

Reexaminando el cine de atracciones: cambios epistémicos, realineamientos diegéticos y el retorno de Rube en los medios digitales¹

Thomas Elsaesser es una figura fundamental en el campo de los estudios del cine internacional. Sus libros y ensayos sobre teoría del cine y de los géneros cinematográficos, Hollywood, la arqueología de los medios, el cine europeo de autor, e instalaciones, han aparecido en más de veinte idiomas. Elsaesser (Berlín, 1943) doctorado en Literatura Comparada en la Universidad de Sussex (1971), editó Monogram, publicación internacional dedicada al cine, antes de hacerse cargo de las cátedras de Romanticismo europeo y modernismo literario en la Universidad de East Anglia. Allí fundó el programa de cine en 1976, el cual dirigió por una década y luego dirigió el programa de Maestría y Doctorado en Cine desde 1980 a 1991. En la Universidad de Amsterdam creó un programa de Estudios de Cine y Televisión y fue Director de Estudios Graduados hasta el 2001. Desde entonces es Profesor Investigador y está a cargo del doctorado en Cine europeo, ofrecido en colaboración con la Escuela de Análisis Cultural de Amsterdam, de la cual es miembro fundador. Además es Editor General de la serie *Cultura Fílmica en Transición*, de la Editorial Universitaria de Amsterdam, que ha publicado veinte volúmenes hasta la fecha. Sus ensayos sobre teoría, géneros, historia del cine y de la televisión han aparecido en más de doscientos volúmenes y antologías. Ha sido profesor visitante en cinco de las universidades de California (Los Angeles, San Diego, Santa Barbara, Irvine y Berkeley), en Iowa y Nueva York, además de la Universidad Libre de Berlín, en Hamburgo, en Viena y en Tel Aviv. Sus libros, varios de los cuales han sido premiados, analizan los

distintos períodos del cine alemán, comenzando por el Nuevo cine, (1989) *New German Cinema: A History* (Rutgers University Press); pasando por la creación histórica del sujeto en la Alemania de Fassbinder, (1996) *Fassbinder's Germany: History Identity Subject* (Amsterdam University Press); el cine de Weimar, (2000) *Weimar Cinema and After* (Routledge) y (2000) *Metropolis* (British Film Institute). Con Warren Buckland se ha dedicado al cine norteamericano, (2002) *Studying Contemporary American Film* (London) y su antología más reciente con Malte Hagener es una introducción a la teoría del cine a través de los sentidos, (2009) *Film Theory: An Introduction through the Senses* (Routledge).

Reexaminando el cine de atracciones: cambios epistémicos, realineamientos diegéticos y el retorno de Rube en los medios digitales

Thomas Elsaesser

Traducido por Cynthia Tompkins

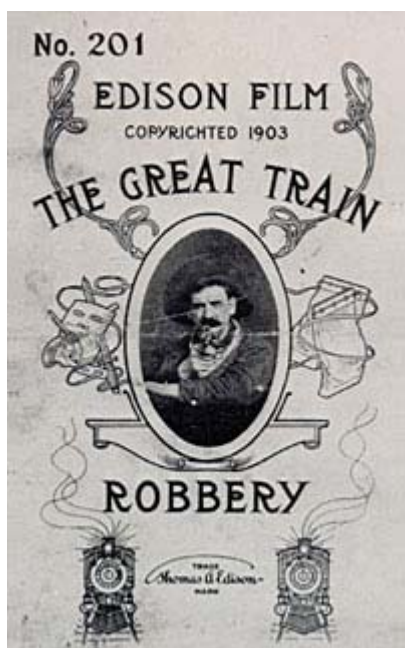
Cine de los primeros tiempos, alteridad y vanguardia.

Una de las razones por las cuales, desde mediados de la década de los 70, los estudios del cine se han abocado tan intensamente al cine de los inicios y a la “emergencia” del medio es su rechazo al discurso cronológico y lineal de las historias del cine que representaba la producción de las primeras dos décadas o bien como caótica y desenfrenada, o bien como tentativa y pueril. Demostrando la alteridad y la diferencia mientras se insistía en la sofisticación del cine de los primeros tiempos, era posible refutar las implícitas nociones de puerilidad o incompetencia, típicas de las

historias del cine. Pero cuando en su seminal ensayo “Porter o la ambivalencia” (1978), Noël Burch señaló que en vez de D. W. Griffith, Edwin S. Porter era el verdadero pionero del cine de los inicios, articulaba fundamentalmente una estética vanguardista del cine, que intentaba retornar al cine anterior a Griffith, a fin de desafiar por lo menos conceptualmente, si no en la práctica, a la hegemonía Hollywoodense (y por ende, a la del largometraje narrativo). El redescubrimiento del “modo primitivo” reivindicaba un intento sostenido por más de cincuenta años por repensar el fundamento del “lenguaje del cine” de parte de la vanguardia, tanto en Norteamérica como en Europa. Dicho redescubrimiento permitió que surgiera la esperanza de acabar de una vez por todas con la noción de que el desarrollo hacia la narrativa ficcional basada en el ilusionismo representacional era su destino predeterminado, ya que como solía decir Burch, “podría haber sido de otro modo”.²

La polémica era oportuna, ya que durante la década del 70 se especuló abundantemente sobre la decadencia de la hegemonía del cine clásico desde una perspectiva totalmente diferente. Los cambios en la recepción del cine (es decir la drástica disminución de espectadores en los cines de primera y segunda exhibición) en las décadas de los años 60 y 70) y el fenómeno paralelo del reagrupamiento de la audiencia familiar alrededor del televisor y en el seno del hogar señalaban, sin lugar a dudas, que el cine estaba siendo desplazado. Hasta se argumentó que el cine se habría vuelto obsoleto debido a la combinación del televisor, la cámara de video y el proyector doméstico de video. Estos fenómenos incentivaron, especialmente a los historiadores de izquierda, a integrar la historia del cine (aceptando la ampliamente propagada y lamentada “muerte del cine” como un hecho consumado) en el más

