HAL open science

PASADO Y PRESENTE DE LOS MUNDOS VIRTUALES. ILUSIÓN E INMERSIÓN EN EL CINE DE LOS ORÍGENES introducción ARQUEOLOGÍA DE LO VIRTUAL

Guillaume Soulez

To cite this version:

Guillaume Soulez. PASADO Y PRESENTE DE LOS MUNDOS VIRTUALES. ILUSIÓN E INMERSIÓN EN EL CINE DE LOS ORÍGENES introducción ARQUEOLOGÍA DE LO VIRTUAL. L'Atalante. Revista de estudios cinematograficos, 2023, 35, pp.141-168. hal-03974335

HAL Id: hal-03974335

https://hal.science/hal-03974335v1

Submitted on 5 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

(DES)ENCUENTROS

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

introducción
ARQUEOLOGÍA DE LO VIRTUAL
David Ferragut
Cèlia Cuenca

discusión
PERSPECTIVAS
Sonsoles Hernández Barbosa
Guillaume Soulez

clausura
LA VIRTUALIZACIÓN DEL MUNDO
Cèlia Cuenca
David Ferragut

introducción
ARQUEOLOGÍA DE LO VIRTUAL

DAVID FERRAGUT
CÈLIA CUENCA

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

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

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

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

Esto nos conduce al segundo aspecto: si estos conceptos se dan simultáneamente en cada medio, cada medio encuentra su particularidad en los modos según los cuales se da la ilusión, la ficción o la inmersión en el reparto de su peso específico. Podemos suponer, a modo de hipótesis, que un videojuego de RV es más inmersivo que una película, y una película es menos inmersiva que un Mareorama —y, paradójicamente, el efecto buscado en el Mareorama es el movimiento del agua, el desequilibrio, mientras que este desequilibrio es involuntario en los videojuegos de RV, que pueden provocar cinetosis[1]: la inmersión de RV, más sofisticada que la del Mareorama, puede acabar expulsando por agotamiento al usuario—. La inmersión parecería un eje que nos permite pasar de un medio a otro, en una carrera de fondo para alcanzar una virtualización acabada y que presenta las imágenes—fijas o en movimiento— que implican a los espectadores en diverso grado —incidiendo en distintos sentidos o permitiendo intervenir más o menos en el mundo reproducido— (Krajewski, 2015): con la pintura, y en particular con la pintura que recurre a la perspectiva renacentista, se sitúa al espectador en un espacio determinado que ubica su cuerpo en una posición asignada para completar el efecto deseado; esta perspectiva afectaría únicamente a la mirada[2]. La inmersión queda anclada a condiciones muy precisas. Con el tiempo, el cine integró en la película el sonido y el sonido envolvente, pero también las pantallas panorámicas —que a su vez recuperan un dispositivo del siglo XIX—, así como las tres dimensiones que han tenido una suerte intermitente a lo largo de su historia. Si el cine generaba una apariencia de realidad en sus comienzos, las novedades tecnológicas han tratado de hacerla más convincente, más inmersiva. Lo virtual, el intento de suplantación del mundo real por su doble, se fue desplegando de diversas maneras.

En resumen, lo que presentamos en esta sección es un trabajo conceptual por un lado y, por otro, una indagación histórica. Para abordar estos dos aspectos, hemos mantenido un diálogo con el doctor Guillaume Soulez (Universidad París III – La Sorbona), especialista en teoría y estética del cine que en los últimos años ha investigado la cuestión de lo virtual, de su significado e implicaciones tanto en el cine como en tecnologías digitales, y con la doctora Sonsoles Hernández Barbosa (Universitat de les Illes Balears), especializada en estudios visuales y estudios sensoriales, que ha indagado en el fenómeno de la sinestesia del fin de siglo y más recientemente en el modo en que los dispositivos ópticos del siglo XIX moldearon la sensorialidad del individuo en la conformación de la sociedad de consumo capitalista. En última instancia, podemos reformular lo que decíamos al principio: si podemos saltar al pasado para comprender una tecnología presente, si nos servimos de las investigaciones en torno al cine de los orígenes para comprender los mundos virtuales, resulta posible invertir esta propuesta, pues es el uso último de una tecnología lo que nos permite pensarla (McLuhan, 1996: 33-34). Acercarnos a los mundos virtuales, en la medida en que comparten el mismo impulso de producción de las apariencias del cine, nos ayudaría a comprenderlo tal y como comprendemos otros dispositivos ópticos del siglo XIX, sometidos ahora a un análisis arqueológico[3].

Nótese cómo en el videojuego *Half Life: Alyx* (Valve, 2020) hay dos modos de desplazamiento: uno natural, con movimientos completos y otro artificial, con saltos de un punto a otro del escenario, como si fuera el montaje de una película. El primero provoca mareos, el segundo los evita.

Puede leerse una descripción detallada de este cuerpo limitado en el comentario a propósito de la comparativa entre una pintura y su imagen real, llevada a cabo por Brunelleschi en 1425:

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

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

REFERENCIAS

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.

Krajewski, P. (2015). L'art de l'immersion: de la perspective à la simulation. Cairn.info [En línea: https://www.cairn.info/revue-corps-2015-1-page-97.htm]. Consultado el 1 de septiembre de 2022.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

Feyerabend, P. (1996). *Adiós a la Razón*. Madrid: Tecnos.

discusión
PERSPECTIVAS

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

Sonsoles Hernández Barbosa

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

Históricamente los entornos inmersivos físicos de simulación se creaban a través de obras pictóricas. En el siglo XIX, las enormes rotondas que eran los panoramas, por los que pasaron millones de personas, suponen la creación de escenarios simulados, que poco a poco, además de la pintura, introducen elementos tecnológicos que permiten dotar de un componente cada vez más corporal a la experiencia inmersiva —en el sentido proporcionado por la definición de Griffiths—, la cual deja de dirigirse principalmente al sentido de la vista.

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

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

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

Guillaume Soulez

Para entender la noción de inmersión, en su sentido sensorial, es necesario distinguirla de la noción de comportamiento «normal» — cuando tenemos control sobre nuestros sentidos y nuestras acciones. Ya podemos vislumbrar el problema central que se nos plantea: es muy difícil definir un comportamiento «normal» en la medida en que, por ejemplo, cuando vemos una película o escuchamos música, ya estamos parcialmente «absorbidos» por esta actividad en detrimento de otras actividades. ¿Pero es esto realmente la inmersión? No lo creo. Algunos espectadores consiguen mirar una película en su móvil mientras hacen otra cosa, y muchos consiguen leer mientras están (en realidad) escuchando música, es decir, siguiendo la melodía o identificando su estilo o compositor. Ello significa que no están completamente «sumergidos». Incluso en la realidad virtual, que es un dispositivo totalmente envolvente para los sentidos, momentos de «inmersión» se alternan con momentos de «emersión», cuando se encuentra dificultades técnicas, por ejemplo, ¡o cuando se choca contra una pared! Entre otros, los trabajos de Huhtamo enfatizan acertadamente el impulso escópico, a saber, el motor para nuestro deseo de inmersión, que hace el problema incluso más complejo, pero también enfatiza tanto los discursos como los dispositivos, lo que nos permite aproximarnos a esta dimensión del deseo. Otros impulsos también están en juego en videojuegos como *Shoot'em All*, que contribuye fuertemente a la inmersión instando al jugador a aferrarse a su mando para no perder a ningún oponente. A través del ejemplo del videojuego podemos ver que lo que prevalece es el sistema del mundo en el que estamos inmersos: además de envolver y movilizar a los sentidos en una sola dirección (mientras que estamos acostumbrados a mantener nuestros sentidos y nuestra atención en varias direcciones a la vez), es un sistema que nos envuelve hasta el punto de hacernos actuar dentro de este. De alguna manera, de forma embrionaria en otros dispositivos, como el cine o la televisión, y plenamente en los videojuegos y la realidad virtual, la inmersión en un entorno se confirma o valida por lo que hacemos en dicho entorno. La validamos o no por nuestros sentidos y emociones, pero también a través de nuestras acciones (y nuestras acciones validan nuestras emociones en el proceso).

