



La forma cine: variaciones y rupturas¹

► Escribe **André Parente**

Artista e investigador. Doctor en Cine por la Université Paris VIII, donde estudió bajo la orientación de Gilles Deleuze (1982-87). En ese año fue nombrado profesor de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, donde fundó el Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem). Desde 1977, ha realizado numerosos videos, films e instalaciones, en los cuales predominan la experimentación y la dimensión conceptual. Entre sus libros se destacan *Cinema o simulacro* (Pazulin, 1998), *O Virtual e o hipertextual* (Pazulin, 1999), *Narrativa e Modernidade: Os Cinemas nao-narrativos de posguerra* (2000) y *Cinema et narrativité* (L-Harmattan 2005).

Como punto de partida se impone esta cuestión: ¿de qué modo los nuevos medios transforman el dispositivo del cine en sus dimensiones primordiales: la arquitectónica (condiciones de proyección de las imágenes), la tecnológica (producción, edición, transmisión y distribución de las imágenes) y la discursiva (*découpage*, montaje, etc.)? ¿Cómo es que esas experiencias crean nuevos desplazamientos o puntos de fuga con relación al modelo de representación instituido?

Como punto de llegada sostenemos la apuesta de que la noción de dispositivo nos permite repensar el cine, evitando fragmentaciones y determinismos tecnológicos, históricos y estéticos. Al contrario del cine dominante, muchas obras cinematográficas reinventan el dispositivo cinematográfico, sea multiplicando las pantallas y explorando otras duraciones e intensidades, sea transformando la arquitectura de la sala de proyección y tendiendo otras relaciones con los espectadores.

Cuando hablamos hoy de las transformaciones en curso en el cine, cada vez más, somos llevados a problematizar el dispositivo en lo que hace a sus aspectos conceptuales, históricos y técnicos. Por otro lado, asistimos claramente al proceso de transformación de la teoría cinematográfica, esto es, de una teoría que ya no piensa la imagen como un objeto, sino como acontecimiento, campo de fuerzas o sistema de relaciones que pone en juego diferentes instancias enunciativas, figurativas y perceptivas de la imagen.

Traducción: Melissa Mutchinick

Revisión técnica: Eduardo A. Russo.

¹ Texto original: André Parente, "A forma Cinema: Variações e Rupturas", en Katia Maciel, *Transcineas*, Rio de Janeiro, Contracapa, 2009, pp. 23-47.

La forma cine

Habitualmente, cuando pensamos en cine, la imagen que nos viene a la cabeza es la de un espectáculo que involucra al menos tres elementos: una sala de cine, la proyección de una imagen en movimiento y un film que cuenta una historia en aproximadamente dos horas. Como ejemplo de lo que viene siendo dicho sobre las nuevas tecnologías de la comunicación, podemos afirmar que, en su dispositivo, el cine hace converger tres dimensiones: la arquitectura de la sala, heredada del teatro a la italiana –los anglosajones usan, hasta hoy, el término *movie theatre* para designar esa sala–; la tecnología de captación/ proyección, cuyo patrón fue inventado a fines del siglo XIX, y la forma narrativa (estética o discurso de transparencia) adoptada por los films a principios del siglo XX, sobre todo el cine de Hollywood, bajo la influencia de la voluntad de viajar sin desplazarse. Se trata de un deseo que emergió con fuerza durante el siglo XIX en los dispositivos de proyección de fantasmagorías y en los dispositivos inmersivos, en particular los panoramas y la fotografía estereoscópica, pero sobre todo en la novela, entre ellas las de Honoré de Balzac y Charles Dickens, con sus nuevas técnicas de delineamiento de los personajes, las acciones, el espacio y el tiempo.

Cuando se dice que los hermanos Lumière inventaron el cine, se olvida con mucha frecuencia que su cine sólo contenía las dos primeras dimensiones citadas. Apenas recientemente se comenzó a distinguir el cine de los primeros tiempos (1896-1908), el cine de atracciones (Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning, etc.), del cine narrativo clásico, que surge después de ese período. De hecho, la historia del cine primitivo es interesante porque nos permite separar dos momentos absolutamente diferentes: el de la emergencia de un dispositivo técnico (el cine como dispositivo espectacular de producción de fantasmagorías) y aquél, fruto de un proceso de instituciona-

lización sociocultural del dispositivo cinematográfico (el cine como institución de una forma particular de espectáculo), estos es, el cine entendido como formación discursiva.

Así, al afirmar hoy que las nuevas tecnologías, por un lado, y el arte contemporáneo, por el otro, están transformando el cine, es preciso preguntar de qué cine se trata. El cine convencional, que de ahora en adelante llamaremos de "forma cine", es apenas la forma particular de cine que se tornó hegemónica, vale decir, un modelo estético determinado histórica, económica y socialmente. Se trata de un modelo de representación: "forma narrativa-representativa-industrial" (NRI, término acuñado por Claudine Eizykman), "modo-de-representación-institucional" (MRI, empleado por Noël Burch)² o "estética de transparencia" (utilizado por Ismael Xavier).³

El cine, en su condición de sistema de representación, no nace con su invención técnica, pues cristalizarse y fijarse como modelo lleva cerca de una década. Como el libro contemporáneo, es un dispositivo complejo que envuelve aspectos arquitectónicos, técnicos y discursivos –por sí sólo, cada uno de ellos es un conjunto de técnicas–, todos encaminados a la realización de un espectáculo que genera en el espectador la ilusión de que está delante de los propios hechos y acontecimientos representados.

No debemos permitir, por tanto, que la "forma cine" se imponga como un modo dado, natural, como una realidad inexorable. La propia "forma cine" es una idealización. Se debe decir que no siempre hay sala, que la sala no siempre es oscura, que el proyector no siempre está escondido, que el film no siempre se proyecta (muchas veces, y cada vez más, es transmitido por medio de imágenes electrónicas, en la sala o en otros espacios) y que éste no siempre cuenta una historia (muchos films son de atracción, abstractos, experimentales, etc.). La historia del cine tiende a resaltar los pequeños y grandes desvíos producidos en

² Noël Burch, *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*, 1991.

³ Ismael Xavier, *Discurso cinematográfico: a opacidades e a transparência*, 1977.



ese modelo, como si este se constituyese apenas de lo que fuera que contribuya para su desarrollo y su perfeccionamiento.

El cine siempre fue múltiple, pero esa multiplicidad se encuentra, por así decirlo, encubierta por su forma dominante. A lo largo de su historia hay cinco momentos fuertes que se caracterizan por sus grandes transformaciones y experimentaciones en cuanto al dispositivo cinematográfico, sobre todo en la posguerra: *cine del dispositivo*, *cine experimental*, *arte video*, *cine expandido* y *cine interactivo*. Antes de abordarlos, debemos situar algunas cuestiones conceptuales.

El término dispositivo

Como concepto, el dispositivo surge en los años setenta entre los teóricos estructuralistas franceses Jean-Louis Baudry, Christian Metz y Thierry Kuntzel, para definir la disposición particular que caracteriza la condición del espectador de cine, próxima a los estados de sueño y de alucinación. En sus dos ensayos seminales, "Efectos ideológicos producidos por el aparato de base" (1970) y "Dispositivo: aproximaciones metapsicológicas a la impresión de realidad" (1975), Baudry sienta las bases para discutir la responsabilidad del dispositivo en los efectos producidos por el cine sobre el espectador ("efecto cine").⁴ Esos efectos dependen no tanto de los films y de la organización discursiva (o lenguaje, según la óptica de la semiología del cine), cuanto del dispositivo del cine considerado en su conjunto (cámara, moviola, proyector, etc.) y de las condiciones de proyección (sala oscura, proyección por detrás del espectador, inmovilidad de éste, etc.).

Como el prisionero de la caverna de Platón, el espectador es víctima de una ilusión (impresión de realidad) o alucinación, una vez que confunde las representaciones con la propia realidad. El cine es visto, por tanto, como una máquina de simulación, una especie

de *Matrix*. Según Baudry, en la demostración de la metáfora de la caverna, Platón refiere a la descripción de un dispositivo en el que el espectador se encuentra en una situación similar a la del cine (inmovilidad, sala oscura y proyección por detrás de él). En estos términos, no sólo el cine posee un dispositivo específico, cuyo efecto básico consiste en la producción de impresión de realidad; como dispositivo cinematográfico tiene aspectos materiales (aparato de base), psicológicos (situación espectral) e ideológicos (deseo de ilusión) que contribuyen a conformar esta impresión. Según Baudry, el dispositivo es un aparato ideológico, cuyo origen reside en la voluntad de dominación burguesa creada por la imagen perspectivista, por medio de la cual se produce una ceguera ideológica o alienación fetichista, que remite a esa voluntad de dominación.