amplio contexto económico y cultural de las industrias de la conciencia y el entretenimiento. Por ejemplo, Siegfried Zielinski, historiador alemán de la grabadora de video, se refirió al cine en general como un “intermezzo” en la historia de las “audiovisiones”.³ Por otra parte, el renacimiento de Hollywood a partir de la década de los 80 debido a la reinención de los efectos especiales también ha sido interpretado



como un alejamiento del formato del cine clásico, basado en una narrativa ilusionista-realista, con una diégesis simple, anclada en la verosimilitud témporo-espacial y en personajes motivados psicológicamente. Lo que a principios de siglo había sido la atracción del aparato técnico en sí, con su milagrosa capacidad de dar vida a las imágenes y fotografías de escenas callejeras, paisajes panorámicos o seres humanos en el contexto de su vida diaria, hacia fin de siglo se transformó en la

atracción de los mundos de fantasía y las imágenes digitales, que también hechizaban a las audiencias. Aunque entonces, tal como ahora, el ojo percibía cosas que la mente apenas podía comprender, el desplazamiento del realismo por una estética del asombro, parecía sugerir el retorno del “cine de atracciones.”⁴

Al optar por el término “cine de atracciones” de Tom Gunning, la discusión sobre este cine contemporáneo de efectos especiales (digitales) encontró cierta orientación estilística y posicionamiento genealógico en una historia del cine y de los medios que privilegiaba el cine de los primeros tiempos.⁵ Como se recordará, la frase “cine de atracciones”, que de cierta manera resumía los debates de Burch, Charles Musser y

Barry Salt sobre los grados de alteridad y autonomía manifestados por el cine hasta la primera guerra mundial, fue acuñada por Gunning y André Gaudreault en 1985. En contraposición al “cine de integración narrativa”, el “cine de atracciones” abarcaba las distintas características particulares del cine de los inicios, desplazando rápidamente entre otros términos similares al “modo de representación primitivo” acuñado por Burch, al “control editorial basado en la exhibición” de Musser y a la “mostración” de Gaudreault. Una de las razones por las que fue aceptada la fórmula de Gunning se encuentra al final de su artículo y radica en la especulación sobre la posibilidad de que dicho modo ofrezca sorprendentes paralelos con el cine contemporáneo, cuyo espectáculo parece adquirir más importancia que un argumento cuidadosamente narrado y motivado. Asimismo, orientados hacia la acción, los héroes contemporáneos desplazan a los personajes configurados psicológicamente preanunciando así un estilo performativo similar a la práctica del cine de los inicios, en el cual el impacto de los espectaculares escenarios resultaba en una experiencia visual más discontinua que fluida. De manera general se podría extrapolar del argumento de Gunning que el realismo del cine contemporáneo se subordina a géneros de fantasía y espectáculos de exceso motivados de manera diferente, pero no tan alejados de las turbulentas persecuciones, farsas y “slapstick” del cine de los primeros tiempos.⁶ Las frenéticas persecuciones y el humor gráfico de los primeros géneros cinematográficos se transformaron en las vertiginosas vueltas de la montaña rusa y en los subgéneros del cine de horror, de masacres y baños de sangre, o del kung-fu del cine contemporáneo, es decir, en escenas de violencia y destrucción montadas cuidadosamente. Los géneros de acción ya no recurren al clásico ciclo de suspenso sino que apuntan a la

emoción y a la sorpresa que surgen del efecto cercano y del máximo impacto corporal. Tal como en el cine de los inicios, la audiencia espera estas convenciones que suspenden o interrumpen el flujo narrativo y en ese sentido externalizan la acción. Al enfocarse menos en la progresión lineal de la narración, el cine de atracciones logra atraer la atención del espectador hacia una forma particular de exhibición.⁷

Siguiendo esta línea de pensamiento, especialmente en el campo digital, parecería que los medios electrónicos, así-llamados interactivos, también pueden estar comprendidos bajo la rúbrica del cine de atracciones, ya que incentivan a los espectadores a sentirse inmersos en la imagen como en un ambiente totalizador en lugar de relacionarse con la pantalla como si fuera una ventana al mundo. “Atracción” también parecería ser un término apropiado para describir la emoción de los videojuegos, porque también fomentan un contacto diferente entre el usuario y la pantalla como interfaz. Finalmente, se podrían establecer paralelismos entre las películas Hollywoodenses de gran presupuesto, en tanto que productos audiovisuales multi-plataforma, multi-funcionales, de usos múltiples para el mercado global de entretenimiento (comercialización, música, moda) y el contexto sorprendentemente multimedial e internacional del primer cine, ya que los acontecimientos que generan la atracción de las películas taquilleras modernas, con su capacidad de colonizar el espacio social y mediático con propaganda y “happenings” promocionales se anclan en una tradición que data de 1910. Por ejemplo, vemos el mismo tipo de estrategia en la promoción de las exitosas películas pasionales de Pathé en la publicidad de ciertos largometrajes producidos para ser estrenados en Navidad o en la de películas sobre desastres a gran escala, en las que se especializaron inicialmente productores italianos

y alemanes.⁸ Aparentemente las referencias a las prácticas del cine de los inicios surgen por doquier, lo cual hace que esas películas casi olvidadas parezcan extrañamente familiares y a la vez tengan éxito en festivales y muestras retrospectivas.⁹

De este modo, las reflexiones iniciales de Gunning sobre la relación entre el cine anterior a 1917 y la vanguardia permiten presentar



una hipótesis más amplia, es decir que el cine de los inicios, entendido como un cine de atracciones, puede llevarnos a pensar en la historia del cine como en una serie de historias paralelas (o bien de paralaje), organizadas alrededor de un número cambiante de parámetros que tienden a repetirse periódicamente, manifestando a menudo una relación de desviación o subversión con respecto a la norma.¹⁰ Al aparecer aproximadamente una década después del artículo de Laura Mulvey titulado “Placer visual y cine narrativo”, que estableció una oposición de género (sexual) entre narración y espectáculo y una oposición entre dos tipos de exhibición (voyeurismo y fetichismo), el “cine de atracciones” tomó el lugar de Mulvey (a quien Gunning cita)

como la fórmula mágica de los estudios de cine, es decir, el Sésamo que abriría nuevas pautas para la percepción, la crítica y la clasificación.