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

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

La última dimensión de la inmersión es la pérdida de control. Está sin duda ligada a otros impulsos, pero puede notarse que es posible estar sensorialmente inmerso, sin que sea en una ficción inmersiva, como cuando todos los sentidos se movilizan en la sensación de vértigo, de cualquier naturaleza (propiocepción, saturación sonora o lumínica...). La inclusión en la imagen de la que habla Asselin es por supuesto un factor que facilita esta pérdida de control. Desde este punto de vista, a partir de sus propios medios de crear vértigo, el cine tiene una larga tradición que lo vincula al carrusel, tal como ha mostrado Thomas Elsaesser. En un sentido parecido, un posible origen de la noción de «experiencia» en realidad virtual podría estar vinculada a las experiencias *hippies* con drogas psicóticas y puesto de relieve que la experiencia de realidad virtual parecería estar directamente inspirada por estas en el festival de realidad virtual *Forum des images* de París (véase la fotografía).

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

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

técnicas de visión (además, el paso del *momento* mágico al *modo* mágico ya apunta hacia este cambio de alguna manera), los diferentes modos en que los espectadores se posicionan en un aparato de visión (dispositivo) de acuerdo con su conocimiento y sus usos. Así, al calidoscopio, uno debe por su puesto añadir el calidoscopio «discursivo» (Huhtamo, 2014), pero también *el calidoscopio percibido*, que permite variaciones culturales, competencias desiguales y diferentes posicionamientos de los espectadores. La ilusión puede por lo tanto ser alentada o incluso exigida por un sistema de interactividad intransitiva (por ejemplo, uno debe creer al menos un poco que un personaje de ficción «existe» para interesarse por él o ella, y en lo que le va a pasar, lo que es seguramente más fácil que ser una «víctima» de una ilusión óptica cuando uno es consciente de su dispositivo técnico) o por el contrario, ser cuestionada por esta (desde una perspectiva brechtiana), sin que se pueda estar plenamente seguro de la lectura espectatorial que hará un individuo, grupo o una época.

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

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

Sonsoles Hernández Barbosa

Si bien autores como Jean-Marie Schaeffer consideran que «toda representación mental es una realidad virtual» (1999: 10), en un sentido estricto se entiende que la realidad virtual propiamente dicha no nace hasta el desarrollo de los medios computacionales. Así, supone la creación de un entorno ilusorio mediante procedimientos informáticos y, en este sentido, no es hasta 1968 cuando podemos hablar estrictamente de las primeras experiencias de virtualidad (Gubern, 1999: 156). Anteriormente al desarrollo de la informática hablaríamos de entornos de simulación de escenas o situaciones. La ficción exige normalmente un componente narrativo, una acción basada en el «hacer como si». Adoptando la propuesta de Schaeffer, podemos concluir que para que haya ficción tienen que darse dos condiciones: «la existencia de un marco pragmático de fingimiento compartido y el hecho de que accedemos a la modelización a través de esta variante específica de la inmersión mimética que es la inmersión ficcional» (Schaeffer, 1999: 290). La ficción exige así la implicación del público en imaginarios representacionales, lo que Walton denomina juegos de «make-believe», que generan mundos en los que tal o cual situación debe ser imaginada (Walton, 1990).

Guillaume Soulez

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

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

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

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

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

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

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

¿Pero no es la ficción también una simulación? Desde el punto de vista aristotélico me parece que no (y en latín, *ut* —como, que tiene una función lógica— *ut pictura poesis* — es también algo opuesto a *similis* —parecer, que es una simple observación). La mímesis presupone un actor y por lo tanto una distancia a priori y un juego (lo que Jean-Marie Schaeffer llama «*ludic feintise*»). La simulación, que algunos elaborados dispositivos inmersivos logran producir (ya sea aprender a pilotar un avión o practicar un deporte en realidad virtual), no presupone un salto lógico de este tipo. Más bien, el dispositivo de simulación es una extensión de nuestro propio mundo (cuanto más cerca esté el sistema, más cerca esteré de las condiciones reales de pilotar un avión, ¡que es verdaderamente mejor!) Por otro lado, es posible «conectar» un sistema ficcional a un sistema de simulación (entonces podré hacer cosas extraordinarias en realidad virtual y escalar montañas como el Gato con Botas, mientras estoy andando tranquilamente por una habitación). Pero no es porque actúo (el estadio superior de inmersión) en vez de simplemente mirar (y experimentar) como en el cine, que el límite entre mimesis y simulación desaparece: tengo que aceptar que no puedo hacer todo, por ejemplo, pero solo aquello que está previsto en el mundo diegético (lo posible) en el que evoluciono. Tan pronto como dejo atrás lo que podría llamarse «doble realismo» de nuestros hábitos (fotorrealismo y realismo ficcional, que están estrechamente vinculados históricamente en el cine y los medios audiovisuales), las cosas se vuelven más claras y más fáciles de entender: el fotorrealismo es una simulación, mientras que el realismo es ficción, incluso si uno se apoya en el otro (como en el neorrealismo que ha sido tan influyente por esta razón).

También es necesario abandonar la falsa idea de que cuantos más medios (inmersivos) se desplieguen, más fuerte y completa será la experiencia de ficción (que estamos completamente «atrapados» por la ficción), tal como la historia de los dispositivos ópticos apunta en la dirección de un «progreso» de la ficción que es siempre más cautivador porque es más «completo» (el teatro es más cautivador que un cuento al anochecer al lado del fuego, el cine es más cautivador que el teatro, la realidad virtual es más completa que el cine...). Que el cine sea sensorialmente más 'completo' que la novela o un cómic (como hemos visto en las llamadas adaptaciones «fieles») no significa que la experiencia cinematográfica sea más fuerte, dado que hay muchos otros parámetros que enriquecen una experiencia. Esta falsa idea del «multiplicador» inmersivo se invalida por el hecho que uno puede experimentar emociones muy fuertes con un dispositivo muy simple y casi abstracto (como las emociones que uno siente viendo las series de *La línea*, por ejemplo[1]), mientras que la saturación sensorial tiende a minimizar la ficción en favor de lo espectacular (como ya ha sido estudiado y apuntado sobre el llamado cine «posmoderno» de los ochenta).

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

Sonsoles Hernández Barbosa

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

Guillaume Soulez

Sí, por supuesto, especialmente en el sentido deleuziano: he mostrado que las fantasmagorías de Robertson que preceden al cine también son una forma de actualización de lo virtual vinculado a la historia de París, notablemente localizadas en el distrito de los Capuchinos, donde se dice que nació el cine (Soulez, ibid.). Esto también funciona en el cine contemporáneo que se interesa por este poder de actualización —lo he estudiado en la película *La Vierge, les Coptes, et moi* (2012) de Namir Abdel Messeeh—. En su trabajo, Olga Kobryn encuentra formas de actualizaciones deleuzianas en las películas de Tarkowski (Kobryn, en prensa), etc. Creo que es un hilo conductor que debe ser explorado, desde los primeros dispositivos ópticos espectaculares al post-cine contemporáneo. Está particularmente presente en la forma de muchas espectralidades en los primeros escritos sobre cine antes de su estandarización durante los años veinte (incluyendo en su forma realista: el cine es tanto un «bioscopio» que uno que uno piensa que ha visto a su vecino pasando por la calle en la pantalla). Podríamos probar la hipótesis de la actualización de los impulsos (*Triebe*) en el cine y los escritos surrealistas, incluso si el modelo deleuziano no es muy favorable al psicoanálisis, con la idea de que la creación va más allá de destacar un (latente) impulso «posible» para, por el contrario, producir *figuraciones* psíquicas con una cierta dimensión de novedad. Varios críticos han apuntado que no hay ningún perro en *Un perro andaluz* (1929)... se podría decir que es la forma de Buñuel de llamar nuestra atención sobre lo que se actualiza (desde lo virtual) y no sobre lo que se puede (*posiblemente*) esperar (según la función convencional que desempeña el título). Cuando Dupieux (*Incroyable mais vrai*, 2022) retoma el motivo de una mano llena de hormigas (inventada por Dalí en *Un perro andaluz*), está jugando indudablemente con lo *posible* (un esperado sistema de referencias cinéfilo) pero también designa una actualización que aparece sin previo aviso desde el cuerpo y la imagen, una actualización errática vinculada al desorden temporla y psíquico estudiado por la película. Es un «increíble» que es obviamente diferente de la actuación de los superhéroes, la exageración tecnológica o incluso implausibilidades narrativas de acuerdo con los principios realistas.