Es importante remarcar que los artículos de Baudry sobre el dispositivo cinematográfico surgen en el momento en que emerge la crítica al cine de representación, esto es, a un cine que pretende crear en el espectador el sentimiento de que el film muestra una realidad cuya significación preexiste al film entendido como discurso (estética de transparencia). Para Baudry, pero también para los teóricos de la "deconstrucción", sobre todo aquellos ligados a las revistas *Cahiers du Cinéma* y *Cinétique*, se trata de poner fin al pensamiento metafísico (sea éste existencial, fenomenológico u otro) según el cual el lenguaje, el sujeto y la percepción son los fundamentos de la representación del mundo. Para ellos, la idea de un discurso claro y sin lagunas, formulado en los términos de una equivalencia entre la imagen y lo real, el de que el discurso da el sentido del mundo, es una idealización. La impresión de realidad generada por el cine clásico, en la óptica de Baudry, es fruto de un proceso de reificación de la imagen, de una articulación ideológica determinada a ocultar los procesos de representación implicados por el cine, como si éste pudiese decir las verdades del mundo sin intermediación.

⁴ Jean-Louis Baudry, *L'effet-cinéma*, 1978.

En ese contexto entran en escena las influencias del psicoanálisis (vía Jacques Lacan) y del marxismo (vía Louis Althusser) en sus vertientes estructuralistas. Del marxismo, Baudry busca aprehender los efectos ideológicos generados por el dispositivo cinematográfico. Más allá de su contenido, el cine dominante se constituye en un sistema en que el principal efecto ideológico se da por medio de la ocultación del trabajo que transforma la percepción de una representación en una impresión de realidad. El valor ideológico agregado (la impresión de realidad) es correlato de lo que ocurre en el sistema de producción capitalista, en el que la ocultación del proceso de producción de las mercancías conduce a un valor agregado económicamente. Del psicoanálisis, por su parte, Baudry extrae la idea de que el cine reproduce la dinámica de nuestro dispositivo psíquico, reactualizando mecanismos que están en la base de nuestro "yo": sueños, alucinaciones, lapsus, etc. De esta forma, no únicamente el psicoanálisis se torna un instrumento privilegiado para entender al cine, sino también cómo este, de cierto modo, se torna un dispositivo inconsciente con sus duplicaciones, reflejos y disfraces. El cine es una máquina para crear una especie de plenitud ilusoria típica de los fenómenos que nos dan una imagen a cambio de un mundo.

Es por esto que, de acuerdo con Baudry, el dispositivo cinematográfico –la proyección, la sala oscura, la inmovilidad del espectador– representa el estadio del espejo descrito por Lacan, en el cual un niño entre ocho y dieciocho meses, al verse reflejado, se constituye en sujeto por medio de su identificación con la imagen de su cuerpo unificado. Tal situación es análoga a aquella vivida por el espectador de cine, una vez que ambos son víctimas de una submotricidad y de una superpercepción. El dispositivo cinematográfico tiene que ver con el dispositivo psíquico porque, en ellos, el sujeto es una ilusión producida a partir de un lugar. Por encontrarse en el centro de la escena,

"el espectador se identifica menos con lo que es representado en el espectáculo que con lo que produce el espectáculo: con lo que no es visible, pero se torna visible". Se trata, tanto en el cine como en el estadio del espejo, de un sujeto trascendental que se constituye por encontrarse en el centro, y que, estando en el centro, se siente como condición de posibilidad de lo que existe.

Más allá de esto, esa relación trae consigo el proceso genético de las relaciones estructurales, en que oposición y falta son determinantes. Como en el dispositivo de representación conocido como campo/ contra-campo, el dispositivo cinematográfico es un conjunto de relaciones en el que cada elemento se define por oposición a los demás (presente/ausente) y en el que el espacio del ausente (imaginario) se torna el lugar (él es que torna visible) donde una no-presencia se mezcla, o mejor, se superpone a una presencia.

El análisis de Baudry nos lleva a dos observaciones principales. La primera expresa que, para él, el dispositivo es fruto de una visión sincrónica que desprecia sus transformaciones históricas. La segunda es que, en su crítica del cine dominante, y tal vez por cierta preocupación por la cuestión de la especificidad, deja de lado la organización discursiva del cine, uno de los puntos centrales de la crítica que se venía tejiendo al modelo de representación del cine comercial.

Jean-Louis Comolli, en el ensayo titulado "Técnica e ideología: cámara, perspectiva, profundidad de campo", transfiere para la organización discursiva lo que en Baudry parece ser un efecto específico del aparato de base por la cámara/ proyección.⁵ Hoy, está claro que el dispositivo cinematográfico presenta, junto con sus dimensiones arquitectónicas y técnicas, una dimensión discursivo-formal o estético-formal, que es pieza fundamental en la constitución de un modelo de representación institucional, cuyas bases se encuentran en el cine clásico, en particular en el hollywoodiano.

⁵ Jean-Louis Comolli, "Técnica e ideología: cámara, perspectiva, profundidad de campo", 1971.



A lo largo de la historia oficial del cine, hubo en su margen varias experiencias de variación y desvío de ese modelo ilusionista y de la estética de transparencia, que sólo existen como proyecto ideológico y modelo teórico.

Cuestión filosófica

Dejando de lado los efectos de igual manera idealistas del pensamiento de la falta y de la ocultación, interesa en el pensamiento relacional de Baudry, vía estructuralismo, el hecho de que el dispositivo también es un campo de fuerzas de relaciones de elementos heterogéneos, simultáneamente técnicos, discursivos, arquitectónicos y afectivos. El pensamiento estructuralista, un pensamiento del dispositivo por excelencia, busca analizar los campos de fuerza y las relaciones que constituyen los sujetos y los signos de los sistemas culturales, más allá de sus particularidades psicológicas (personalidad) y metafísicas (significación). En otras palabras, se trata de un pensamiento relacional, aunque guarda vestigios del idealismo, ya que cree, sea en estructuras esenciales y formas *a priori* (por ejemplo, el incesto y la castración para el psicoanálisis y para la antropología), sea en la homogeneidad de los elementos que forman la estructura (pertenecientes a una misma naturaleza).

Según Michel Foucault, un dispositivo posee tres niveles de agenciamiento: 1) el conjunto heterogéneo de discursos, formas arquitectónicas, proposiciones y estrategias de saber y de poder, disposiciones subjetivas e inclinaciones culturales, etc.; 2) la naturaleza de la conexión entre esos elementos heterogéneos, y 3) la *episteme* o formación discursiva en sentido amplio, resultante de las conexiones entre los elementos. En verdad, la visión sistemática de la concepción foucaultiana está plenamente contemplada en las dos vertientes etimológicas del vocablo dispositivo: en cuanto al término *disponere*, en latín, describe la configuración de los diferentes elementos de un conjunto; con relación a *sistema*, en griego expresa

el lado sistemático del conjunto, cuyo cuerpo posee consistencia, o sea, se trata de un conjunto en que el todo es más que la suma de las partes.

Hay dispositivo desde que la relación entre elementos heterogéneos (enunciativos, arquitectónicos, tecnológicos, institucionales, etc.) concurre para producir efecto de subjetivación en el cuerpo social, sea él de normalidad o desvío (Foucault), de territorialización o desterritorialización (Deleuze), o bien de apagamiento o intensidad (Jean-François Lyotard). En ese sentido, la gran ventaja de pensar al dispositivo es escapando de las dicotomías que están en la base de la representación, entre ellas sujeto y objeto, imagen y realidad, lenguaje y percepción. Por naturaleza, el dispositivo es rizomático, aspecto que, de cierta forma, nos permite disolver ciertas fragmentaciones y oposiciones que, en muchas situaciones, no solo paralizan nuestros pensamientos –lenguaje y percepción, discurso y afecto, sujeto y objeto, arte y tecnología, pre- y pos-cine, etc.–, sino que crean falsas oposiciones, otra manera de decir que debe ser entendido más allá de sus determinaciones técnicas o materiales.

