que revela con mayor contundencia la noción de interfaz¹.

En este sentido entendemos que indagar en la historia de los dispositivos cinematográficos y sus hibridaciones es echar luz sobre cómo la interfaz mediatiza el consumo de la *obra de arte*, y cómo afecta esto a la relación de expectación y/o entre *artista - espectador*.

1- Antecedentes históricos

Hacia el año 1895 el novelista H.G. Wells y el pionero de cine británico Robert Paul solicitaron la patente para una atracción cinematográfica, que simulaba un viaje a través del tiempo y el espacio de acuerdo con el tema de la novela de Wells, *The Time Machine*. Este dispositivo fue tan ingenioso como costoso, lo cual impidió su realización y de este modo anticiparse sesenta años al espectáculo de Disney².

¹ Interfaz: "proviene del vocablo inglés interface, superficie de contacto. Esta noción, en su comprensión más amplia, designa cualquier superficie que forma una barrera común, un punto de encuentro o área de contacto entre objetos, sistemas, etc. de distinta naturaleza."En: Cilleruelo Gutierrez, L: *.Arte de Internet: Génesis y Definición de un Nuevo Soporte Artístico (1995-2000)*. Universidad del País Vasco. 2001.

² En 1955 W. Disney presentó en California su espectacular show *Viaje a la luna*. Consistía en un gigantesco cohete con asientos para 150 pasajeros que ofrecía un interior centelleante de luces de control, diales incandecentes, azafatas, etc. Después una dramática cuenta regresiva, los asientos se sacuden, se mueven los diales, se siente el rugir de los motores y con sincronización y realismo se empieza a proyectar en pantallas situadas arriba y abajo del público una película animada del viaje por el espacio extraterrestre. Todos los elementos se combinan para producir una ilusión teatralmente convincente de un viaje espacial.

En la Exposición de París de 1900 se exhibieron dos atracciones cinematográficas ultrarrealistas: la primera de estas atracciones, el *Cineorama* fue presentado por Raoul Grimoin-Sanson y simulaba la visión que se podía tener desde la barquilla de un gigantesco globo que se desplazaba sobre la campiña europea. El público permanecía de pie en la parte superior de una plataforma circular elevada, bajo la cual diez proyectores de cine sincronizados proyectaban una película sobre una pantalla circular de 330 pies de circunferencia y 30 de altura. Los filmes de 70 mm coloreados a mano que se exhibían habían sido fotografiados desde un verdadero globo llevado por el aire.

La segunda atracción cinematográfica, presentada por los hermanos Lumière, se llamaba *Mareorama*, y simulaba la visión que se tendría desde el puente de un navío que navegaba por los mares.

En Estados Unidos, donde el cine seguía siendo una atracción de vodevil igual que en Gran Bretaña, entre 1902 y 1904 un inventor William J. Keefe de St. Louis, Missouri, ideó un pabellón de diversiones de forma circular, alrededor del cual circulaba sobre rieles un vagón de ferrocarril abierto a los costados, dentro de un túnel oscuro. Las paredes de dicho túnel actuaban como una pantalla continua sobre la cual se proyectaban películas o imágenes fijas.

El propósito de este entretenimiento era brindar a los pasajeros una representación bastante fiel de las escenas que habrían visto si realizaban un verdadero viaje en tren a través de distintas regiones del mundo.

Hacia 1904 George C. Hale y Fred W. Gifford, primero financiaron el proyecto de Keefe y luego terminaron por comprarlo y así lo presentaron en la Feria Mundial de St. Louis de 1904.

En 1905 Hale solicitó una nueva patente para lo que denominó el *Ferrocarril del placer*. El nuevo artefacto estaba compuesto por dos vagones situados sobre un solo tramo de vía corto y recto. Los pasajeros subían a un vagón, recorrían un breve trecho dentro del túnel y transbordaban al segundo vagón.

Éste se encontraba abierto al frente y a los costados, permanecía fijo y desde allí el público presenciaba el espectáculo.³

2- Nuevos espacios de exhibición.