Si entendemos lo virtual en el sentido inglés de simulación que trata de acercarse cada vez más a la experiencia física de realidad experimentada

por el cuerpo —podemos decir que no hay un «progreso» lineal en la historia del cine y los medios ópticos y visuales—. En varios momentos, y desde muy prontos, se intentó enriquecer la sensorialidad e incluir al espectador en el espectáculo. El mayor éxito siguen siendo las imágenes animadas. Sin embargo, a través de todo tipo de dispositivos envolventes o móviles, se intenta darle el sentimiento de que podría volar como un pájaro, sentir las vibraciones del tren, oler el mar, etc. Por supuesto, con la eliminación de la pantalla o incluso con los implantes, estamos llevando las cosas un paso más allá, pero por el momento podemos ver que, a pesar de la creciente sofisticación de las máquinas, aún consumimos esencialmente una película o documento audiovisual o jugamos a un videojuego en una pantalla, incluso cuando la pantalla cabe en nuestra mano. A menudo se dice que las salas cumplen una función social, que hace que el cine siga funcionando. Lo mismo podría decirse de las pantallas: la gente se congrega a menudo alrededor de una pantalla, los *gamers* son conocidos por filmar sus partidas para que otros puedan verlas, etc. Incluso en realidad virtual, cuando aún no te has puesto las gafas y esperas tu turno, a menudo ves en una pantalla lo que el espectador inmerso está mirando (o experimentando), lo que ayuda a socializar la experiencia convirtiéndola en compartible (además de observar cómo actúan los demás). Se trata de algo obvio en el caso de la televisión, que combina redes y pantallas, pero incluso en el caso del cine está claro que la dimensión social de la pantalla debe tenerse en cuenta: estoy viendo en la pantalla no solo lo que otros en la misma sala ven a la vez que yo, sino que veo una réplica de lo que otros espectadores han visto o verán en una pantalla del mismo tipo. Es probable que se combinen dos obstáculos para limitar la simulación audiovisual completa: la cuestión fisiológica de contar con suficientes puntos de referencia estables durante la experiencia para poder liberarse del espacio físico inicial (o integrarlo en la experiencia) y la cuestión social por la que la pantalla es uno de los soportes paradójicos (dado que está diseñada para «sumergirnos» en otro entorno/mundo). Pero podemos imaginar una fiesta en la que amigos totalmente inmersos, sentados de piernas cruzadas formando un círculo, se pasan unos cascos ofreciéndose una «experiencia» fuerte de uno a otro, como se pasa un porro, o se ponen unos auriculares a la vez vinculados al mismo contenido de una duración fija y luego lo discuten juntos.

4. Ver una película en una sala a oscuras, asomarse a las lentes de un mundo nuevo o pasear por una rotonda panorámica son calificadas ambas como experiencias inmersivas, pero ¿qué límites y características debemos tener en cuenta para definir un dispositivo como inmersivo? ¿Podemos definir grados de inmersión? ¿Qué diferencia unas y otras inmersiones?

Sonsoles Hernández Barbosa

Me he referido anteriormente al concepto de inmersión como un entorno que proporciona una realidad alternativa. Esta puede bloquear los señuelos preatencionales, como en el género del panorama, que busca un efecto de *trompe l'œil* inmersivo, o no hacerlo, como en el cine, donde la sala a oscuras predispone a concentrarnos en lo que sucede en la pantalla.

Por lo que he podido indagar a propósito del género del panorama, la evolución de esta tipología a lo largo del siglo XIX parece responder a la convicción de que para generar un entorno inmersivo resulta insuficiente con apelar al sentido de la vista, de ahí el nacimiento del panorama multisensorial (Hernández, 2017), cuyo nacimiento se solapa con los orígenes del cine, en el paso del siglo XIX al XX. El panorama multisensorial implica un mayor

grado de inmersión que el original de la rotonda —y también que el cine—, al controlar de forma más férrea las dimensiones de tiempo y espacio en que se inserta el espectador, al que trata de situar en una escena alternativa mediante estímulos dirigidos a los cinco sentidos. El cine, aun teniendo en cuenta la diferente concepción que éste presentaba en sus orígenes y la actual, suponía una experiencia dirigida fundamentalmente al sentido de la vista.

Respecto a los diferentes tipos de experiencia inmersiva, en los medios digitales podemos hablar de realidad virtual, aumentada y mixta, esta última producto de la combinación de las anteriores. Los entornos de realidad virtual permiten al espectador sumergirse en mundos imaginarios sin referencias al entorno físico real. La realidad aumentada, en cambio, posibilita ubicar objetos digitales en entornos reales. Ejemplo de ello serían las Google Glasses. En palabras de Sergio Martínez Luna: «si en la realidad virtual el espectador entra dentro de la representación para participar en ella, en las realidades aumentadas y mixtas la representación entra en el mundo para actuar en él». En el caso de la mixta, se trata de «una realidad híbrida que combina en tiempo real realidad virtual, realidad aumentada y realidad física» (2021: 150).

Guillaume Soulez

Siguiendo con mi respuesta a la primera pregunta, y como tengo una perspectiva pragmática a los estudios de cine, tiendo a pensar que la competencia y el posicionamiento del espectador juega un papel destacado en la *sensación* de inmersión: mientras que los principiantes se sentirán «inmersos», los espectadores más experimentados solo tendrán la sensación de estar envueltos en un entorno cuyas reglas y coordenadas principales ya han domado. Cuando uno ha ido entorno y a través de un dispositivo, la inmersión funciona mucho menos, incluyendo dispositivos basados en el vértigo (uno puede mantenerse tranquilo). Así pues, podríamos tener una definición puramente técnica (si existe) de la inmersión, permitiéndonos distinguir los diferentes procesos técnicos de inclusión (desde el lugar en el que nos encontramos hasta el sistema de edición, incluyendo la pantalla o su ausencia), sin estar siempre seguros de su efectividad (el panorama funciona sin duda mucho menos en nosotros que en nuestros antepasados). Pero me parece interesante «explotar» esta noción con el fin de ver las diferentes cuestiones que cubre y de entender la interacción entre los diferentes niveles (por ejemplo, entre sensorialidad, ficción y entorno) sin confundirlos, estudiándolos caso por caso, especialmente dado que una ficción también puede ayudarnos a entender un mecanismo óptico, y viceversa, por supuesto (como el diorama y georama de Stendhal, en el que he trabajado, véase Soulez, 2021). Podríamos decir que hay dos umbrales principales a nivel pragmático (activación de la lectura): *movilización*, es decir, el momento en que la actividad audiovisual tiene prioridad sobre todas las otras (que se correspondería con los créditos de apertura, por ejemplo), y la implicación, es decir, el momento en que encuentro mis pies en el nuevo entorno propuesto por las imágenes (la entrada en la ficción, por ejemplo, cuando nos empezamos a interesar por los personajes). Tradicionalmente, se pensaba que el foco de atención precedía el cambio al nuevo entorno, pero cabría preguntarse si no es todo lo contrario, especialmente hoy: juego en mi serie habitual en mi (pequeña) pantalla mientras estoy acabando de escribir un mensaje — conecto con esta cognitivamente — pero es solo cuando la acción se convierte en realmente interesante que dejo atrás mi otra actividad (escribir un mensaje). No es algo vinculado solo a las nuevas tecnologías, sino a una cultura audiovisual mucho más extensa y profunda, tal como evidencia la secuencia anterior a los créditos y que trata de lanzar la acción directamente para envolver a un más o menos espectador disponible en casa.

Por el contrario, si me pongo un visor, me separo voluntariamente de mi entorno inicial (es

difícil hacer otra cosa al mismo tiempo), pero *todavía no* he entrado en el nuevo entorno. Algunos dispositivos son más demandantes que otros en términos de aislarnos del entorno inicial, pero son demasiado difíciles de usar, o si son aburridos, pueden hacer que sea difícil cruzar el umbral de la implicación. Por eso siempre podemos decir que, dependiendo del dispositivo, existen umbrales «estándar» diseñados por los inventores según una determinada cultura visual, por lo tanto una versión «técnica» de la lógica pragmática que hemos mencionado, pero hay también, en paralelo, una gran variación individual y socio-histórica de los umbrales, como el hecho de que hoy nos sentimos menos envueltos por un panorama (que puede parecernos una experiencia «pobre») o incluso las vistas ópticas: estamos ansiosos por ver lo que está oculto o distante tal como lo hacía la gente en los siglos pasados, pero también podemos tener una sensación de decepción dado que podemos encontrar la escena demasiado «estática», estando acostumbrados a las «imágenes en movimiento» cuando nos posicionamos frente a imágenes (además, sabemos cómo de fácil es animar imágenes en una presentación).