Por ejemplo, para Foucault, el proceso de producción de la subjetividad-prisión jamás estuvo restringido al espacio de una prisión ni tampoco a su forma arquitectónica panóptica. Desde siempre, el panóptico fue una matriz conceptual, un diagrama, una manera de decir que estamos en la prisión, en la fábrica, en la escuela, en la familia, desde que introyectamos la disposición disciplinar implicada por tales espacios; desde el momento en que nos aposentamos del "muro de la prisión" (en verdad, el sistema de control de sí producido por el dispositivo del panóptico), lo acarreamos por donde andemos, vale decir, por todo el campo de la sociedad disciplinar. Ocurre lo mismo con el cine. Hoy, el "efecto cine" (Baudry) está por todos lados, en la sala y fuera de ella, en otros espacios como la televisión, Internet, el museo y la galería de arte, pero también en medios como la pintura icónica pos-modernista de los años setenta y ochenta, la fotografía y la historieta.

El concepto de dispositivo tiene una fuerte historia filosófica en la obra de los grandes filósofos posestructuralistas, en particular los ya citados Michel Foucault, Gilles Deleuze y Jean-François Lyotard. Para ellos, el efecto producido por el dispositivo en el cuerpo social se inscribe en las palabras, las imágenes, los cuerpos, los pensamientos y los afectos. Por este motivo Foucault se refiere a dispositivos de poder y de saber; Deleuze, a dispositivos de producción y de subjetividad, y Lyotard, a dispositivos pulsionales. Cada uno de ellos hace uso del concepto para analizar una obra en la que la cuestión del dispositivo es una suerte de manifiesto de su pensamiento.

Para Foucault, el panóptico era el prototipo propio de las sociedades disciplinares y el cuadro *Las meninas*, de Velásquez, una *opera prima* del problema de la representación en general. Lyotard piensa la pintura como dispositivo pulsional, esto es, la pintura ya no puede ser vista como representación, pues transforma la energía por ella suscitada en los espectadores, que dejan de ser pasivos y se tornan el vector de la actualización sensorial y afectiva de la obra. En materia de arte, la única regla común a dispositivos tan distintos es que los efectos sean intensos y los afectos, durables. Ya Deleuze se consagró al estudio del cine porque, según él, se trata del único dispositivo capaz de darnos una percepción directa del tiempo. Cuando los cineastas de posguerra inventaron la imagen-tiempo, se creó un cortocircuito indiscernible entre lo real y lo virtual, o sea que ésta nos llevó a una cuestión simultáneamente artística, filosófica y política.

Lo virtual no se opone a lo real, sino a los ideales de verdad que son la más pura ficción. Tanto en la filosofía como en la ciencia y el arte, el tiempo es el operador que pone en crisis la verdad y el mundo, la significación y la comunicación. La contemporaneidad nace de la crisis de la representación justamente porque surge con ella, en primer plano, la cuestión de la producción de lo nuevo. Esto es lo que escapa a la representación, pero también lo que significa la emergencia de la imaginación en el mundo racional

y, consecuentemente, en un mundo que se liberó de los modelos de verdad. La razón de eso es muy simple: el tiempo de la verdad (verdades y formas eternas de lo que lo moderno todavía es tributario) es sustituido por la verdad del tiempo como proceso de producción de lo nuevo. "El tiempo es invención, o él no es nada", expresa Henri Bergson. El tiempo es puro proceso y, como tal, no para de desdoblarse, atravesando pasados no necesariamente verdaderos (Hombre: "Yo te encontré el año pasado en Marienbad"; Mujer: "No, no me encontraste") y presentes *incomprensibles* (hubo y no hubo encuentro el año pasado en Marienbad).

Algunos teóricos del cine contemporáneo, en gran parte inspirados en las obras de Deleuze, Foucault y Lyotard, problematizan la cuestión del dispositivo al menos por dos razones. En primer lugar, para mostrar que el cine, en la condición de dispositivo, produce una imagen que escapa a la representación, a los esquematismos de la figura y del discurso, del lenguaje y sus cadenas significantes, de la significación como proceso de reificación. En segundo, para enfatizar, por detrás de las alianzas establecidas por el cine con otros dispositivos y medios de producción de imagen, un proceso de desplazamiento del primero con relación a sus formas de representación dominante. En ese contexto, Raymond Bellour lanza el concepto de "entre-imágenes" para comentar el vasto campo de encuentro entre el cine y las imágenes electrónicas y digitales (= nuevos medios); Philippe Dubois analiza el *efecto* "film" o el "movimiento improbable", como forma de aludir a la hibridación entre el cine y las artes plásticas, en especial la fotografía; Serge Daney reflexiona sobre los *efectos* "manieristas" probados por los encuentros entre el cine y la imagen electrónica, sobre todo la televisión; Jacques Aumont concibe la idea del "ojo interminable" para *expresar* las relaciones del mirar del cine con el de la pintura; Noël Burch nombra como "tragaluz del infinito" al espacio virtual creado por el cine con su *découpage* y montaje clásico. Entre esos autores, a los cuales se podrían sumar muchos otros, como Anne-Marie Duguet y Jean-



Paul Fargier, la idea común es que el videoarte es el elemento que, por excelencia, promueve el proceso de desterritorialización del cine y lleva a una nueva forma de pensar el pasaje entre imágenes, de la *ta-voletta* a los actuales dispositivos de realidad virtual.

El dispositivo como concepto: estado del arte

No fue preciso esperar por los teóricos anglosajones de inspiración cognitiva y analítica de los años ochenta (David Bordwell, Noël Carroll, Murray Smith, etc.), para que se criticase la noción de dispositivo y otras relacionadas a ella (espectador, sutura, narrativa clásica y ficción, entre otros), por implicar generalizaciones y abstracciones que no tienen en cuenta la textualidad filmica. Lo que está en la base de esas críticas es la supuesta pasividad del espectador, que subentiende una reducción de la narrativa cinematográfica, sea ella clásica o no. De hecho, al intentar comprender el film, el espectador lo construye.

Esta visión repercute en un conjunto de cuestiones ligadas a las teorías del cine como medio. En su gran mayoría, las teorías de los medios son monopolizadas por una visión moralizadora, en la que, por un lado, están los sistemas de comunicación y, por otro, la sociedad y sus espectadores, víctimas de los mensajes vehiculizados por esos sistemas. Se tiene una situación de terror, en la que la sociedad es dominada por el monstruo del medio, que se le impone con mensajes de eficacia pavloviana. Desde otra perspectiva, los medios y los lenguajes son absolutamente disecados y su subjetividad, vaciada: todo lo que escapa a la masacre de los medios, todo lo que es ético, político, poético o interactivo, es inmediatamente eliminado, a la luz de una teoría de la manipulación absoluta.

Hoy vemos, cada vez más, surgir aquí y allá un nuevo rumbo en las investigaciones, difíciles de ser nombradas, ya que son muy diferentes entre sí. Esas investigaciones, sin embargo, tienen en común la

necesidad de reintroducir, en las teorías de la comunicación, dimensiones no deterministas, ontológicas y subjetivas. El trabajo de producción de una nueva subjetividad gana fuerza con el horizonte virtual progresivamente abierto por las nuevas tecnologías de la comunicación.

Sin duda, podemos decir que la comunicación es la dimensión más nueva de la fuerza social productiva, y eso no sólo porque el proceso de producción deja de ser el que se realiza en las fábricas, pasando a ocupar todos los lugares donde el sujeto es producido para desear el producto que, *socialmente*, él ayuda a fabricar. Es preciso ir más allá y destacar el trabajo de todos aquellos que, de alguna forma, repiensen los dispositivos como equipamientos colectivos de subjetivación, reintroduciendo directa o indirectamente en la teoría de la comunicación dimensiones autopoiéticas y creativas, esto es, agenciamientos colectivos que hacen emerger nuevas subjetividades en el tejido de la comunicación mediática: el orden del discurso (Foucault, Deleuze, Félix Guattari, Michel de Certeau, Roger Chartier), la historia de las tecnologías cognitivas (Jack Goody, André Lehou-Gouhan, Elizabeth Eisenstein) y los conceptos de interface, simulación y redes (Bruno Latour, Michel Callon, Pierre Lévy).