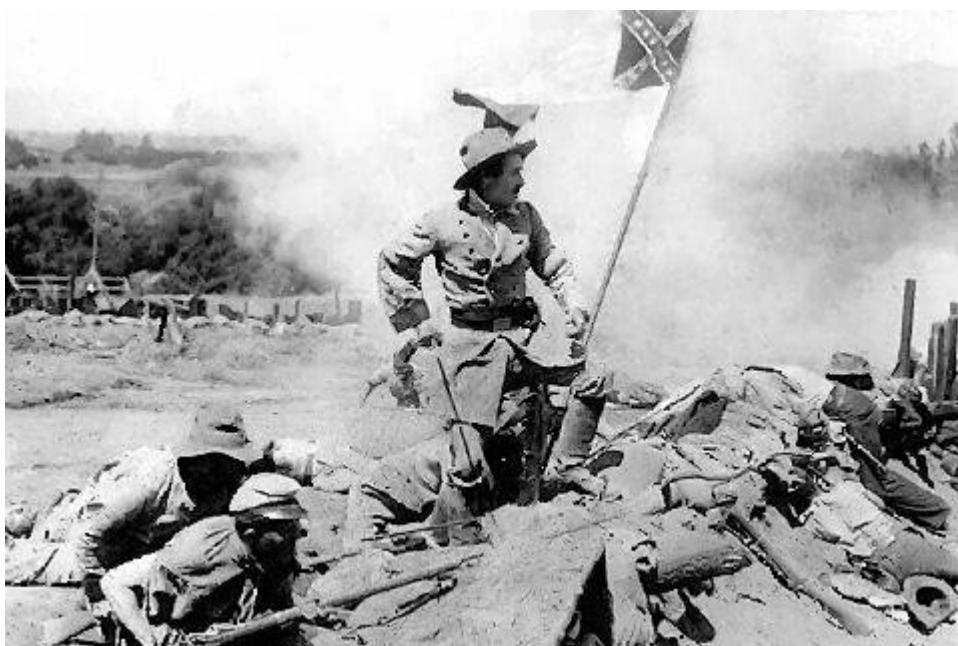
Sin duda, las oposiciones binarias “espectáculo/narrativa”, “principio numérico/acción lineal”, “interacción con los espectadores/recepción pasiva”, etc. crearon una tipología que demostró ser una red conceptual extremadamente efectiva para identificar y clasificar las nuevas modalidades del cine, tales como las películas taquilleras, así como las prácticas y efectos mediáticos post-cinemáticos, como los videojuegos. Dicha tipología contribuyó a mantener a los nuevos productos de los medios digitales dentro de los campos teóricos de los estudios y de la historia del cine. Al sugerir semejanzas entre dos “cines de atracciones” anclados a ambos lados de la narrativa clásica, la Nueva Historia del Cine permitió dar otro paso, ya que el postulado que afirma que el cine de los inicios se asemeja más al cine postclásico que al clásico invierte la relación entre norma y desviación. Ahora el cine de los primeros tiempos aparece – apoyado por el poderoso cine taquillero impulsado por la acción y orientado hacia el espectáculo – como la norma, haciendo que el cine clásico Hollywoodense se vea como la excepción (o “intermezzo”). Es así que el “cine de atracciones” se adhiere al ataque sobre el cine clásico que, desde los años 60 ha sido montado en rápida sucesión por la vanguardia norteamericana, la crítica ideológica Althusseriana, la teoría fílmica feminista Lacaniana, los estudios culturales inspirados en Gramsci y Foucault, y – tal como se indicara mediante la referencia a Zielinski – por la historia de la televisión y la teoría sobre los medios, al estilo representado además por Friedrich Kittler.

Dicha afirmación no sólo debe ser tomada polémicamente como una estrategia polarizadora, sino que podría llevar a la suspensión de todas las categorías de

pensamiento estructuradas en torno a la norma y su desviación, y a cuestionar además la teleología de las historias del cine y de los medios. Por ejemplo, si se fueran a tomar los estudios del cine de los primeros tiempos como un posible modelo para el estudio de otros períodos de la historia del cine y otros paradigmas de la práctica del cine, se aplicarían aún más radicalmente algunos de los gestos fundacionales de la Nueva Historia del Cine. Así, el quiebre de la causalidad lineal en la historiografía del cine podría aplicarse al argumento de que los medios antiguos y los modernos están destinados a converger en un “hipermedio” digital. Asimismo, el argumento a favor de la alteridad y la particularidad de las epistemes podría alertarnos acerca de los movimientos contemporáneos no congruentes y asincrónicos. En resumidas cuentas, los problemas y las perspectivas de los medios digitales quizá proporcionen razones más pertinentes para retornar el cine de los inicios y las metodologías mediante las cuales ha sido estudiado que cualquier polémico intento por desalojar al cine clásico. Idealmente, la tarea consistiría en reescribir la historia del cine. Que dicha tarea implique tomar distancia (de todas las teorías previas) del cine clásico es un punto importante, pero no puede ser el principal objetivo del ejercicio.

Hay varios problemas que la Nueva Historia del Cine encuentra difíciles de enfrentar fuera de su territorio preferido, el del cine de los inicios. Por ejemplo, los historiadores “revisiónistas” del cine no han tenido mucho éxito en discernir la relación entre los distintos estadios de la forma del cine (edición, montaje, primer plano, inserción de tomas, puesta en escena de profundidad, encuadrado) y el estilo del cine (ya que sólo tenemos movimientos sucesivos, ciclos genéricos, e “ismos” formalmente definidos). En otras palabras ¿cómo podemos dar cuenta de configuraciones que

cruzan los medios (adaptando o reutilizando el mismo “contenido” o historias en distintos períodos o en medios diferentes)? y ¿cómo explicar la coexistencia, el solapamiento y a veces la interferencia entre tecnologías que, o bien se suceden históricamente, o son completamente diferentes? No podemos apelar ni a los modelos causales ni a la rutinaria resolución de problemas, ni siquiera a las explicaciones evolucionistas. No hay una estricta relación causal entre la linterna mágica y el cine. Es decir que el cine no surgió para solucionar los problemas surgidos de la práctica de los espectáculos de linterna mágica, aunque utilizó aspectos de la tecnología de la linterna mágica y parasítariamente ocupó parte de su esfera pública. La televisión tampoco “evolucionó” del cine ni lo reemplazó. La industria del cine tampoco esperaba que las imágenes digitales superaran alguna “deficiencia” en la producción de efectos especiales. Asimismo, la llegada del sonido a fines de la década de los 20 y durante la de los 30 presenta graves problemas si consideramos la “interferencia-mediática” de la