5. Siguiendo con los ejemplos anteriores, en no pocas ocasiones encontramos relatos en la prensa histórica sobre los mareos que sufrían algunos espectadores en dispositivos que trataban de evocar el traqueteo de un tren o el vaivén de un barco como en el contexto de las grandes Exposiciones Universales. Una sensación no muy lejana a la que sentimos algunos cuando hemos visto películas en 3D en el cine o vamos a los parques de atracciones (incluso algunos juegos en RV, como Half-Life Alyx, incluyen modos de interacción que evitan algunos movimientos y, por tanto, la cinetosis). En este sentido, y siguiendo a los pensadores que nos instan a tener presente la corporalidad de la mirada y no solo lo puramente visual, ¿podría reflexionar sobre cómo los dispositivos condicionan o preparan la respuesta del espectador? ¿qué sentidos activa o cuáles anula con tal de presentar sus imágenes o espectáculo particular? y ¿cuándo falla la inmersión o se desajusta la respuesta esperada?

Sonsoles Hernández Barbosa

La evolución del género del panorama revela cómo a lo largo del siglo XIX se entendió que la ilusión debía implicar además del sentido de la vista la corporalidad en un sentido amplio (Hernández, 2017). Así, los dispositivos pertenecientes a este género, que inicialmente apelaban fundamentalmente a la visión, se fueron progresivamente quedando obsoletos en detrimento de otros que lo hacían a los diferentes ámbitos sensoriales del público. Ejemplo cumbre de ello es el Mareorama de la Exposición Universal de 1900, un dispositivo que simulaba un viaje en barco por el Mediterráneo mediante la estimulación de los cinco sentidos, según he podido reconstruir.

En un artículo que saldrá próximamente publicado en la revista *Early Popular Visual Culture* argumento, a propósito del Mareorama, que la experiencia de la simulación combinaba, además de este componente de innovación en los medios tecnológicos empleados que implica que los dispositivos anteriores queden, desde el punto de vista de la simulación, obsoletos, una serie de códigos específicos de la época, que apuntan a una retórica de la ilusión, y que el público reconocería. Esta retórica de la ilusión supone que el Mareorama moviliza diferentes tipos de referencias de la cultura visual contemporánea. El empleo de estos signos implica un elemento de diferenciación entre el mecanismo de inmersión del Mareorama y la inmersión propia de la realidad virtual, que supone, como apuntaba,

una comunicación postsimbólica. En el caso del Mareorama, las telas que representaban mediante pintura las diferentes escalas del recorrido (Nápoles, Venecia, Estambul) fueron consideradas por la crítica como faltas de realismo. Debemos tener en cuenta que este dispositivo era estrictamente contemporáneo de otras atracciones que integraban la imagen grabada en movimiento (cine), lo que hacía que las telas pintadas salieran perdiendo desde el punto de vista de la representación realista. Esto reforzaría la idea de que el éxito de las atracciones de simulación esté condicionado por el horizonte de expectativas del público.

Guillaume Soulez
Sí, una de las paradojas de ciertos dispositivos es jugar sobre una cierta desorientación (para aprovechar los nuevos potenciales de estos dispositivos comparados a los previos a los que estamos «acostumbrados») pero tratando de evitar crear una incomodidad que rompería la experiencia (y por lo tanto la inmersión-implicación). Es posible que con los algoritmos, que personalizan parcialmente la experiencia (pero siguiendo estándares de comportamiento que se nos escapan, véase Urrichio, 2022), los dispositivos serán capaces de manejar esta cuestión de los umbrales mucho mejor: dado que las habilidades difieren mucho según el usuario, nuestra capacidad de responder a las propuestas audiovisuales quizás determine un perfil para la máquina, un «nivel de inmersión» adecuado dependiendo en nuestros datos bio-culturales.

6. Ahondando en el dispositivo cinematográfico y la introducción de elementos que potencian la inmersión (pantallas panorámicas, 3D) o la individualidad (pensamos en el juego del capítulo *Bandersnatch* de *Black Mirror*), ¿hay algún punto en que podamos considerar que deja de ser cine para ser algo distinto? ¿Es la experiencia colectiva y la pasividad (en relación a la actividad de un videojuego) una característica esencial del medio o podemos seguir considerando cine cuando este aparece en otros contextos o potencia otras actitudes? ¿Modifica esto la especificidad del cine, en definitiva?

Sonsoles Hernández Barbosa
El cine presenta un componente de interacción menor que otros dispositivos visuales contemporáneos, como los panoramas multisensoriales. Es el caso del Mareorama aludido, en el que el público se movía por la «cubierta del barco» simulando ser un «actor» más. La experiencia del viaje en barco en esta atracción contemplaba diferentes episodios, como tormentas o, en la llegada a Nápoles, el asalto del barco por parte de un grupo de marineros. La prensa contemporánea, en efecto, subrayaba que el público «participaba activamente» en la acción (Malet, 1899: 19). El público quedaba así sumergido dentro de un escenario y una narrativa con una temporalidad establecida, haciendo que el espectador formara parte de la acción, aunque sin habérsele asignado un rol determinado. Esto implicaba un cierto grado de interactividad entre el público y la narración, entendiendo la «interacción» como «una actividad que extiende una invitación al espectador para insertar sus cuerpos o mentes en la actividad y afectar un resultado» (Griffiths, 2013: 3). El Mareorama integraba así, además de la inmersión mimética, otro estatus de entidad representada: la de los usos ficticios.

Aún así, debemos tener en cuenta que lo que consideramos específico del cine no ha sido en todo momento del mismo modo. El cine no siempre supuso una experiencia ficcional en la que el público actuaba como un espectador más o menos pasivo. El cine primitivo implicaba un modo diferente de acercarse al visionado del film. Como

la historiadora del arte Lynda Nead ha sugerido, el objetivo no era en ningún caso fomentar que el público «se sentara en filas en relativo silencio y regulara sus respuestas e interacciones» (Nead, 2007: 25), tal y como se entiende hoy en día la experiencia de ir al cine, sino que los espectadores se comprometieran con el espectáculo de una forma más libre e improvisada. Esto supone que la supuesta «especificidad» del cine no pueda ser entendida como una categoría fija.

Guillaume Soulez

Todo depende de cómo se define «cine», que es una cuestión que abordé recientemente en el número *Le cinéma éclaté. Formes et théorie* (Soulez, 2018). En general, tenemos una cierta definición del cine en términos de lo que consideramos que es la «experiencia cinematográfica» que podemos tratar de «encontrar» en otros dispositivos distintos más allá de la proyección de cinema tradicional (Casetti, 2012) pero, desde un cierto punto de vista, de hecho, pensaremos más bien en términos de experiencia de videojuegos o de realidad virtual, etc., incluso si hay secuencias «cinemáticas» o «momentos de cine» en la experiencia. Para un investigador, la cuestión se plantea de dos modos: estudiar la forma en que los espectadores *usan* la noción de cine para hablar y/o elaborar sobre su experiencia (esto varía según los espectadores y según los diferentes tipos de cinefilia o cinemanía), y reflexionar sobre las herramientas del análisis de películas y la teoría del cine con tal de saber hasta qué punto estas herramientas y marcos teóricos son capaces de explicar ciertos fenómenos audio-visual-corporales. El punto de encuentro entre estas dos aproximaciones es la manera en que el «cine» es un constructo cultural (una articulación entre dispositivos, sensaciones y discursos) que ha producido un «lenguaje» reconocible incluso cuando aparece en dispositivos que no son cine en su sentido tradicional (empezando por la televisión y el vídeo, mucho antes que la realidad virtual). La teoría, que no está «fuera de la base», puede ser entendida en sí misma como una construcción discursiva específica que ha tratado de explicar una experiencia social compartida, pero también puede haber elementos en la teoría que puedan ser reutilizados para pensar nuevas experiencias. Hace poco estuve leyendo un texto bastante divertido de Pierre Schaeffer (1985) en el que indicaba que hay ocho formas de sonido (ruido, música, habla, etc.) y ocho formas de imagen (foto, escritura, dibujo, etc.) incluyendo sonido sin imagen e imagen sin sonido, de modo que hay sesenta y tres combinaciones (8x8 menos una: la ausencia tanto de sonido como de imagen) entre sonido e imagen, pero apuntaba que no todas las combinaciones audiovisuales se usan, lo cual es una manera realmente interesante de mirar los equilibrios y estándares audiovisuales. Este enfoque se puede utilizar para entender qué combinaciones *se usan* en los dispositivos inmersivos (y por qué unas se usan y no otras, como en el cine) y se podría añadir la parte de la corporalidad, que debería a su vez desdoblarse en diferentes acciones (coger, pulsar, andar, etc.) y así analizar las combinaciones reales entre sonido, imagen y acción.