Es en este contexto que se sitúan los trabajos de personas como Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning y Jacques Aumont, que problematizaron el dispositivo por medio de múltiples perspectivas. Los trabajos de esos autores nos conducen a plantear, entre otras, estas cuestiones: ¿en qué medida el dispositivo cinematográfico es transhistórico y transmediático? ¿Habría sólo uno o varios dispositivos cinematográficos en los cuales convergirían los dispositivos llamados precinematográficos? ¿De qué modo el cine, entendido como dispositivo, y otros dispositivos que lo precedieron pueden ser reducidos a un mismo deseo de ilusión que remonta a la perspectiva renacentista? ¿Por qué razón el cine se confunde con un medio más frecuentemente de lo que ocurre con otros dispositivos de imágenes que lo precedieron

o que lo sucedieron (nos referimos aquí a dispositivos ópticos, como los panoramas)?

Investigaciones históricas, sobre todo aquellas realizadas en torno del centenario del cine, muestran que el modo de funcionamiento del cine-representativo-institucional, a partir del cual se forjó el concepto de dispositivo, difiere mucho del cine primitivo. Entre ellas, se destaca el análisis de Tom Gunning, para quien el cine de los primeros tiempos privilegia el polo de atracción (analítico), en detrimento del polo narrativo (sintético). ¿En qué medida, entonces, el concepto de dispositivo nos permitiría comprender de manera más acertada las rupturas narrativas y la expresividad atractiva de los cines experimentales y modernos? ¿Sería el caso de preguntarnos hasta qué punto los efectos espaciales del cine americano actual desempeñan un papel comparable al de las atracciones en los primeros films realizados?

Muchos autores abordaron la cuestión del dispositivo en una perspectiva transmediática, valiéndose de la idea de que el deseo de ilusión, generado por el aparato de base del cine, remonta a otros dispositivos desde la creación de la perspectiva renacentista. Recordemos que, recientemente, algunos estudios indicaron al dispositivo panorámico como medio autónomo, cuya función primordial consistiría, antes del cine, en producir la entrada del espectador en la imagen.⁶ ¿En qué medida es posible considerar un medio a un dispositivo como el panorama o el cine?

El concepto de dispositivo, entendido de manera transhistórica, ha sido utilizado con relación a la historia de los medios por muchos autores. La premisa general es que el dispositivo cinematográfico es un modelo teórico que funciona como una estructura ideológica que, por haber pasado por ciertos momentos fuertes de la historia de los medios de imágenes, como los de la emergencia de los panoramas y de la fotografía, y culminar en la idea de un cine total (como lo entendía André Bazin), daría sentido histórico a un

proceso de evaluación de los dispositivos de imágenes iniciados con la perspectiva renacentista. Hoy, por lo tanto, el proceso de reinterpretación del dispositivo cinematográfico en una perspectiva pragmática nos permite historiarlo, al menos, de dos modos.

En primer lugar, por la comprensión de que un único dispositivo puede dar lugar a diferentes modos de representación y visiones del mundo. Es el caso, por ejemplo, de la cámara oscura, que en el siglo XVIII se torna el modelo de percepción pasiva, descarnada, objetiva, y en el siglo XIX, el modelo de una percepción activa, encarnada, subjetiva.⁷ En otras palabras, un mismo medio puede esconder, detrás de una aparente identidad, diferentes dispositivos.

En segundo lugar, por las diferencias, y no por las similitudes, de dispositivo entre los medios. El panorama puede traer consigo algunos gérmenes del cine, como medio de transporte o estética de transparencia, pero no contienen una serie de otras cuestiones en él existentes, entre ellas las de montaje, extracampano, movimiento, ritmo, duración y relación entre imagen y sonido. Entre varios otros, los trabajos de Noël Burch, André Gaudreault, Raymond Bellour y Jacques Aumont sobre la percepción, el origen del cine y la ligazón entre pre- y poscine, en fin, el hecho de que la visión cinematográfica puede ser encontrada en la caverna de Platón, en la *tavoletta*, en la cámara oscura, en el panorama y en la fotografía, están insertados en ese rol de preocupaciones. Cada uno de esos dispositivos hace cine a su modo y, con eso, nos hace ver al cine de otra manera, porque éste es un tipo de relaciones entre imágenes, y entre imágenes y espectadores, y no una realidad inmutable.

Apostamos que, como afirmaran Crary y Gaudreault, no existe continuidad o discontinuidad en la historia, sino tan solo en la explicación histórica. En ese sentido, preferimos la idea de que el dispositivo remite a un conjunto heterogéneo de elementos que, en ciertos momentos, se pueden cristalizar en una

⁶ Ver Bernard Comment, *Le XIXème siècle des panoramas*, 1993, y Stephen Oettermann, *The Panorama: history of mass media*, 1977.

⁷ Johathan Crary, *The technics of observer*, 1990.



formación o *episteme* dominante, como la del cine-representativo instituido. Por lo tanto, tratándose de arte, creemos que la crisis de la representación nace con el modelo de representación. Justamente, es en el momento en que vemos instituirse un determinado modelo que percibimos la existencia de formas fuera de su campo gravitacional.

La noción de dispositivo puede contribuir, pues, a una renovación de la teoría del cine, sobre todo en lo que dice respecto de la idea de un cine expandido bajo todas sus nuevas modalidades, o sea, de un cine que alarga las fronteras del cine-representación instituido. Los dispositivos accionan variaciones, transformaciones y posicionamientos que determinan el horizonte de una práctica en aparición, la práctica cinematográfica, en un conjunto de relaciones entre las que se pueden distinguir algunas esferas: las técnicas utilizadas, desarrolladas, desplazadas; el contexto epistémico en que esas prácticas se construyen, con sus visiones de mundo; las órdenes de los discursos que producen inflexiones y jerarquizaciones en las *lecturas y recepciones* de las obras; las condiciones de las experiencias estéticas, inclusive los espacios institucionalizados y las disposiciones culturales pre-establecidas y las formas de subjetivación, dado que los dispositivos son, ante todo, equipamientos colectivos de subjetivación.

Dicho de otro modo, el concepto de dispositivo surgió en el cine para, después, contaminar otros campos teóricos, en particular el de las artes mediales, en el que se generalizó (fotografía, cine, vídeo, instalaciones, interfaces interactivas, video-game, telepresencia, etc.). Eso se debe al hecho de que obras de arte e imágenes dejaron de presentarse necesariamente bajo la forma de objetos, una vez que se *desmaterializan*, o sea, se *dispersan* en articulaciones conceptuales, ambientales e interactivas. Hoy, las imágenes se extienden más allá de los espacios habituales en que eran expuestas, como la sala de cine y la televisión doméstica, y ocupan galerías, museos e incluso el espacio urbano.

El cine del dispositivo y las instalaciones panorámicas

En este apartado damos algunos ejemplos de experiencias realizadas a lo largo de la historia del cine que demostraron que éste se halla lejos de reducirse a la "forma cine". Privilegiamos aquellas que adoptan la "forma panorama", ya que, a nuestro entender, la imagen panorámica contiene muchas virtualidades.

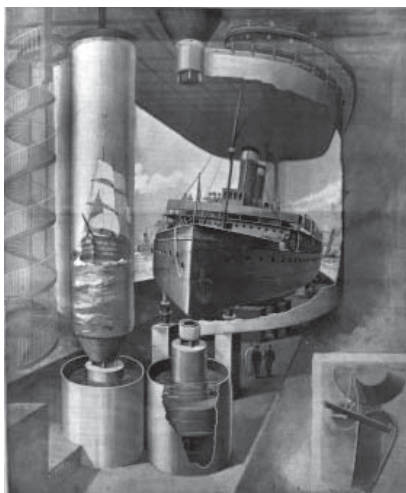
El panorama es un gigantesco dispositivo de imagen (muchos panoramas tenían una pantalla con más de mil metros cuadrados) de comunicación de masa que dominó Europa a lo largo del siglo XIX. Patentado por Robert Barker en 1787, se trataba de un tipo de pintura mural construida en un espacio circular, en torno de una plataforma central, de manera de crear la inmersión de los espectadores en el universo representado por la pintura, como si ellos estuviesen delante de los propios acontecimientos.

Es bueno recordar en cuanto a concepto que el arte moderno surge de una transformación detectada por Denis Diderot en la pintura francesa del siglo XVIII, en particular en las obras de Jean-Baptiste Greuze, Jacques-Louis David y Jean-Baptiste Simeon Chardin. Según Diderot, esa pintura está estrechamente relacionada con un esfuerzo para combatir la teatralidad de la representación y la racionalización de la figuración, frutos del racionalismo cartesiano que remitían a una imagen descarnada, hecha para ser vista por el ojo de la razón. Ésta, por lo tanto, negaría la presencia del espectador, problematizada por el arte moderno por medio de dos caminos diferentes: el de la estética de opacidad y el de la estética de transparencia.