Términos como **sala especial, atracción especial, películas de paseo y paseo virtual** se usan para referirse a una variedad de fenómenos que conforman una dimensión particular del entretenimiento audiovisual contemporáneo, que se ha expandido a enorme velocidad desde los años ochenta, debido en parte a muchas de las evoluciones experimentadas por el cine digital.

Las salas especiales consisten en espacios de exhibición que se dedican a mostrar diversos géneros no tradicionales de entretenimiento relacionados con el cine. El término incluye desde salas diseñadas especialmente para ese fin, hasta espacios de exhibición específicamente adaptados y situados en lugares como parques temáticos, centros comerciales, hoteles, salas de máquinas recreativas, etc.

Actualmente las dos categorías principales de atracciones especiales son las películas Imax y los "paseos virtuales", y obviamente no dejan de aparecer variaciones y formas híbridas de ambas.

Los procedimientos utilizados por este nuevo cine de atracción en salas especiales son muy similares al viejo cine de atracción.

Las atracciones basadas en la simulación del desplazamiento utilizan una plataforma hidráulica móvil sobre la que se sitúan los asientos del público. Los

³ Según R. Fielding el espectáculo que ofrecía el Tren de Hale podría describirse del siguiente modo: Los asientos estaban convenientemente inclinados hacia arriba con el objetivo de brindar una visión adecuada. A través de la parte delantera abierta, el público veía una película que se había filmado desde el rastrillo de una locomotora en movimiento, y se proyectaba sobre una pantalla ligeramente inclinada, el proyector estaba en una galería encima y algo atrás del vagón. El tamaño de la pantalla, la distancia de ésta al vagón y la del proyector a la pantalla eran las adecuadas para obtener una imagen que fuera vista como de "tamaño natural" y que además cubría todo el campo visual de los pasajeros. Debajo del vagón una correa sinfín con aletas salientes se movía continuamente sobre rodillos. Las aletas entraban en contacto con una pieza metálica situada debajo del coche produciendo el típico ruido seco de las ruedas cuando pasan sobre las juntas de los rieles. Se podía regular a voluntad la velocidad de la correa, lo que permitía arranques, paradas, aceleraciones y disminuciones de velocidad que aparecían en pantalla. Un dispositivo proporcionaba una corriente de aire artificial y también -el maquinista- tenía la posibilidad de ladear, tirando de una palanca, el vagón de un lado al otro durante la función. Es decir, su funcionamiento aunaba sensaciones auditivas, táctiles, visuales y ambulatorias para proporcionar una ilusión notablemente realista de un viaje en tren.

movimientos preprogramados de la plataforma se sincronizan con el sonido y con las imágenes en movimiento para producir la sensación de estar viajando.

Las películas Imax y Omnimax se ruedan y se exhiben mediante sistemas de filmación y proyección especiales⁴.

El cine Imax constituye una variante de la cinematografía analógica tradicional. Eso significa que no se basa en técnicas digitales. Sin embargo por un lado, el Imax es una de las atracciones pioneras de las salas especiales y por otro lado, ha evolucionado, a su modo, siguiendo las mismas directrices estéticas del "realismo" que tanto ha marcado a la cultura visual digital. Además se están produciendo paseos virtuales para formatos Imax y Omnimax.

3- Entre los paseos virtuales y los juegos de ordenador.

Parece ser -según Darley- que el predecesor técnico inmediato del **paseo virtual** entendido como género de entretenimiento fue el simulador utilizado para el entrenamiento profesional. Es decir, concretamente, lo que subyace en el núcleo tecnológico de las atracciones basadas en paseos virtuales del presente, es el famoso simulador de vuelo creado durante la Segunda Guerra Mundial con vistas al adiestramiento de pilotos aéreos, y desde entonces, sistemáticamente desarrollado tanto en contextos militares como civiles.

El simulador de vuelo posee tres componentes fundamentales: imagen, movimientos e interacción (control manual, es decir, es como una especie de joystick).

La mayoría de los simuladores de vuelo consisten en un modelo a escala de la cabina de un avión concreto, llena de instrumentos y con asientos, pero que prescinde del resto de la nave. En resumen a medida que el piloto maneja los controles del avión, va cambiando tanto el contenido de la escena como la sensación de movimiento aeronáutico.