7. Actualmente observamos una individualización tanto de la experiencia visual a través de nuestros dispositivos (*tablets*, *smartphones*) como de los propios contenidos cada vez más personalizados por las plataformas que usamos. ¿Cómo podemos hablar de una cultura visual compartida si las experiencias tienden cada vez más a la individualidad? ¿No se idealizaba, a la inversa, la práctica colectiva del cine, la cual —aunque social en apariencia— aislaba a los espectadores en la oscuridad?

Sonsoles Hernández Barbosa

Para responder a esta pregunta quisiera empezar hablando de los objetos históricos sobre los que he trabajado. Puedo apuntar que ya en sus orígenes, el cine y los panoramas, como experiencias colectivas, compartieron escenario con otros artilugios visuales para ser visionados en los interiores domésticos que posibilitaban una relación más íntima entre el individuo y el objeto (taumatropos, caleidoscopios, fenaquistoscopios, esteroscopios). El uso privado de estos objetos facilitaba la interacción, la experimentación con ellos, lo que me ha conducido a hablar de los interiores domésticos burgueses como auténticas escuelas para los sentidos, en los que el público aprendía, por ejemplo, a manejar diferentes tipos de cajas ópticas para cuyo uso se había de coordinar el ojo y la mano (Hernández, 2022). El más sencillo de este tipo de objetos sería el taumatropo, consistente en un disco con una imagen diferente pero complementaria en cada cara, del que sobresalen dos cuerdecitas a cada lado que lo hacen girar. Al imprimir el movimiento de rotación con cierta velocidad, la retina del usuario tiende a superponer ambas imágenes generando una tercera que sólo existe su mente. El manejo del taumatropo exige dotar al disco de la velocidad exacta para que las dos imágenes que contiene, en el anverso y el reverso, se fusionen.

Los dispositivos interactivos de uso individual, por tanto, no son exclusivos de nuestro mundo contemporáneo, sino que empezaron a comercializarse en los orígenes de la modernidad. A pesar de su uso individual, la popularización de estos objetos en la cultura decimonónica contribuyó a una cultura visual compartida. Por otra parte, la supuesta incompatibilidad de la interactividad con el carácter colectivo de las experiencias visuales ha sido cuestionada radicalmente en la actualidad por la experiencia de los videojuegos en grupo. En esta misma línea, la realidad virtual alternativa que supondría el metaverso integraría esta posibilidad de interacción de toda una colectividad.

Guillaume Soulez

Sí, he mencionado los algoritmos anteriormente. De hecho, la cultura compartida del cine encuentra límites individuales, como decimos en francés «on se fait son cinema», es decir, cada uno se hace su película (en su mente). Pero, en sentido contrario, hablamos mucho sobre cine, sobre las películas que hemos visto o que nos gustaría ver, y la forma en que las miramos requiere de palabras (poner en palabras lo que hemos visto, entendido y sentido) y a veces de otras imágenes (en particular, fotografías de espectadores durante una proyección para capturar sus emociones). Será lo mismo con nuevos dispositivos; una novela que acaba de salir en Francia, *Chien 51* (2022) de Laurent Gaudé, ofrece partes donde la historia explica la sesión de inmersión de un personaje (a medio camino entre el consumo de drogas y *La Jetée* de Marker). Entre los discursos de «inmersión-filias» y la reformulación de estas experiencias en otros medios (novelas, películas, videojuegos, etc.), se está formando una cultura visual.

8. El 3D tanto en cine como en fotografía es un efecto que parece resurgir cíclicamente en la historia de los medios (el primer largometraje en 3D es *Bwana Devil* [Arch Oboler, Robert Clampett, 1952], aunque existían ya experimentos desde 1915. ¿Qué nos dice de las épocas en las que surge de nuevo? ¿Qué nos dice de la sociedad (del público, de la industria) cuando estos resurgen o trata de reactivarlos de nuevo? ¿Está el 3D abocado a resurgir y ser abandonado continuamente?

Guillaume Soulez
No puedo ver el futuro... pero uno puede imaginar, en efecto, que este ciclo va a continuar, a menos que, como el sueño de la televisión que ha habitado el cine desde sus orígenes se haya realizado en un dispositivo nuevo, estable y popular, la industria de la inmersión cumple de algún modo este deseo por el 3D dándole un medio privilegiado.

9. ¿Qué elementos o qué características detecta en las tecnologías emergentes que ya habían explorado medios del pasado precedentes al cine? Por el contrario, ¿qué dispositivos del pasado se han abandonado (kaiserpanorama, holografías, mutoscopio, kinetoscopio...) y podrían satisfacer demandas actuales?

Sonsoles Hernández Barbosa
Como anunciaba, desde los orígenes de las tecnologías visuales aparece ya el componente de la interacción con el dispositivo. Hemos visto que los panoramas presentaban un cierto componente de interactividad, que hoy pudiera parecer específica de los videojuegos o de la realidad virtual. Incluso un objeto tan sencillo como es el taumatropo establece una relación entre el objeto y el individuo. A pesar de su sencillez, que podría sugerir un manejo obvio del dispositivo, algunos de ellos presentaban instrucciones en una de sus caras que indicaban cómo debía ser empleado. El manejo del dispositivo era así fundamental para su empleo correcto, para que la tercera imagen apareciese. Esto exigía una correcta coordinación de mano y ojo, un cierto aprendizaje. La interacción con el objeto es una de las cuestiones que siempre ha estado ahí, desde los orígenes de los dispositivos ópticos, incluso en los más sencillos.

En relación con la segunda parte de la pregunta, tiendo a pensar que los medios computacionales han supuesto un antes y un después respecto a los medios de simulación óptica. Hoy en día los medios que proponen la creación de universos inmersivos pasan fundamentalmente por la virtualidad, de modo que las novedades que introducen tienen que ver con innovaciones digitales.

Guillaume Soulez
Todo depende de cómo defines virtual, inmersión, etc., como hemos visto antes. La técnica no está sin su uso. Uno de mis estudiantes de doctorado (PhD en investigación basada en la creación), Rémi Sagot-Duvaroux, recientemente reinventó un fenaquistiscopio virtual con dos otros jóvenes investigadores[2]. Es el deseo de mirar (asomarse) que hace de puente entre la antigua tecnología y la nueva, con la misma dimensión didáctica que encontramos en el fenaquistiscopio.

10. Se puede afirmar que hay medios que exigen un modo de reflexión y, al revés, pensamientos que se justifican por los medios. En relación con el impacto de las nuevas tecnologías en nuestro modo de concebir, describir, pensar y conceptualizar el mundo, ¿qué cambios o tendencias puede rastrear a lo largo de la historia de los medios y del cine? ¿Cómo han alterado o esculpido nuestra manera de mirar el mundo, de entenderlo?

Sonsoles Hernández Barbosa

Desde sus inicios hasta hoy en día, las tecnologías visuales han constituido un modo de volcar los imaginarios a través de los cuales el ser humano se proyecta en el mundo. Algunos panoramas del siglo XIX constituían la formulación material de imaginarios semejantes a los que Jules Verne pensaba en sus novelas: viajes a la Luna, al centro de la Tierra o vueltas al mundo. Hoy en día, con los escenarios diseñados para videojuegos se están produciendo fenómenos interesantes. Por ejemplo, las ciudades que en ellos se proyectan no son solo reflejo de las versiones más futuristas de edificios arquitectónicos existentes, sino que el diseño arquitectónico que aparece en los videojuegos está sirviendo de inspiración para arquitecturas reales (Pérez Indaverea, 2022).

Respecto a las tendencias en el consumo de audiovisual, podemos detectar cambios en las últimas décadas que apuntan a un acercamiento más fragmentario y simultáneo a los dispositivos audiovisuales. Así, percibimos la sustitución del visionado «del tirón» en pantalla de cine por el consumo de series mediante plataformas, lo cual implica un acercamiento más espontáneo, fragmentario e individual. Asimismo, desde edades cada vez más tempranas las jóvenes generaciones se acostumbran a la interactividad de las pantallas —que implica un uso coordinado de los sentidos de la vista, el tacto, el movimiento, el oído—, lo cual desemboca en un consumo precoz de videojuegos y, simultáneamente, hasta edades cada vez más avanzadas. También podemos hablar de transformaciones respecto a la propia concepción del audiovisual, donde el cine de grandes públicos tiende a presentar un ritmo más rápido que prescinde de los planos secuencia en favor de planos cortos que favorecen un ritmo rápido.