En el primer caso, la pintura se torna cada vez más opaca –la imagen pictórica, por un lado, se temporaliza, preocupada por captar el instante; por el otro, asume su artificialidad (aparición de la pincelada) hasta volverse abstracción. La pintura impresionista y, más tarde, la pintura abstracta radicalizan y llevan hasta las últimas consecuencias la estética de opacidad. En el segundo caso, en vez de eso, la pintura hace

de todo para traer al espectador dentro del cuadro. El panorama, en esos términos, es el dispositivo perfeccionado de la estética de transparencia, una vez que su objeto primordial es transportar al espectador en el espacio y el tiempo, trayéndolo hacia dentro de la imagen. Esas dos concepciones, por lo tanto, problematizan el lugar del espectador que se encarna, o sea, se torna un sujeto sensible que percibe con el cuerpo como un todo, y no sólo con los ojos del espíritu (espectador clásico, idealizado, descarnado, sujeto del conocimiento). De ese modo, la evolución del panorama se relaciona con la creación de un ambiente, de una instalación, en la que se presenta y proyecta algo en torno del espectador, para que se genere en él la sensación de estar delante no de una imagen, sino de la realidad simulada por ella.

En 1900, en la Exposición Universal de París se presentaron dos notables instalaciones panorámicas. En *Mareorama*, el espectador viajaba por los mares de Marsella, de Yokohama, de Nápoles, de Ceylán, de Singapur y de China. Su plataforma hacía a veces de un navío transatlántico, de setenta metros de largo y capacidad para hasta seiscientas personas, posado sobre una suspensión, cuyo objetivo era simular el balanceo de las olas. Los hermanos Lumière, por su par-



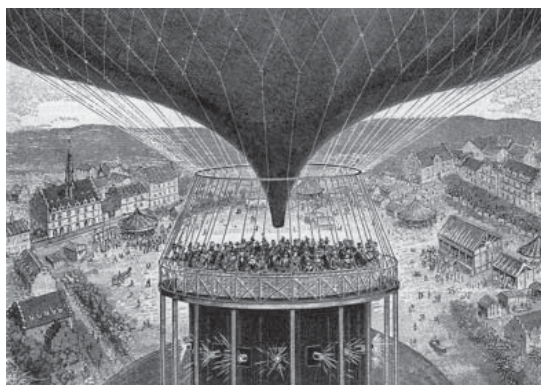
Mareorama (1900)

te, presentaron *Photorama*, un sistema de proyección de imágenes fotográficas de 360°, hechas por ellos en todo el mundo, en rotundas panorámicas de veinte metros de diámetro por diez metros de altura. El espectáculo duraba cerca de media hora y cada vista, alrededor de cinco minutos. Como se verá más adelante, ambos hacen del panorama el punto nodal del desenvolvimiento del cine inmersivo, de los parques temáticos, de los actuales sistemas de realidad virtual y de las instalaciones multimedia.

Cine del dispositivo

El primer periodo de la historia del cine se da entre la invención técnica propiamente dicha, en 1896, y su institucionalización, ocurrida alrededor de 1908. Durante esos años aún no se sabía lo que sería el cine, razón por la cual hubo una febril experimentación relacionada con su dispositivo. Gran parte de esas experiencias no tenían que ver con el cine de sala y obtuvieron éxito comercial hasta la prevalencia de éste: *Kinetoscópio* (Thomas A. Edison, 1890), *Cineorama* (Raul Grimoin-Sanson, 1889) y *Hale's Tours* (William Keefe, 1903), entre otros.

El *Cineorama*, patentado por Raul Grimoin-Sanson en 1897, es un dispositivo formado por un predio circular de cien metros de circunferencia. Sus paredes blancas sirven de pantalla continua, en la cual las imágenes salidas de diez proyectores componen una



Cineorama (1897)



imagen única. El centro de la sala es ocupado por una inmensa cesta de globo aerostático, equipada con sus accesorios habituales, ancla, cuerdas, contrapeso y escalera, y techo, cubierto por una cortina que simula un globo aerostático. Bajo la cesta, están fijados los diez aparatos que, después de haber oscurecido la sala, proyectan de manera sincronizada vistas de despegues y aterrizajes de globos, las últimas obtenidas por el pasaje de la película invertida.

El *Hale's Tour*, explorado comercialmente por George Hale en Estados Unidos a comienzos del siglo XX, estaba compuesto por salas de cine imitando vagones de tren. El edificio principal simulaba una estación y empleados uniformados introducían a los espectadores en salas de sesenta lugares para *viajes* de media hora. En las ventanas laterales y traseras de los vagones se proyectaban imágenes cinematográficas del gran paisaje americano, filmadas originalmente en trenes. Aunque, según Noël Burch, hubo más de quinientas de ellas en torno a 1905, este dispositivo desapareció poco después de 1910.

Las experimentaciones no se detuvieron en ese momento de efervescencia e incerteza en cuanto al futuro del cine. En la posguerra hubo varias experiencias interesantes, a raíz de las transformaciones producidas por el cine sonoro, el cine a color y la televisión, que no deja de ser una especie de cine hecho con imágenes electrónicas.

En primer lugar, es preciso decir que, en los años 1950, el largo de la pantalla se duplicó y el tamaño se triplicó. Stephen Heath, no obstante, a pesar de sostener que el cine nació cuando se definió la posición de los espectadores frente a la imagen, adoptándose como patrón la tecnología del film de 35mm (la pantalla fija el deseo cuando se torna un patrón), minimizó esos cambios en la proporción y el tamaño de la pantalla, ya que, a su entender, la pantalla es apenas símbolo visible del modo como el cine clásico constituye al sujeto de la experiencia.⁸

Para Heath, la forma de la pantalla es menos significativa que ciertas constantes, como los códigos de representación, entre los cuales está la perspectiva renacentista que modela el espacio representado en la pantalla, y que las operaciones narrativas que transforman espacio en lugar, entre las cuales se destacan las de sutura (cortes o cambios de plano), que esconden ciertas discontinuidades elementales. De ser percibidas, estas discontinuidades impedirían la unidad ilusoria del objeto que el cine se propone crear.

Sin embargo, por ser componentes de la dimensión arquitectónica de la sala, la forma y el tamaño de la pantalla modifican la dimensión discursiva del dispositivo y sus códigos de representación, por ejemplo, la perspectiva y el corte de ciertos dispositivos de representación como campo y contra-campo. No por nada, una de las mayores dificultades del cine inmersivo viene del hecho de que campo y contra-campo se debilitan o son, en el caso de los cines de 360°, completamente destruidos.

El *Cinerama* o el cine panorámico inmersivo con sonido *surround*, de Fred Walker (1938), fue creado como simulador en el entrenamiento de tiradores para baterías antiaéreas. En 1952, la Paramount lo lanzó para competir con el *CinemaScope* (Henri Chrétien, 1953), adoptado por la Twentieth Century Fox, pero como exigía grandes inversiones –era realizado con tres proyectores en una pantalla semicircular, implicando grandes transformaciones en el formato de la sala convencional de cine, tradicionalmente estrecha –, acabó por perder la disputa.

Cine experimental

En "L'acinéma", Jean-François Lyotard llama la atención acerca de dos de las más radicales tendencias del cine experimental.⁹ La primera es representada por el cine de la inmovilidad completa, por ejemplo, los films de Andy Warhol y Michael Snow, con sus

⁸ Stephen Heath, *On screen, in frame: film and ideology*, 1982.

⁹ Jean-François Lyotard, "L'acinéma", 1978.

interminables planos-secuencia. Los cuerpos de un único gesto de Warhol (alguien duerme ocho horas en *Sleep*, otro come 45 minutos en *Eat* y una pareja se besa largamente en *Kiss*) y los planos-secuencia vacíos de *Snow* (los 45 minutos de *zoom* de *Wavelength* y las tres horas de movimientos panorámicos de *La Région Centrale*) son una de las principales tendencias del cine experimental en un proceso de radicalización de los tiempos muertos del cine moderno.

La segunda tendencia es ilustrada por otra corriente, que busca obtener el máximo de movilidad posible, esto es, una especie de imagen gaseosa en donde el espectador tiene dificultades para identificar lo que ve. El cine de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Hollis Frampton y Paul Sharits ejemplifican el cine de máxima velocidad, en el cual muchas veces el plano equivale a un único fotograma.