radio y la co-presencia o competición de la industria del gramófono. El mismo problema aparece en la década de los 50, respecto a la

relación de la televisión con la radio, el teatro televisado y los usos más experimentales

o de vanguardia del video. En todos estos casos, los métodos del cine de los primeros tiempos aún deben probarse como herramientas conceptuales decisivas, o bien de explicación histórica o de predicción fundamentada (en términos, por ejemplo, de la convergencia frente a la auto-diferenciación). ¿Qué beneficios de la Nueva Historia del Cine pueden esperar quienes intenten archivar cintas no ficcionales, tales como las películas industriales, educacionales o publicitarias? ¿Y cuándo habrá historias fundamentadas teóricamente sobre las (demás) tecnologías de la imagen móvil sin fines de entretenimiento?

A fin de tratar estos temas adecuadamente, la Nueva Historia del Cine quizá deba romper con los modelos cíclicos al igual que con los genealógicos, especialmente cuando las genealogías sólo se vuelven maneras de esperar a que se declare el objetivo implícito del “próximo gran acontecimiento” para que se elijan selectivamente a sus predecesores. En la actualidad hay varias teorías perfectamente plausibles (aunque levemente contrafactuales) sobre la manera en que la transmisión instantánea, las redes de los medios de comunicación y aún el internet sean justamente lo que la humanidad siempre ha estado esperando. Y la maravillosamente productiva tarea de recuperación de los historiadores sobre espectáculos como estereoscopía, los *phantom rides*, los *Hale's Tours*, los dioramas, las ferias mundiales, los museos de cera, los animales embalsamados, las escenas de historia natural, o los artificiosos espectáculos teatrales como los de David Belasco, es pausable de objeciones historiográficas similares.¹¹ Cada vez que la Nueva Historia del Cine grafica el transcurso de la historia a largo plazo en torno a experiencias en términos “hápticos”, “panorámicos”, “de inmersión” o “multi-medios”, legitima una teleología oculta, pero especulativa y con toda

probabilidad, transitoria.

Dicha precaución puede parecer mezquina. Después de todo, estos cambios de perspectiva han sido saludables: continúan siendo inmensamente valiosos en cuanto a la producción de nuevos conocimientos de acuerdo a la mejor tradición historicista. Añaden además genealogías inesperadas a nuestra cultura visual contemporánea y al desfamiliarizar el cine refrescan nuestra conciencia sobre dicho medio. Los cambios de perspectiva pueden crear una crisis respecto a las clasificaciones y categorías habituales, tales como las de texto, obra o autor, en vez de presentar a lo digital como una nueva teleología subrepticia (y aún más determinista). Las investigaciones sobre la historia de las salas de cine y las prácticas de exhibición reafirman la historia específica del cine. Nuevamente privilegian la sala de exhibición y la pantalla grande como el contexto normativo de recepción, para contrarrestar la ubicuidad urbana de la experiencia cinematográfica y el hecho de que sea más probable encontrarnos rodeados de imágenes móviles en monitores y pantallas de televisión. Surge otra paradoja: la inmersión y transparencia de la experiencia de la pantalla múltiple del cine contemporáneo coexiste con su aparente opuesto, la experiencia hiper-mediada de múltiples pantallas de la televisión, al igual que la de los posters y carteleras del paisaje urbano. Por un lado “realidad virtual”, por el otro, las páginas web o las múltiples “ventanas” de la computadora. Sin embargo ¿es posible explicar ambos fenómenos como versiones del “cine de atracciones” sin perder el significado del concepto?

Asimismo, el “cine de atracciones” no excluye la cuestión del realismo. Aunque la prevalencia de los géneros de fantasía pueda probar lo insostenible de la metanarrativa tradicional de la teleología del cine como una marcha progresiva hacia el

realismo ¿por qué sería la fantasía el modo preferido a partir de la década de los 80? Seguramente no porque la televisión se haya hecho cargo del “realismo” ya que sus imágenes se distribuyen cada vez más en una multiplicidad de pequeñas pantallas y en un friso de imágenes y textos móviles. El clásico esquema evolucionista del silente al sonoro, del blanco y negro al color, de la superficie plana y bidimensional a la tridimensional, desde la mirilla del kinetoscopio a la pantalla IMAX, es insostenible, ya que se puede observar hasta qué punto ha estado sustentado por una definición de realismo en términos de una tecnología panorámica de percepción total y transparente. El revés, para así decirlo, invisible del realismo ha sido la vigilancia. La mirada panóptica pone de relieve una diferencia fundamental en la historia del cine como una historia del aparato, descuidada a menudo al discutir el efecto del realismo como un efecto del sujeto, es decir aquel entre lo público y lo privado. En la medida en que actualmente esta brecha se encuentra amenazada, si no totalmente colapsada, la distinción se vuelve relevante también para la teoría. La separación del realismo cinematográfico de la correspondiente teoría de verdad (anclada en la así llamada “indicialidad” de la imagen fotográfica) y su redefinición en el ámbito de una teoría coherente de verdad (basada en la confianza, las creencias y las convenciones compartidas), vuelve más urgente la necesidad de clarificar lo que se entiende por referencia, autenticidad y transparencia. Nuevamente, lo digital tiene un papel singular, ya que aunque no originó el desarrollo del paradigma de la vigilancia, ciertamente lo hizo más “visible”, probando retrospectivamente que mediante mediante su “invisibilidad” siempre había estado allí. Si el arribo del pixel digital “creó” el concepto de la imagen post-fotográfica, también cambió el significado del realismo fotográfico.¹²

Desfasajes semánticos tales como la inversión constitutiva de causa y efecto son conocidos en la historia de los medios: el blanco y negro emergió como “efecto” de la introducción del color, de la misma manera que la llegada del disco compacto (después del cassette de audio) revivió el interés por los discos del gramófono y creó el concepto del “vinilo.” Desde la perspectiva de este tipo de *Nachträglichkeit*, es decir causalidad retroactiva, Louis Lumière y Andy Warhol tienen más en común de lo que tienen Georges Méliès y Stan Brackhage, no debido a la división entre el viejo “realismo” frente a la “fantasía”, sino a la cuestión de la “indicialidad del tiempo” y por lo tanto, a la “evasiva” historia de la vigilancia. Nuestro interés actual en el almacenamiento e indicialidad del tiempo ha alterado las categorías del documental, la vanguardia y la ficción, aparentemente manteniendo pero también volviendo obsoleta la tradicional becha entre “documental” y “ficción”.