Guillaume Soulez

La pintura es un buen ejemplo de cómo otros medios moldean nuestra forma de pensar. La exposición *Enfin le cinéma! Arts, spectacles et image en France (1833-1907)*, en el Museo de Orsay en París en 2021-2022, mostró bien (entre otras cosas) cómo el cine, a través de sus efectos de picado, encuadre, corte secuencial, apelaciones al público, tuvo un cierto efecto en la pintura. En un capítulo ya mencionado (Soulez, 2021), propuse pensar sobre esta cuestión distinguiendo entre «imaginería» («imagéniérie») y «reahallazgo» («retrouvaille», basado en «trouvaille» que significa algo ingenioso (ya sea verbal o técnico) que alguien ha descubierto por una mezcla de azar y perseverancia, basado también en la antigua noción de «trouvère» o «troubadour», el poeta): «imagéniérie» es la forma en que un nuevo dispositivo expresa un nuevo «paradigma» (perteneciendo tanto a la percepción como a la inteligibilidad del mundo), este es el rol que jugaba el georama para Stendhal, mientras que «retrouvaille» es la manera en que un medio intenta redescubrir las sensaciones de otro medio en su propio lenguaje (doy el ejemplo de la canción de Boris Vian sobre cine en la que la anáfora y prosodia intentan «rehallar» la agitada edición alternativa del western).

II. A propósito de la ópera y el cine, autores y pensadores como Wagner o Canudo llegaron a formular declaraciones rotundas sobre la dimensión absoluta de la obra de arte. ¿Se pueden inscribir los dispositivos inmersivos la tendencia a integrar todas las artes, pero también todos los sentidos? ¿Qué lugar queda para propuestas que niegan esta absolutización: el minimalismo, la austeridad, la distancia con respecto a la imagen?

Sonsoles Hernández Barbosa

A lo largo de la historia podemos advertir dos tipos de aproximaciones respecto a las relaciones interartísticas, ya sea en forma de propuestas artísticas o de teorización sobre las artes. Por un lado, estaría el enfoque «integracionista», que tiende a proponer la confluencia de las artes o de los sentidos. El concepto de «obra de arte total» (*Gesamtkunstwerk*) wagneriano sería ejemplo paradigmático de ello. También las sinestesias finiseculares, aunque con matices diferenciadores respecto a la *Gesamtkunstwerk*, buscaban esta confluencia sensorial. Con esta línea entroncarían los dispositivos inmersivos. De hecho, el panorama multisensorial conocido como el Mareorama fue concebido por su creador Hugo d'Alési como una «obra de arte total» de la cultura de masas. En el siglo XX las propuestas de integración de las artes dieron lugar incluso a la aparición de nuevos géneros artísticos, como *performances* o instalaciones. A nivel teórico, desde la corriente de los estudios visuales se entiende que la visión siempre es corporeizada («embodied visión»). En este punto confluyen buena parte de los teóricos de estudios visuales de la actualidad (W.J.T. Mitchell, Mieke Bal, Elisabeth Edwards, por citar solo algunos de los más influyentes). Incluso historiadores de una vertiente más warburgiana como Georges Didi-Huberman tienden a rechazar la propuesta de Lessing que planteaba la división entre artes del tiempo y del espacio, apuntando a la dimensión temporal implícita en la imagen.

Por otro lado, estarían las propuestas que podemos denominar «aislacionistas», que reivindican las especificidades de cada una de las artes, y abanderada de forma pionera por Leonardo da Vinci al reclamar las especificidades de la plástica respecto a la poesía en su tratado de la pintura, pero también Lessing, diferenciando las artes del tiempo y del espacio. Se trata en ambos casos de un contexto de reivindicación del arte de la pintura, que en la edad moderna trataba de quitarse el estigma de ser considerada una artesanía. Ya en el siglo XX, a esta línea se incorporan autores que defienden la «pura opticalidad», como Clement Greenberg, que siguiendo a Lessing, trata de aprehender qué es lo específico de la pintura, o, más recientemente Michael Fried. En esta genealogía se ubicarían propuestas que tienden a incidir en la especificidad de la visión frente a los otros sentidos.

Guillaume Soulez

En parte, sin duda, cuando se trata de movilizar todos los sentidos, y por tanto todos los medios anteriores que han trabajado sobre estos sentidos (pintura, teatro, fotografía, música grabada, imágenes en movimiento, etc.): en tal caso la construcción de «mundos» (metaversos) se presta bien a esto. Pero la búsqueda opuesta es también posible (la búsqueda de la especificidad, de un arte «puro») que estaría basado en lo que los nuevos dispositivos logran desarrollar de una manera particular. En este caso, la mayor dificultad estaría en desarrollar formas y sensaciones que no se parecen (o no nos recuerdan) al teatro, la radio, el cine.... ¡o incluso a los videojuegos! En el cine de 360°, por ejemplo, los cineastas parten del cuerpo del espectador (egocentrismo) para conducirlo, a media que avanza la narrativa audiovisual, hacia una forma de escisión y separación del anclaje inicial[3]. Creo que es todo un espacio de experimentación, particularmente en la relación entre el tacto y la vista, que es un campo inmenso de nuevas experiencias. ■

NOTAS

1 Cavandoli, O. (dirección) (1971). *La linea*. Italia: Rai. Recuperado en https://www.dailymotion.com/video/x1inwk

2 Ensalab. (2022). «Participation de Loup Vuarnesson, Dionysis Zamplaras et Rémi Sagot-Duvauroux à l'exposition Laval virtuel Recto verso». Recuperado en https://www.ensadlab.fr/fr/francais-participation-de-loup-vuarnesson-dionysis-zamplaras-et-remi-sagot-duvauroux-a-le-xposition-laval-virtuel-recto-verso/

3 Katharina Fuchs (estudiante de doctorado en París 8) recently analysed Jan Kounen's *7 Lives* (2019) in that perspective at the Afeccav's doctoral conference (Association française des chercheurs en cinéma et audiovisuel), September 5, 2022, Université Paris Cité: http://www.afeccav.org/v3/5-septembre-2022-journee-doctorale-de-lafeccav/

REFERENCIAS

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press.

Griffiths, A. (2013). *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York: Columbia University Press.

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

Hernández Barbosa, S. (2017). Beyond the Visual: Panoramatic Attractions in the 1900 World's Fair". En: *Visual Studies* 32 (4): 359–370. doi: 10.1080/1472586X.2017.1288071

Hernández Barbosa, S. (2022). *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.

Huhtamo, E. (2014). All the World's a Kaleidoscope. A Media Archaeological Perspective to the Incubation Era of Media Culture [http://journals.openedition.org/estetica/982]. En: *Rivista di estetica*, 55.

Jacquinot, G. (1998). Du cinéma éducateur aux plaisirs interactifs, rives et dérives cognitives, 153-168. En: Beau, F., Dubois, Ph., Leblanc, G. (1998). *Cinéma et dernières technologies*. Paris: INA/De Boeck.

Malet, G. (1998). Les grands clous de l'exposition de 1900. *La Grande Revue de l'Exposition*. Suplemento ilustrado de la *Revue des Revues*, 17–20.

Martínez Luna, S. (2021). Inmersión en la imagen: del panorama a las nuevas realidades digitales. *Espacio, tiempo y forma*. Serie VII, Historia del Arte, 9, 137–160. https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.30379

Mitchell, W. J. Th. (2009). Ilusión: mirar cómo miran los animales. *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.

Odin, R. (2001). *De la fiction*. París/Bruselas: De Boeck.

Pérez Indaverea, A. (2022). *Ciudades pixeladas. Convergencias entre arquitectura y videojuegos 1990-2007*. Tesis doctoral. Universidade de Santiago de Compostela.

Ryan, M-L. (2001). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

Schaeffer, J-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil.

Schaeffer, P. (1985). Dialogue du son et de l'image. *Protée*, 30-33.

Soulez, G. (2018). Présentation. *Le cinéma éclaté. Formes et théorie, CiNéMAS*, Université de Montréal, vol. 29, *1*, 7-11.