Para el cine experimental no interesa la impresión de realidad, punto nodal del cine de representación, sino la intensidad y duración de las imágenes. Obviamente, un film de ocho horas, que muestra un hombre que duerme, no es hecho para ser pasado en una sala de cine. Hoy, ese tipo de experiencia ganó galerías y museos. Se trata del llamado cine de museo, que ya posee sus clásicos, como el film de Douglas Gordon que transformó *Psicosis*, de Alfred Hitchcock (1951), en la instalación intitulada *24 hour psycho* (1993), de 24 horas de duración (equivalentes al tiempo diegético del film de Hitchcock).

Cine electrónico. El videoarte

Autores como Raymond Bellour y Anne-Marie Duguet mostraron que el vídeo desempeñó un lugar importante del pasaje –“entre-imagen” y el campo conceptual explorado por Bellour– entre el audiovisual y las artes plásticas. De hecho, aún en los años 1960, el vídeo intensifica el proceso (iniciado por el cine experimental) de desarticulación de la imagen-movimiento hacia los territorios del arte. Fenómenos como la multiplicación de pantallas, el dispositivo de

circuito cerrado (tiempo real), la coexistencia entre imagen y objeto, las instalaciones y la interacción con la imagen son introducidos y/o potenciados por los dispositivos del videoarte.

Por intermedio del trabajo de sus artistas, pero también por la evolución de sus dispositivos (del circuito cerrado a la cinta de vídeo, del monitor al proyector, de las imágenes múltiples al proceso de especialización de la imagen), el vídeo introdujo la imagen en movimiento en los templos del arte e inauguró el fenómeno del “cine de museo”. Desde entonces, el cine, en la condición de imagen, de estética, pero sobre todo de dispositivo (el movimiento, la luz, la proyección, la inmaterialidad, el tiempo, etc.), forma parte del arte. Se trata de lo que podemos llamar, con Philippe Dubois y muchos otros, “efecto cine” en el arte contemporáneo.

Entre las principales tendencias del videoarte se destacan dos. La primera, directamente relacionada con la cuestión del dispositivo, tiene que ver con el uso del circuito cerrado, esto es, el llamado dispositivo de videovigilancia, en tiempo real o ligeramente diferido. En el cine, la separación espacial entre el film y la imagen proyectada, como separación temporal entre la realización del film y el film terminado, se constituye en esos intersticios en los que el espectador se sitúa. Ya en la imagen de vídeo, sobre todo en los dispositivos en circuito cerrado, se crea una simultaneidad espacio-temporal en la que el espectador, a un solo tiempo, es testimonio y personaje, o sea, alguien que se ve viendo, como decía Maurice Merleau-Ponty, ver es ser visto.

Con efecto, el videoarte renovó de modo radical el lugar del espectador y el concepto de obra de arte. Autores como Bruce Nauman, Peter Campos, Steina y Woody Vasulka, y Dan Graham utilizaron el circuito cerrado para recrear instalaciones en las que el dispositivo y la propia experiencia de la obra son vividos como personajes principales. En *Two Views Room* (1975), una de sus instalaciones más interesantes, Dan Graham confronta dos espacios adyacentes con



la ayuda de espejos y videos en circuito cerrado, produciendo una visión compleja, una representación en la que un espacio se refleja dentro de otro en tiempos muy poco diferidos por un sistema de *delay*. Al articular el dispositivo especular al dispositivo electrónico y arquitectónico, Graham produce una cascada de variaciones reflexivas en la cual dispositivo y espectador son elementos de la instalación, entre otros. En *Video Surveillance Piece: Public Room, Private Room* (1969-70), Nauman transgrede el espacio privado para ofrecer a los espectadores la imagen de un espacio en la que no hay nada para ver, en el cual no pasa nada. Al frustrar la expectativa del visitante, él interroga por medio de la sorpresa, del engaño. Según Anne-Marie Duguet, el video de Nauman opera por medio de un quiasmo, transformando el interior en exterior, lo privado en público, presente en ausente, al mismo tiempo que, inversamente, desafía las leyes tradicionales de la arquitectura y los límites impuestos por ella. En *Allvision* (Steina y Woody Vasulka, 1975), hay un dispositivo panorámico que gira sin cesar –se trata de una plataforma sobre la cual una esfera espejada es colocada delante de la cámara –y funciona sin operador humano, explorando el concepto de “visión total” del espacio. “Queríamos crear una visión que viese el espacio entero todo el tiempo”, dicen Steina y Woody Vasulka. Tal vigilancia integral del espacio, de acuerdo con Duguet, se debe a la voluntad de liberar a la cámara de la subjetividad, disociándola del punto de vista humano y atribuyendo las decisiones de selección exclusivamente al dispositivo. El espectador es llevado a confrontar el espacio de la galería con la imagen creada por el dispositivo central, una vez que ellos se reflejan en la esfera y el conjunto es captado en la pantalla del monitor, en tiempo real, es posteriormente devuelto al espacio, en un juego en que uno se refleja y transforma al otro.

La cuestión del dispositivo está arraigada en el videoarte, porque en él la obra no se presenta más como un objeto autónomo que preexiste a la relación establecida con el sujeto que la experimenta. Todo

nos lleva a creer, por lo tanto, que el cine sufre una transformación radical en tales instalaciones de video, teniendo en cuenta que ellas permiten al artista especializar los elementos constitutivos de la obra.

El propio término indica un tipo de creación que rechaza la reducción del arte a un objeto con el objetivo de mejor considerar la relación entre sus elementos, entre los cuales, muchas veces, está el propio espectador. La experiencia de la obra por parte del espectador constituye el punto central de la obra. En ella, el espectador se ve viendo, y la obra es un proceso, pues su percepción se efectúa en la duración de un trayecto. Comprometido en un dispositivo, inmerso en un ambiente, el espectador participa de la movilidad de la obra.

Desde otro punto de vista, el dispositivo designa la forma como la presentación material de la obra se inscribe en una mirada sistemática, estructural. Desde fines de los años 1950, el arte, en especial el minimalismo, elabora el concepto de obra como situación (Robert Morris), ambiente, arquitectura o dispositivo, o sea, como una instalación que compromete la participación física del espectador como uno de los elementos de la obra.

La segunda tendencia importante del videoarte es la de la “imagen-cuerpo” (Deleuze), ligada a un concepto o actitud crítica que apuntaba a forzar el pensamiento, a pensar lo intolerable de la sociedad. Entre 1974 y 1982, un grupo de pioneros del videoarte en Brasil (Anna Bella Geiger, Fernando Cocharale, Ivens Machado, Sônia Andrade, Leticia Parente, Paulo Herkenhoff y Miriam Danowski, y Ana Vitória Musisi) produjo más de cuarenta videos –de los cuales la mitad son de Sônia y de Leticia–, que circularon en importantes eventos internacionales de videoarte en Brasil y en el exterior. Se trata de videos marcados por la precariedad técnica, al punto que importantes críticos los hayan confundido con los simples registros de performance de los artistas, en la que gestos cotidianos repetidos de forma ritualizada –subir y bajar escaleras, realizar una firma, maquillarse, afeitarse,

comer, jugar al teléfono descompuesto— son escenificados de manera irónica para forzar el pensamiento a pensar lo intolerable.

En *Passagens* (1974), Anna Bella Geiger sube y baja lentamente escaleras a ritmo constante, como en un rito de pasaje; en *Dissolução* (1974), Ivens Machado firma su nombre una centena de veces, hasta disolverse; en *Marca registrada* (1975), Leticia Parente, siguiendo el juego nordestino que hace de un gesto banal, cotidiano, un ritual cruel, cose en la planta del pie, con aguja e hilo, las palabras Made in Brasil; en *A procura do recorte* (1975), Miriam Danowski recorta muñequitos en hojas de diario como forma de transmutar pequeños gestos en rituales transgresivos; en *Estômago embrulhado*, Paulo Herkenhoff transforma el acto visceral de comer diario en una irónica pedagogía de cómo "digerir la información" y en un video colectivo, *Wireless telephone* (1976), el grupo de artistas dispuestos en círculo juegan al teléfono descompuesto, mientras la cámara gira en torno de ellos y el espectador asiste al proceso de transformación de la información en ruido, revelándose, por medio de un juego popular, una de las principales cuestiones teóricas de la comunicación, según la cual el ruido es parte constituyente del proceso de comunicación y no apenas interferencia.