⁴ En este sentido dice Andrew Darley : "Para el rodaje se utiliza película de 65 mm, que luego se pasa a 70 mm para su proyección. La imagen que se consigue es diez veces mayor que la de la película convencional de 35 mm. Las películas Imax se proyectan sobre pantallas rectangulares enormes y las Omnimax sobre pantallas esféricas gigantescas. El simple tamaño de la pantalla hace que el espectador pierda de vista los límites de la misma, lo cual produce en él una sensación de proximidad y de hallarse rodeado" Pág. 60.

Entonces el ordenador digital resulta fundamental en un aparato técnico tan sofisticado. El ordenador permite al simulador producir cambios sincronizados en tiempo real tanto en el campo visual como en el aparato móvil, en respuesta a la manipulación de los controles que realiza el alumno piloto.

Hay dos elementos del simulador de vuelo que son fundamentales en el juego de ordenador que son: los gráficos; y el control de la palanca de mando.

En los paseos virtuales, sin embargo, aunque el aspecto visual y el componente de movimiento son fundamentales en el plano de su composición formal, desaparece la capacidad de controlar directamente lo que uno ve o de influir sobre ello.

Los paseos virtuales se han desarrollado en torno a la misma impresión de desplazamiento que el simulador de vuelo es capaz de producir en el pasajero, es decir, el paseo virtual se encuentra meticulosamente coreografiado para desarrollarse repetidamente y de forma invariable. En este sentido guarda más puntos de contacto con los subgéneros pertenecientes al cine digital que con los juegos de ordenador.

4- Viejos y nuevos términos.

Dice Darley que con los juegos de ordenador y los paseos virtuales han surgido conceptos nuevos como los de "simulación", "interactividad" e "inmersión", para describir lo que se percibe como particularidades diferenciales de estas nuevas formas; mientras que otros términos más antiguos sirven para definir fenómenos también más antiguos aunque sigan teniendo importancia como "realismo", "ilusionismo" y "espectáculo".

En este sentido, esta oposición de viejos y nuevos términos, en realidad debería ser al menos relativizada, pues si pensamos en fenómenos del pasado como el Tren de Hale u otras atracciones espectaculares de la época, nos vamos a encontrar con la búsqueda de ultra realismo, de ilusionismo, y quizás también de simulación e inmersión. Veamos qué se ha dicho en relación a un término que nos parece central: simulación.

Como señalaba ya en 1981 Jean Baudrillard [*Simulacres et simulation*: 1981; en Ludmer 1999: 129] había comenzado *la era de la simulación*, y ésta se había producido por la supresión del referente y por la sustitución de lo real por los signos de lo real. En la simulación, dice Baudrillard, "*ya no se trata de imitación, ni de duplicación, ni tampoco de parodia, se trata de una sustitución de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operatorio*".

Continúa Baudrillard: "*Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Uno remite a una presencia, el otro a una ausencia. (...) La diferencia es siempre clara, pero está enmascarada. Fingir o disimular, deja intacto el principio de realidad, mientras que la simulación pone en cuestión la diferencia de lo 'verdadero' y lo 'falso', de lo 'real' y lo 'imaginario' "*.

Opone simulación a representación: "*La representación parte del principio de equivalencia del signo y de lo real (aun si esta equivalencia es utópica, y este es un axioma fundamental). Y la simulación "parte del signo como reversión y muerte de toda referencia"*.

Según Darley los juegos de ordenador permiten un grado de *penetración* -o podríamos agregar *intervención*- en la imagen, provocando en relación a ella, interacción / albedrío / control, todas características que antes del advenimiento del ordenador hubieran sido inauditas.

Sin embargo, desde otra perspectiva, esta intervención o participación sigue siendo mucho más superficial que la de las formas clásicas, incluso la de la narración, en la que el espectador se queda, en este sentido, comparativamente fuera de la imagen. La capacidad del espectador para actuar en el interior de la imagen no supone necesariamente una mayor profundidad estética, pues estamos hablando de diferentes tipos de penetración o intervención o participación en el interior de la imagen. Esto puede verse claramente cuando se mezclan conceptos tales como "pasivo" y "activo" con las distintas maneras de abordar al espectador y con los diversos tipos de práctica que se dan por una parte , en los juegos (de ordenador) y, por otra, en las formas que implican modalidades tradicionales de involucramiento del espectador.