Soulez, G. (2018). Lieux du possible, lieux du virtuel. Kobryn, O.; Soulez, G. *Théorème, Qu'est-ce que le virtuel? Lieux d'ancrage*.

Soulez, G. (2021). Paradigme et sensorialité. Le rôle de la culture visuelle dans les relations entre littérature et cinéma. En: Cortade, L.; Soulez, G. (2021). *Littérature et cinéma: la culture visuelle en partage, Film Cultures*.

Urrichio, W. (2022). Médias récursifs. *Questions de communication*, 41.

Walton, K. L. (1990) *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

clausura
LA VIRTUALIZACIÓN DEL MUNDO

CÈLIA CUENCA
DAVID FERRAGUT

Lo virtual y sus mundos inmersivos se presentan en la actualidad rodeados de un aura de novedad y casi promesa de futuro que ha conseguido eclipsar las hondas raíces que los nuevos dispositivos hienden en las tecnologías del pasado. En este sentido, la arqueología de los medios ha sabido cuestionar la perspectiva lineal y teleológica que ha caracterizado tradicionalmente la historia de los medios, rechazando como punto de partida toda idea de progreso tecnológico. Se asume la posición, expresada por Siegfried Zielinksi, que «la historia de los medios no es el producto de un avance predecible y necesario desde un aparato primitivo a uno más complejo», y que, por lo tanto, «el estado actual no representa necesariamente el mejor estado posible» (2006: 7). Partiendo de esta base, se ha apuntado a la necesidad de repensar la idea de novedad tecnológica, redefinir la relación entre antiguos y nuevos medios, o romper con asunciones preestablecidas. La conversación que hemos mantenido con Guillaume Soulez y Sonsoles Hernández en torno a los conceptos de inmersión, ilusión, simulación y virtualidad nos ha permitido así poner de relieve las conexiones que muchas de los dispositivos actuales (los videojuegos, las Google Glasses, la RV) comparten con medios y tecnologías del pasado, y especialmente, sobre el alcance de la noción de realidad virtual aplicada al cine de los orígenes.

Para insistir en dichas reflexiones, nos interesa incluir en la ecuación los conceptos de inmediatez (*inmediacy*), hipermediación (*hipermediacy*) y remediación (*remediation*) desarrollados por David J. Bolter y Richard Grussin (2000) que nos permitirán ahondar en los modos en que tanto nuestros

dispositivos contemporáneos como las tecnologías y espectáculos del pasado se metamorfosean y mantienen vivas las ideas apuntadas. En primer lugar, la noción de inmediatez hace referencia al deseo de transparencia en la representación de lo real, es decir, a la voluntad de borrar, ignorar o incluso negar la presencia del medio y de todo rastro del acto de mediación en pro de la ilusión de encontrarse en contacto directo con la realidad (representada). Bajo dicho parámetro podemos entender la tendencia a admirar los dispositivos inmersivos discutidos y su capacidad envolvente, suspendiendo nuestras percepciones exteriores para servirnos la oportunidad de entrar casi físicamente en mundos virtuales, realidades aumentadas o historias paralelas. En segundo lugar, el concepto de hipermediación, que actúa de manera complementaria a la noción de inmediatez, hace referencia a la fascinación por los propios dispositivos que ejercen la mediación y a la multiplicación, acumulación y desvío de sus herramientas de representación. Se trata de la seducción y la visibilidad que adquiere en ciertos casos el propio dispositivo y la posibilidad de recrearse en el acto de mediación y la tecnología que lo sustenta. Un claro ejemplo actual serían los filtros de Instagram y las posibilidades que ofrecen de matizar la realidad haciendo visible —y ahí residiría su atractivo— el acto de mediación y compartición de esta. Pero también encontramos esta fascinación en la fotografía pictorialista y la exploración que llevó a cabo de las posibilidades estéticas y expresivas del medio fotográfico. Finalmente, el concepto de remediación se aplica para entender los procesos mediante los cuales los nuevos medios absorben, adaptan y remodelan ciertas características, prácticas, temas o contenidos de medios anteriores y viceversa. Un medio siempre es el contenido de otro medio, recordaba McLuchan (1967). Así, los gifs actuales no se entienden sin la popularidad de las sitcoms desde los noventa, mientras que el cine actual ha absorbido la inestabilidad y movilidad de las cámaras de nuestros dispositivos móviles y se ha impregnado a su vez de la estética de los videojuegos.

A través de dichas nociones podemos entender el deseo recurrente de ilusión de realidad y también la fascinación por las nuevas tecnologías que caracteriza nuestra sociedad desde los albores de la modernidad. Es solo situándonos en las coordenadas que regían el deseo de inmediatez y la fascinación por la hipermediación que podemos entender plenamente la fascinación que ejercieron los panoramas, dioramas y georamas para sus espectadores contemporáneos, como el caso de Stendhal evocado por Soulez o del Mareorama estudiado por Hernández. Además, lo interesante de la propuesta de Bolter y Grusin es que la noción de inmediatez se construye no en base a la realidad, sino a su reproducción. Cada medio, explican Bolter y Grusin, aparece bajo una promesa de mejorar la relación con la realidad representada, una experiencia que, por supuesto, no teníamos noción de que fuera incompleta o imperfecta hasta que su irrupción consigue efectivamente modificar el horizonte de expectativas del momento. Las vistas ópticas ofrecían así la posibilidad de sumergirse en amplias perspectivas y monumentos europeos cuando eran visionadas a través de zoograscopios o cajas ópticas. Los espectadores del siglo XVIII subrayaban una y otra vez la capacidad del dispositivo a transportarlos al lugar representado. Cuando la fotografía estereoscópica irrumpió en los salones burgueses a mediados del siglo XIX lo hizo presentándose como una nueva herramienta de turismo virtual capaz de reformular la ilusión de realidad añadiendo el atractivo de las tres dimensiones. De igual modo, nuestros dispositivos de RV tratan de superar nuestro horizonte de expectativas construido a partir del cine o los videojuegos. Paradójicamente, las nuevas tecnologías, tratando de reformular —remediar— las antiguas, aseguran al mismo tiempo que estas permanezcan, al menos durante un tiempo, como punto de referencia por el cual se mide la ilusión de realidad.

Imagen 2

Recientemente, Meta ha llevado a cabo una nueva campaña de publicidad bajo el eslogan: «puede que el metaverso sea virtual, pero su impacto será real» (Meta, 2022). Quizás sea una de las definiciones más simples y a la vez ilustrativas de la relevancia de los mundos virtuales. Y de la importancia de pensarlos, conceptualizarlos e historizarlos. A través de esta campaña reactiva una vez más el deseo de reproducción de la realidad en espacios alternativos y mantiene vivos igualmente todos aquellos mundos virtuales pasados, pero reales en sus efectos, que crearon los panoramas, el cine, los dispositivos ópticos o los videojuegos.

Para finalizar, no podemos por menos que agradecer a Sonsoles Hernández y Guillaume Soulez que nos hayan compartido tan generosamente sus reflexiones, y recomendar la lectura de *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna* (2022) de Sonsoles Hernández y los números organizados por Guillaume Soulez, «Le cinéma éclaté. Formes et théorie» (*Cinémas*, volumen 29, número 1, otoño de 2018) y, junto con Kira Kitsopanidou, *Le levain des médias. Forme, format, média* (2015), para seguir profundizando en las cuestiones tratadas. ■

REFERENCIAS

Bolter, J. D., Grusin, R. A. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Hernández Barbosa, S. (2022). *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil.

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

Meta [@meta]. (2022). «Puede que el metaverso sea virtual, pero su impacto será real» [Tweet]. Twitter. https://mobile.twitter.com/Meta/status/1572856530395078661

Parikka, J., Huhtamo, E. (2011). *Media Archaeology: approaches, applications, and implications*. Berkeley: University of California Press.

Soulez, G. (2018). Présentation. *Le cinéma éclaté. Formes et théorie*, *CiNéMAS*, Université de Montréal, vol. 29, *1*, 7-11.

Soulez, G., Kitsopanidou, K. (2015). *Le levain des médias. Forme, format, média*. París: L'Harmattan.