La obra es una inflexión, un pliegue, pero el pliegue pasa por las actitudes del cuerpo, por el "sumergirse en el cuerpo", expresión de Hélio Oiticica que retomamos como manifestación de la reversión estética, la cura de la obsesión formal modernista. Dicho de otro modo, el cuerpo deja de ser tomado en una dicotomía cartesiana que separa el pensamiento de sí mismo, tornándose aquello en que se debe sumergir para ligar el pensamiento a lo que está fuera de él, como lo impensable y lo indecible. ¿Qué es lo impensable? En primer lugar, lo intolerable que lleva al grito silencioso de *A morte de horror* (Sonia Andrade), la desesperación que lleva a la artista a envolver su

rostro en una tela de nylon hasta deformarlo completamente o a cortar los pelos del cuerpo y del rostro en gestos inútiles, pero siempre reanudados; el trance producido por la televisión en el video en el que ella come *feijão* con pan y guaraná; la ceremonia extraña que consiste en introducir el cuerpo en jaulas de pájaros, como si fuese forzado a brotarle alas y sobre todo, la sumisión del cuerpo a una ceremonia, teatralización o violencia, como en el caso en que su mano izquierda intenta arrestar su mano derecha con clavos y alambres, en una posición imposible. Todo eso para extraer del cuerpo lo impensable, esto es, una razón para creer en el mundo en que vivimos.

Cine expandido

A diferencia de lo que piensa Gene Youngblood en el ya clásico *Expanded cinema*,¹⁰ el cine expandido para nosotros se caracteriza por dos vertientes: las instalaciones que reinventan la sala de cine en otros espacios y las instalaciones que radicalizan procesos de hibridación entre diferentes medios. Mientras el cine experimental se restringe a experimentaciones con el cine y el videoarte se notabiliza por el uso de la imagen electrónica, el cine expandido es el cine ampliado, el cine ambiental, el cine hibridado.

El *Sensorama* es un *prototipo* de realidad virtual desarrollado con imágenes de cine (Morton Heilig, 1955). Fue inventado por la utilización de *loops* de película, visión panorámica y estereoscópica, sonido estereofónico, olores, vibraciones y otros efectos, con el objetivo de producir la ilusión de un paseo de motocicleta por el barrio de Brooklyn. Se trata del primer intento de crear un cine interactivo, todavía sin el auxilio de computadoras. El dispositivo se presenta como una pequeña cabina en la que el espectador se sienta y *dirige* su moto. Al igual que con lo que ocurre en el *Mareorama* (viaje en barco) y en el *Cineorama* (volar en globo aerostático), el espectador se siente

¹⁰ Gene Youngblood, *Expanded cinema*, 1970.



participando de una acción (andar en moto), en una especie de anticipación de las visitas virtuales realizadas con sistemas avanzados de realidad virtual.

En *Moving movie* (1977), Michael Naimark parte de una cuestión muy simple. Como en el cine, en general, es la cámara y no el proyector la que se mueve, ¿qué ocurriría si el proyector girase en torno de un trípode, reproduciendo el mismo movimiento circular de la cámara? De esa cuestión resulta una instalación inmersiva en la que la imagen del film es proyectada en una pantalla circular de 360° y, como el proyector mantiene la misma velocidad del movimiento que la cámara, las imágenes muestran el espacio circundante, como si siempre hubiese estado ahí mismo, en un extracampo virtual iluminado por la luz del proyector. En *Displacements* (1984), por su parte, Naimark repite la experiencia de proyección circular, pero realiza una pequeña modificación: esta vez la imagen es proyectada sobre la propia realidad que representa. Objetos que componen una sala de estar típicamente americana son filmados en el propio espacio de proyección/instalación. Así, son pintados de blanco, para que las imágenes puedan ser proyectadas sobre ellos con precisión. Se tiene, así, una instalación con movimiento panorámico, en el que la imagen, producida sin ningún recurso electrónico, crea la ilusión de tridimensionalidad. Impresiona la coexistencia de la imagen con los objetos que ella representa, de una imagen que es un híbrido de la imagen y de la realidad material representada. Las únicas imágenes sin materialidad son las de las personas que fluctúan en el espacio como si fuesen fantasmas.

Cine interactivo

La principal novedad del digital reside en el hecho de que él vale sobre todo por sus potencialidades. La tecnología no se da como un objeto, sino como un espacio a ser vivido, experimentado, explorado, o sea,

se trata de máquinas relacionadas en las que las nociones de simulación, cognición y experiencia ganan nuevos contornos.

El primer aspecto a ser considerado en esta situación es la acción del sujeto, que puede ser percibida por medio de la transformación desencadenada por él en el ambiente virtual. Este sólo se revela, o se actualiza, a partir de la acción del espectador o *interactor*, término creado por Brenda Laurel para dramatizar la interactividad de las interfaces computacionales, a la luz de la analogía entre experiencia interactiva y el teatro griego, en donde los espectadores participaban de la pieza representada.¹¹ La experiencia del espacio se torna posible por un proceso de simulación sensorial del espacio, por intermedio del dispositivo o interface que responde a los movimientos del interactor. En el caso de un sistema de realidad virtual o aumentada, hay ruptura con la utopía moderna de totalidad de una obra dotada de un comienzo y de un fin, desde el punto de vista de su significante. El espacio digital es potencialmente infinito, pues es cogenerado por la acción del interactor y vuelve a presentarse en cada acceso. A diferencia del film y del panorama, la forma final del lugar visitado depende de la acción del interactor.

El segundo aspecto importante en juego es la multidimensionalidad del dispositivo: los estímulos que envuelven al visitante son intensos y refuerzan la sensación de presencia y de integración de su cuerpo al ambiente. A partir de esa situación, podemos pensar la equivalencia práctica entre el espacio digital y el espacio físico: cuando el dispositivo funciona como un espacio complementario, no hace mucha diferencia para el participante estar en un espacio real o complementario, más allá de las diferencias existentes entre ellos.

Este segundo aspecto evidencia otro problema: la relación entre representación y realidad representada, una vez que la obra digital ya no es más la marca de un sujeto (el autor, que da sentido a la obra), puesto

¹¹ Brenda Laurel (ed.), *Computer as theatre*, 1991.

que ella es realizada por otro: el lector-usuario. En esos términos, el espacio digital se configuraría como un campo de posibles, en que el sujeto enunciador proporciona elementos y el sujeto actualizador realiza parte de sus posibilidades; a su vez, el usuario puede ser encarado como coautor de una obra digital ya que contribuye, de manera efectiva, a su formación. En ese caso, no hay un sentido preexistente a la aprensión del usuario, pues es la propia experiencia la que construye el sentido.

EVE (Extended Virtual Environment, 1993), de Jeffrey Shaw, es una instalación en la que la imagen es un ambiente virtual panorámico. El espectador entra en una cúpula, coloca un pequeño censor en su cabeza y, para donde quiera que mire, ve una imagen proyectada en la cúpula, justamente el lugar para el cual mira, por un robot con brazo articulado de la industria automotriz. La imagen que él ve es la imagen de un espacio real, mostrado por dos cámaras de vigilancia que están del lado de afuera del museo. El espectador visualiza, por medio de la imagen proyectada, una realidad que existe, de hecho, más allá de la cúpula, y la imagen proyectada se mueve con los movimientos de cabeza del espectador y de las cámaras de vigilancia. Así, las cámaras de vigilancia y el brazo del robot actualizan sus posiciones en función de los movimientos de cabeza del espectador, una vez que éstos son enviados por el censor a la computadora, que controla las posiciones de la cámara y del robot. La interacción aquí no es apenas exterior a la relación entre el espectador y la obra. Esa especie de caverna de Platón digital impresiona, pues en ella no hay nada que pueda escapar a la mirada del espectador, ya que la imagen es *producida* por la propia mirada del espectador: para donde él mira, la imagen siempre estará en una especie de presencia panóptica desconcertante.

De este modo, podemos decir que el resurgimiento de la imagen panorámica en las instalaciones interactivas contemporáneas produce un incremento en la complejidad de la relación entre la imagen y el espectador. Hoy, las interfaces interactivas han asignado una mayor amplitud a las obras y han permitido que el espectador las explore y las transforme con su acción. Las instalaciones panorámicas, entonces, interesan porque hacen converger el cine, los panoramas y las interfaces computacionales en obras que unen inmersión e interactividad.