Temas tales como estos estimulan a los historiadores del cine especializados en el campo del cine de los inicios a pensar más allá de la disciplina y ampliar su competencia en un sentido más general. Por ejemplo, el cine de los primeros tiempos nos ha enseñado a pensar en la historia del cine no ya como una colección de obras de arte, sino a enfocarnos en prácticas normativas, quiebres epistémicos, formas simbólicas o modalidades características. Tampoco consideramos ya a los directores de cine como participantes en una carrera transnacional de relevos. Pero nuestro “revisionismo” se arriesga a convertirse en una visión retrospectiva, ya que a algunas de nuestras intuiciones bien se les puede aplicar lo que Lev Manovich dijo acerca de la “teoría”, es decir, que es el funeral de la práctica.¹³ ¿Se podría decir lo mismo acerca de la historia del cine? ¿Que es la resurrección (retroactiva) de distinciones colapsadas?

Nos preocupa la indicialidad de la fotografía porque la echamos de menos en el pixel post-fotográfico. Celebramos la “materialidad” de la tosca maquinaria escenográfica del siglo XVIII o el elaborado ilusionismo del truco fantasmagórico de John Henry Pepper debido a la fácil creación de “efectos especiales” tridimensionales en el espacio virtual de los gráficos generados por computadora.¹⁴ Nos maravilla la enorme “diversidad” de la cultura visual del siglo XIX - ¿Tal vez porque percibimos su inminente desaparición? En ese caso, “convergencia” puede referirse menos al ineludible destino que al temor inadmisibles, que impulsa nostálgica pero frenéticamente nuestras tareas de excavación y preservación.

¿Qué es cine ó cuándo es Cine?

Dada la problemática posición de las genealogías de los medios, se infiere que aún los esfuerzos de la Nueva Historia del Cine para repensar tanto el cine como la totalidad de su historia han sido parciales y en todo caso presentan un proyecto incompleto.¹⁵ La naturaleza variable y provisional de los deleites y atracciones pre-cinemáticos (los ya mencionados dioramas y panoramas, *Hale's Tours* y *phantom rides*, las imágenes táctiles-hápticas y las sensaciones corporales) evidencian cuánto del cine, aún después de un siglo, sigue en permanente cambio y devenir. En otras palabras, dada la adaptación oportunista del cine a todo tipo de medio relacionado, se puede decir que éste ha estado siempre totalmente “maduro” y completo en sí mismo. A la vez, si se busca un sólo antepasado, o bien su propósito en la “evolución” humana, el cine todavía está por ser “inventado” – como bien lo sabía André Bazin, cuando preguntó “¿qué es el cine?” y especuló sobre su “ontología”.¹⁶

Ésta es la razón por la que el ejemplo del cine de los inicios sugiere la ventaja de una aproximación de “sistemas” (de auto-diferenciación) en lugar de una dinámica lineal (el argumento a favor de la convergencia obviamente le abre el paso a la historia lineal), o aún un tipo de dialéctica de oposiciones binarias mediante la cual a veces se describe el “cine de atracciones”. La naturaleza “inconclusa” tanto del cine como de los esfuerzos por escribir sus historias ayudan a destacar uno de los posibles inconvenientes del seminal concepto de Gunning – su interpretación como un tropo cíclico de “retorno” – que en la reciente historia del cine ha funcionado como un modelo para determinar el objeto de estudio así como para servir de método explicativo. En otras palabras, por más didácticamente estimulante que sea encontrarle paralelos históricos a nuestras preocupaciones y obsesiones, el costo del efecto esclarecedor puede en realidad ser un razonamiento circular y tautológico.

Para mencionar un ejemplo: la noción de que el cine de atracciones puede explicar el cine postclásico distorsiona tanto el cine de los primeros tiempos como el postclásico. Han habido otros intentos de explicar las características consideradas



típicas del cine de atracciones en el período del primer cine. Pienso en las teorías de Charles Musser y Corinna Müller sobre el ciclo de vida de las películas de corta duración y el principio numérico (copiado de los espectáculos de variedades) como una práctica de programación y exhibición del cine de los inicios, que pueden ser comprendidas en términos de un conjunto de parámetros económicos prevaletentes hacia fines de la primera década del siglo XX.¹⁷ La desaparición del “control editorial” y de la programación de películas de variedades entre 1909 y 1912 y su sustitución por cintas

de mayor duración tendrían que estar directamente relacionadas con las condiciones necesarias para establecer el tránsito del negocio del cine a su industria. Entre estas condiciones, la “integración narrativa” puede proporcionar un equivalente funcional al principio numérico, tal como el mismo Gunning lo afirmó en su libro sobre Griffith. La reducción del “cine de atracciones” de Gunning a una fórmula binaria (atracción/integración narrativa) aplicada estrictamente ocultaría estos contextos industriales-institucionales que dotan de realidad y fundamento histórico a sus distinciones formales.¹⁸

Asimismo, hay otros modelos que explican el cine postclásico, aún si estuviéramos dispuestos a admitir su existencia. Por ejemplo, el resurgimiento del principio numérico en el cine de acción moderno está más relacionado con el hecho de que hoy en día se produce una película pensando en su uso secundario en la televisión. La televisión, por lo menos en el contexto de los Estados Unidos (pero cada vez más en el resto del mundo) implica cortes comerciales durante la transmisión del largometraje. Por lo tanto, en vez de consistir en una inherente afinidad con el cine de los inicios, el “retorno del principio numérico” es consecuencia directa de la adaptación del cine a su uso en la televisión. En otras palabras, una analogía demasiado fácil entre el cine “de los primeros tiempos” y el “posclásico” sacrifica distinciones históricas a favor de una intención polémica, demasiado interesada tal vez en terminar con la hegemonía del cine clásico en un doble movimiento afianzado a ambos lados del continuo de un siglo.