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

Resumen

La presente sección de (Des)encuentros tiene como objetivo explorar el modo en que podemos entender lo virtual en (y desde) el cine de los orígenes. El diálogo que hemos mantenido con Guillaume Soulez (Universidad París III – La Sorbona) y Sonsoles Hernández (Universitat de les Illes Balears) nos ha permitido, por una parte, desarrollar un trabajo de reflexión y definición de los conceptos fundamentales que permiten entender la construcción de los mundos virtuales (inmersión, simulación, ficción, ilusión, así como lo propiamente virtual) y, por otra parte, trazar puntos de encuentro, reconocer sus estrategias y establecer filiaciones entre el cine de los orígenes, las tecnologías actuales (la realidad virtual, la realidad aumentada, los videojuegos) y los dispositivos ópticos del pasado (los panoramas, el Mareorama, las vistas ópticas).

Palabras clave

Cine de los orígenes; Realidad virtual; Inmersión; Ilusión; Arqueología de los medios; Cultura visual.

Autores

Sonsoles Hernández es profesora titular de la Universidad de les Illes Balears en el Departamento de Historia del Arte y profesora afiliada del Visual Studies Research Institute de la University of Southern California. Se ha especializado en el estudio de la sinestesia en el fin de siglo, publicando las monografías *Sinestesias. Arte, literatura y música en el París fin de siglo, 1880-1900* (Abada, 2013) y *Un martes en casa de Mallarmé. Redon, Debussy y Mallarmé encontrados* (Editorial Complutense, 2010) texto ganador del premio Dámaso Alonso de ensayo. Recientemente ha publicado el libro titulado *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna* (Sans Soleil, 2022), donde explora el papel de los sentidos en el origen de la cultura de masas. En el marco de este proyecto se le concedió en 2018 una Library Research Grant del Getty Research Institute de Los Angeles. Contacto: sonsoles.hernandez@uib.es.

Guillaume Soulez, profesor e investigador en la Université Paris 3 (Sorbonne nouvelle), director del departamento de Cine y Audiovisuales (2014-2016) y el Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel (IRCAV) desde 2016. Especializado en teoría del cine (estética, pragmática y semiología), análisis del film (cine, televisión y webdoc), estudios de la recepción e historia de la televisión. Autor de *Stendhal, le désir de cinéma* (Séguier, 2006) y *Quand le filme nous parle. Rhétorique, cinéma, télévision* (PUF, 2011). Coordinador de los números monográficos «Le levain des médias. Forme, format, média» (MEI, 2015) y «Le cinéma éclaté» (CiNéMAS, 2018). Contacto: guillaume.soulez@sorbonne-nouvelle.fr.

PAST AND PRESENT OF VIRTUAL WORLDS. ILLUSION AND IMMERSION IN EARLY CINEMA

Abstract

This (Dis)Agreements section aims to explore the different ways in which we can understand the notion of virtual in Early Cinema. The dialogue between Guillaume Soulez (Paris III University – The Sorbonne) and Sonsoles Hernández (University of the Balearic Islands) is a developing process reflection and definition of the key concepts involved in the construction of virtual worlds (immersion, simulation, fiction, illusion, as the notion of virtuality itself). On the other hand, it has been an opportunity to draw meeting points, recognize strategies and establish affiliations between Early Cinema, current technologies (VR, AR, videogames) and the optical shows of the past (panoramas, mareorama, optical views).

Key words

Early Cinema; Virtual Reality; Immersion; Illusion; Media Archaeology; Visual Culture.

Authors

Sonsoles Hernández is a tenured professor at the University of the Balearic Islands in the Department of Art History and an affiliated professor at the Visual Studies Research Institute of the University of Southern California. She has specialized in the study of synesthesia at fin-de-siècle. Among other works, she has published *Sinestesias. Arte, literatura y música en el París fin de siglo, 1880-1900* (Abada, 2013) and *Un martes en casa de Mallarmé. Redon, Debussy y Mallarmé encontrados* (Editorial Complutense, 2010), which earned the recognition of the Dámaso Alonso Essay Award. More recently, she has explored the role of the senses in the originins of mass culture in *Vidas excitadas. Sensorialidad y capitalismo en la cultura moderna* (Sans Soleil, 2022). Within the framework of this project, she was awarded a Library Research Grant from the Getty Research Institute in Los Angeles in 2018. Contact: sonsoles.hernandez@uib.es

Guillaume Soulez is a professor and researcher at the Université Paris 3 (Sorbonne nouvelle), director of the Cinema and Audiovisuals Department (2014-2016) and the Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel (IRCAV) since 2016. He is specialised in Film Theory (Aesthetics, Pragmatics and Semiology), Film Analysis (Cinema, Television and Web documentary), Reception Studies and History of Television. He is author of *Stendhal, le désir de cinéma* (Séguier, 2006) and *Quand le filme nous parle. Rhétorique, cinéma, télévision* (PUF, 2011). He coordinated the monographic issues «Le levain des médias. Forme, format, média» (MEI, 2015) and «Le cinéma éclaté» (CiNéMAS, 2018). Contact: guillaume.soulez@sorbonne-nouvelle.fr.

Cèlia Cuenca es doctoranda del Departamento en Historia del Arte de la Universidad de Barcelona. En su tesis doctoral *La mirada óptica. Vistas ópticas y espectáculos visuales en España durante los siglos XVIII y XIX* aborda la construcción de una cultura visual particular ligada a la difusión de las vistas ópticas a través del estudio del caso español y de la colección del Museo del Cine de Girona. Ha presentado su investigación en congresos nacionales (Seminario Internacional sobre los Antecedentes y Orígenes del Cine, Girona) e internacionales (International Conference on Stereo & Immersive Media, Lisboa). Es comisaria de la exposición *¡Ooooh! Francesc Dalmau y el arte de las ilusiones ópticas 1839-1868* (Museu del Cinema, Girona, 2019-2020). Forma parte del grupo Gracmon de la Universidad de Barcelona y colabora con el grupo Groc de la Universidad de Girona y el proyecto *Curiositas: Peeping Before VR* de la Universidad Lusófona de Lisboa. Contacto: celia.cfr@gmail.com.

David Ferragut es graduado en Humanidades y mínor en Filosofía (UAB). Investigador predoctoral (FPU) con una tesis sobre filosofía y cine contemporáneos. Además, es colaborador en seminarios sobre medios y estéticas digitales, historia y teoría del cine (UAB) y coeditor de *Ensayos y errores. Arte, ciencia y filosofía en los videojuegos* (AnaitGames, 2019), con Alfonso García-Lapeña, y de *Lo que dura una película. Una antología sobre* slow cinema (Laertes, 2023), con Iona Sharp-Casas. Contacto: davidferragut@riseup.net.

Referencia de este artículo

Ferragut, D., Cuenca, C., Hernández, S., Soulez, G. (2023). Pasado y presente de los mundos virtuales. Ilusión e inmersión en el cine de los orígenes. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, *35*, 141-168.

Celia Cuenca is a PhD candidate of the Department of Art History at the University of Barcelona. In her PhD thesis *La mirada óptica. Vistas ópticas y espectáculos visuales en España durante los siglos XVIII y XIX* she explores the construction of the visual culture linked to the dissemination of optical views in Spain through the case study of the Girona's Museum of the Cinema collection. Among other activities, she has curated the exhibition *¡Ooooh! Francesc Dalmau y el arte de las ilusiones ópticas 1839-1868* (Museu del Cinema, Girona, 2019-2020). She is part of the Gracmon group of the University of Barcelona and collaborates with the Groc group of the University of Girona and the project *Curiositas: Peeping Before VR* of the Lusófona University of Lisbon. Contact: celia.cfr@gmail.com

David Ferragut gained a BA degree in Humanities and minor in Philosophy (UAB), and is a PhD candidate (UdG). He is currently writing a dissertation about Cinema and Contemporary Philosophical Thought (embedded in the project Virtual worlds in Early Cinema [GROC, UdG]). He is a guest lecturer on History of Film (UdG) and Theory of Film (UAB). He co-edited *Ensayos y errores: arte, ciencia y filosofía en los videojuegos* (AnaitGames, 2019), with Alfonso García-Lapeña and *The Time a Movie Takes. A slow cinema anthology* (Laertes, mid 2023), with Iona Sharp-Casas. Contact: davidferragut@riseup.net.

Article reference

Ferragut, D., Cuenca, C., Hernández, S., Soulez, G. (2023). Past and present of virtual worlds. Illusion and immersion in early cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, *35*, 141-168.

Edita / Published by

associació cineforum L'ATALANTE

EL CAMAROTE DE PERE JULES

Licencia / License

CC BY NC

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