Frecuentemente se considera a los jugadores (de juegos de ordenador) más activos que los espectadores (de cine narrativo clásico). Pero la interactividad de un juego de ordenador implica una especie de albedrío relativo o regulado (el juego le permite al jugador una cantidad determinada de opciones). De acuerdo con Darley, los tipos de procesos mentales que requieren los juegos tienen en gran medida una naturaleza instrumental y/o reactiva, en otras palabras, el espacio para la lectura o la construcción de significados en el sentido tradicional se encuentra dramáticamente reducido en los juegos de ordenador y más aún en los paseos virtuales. Podría decirse que los *"espectadores 'pasivos' del cine clásico son mucho más activos que sus correlatos de las nuevas formas"*. En los espectadores 'pasivos' la intervención y la penetración en el interior de la imagen *"no gira en torno a los placeres del albedrío vicario, a la sensación de presencia y al espectáculo, sino que más bien implica, en el propio plano poético (de la forma y el estilo), una dimensión más honda de evocación semiótica y de profundidad semántica"* [Darley 2002: 257].

Según Darley, entonces, el receptor de los géneros digitales es concebido como un sensualista, como un buscador de deleite visual y de estimulación corporal desenfrenada, como alguien que persigue lo ornamental y lo decorativo, los modos fastuosos, lo asombroso y lo impresionante, el momento de virtuosismo, la emoción del vértigo de la competición, en resumen, que se interesa primordialmente por el aspecto fenoménico de las formas. Y se pregunta ¿cómo se puede describir este tipo de experiencia? Es decir, si la actividad interpretativa no es la principal de estos espectadores ¿qué otra cosa pueden estar haciendo cuando se relacionan con este tipo de obras? Este autor nos dice que *"la idea de juego nos da una descripción más precisa de lo que el espectador de la cultura visual digital hace cuando se relaciona con este tipo de obras"* [Darley 2002: 265].

El elemento lúdico se encuentra siempre presente en estas nuevas formas, no decimos con esto que lo lúdico no se encuentre presente en las formas más clásicas del arte, sólo que en estas nuevas formas que nos interesan, lo lúdico aparece como un elemento de interés analítico. Este elemento no es de una sola clase. Opera según cada uno de los cuatro principios fundamentales y sus

posibles combinaciones. Estos cuatro principios, según Roger Caillois [Caillois: 1986], rigen los diversos tipos de juego: *imitación* (o simulación); *agôn* (o competición); *alea* (o azar) e *ilinx* (o vértigo). Al mismo tiempo estos tipos generales guardan relación con uno de dos polos dominantes: la *paidia* (o juego incontrolado y anárquico) y el *ludus* (o juego regulado y sujeto a convenciones).

Algunos de estos principios o quizás todos ellos, son sumamente importantes en términos de la descripción de la actividad de los espectadores de los géneros digitales.

La interactividad, por ejemplo, que aparece como un rasgo diferencial de las nuevas tecnologías, lo mismo que conceptos tales como simulación e inmersión deberían ser pensados en relación a la historia de los dispositivos técnicos.

Rubén Hitz

Facultad de Bellas Artes - UNLP

Hitz@netverk.com.ar

TEL.: 54+0221+422+2130

Bibliografía:

Caillois, Roger (1986): *Los juegos y los hombres*. Mejico, FCE.

Cilleruelo Gutierrez, Lourdes (2001): *Arte de internet: genesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Universidad del País Vasco.

Darley, Andrew: (2002): *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Buenos Aires. Paidós.

Fielding, Raymond (1976): "Los viajes de Hale: el ultrarrealismo en el cine anterior a 1910", en Donald E. Staples: *Antología del cine norteamericano*. Buenos Aires. Marymar, págs. 18-28.

Ludmer, Josefina (1999): *El cuerpo del delito: un manual*. Buenos Aires. Perfil.