De la manera en que se emplea actualmente la noción recurrente o aún normativa del “cine de atracciones” es a la vez demasiado polémica e insuficientemente

radical si en realidad se quiere acabar con la hegemonía tanto de la “integración narrativa” como la del cine clásico. Un revisionismo más profundo se enfocaría nuevamente en evaluar la relación del cine – todo el cine, incluyendo el digital y los medios electrónicos – con la diégesis, la narrativa y la narración, ya que éstos son los parámetros principales que constituyen el funcionamiento textual e ideológico del cine y también regulan cómo interpelar al espectador tanto en función de sujeto (imaginario) como en función de su presencia física, corpórea, en un espacio determinado. Paradójicamente, después de lo dicho sobre obras y textos, las tendencias a proporcionar cierto fundamento “diegético” a imágenes y sonidos – diferentes en el cine de los inicios, el cine clásico y en los objetos de los nuevos medios – deben ser estudiadas en sus coordenadas témporo-espaciales, enfocándonos tanto en películas individuales como en un “corpus” en particular. Gunning, Yuri Tsivian, Ben Brewster y Kristin Thompson, quienes han efectuado un detallado del análisis textual, defienden enfáticamente dicha aproximación. Yo mismo he examinado películas producidas por D.W. Griffith, Franz Hofer, Joe May y Fritz Lang entre 1913 y principios de la segunda década del siglo XX, haciéndome la pregunta ¿cuándo es cine? El período entre 1913 y 1919 especialmente provee abundantes materiales para un nuevo concepto de diégesis en relación a la narración y al comentario, al espacio de la pantalla y al del auditorio, a la exhibición y a la puesta en abismo. Hasta ahora, éstas últimas dos características del “cine de atracciones” han sido construidas en oposición a la narrativa, en parte, sospecho, debido a la falta de un concepto apropiado de diégesis, como “construcción de un mundo”.¹⁹ En la práctica del cine de los inicios la integración narrativa es un proceso que toma lugar entre la pantalla y los espectadores. Éstos

interactúan constantemente y no pueden ser separados rigurosamente, en el caso de que haya de mantenerse la oposición entre el cine de atracciones y el cine de integración narrativa. Asimismo, como los cambiantes parámetros entre el espacio de la pantalla y el de los espectadores permiten redefinir la “creación del mundo” del cine de los primeros tiempos y las relaciones entre sonido diegético, extra-diegético e “imaginado”, ofrecen nuevas revelaciones sobre las películas, especialmente las del cine de los inicios, los parámetros entre espectador fijo/vista móvil, espectador móvil/vista fija (y sus posibles permutaciones) ofrecen pistas importantes respecto a la corporeidad o a la “realidad diegética” específica al emplazamiento de las instalaciones de video y de arte digital.

La cuestión entonces no es tanto por un lado el espectáculo por el otro la narrativa. Más bien, debemos preguntarnos ¿cómo se estableció el cine como forma simbólica a tal punto que el carácter de acontecimiento de la exhibición de la película (uno de los significados del “cine de atracciones”) pudo establecer una unión aparentemente natural con la narrativa lineal, motivada causalmente y centrada en el personaje? Esto nos lleva a plantear una contrapregunta desde la perspectiva del cine como acontecimiento y experiencia, ¿bajo qué condiciones (sean éstas histórico-culturales y/o tecnológico-industriales) es concebible que la imagen móvil no requiera como su principal fundamento la forma particular de agencialidad témporo-espacial que conocemos como la narrativa clásica y aún logre establecer un “mundo” coherente? ¿Se conciben otros tipos de diégesis que permitan acomodar el “cuerpo” espectral y dar la impresión de “presencia”? ¿Qué formas de indicialidad o iconicidad son necesarias para aceptar otras combinaciones de sonidos e imágenes tal como se

relacionan a un “yo” – como sujeto, observador, espectador, usuario? La respuesta puede ser “realidad virtual”, “interactividad”, o la “posibilidad de estar inmerso”. ¿Pero no son éstos meros intentos de cambiarle la etiqueta a la cuestión de la diégesis cinematográfica – con la posible desventaja de estar demasiado enfocados en un único individuo y darle prioridad a uno solo de los efectos del cine, el de la “presencia”, comprendido en términos de “tiempo-real”? Por lo tanto es la cuestión de la diégesis (como la combinación de lugar, espacio, tiempo y sujeto), más que el tema de la digitalización la que requiere que redefinamos la “base” de la imagen móvil en sus múltiples sitios. Una aproximación arqueológica, en tanto opuesta a la aproximación genealógica de la historia del cine puede consistir en un primer paso en esta dirección, ya que intentaría identificar tanto las condiciones de posibilidad del cine (“¿cuándo es cine?”) como su ontología (“¿qué es cine?”).

Aunque los investigadores del cine de los primeros tiempos debían convertirse en arqueólogos por las numerosas incoherencias, inconsistencias y errores que se encontraban en las historias tradicionales y que no podían ser rectificadas mediante la simple suma de otros “datos”, los historiadores contemporáneos del cine también deberían ser arqueólogos de los medios por una variedad de razones, entre ellas, por ejemplo, las políticas de archivo y las prácticas de preservación de los últimos veinte años. Tal como en la arqueología de la historia, hay quienes excavan en un sitio en busca de obras de arte, tesoros y “oro”, y quienes se dirigen directamente hacia las chimeneas y los vertederos de basura de civilizaciones perdidas, así se dividen los archivistas del cine. Por un lado están los interesados sobre todo en restaurar “obras maestras” que pueden ser “redescubiertas” en festivales, exhibidas durante

retrospectivas y celebradas en lujosas publicaciones. Por el otro están los archivistas más interesados en catalogar, interpretar y rescatar “elementos sueltos” de su colección. Estos “huérfanos del cine” estudian lo que alguna vez se juzgó como los desechos de la cultura del cine y de la herencia cinematográfica a fin de enfocarse por ejemplo, en lo que se puede inferir de la “programación”. Algunos están interesados en fechar la consolidación de las “normas” históricas e identificar los estilos de cada estudio en términos de la escenografía, la ubicación de la cámara y el bloqueo de la figura y otros se dedican a analizar exhaustivamente la información y los datos que puedan obtenerse de películas con fines médicos, educativos, industriales o publicitarios.