Bibliografía¹²

- AUMONT, Jacques: *L'oeil interminable*, Paris, Séguier, 1989 (Traducción al español: *El ojo interminable*, Barcelona, Paidós, 1999).
- BAUDRY, Jean-Louis: *L'effet-cinéma*, Paris, Albatros, 1978.
- BAZIN, André: *Qu'est-ce que le cinéma?* (étude en 4 volumes). T. I. *Ontologie et langage*, Paris, Éditions du Cerf, 1958 (Traducción al español: *Qué es el cine?*, Madrid, RIALP, 1966).
- BELLOUR, Raymond: "D'un autre cinéma", en *Trafic*, N° 34, été, 2000.
- _____. "Querelle des dispositifs", en *Art Press*, N° 262, Paris, 1999.
- _____. *L'entre-images II*, Paris, P.O.L., 1999.
- _____. (org.): *Passages de l'image*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1990a.
- _____. *L'entre-images*, Paris, La Différence, 1990b. (Traducción al español: *Entre imágenes*, Buenos Aires, Colihue, 2009).
- _____. Et Duguet, Anne-Marie (orgs.): "La Question vidéo", en *Communications*, N° 48, Paris, 1988.
- BORDWELL, David: *On the history of film style*, Harvard, Harvard University Press, 1997.
- _____. *Narration in the fiction film*, London, Routledge, 1985. (Traducción al español: *La narración en el filme de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996)
- BORDWELL, David & CARROLL, Noël (eds): *Post-theory: reconstructing film studies*, Madison, University of Wisconsin Press, 1996.
- BROWNE, Nick: *Cahiers du Cinéma: 1969-1972. The politics of representation*, Vol. 3, London, Routledge, 1990.

¹² Esta traducción del texto de André Parente es la primera publicación en castellano acerca de la noción de dispositivo y su transformación a partir de los nuevos medios, una cuestión crucial en la actualidad. Por este motivo, *Arkadin* incluye, a modo de excepción y excediendo las Normas de estilo, la Bibliografía completa que el autor presenta en la versión original del artículo.



- BURCH, Noel: *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan, 1991.
- COMMENT, Bernard: *Le XIXème siècle des panoramas*, Paris, Adam Biro, 1993.
- COMOLLI, Jean-Louis: "Technique et idéologie: camera, perspective, profondeur de champ", en *Cahiers du Cinéma*, N° 229, Paris, 1971-1972.
- CRARY, Johathan: *The technics of observer*, Cambridge, MIT Press, 1990. (Traducción al español: *Las técnicas del observador*, Murcia, CENDEAC, 2008).
- DAGOINET, François: *Etienne-Jules Marey*, Paris, Hazan, 1987.
- DAMISCH, Hubert: *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion, 1987.
- DELEUZE, Gilles: (1989) "O que é um dispositivo", en *O mistério de Ariana*, Lisboa, Passagens, 1996. (Traducción al español: *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona, Gedisa, 1990).
- DUBOIS, Philippe: *L'effet film: figures, matières et formes du cinema en photographie*, Catálogo, Lyon, Lecture, Cherbourg, 1999.
- _____ "La question du panorama: entre photographie et cinema", en *Revue de la Cinémathèque*, N° 4, Paris, 1995.
- DUGUET, Anne-Marie: *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.
- _____ "Dispositifs", en *Communications*, N° 48: Vidéo, Paris, 1988.
- EISENSTEIN, Sergei: (1929) *A forma do filme*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1990. (Traducción al español: *La forma del cine*, México, Siglo XXI, 1981).
- EL NOUTY, Hassan: *Théâtre et pré-cinéma. Essai sur la problématique du spectacle au XIXème siècle*, Paris, Nizet, 1978.
- FOUCAULT, Michel: (1975) *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1993. (Traducción al español: *Vigilar y castigar*, México, Siglo XXI, 1983).
- _____ *Histoire de la sexualité*. Tome 1: *la volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976. (Traducción al español: *Historia de la sexualidad*. Tomo 1: *La voluntad de saber*, México, Siglo XXI, 1978).
- GRIMOIN-SANSON, Raoul: *Le film de ma vie*, Paris, Henri Parville, 1926.
- GUNNING, Tom: "Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique", en *Cinemas*, N° 14: Dispositif(s) du cinema, Paris, 2003.
- _____ "The cinema of attractions early cinema, its spectator and the avant-garde", en Elsaesser, Thomas (ed.): *Early cinema: space, frame, narrative*, London, British Film Institute, 1990.
- HAYWARD, Philip & Wollen, Tana (eds.): *Future visions: new technologies of the screen*, London, British Film Institute, 1993.
- HEATH, Stephen: *On screen, in frame: film and ideology*, Bloomington, Indiana University Press, 1982.
- _____ *Questions of cinema*, London, Macmillan, 1981.
- JAY, Martin: "Les régimes scopiques de la modernité", en *Réseaux*, N° 61, Paris, sept.-oct. 1993. (Traducción al español: *Campos de fuerza*, Barcelona, Paidós, 1999).
- KESSLER, Frank: "La cinématographie comme dispositif (du spectaculaire)", en *Cinemas*, N° 14: dispositif(s) du cinema, Paris, 2003.
- LAUREL, Brenda: *Computer as theatre*, Reading, Addison-Wesley, 1991.
- _____ (ed.): (1990) *Art of human computer interface design*, Reading, Addison-Wesley, 1990.
- LYOTARD, Jean-François: (1973) *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Galilée, 1994. (Traducción al español: *Dispositivos pulsionales*, Madrid, Fundamentos, 1973).
- _____ "L'acinéma", en Noguez, Dominique (org.): *Cinéma: théorie, lectures*, Paris, Klincksieck, 1978.
- METZ, Christian: *Le signifiant imaginaire*, Paris, Union Générale d'Éditions, 10/18, 1977 (Traducción al español: *Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Gustavo Gili, 1980).
- MICHAUX, Emmanuelle: *Du panorama pictural au cinéma circulaire: origines et histoire d'un autre cinéma 1785-1998*, Paris, L'Harmattan, 2000.
- MORRIS, Robert: *Regards sur l'art américain des années 60*, Paris, Territoires, 1979.
- NOGUEZ, Dominique: *Éloge du cinéma expérimental*, Paris, Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, 1979.
- OETERMANN, Stephen: *The Panorama: history of mass media*, New York, Zone Books, 1997.
- PAINI, Dominique: *Le temps exposé: le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2002.
- PARENTE, André: *O virtual e o hipertextual*, Rio de Janeiro, Pazulin, 1999.
- _____ "Le cinéma de la pensée où le virtual en tant que jamais vu", en ALLIEZ, Eric (ed.): *Gilles Deleuze, une vie philosophique*, Paris, Institut Synthélabo, 1998.
- _____ "La transparente de l'image électronique et ses courts-circuits", en Costa, Mario (ed.): *Nuovi media e sperimentazione d'artista*, Napoli, Scientifiche Italiane, 1994.
- _____ (org.): *Imagem-máquina*, Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.
- POPPER, Frank: *Art of the electronic age*, New York, Herry N. Abrams, 1993.

- RAMOS, Fernão: "Panorama da teoria de cinema hoje", en *Cinemas*, Nº 14, Rio de Janeiro, 1998.
- RIESER, Martin y ZAPP, Andrea: *New screen media cinema/art/narrative*, London, British Film Institute, 2002.
- ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire: *L'écran de la mémoire, essai de lecture cinématographique*, Paris, Seuil, 1970 (Traducción al español: *Lecturas de Cine*, Madrid, Fundamentos, 1973).
- ROSEN, Philip (org.): *Narrative, apparatus, ideology: a film theory*, New York, Columbia University Press, 1985.
- RUSH, Michael: *New media in late 20th Century art*, London, Thames Et Hudson, 1999.
- SHAW, Jeffrey y WEIBEL, Peter (eds): *Future cinema: the cinematic imaginary after film*, Cambridge, MIT Press, 2003.
- SITNEY, P. Adams: *Visionary film: the american avant-Garde 1943-1978*, New York, Oxford University Press, 1974.
- YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded cinema*, New York, Dutton, 1970.
- Xavier, Ismael: *Discurso cinematográfico: a opacidades e a transparência*, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977 (Traducción al español: *El discurso cinematográfico: la opacidad y la transparencia*, Buenos Aires, Manantial, 2008).
- ZIELINSKI, Siegfried: "Historic modes of the audiovisual apparatus", en *Iris*, Nº 17, 1994.