La historia como arqueología reconoce que sólo una presunción de discontinuidad (en términos de Foucault, la postulación de quiebres epistémicos) y de fragmentación (la figura retórica de la sinécdoque ó la “parte por el todo”) pueden brindarle al presente acceso al pasado, que nunca es más que un pasado (entre muchos, actuales o posibles), ya que para el arqueólogo, el pasado sólo puede estar presente por medio de sus ruinas. Finalmente, una arqueología respeta la posible distancia entre el pasado y nuestra perspectiva presente y aún deriva de su diferencia o alteridad – uno de los impulsos iniciales detrás del estudio del cine de los primeros tiempos – la base de su metodología. Sin embargo, postular quiebres “epistémicos” demasiado pronto invita al exceso de formalismo. Una aproximación más rigurosa por parte del arqueólogo de los medios apostaría a que los quiebres apuntan a lagunas en nuestro conocimiento, aunque tendría cuidado de no llenar simplemente los blancos con nuevos “datos” ya que el “eslabón perdido” puede conllevar su propio significado,

justamente como laguna.

Diégesis y registros deícticos

A fin de resolver el problema del “quiebre epistémico”, o por lo menos para enfocarnos en él más exhaustivamente, ya que tiende a fundamentar el “cine de atracciones” en su oposición a la “integración narrativa” y al cine clásico hollywoodense, postularía que la arqueología del cine requiere un

segundo paso, que en honor a Bazin sería denominado “ontológico” – respecto tanto al particular “estar en el mundo” de los espectadores, como al estatus de la imagen móvil como “creadora de un mundo”. Ya insinué esto brevemente al definir “diégesis” como la forma de articulación

sujeto/agencialidad/tiempo y espacio, que asegura que el flujo de las imágenes –



independientemente del género (de misterio/musical), estilo (montaje/ edición de continuidad) ó modo (documental/ficción) – se perciba como si constituyera un “mundo”. En ese punto de la discusión, quería que la referencia a la diégesis superara

varios tipos de dicotomías, a saber: entre el documental y la fantasía, entre el realismo y el ilusionismo, y finalmente, entre el “cine de atracciones” y el “cine de integración narrativa”. Dichas dicotomías parecen obstaculizar la determinación del lugar del cine en el panorama contemporáneo de los multimedia, que puede ser aclarado mediante la referencia al cine de los inicios. Al enfocarme en una de las variables más cruciales del cine de los primeros tiempos, es decir en la relación entre el espacio de la pantalla y el espacio del auditorio, sostuve que ambos espacios, considerados en su mutua interdependencia, componían el particular espacio diegético del cine de los inicios. Con cierto grado de abstracción, el proceso se podría resumir de la siguiente manera: Cada exhibición consistía en una representación diferente, los espectadores se sentían interpelados directamente por el intérprete en la pantalla y la película suponía que la audiencia estaría presente como una colectividad, en vez de ser concebida como individuos, interpelados a través de posiciones imaginarias de sujeto.

Si ahora planteo la necesidad de un concepto más amplio de diégesis, es porque creo que estos paradigmas de enunciación y de presencia témporo-espacial pueden ser productivos para comprender los tipos de interacciones (de convergencia o auto-diferenciación) entre los medios antiguos y los nuevos, que la digitalización puede no haber iniciado pero ciertamente aceleró. En otras palabras, a fin de avanzar con la idea del “cine como acontecimiento y experiencia” (al lado de o suplantando la de las películas como obras y textos), debemos hallar un término que permita la conjunción de las variables de tiempo/espacio/lugar/agencialidad explícitas en el uso de la diégesis. Dicho término además necesita abarcar los registros deícticos implícitos en el término discurso, definido según las teorías de la enunciación, elaboradas inicialmente por Karl

Bühler, y aplicadas al cine por Christian Metz, a través de la obra de Emile Benveniste. Justamente para definir esos registros, en *The Language of New Media [El lenguaje de los nuevos medios]* Lev Manovich presentó el término “interfaz” para designar el meta-espacio que permite y regula los tipos de contacto que pueden llevarse a cabo entre el espacio de la audiencia y el espacio de la pantalla, pero también entre el usuario de una computadora y el software. A diferencia de Manovich, quien se acerca al cine desde la perspectiva de los medios digitales, yo he elegido “diégesis” porque llego a la práctica contemporánea de los medios desde el estudio del cine y además, porque como espero demostrar, las asociaciones ontológicas creadoras de mundo que acarrea el término diégesis son relevantes para mi argumento. Los cambios – arquitectónicos, sociales, económicos – que eventualmente llevaron a la separación de los dos tipos de espacios del cine de los primeros tiempos, convirtiendo el espacio de la pantalla en uno “autónomo” y dividiendo a la audiencia en espectadores individuales serían una de las principales condiciones de posibilidad para la emergencia del cine narrativo como lo conocemos desde aproximadamente 1917. En su totalidad, los cambios institucionales-industriales aludidos anteriormente establecieron un nuevo espacio diegético, con consecuencias formales, pictóricas y narratológicas, a la que me referiría como la “ontología” particular del cine narrativo.

La medida en que la separación/re-alineamiento del espacio de la pantalla y el espacio de la audiencia supuso un proceso de aprendizaje impuesto a los espectadores del cine de los inicios, puede ser inferida por la popularidad de las películas del subgénero “Rube” o el “Tío Josh” durante el apogeo del “cine de atracciones”. A partir de este subgénero de películas (centradas en un personaje, que

comete repetidos errores acerca de las categorías ontológicas de los espacios cinemáticos, fílmicos y pro-fílmicos en los que se encuentra), se puede argumentar que el espacio diegético del cine de los inicios abarcaba una compleja, pero comprensible disposición de tiempo, espacio, lugar y registros deícticos. Parámetros tales como espectador fijo o móvil, toma continua o simple, cuadro o secuencia editada, mirada hacia la cámara o fuera del marco, se escenificaban como variables en diferentes permutaciones. En resumidas cuentas, las sucesivas fases del cine así como la relación del cine con otras formas de los medios de comunicación tales como la televisión, el videoarte o los medios digitales, pueden ser cartografiados mediante el análisis de sus diferentes y particulares mundos diegéticos, incluyendo el aparato técnico y los dispositivos mentales, pero dependiendo además de los activadores/localizadores temporales, espaciales y enunciativos que constituyen su particular “ontología”. Por ejemplo, el espectador que tiene el televisor prendido todo el día, para estar acompañado en su rutina diaria ha activado una ontología de la televisión que difiere de la de quien, al sentarse a mirar un programa en particular, reduce la intensidad de la luz y deja el control remoto a una distancia considerable.

Así, el cine de los primeros tiempos, el clásico y el digital (para nombrar sólo estos) podrían ser cartografiados sobre matrices de procesos diferenciales de “ontologización”. Cada modo estaría definido por la relación que un espectador real construye con respecto a las imágenes y al aparato, y al grado al cual las imágenes están separadas de/indicadas no sólo por sus referentes materiales sino también por los receptores individuales.²⁰ Tal como en la pintura se puede describir la relación entre fresco y pintura de caballete como una correlación de lugar, tamaño y espectador,

en la que la facilidad de acceso, la posibilidad de transportar la obra y la libertad de movimiento del espectador alrededor de la pintura de caballete compensan la reducción en el tamaño y la pérdida de registros de significado específicas al sitio en el caso del fresco, en la historia del cine y su interacción con los medios se podría establecer un conjunto similar de variables, cuyos valores por defecto son los registros enunciativos y los parámetros espectatoriales de una audiencia imaginada como presente físicamente/invisiblemente presente, interpelada directamente/ligada a la ficción y parámetros similares mencionados anteriormente al hablar de la “diégesis”. Si la historia tradicional proponía que el cine se estabilizaba textual e institucionalmente al alinear la imagen móvil con la lógica especial de la integración narrativa, las historias del cine de los inicios, así como las de la televisión y el videoarte sugieren otras opciones. Por ejemplo, géneros tales como el de los noticieros, los programas de entrevistas, o los concursos de talento, sugieren que la televisión ha desarrollado sus propias formas de diégesis. Asimismo, al tomar su mundo diegético del museo, las instalaciones de video ponen a dicho espacio en crisis (véanse los recurrentes debates sobre el “cubo blanco” y la incipiente amenaza de la “caja negra”).²¹ Independientemente de la llegada de las imágenes digitales, es posible que la particular lógica temporal y discursiva denominada integración narrativa acabe siendo sólo una sintaxis (entre otras) que puede naturalizar dichos procesos de separación e indicialidad enunciativa, movilidad y circulación. En otras palabras, ahora es posible concebir condiciones históricas, en las que otras formas de “integrar” o “entretelar” sonidos e imágenes, con otras arquitecturas espaciales y otras gramatologías temporales se encarguen de las tareas que han sido (algunos dirían eficiente, otros

sofocantemente) realizadas por la narrativa. Por lo tanto, la imagen móvil se “emanciparía” de la narrativa, tal como lo han reivindicado las vanguardias de las décadas de los 60 y 70 (bajo la rúbrica “cine estructuralista-materialista”) y los medios digitales en las décadas de los 80 y los 90 (como “interactividad” y “realidad virtual”). Lo haría, sin embargo, en relación a establecer formas particulares de mundos de tiempo/espacio/sujeto, en los que los parámetros de la narrativa seguramente continuarán desempeñando su papel, como lo hacen en los contextos no-lineales los juegos de computadora.

Si en la transición del cine de los inicios al clásico, la narrativa y la lógica de implicación e inferencia “liberaron” la imagen (aunque no al espectador) de su “aquí” y “ahora”, entonces el paso del modo fotográfico al post-fotográfico o digital, podría implicar otra “liberación”, pero igualmente podría equivaler a otro (mero) ajuste de espacios diegéticos. Podría ser, por ejemplo, que “interfaz” e “instalación” no sean sino términos taquigráficos para subsumir el espacio diegético que llamamos narrativa bajo otra forma del (dis)continuo témporo-espacial, que los espectadores encuentran o habitan, adoptando diferentes papeles o posiciones: como espectadores, usuarios, visitas, testigos, jugadores y ¿por qué no, como Rube? ²² Uno se siente obligado a preguntar, ¿qué serían las películas Rube de ayer u hoy? Ciertamente, las primeras obras (décadas de los 60 y 70) de Andy Warhol, Dan Graham, Andrew McCall o Malcolm LeGrice lo ejemplifican ampliamente, ya que estos artistas lograron capturar a los espectadores en laberintos de espejos que retardan el tiempo y los atrapan en circuitos cognitivos. Pero ¿no es igualmente posible que mi avatar en los juegos de video *Grand Theft Auto* o *Word of Warcraft* sea otra versión de Rube, que aprende de sus errores de categoría

(ontológica) para interactuar más eficientemente con su entorno?

La idea de que la integración narrativa sea uno de los principios organizativos posibles de las imágenes móviles desafía también el futuro del término “cine de atracciones”. Al lado de una *estética* del asombro por la que Tom Gunning alguna vez abogó,²³ debería haber espacio para una *hermenútica* del asombro en la que, además de la curiosidad y el escepticismo, la admiración y la incredulidad impulsen la investigación histórica, tanto en lo concerniente al pasado como al presente. Tal vez sea aconsejable en el caso del cine y sus encuentros con la televisión y los medios digitales hablar no sólo de un pasado, un presente y un futuro, sino también de una arqueología de posibles futuros y de la perpetua presencia de varios pasados.

Las imágenes pertenecen a los films *The great train robbery* (Edwin S. Porter, 1903) y *The birth of a nation* (David W. Griffith, 1915), respectivamente. Las últimas dos fotografías son de Porter y Griffith, respectivamente.

Notas

1 Nota de la traductora: En un artículo muy similar titulado “Disciplina a través de la diégesis: Las películas de Rube entre ‘atracciones’ e ‘integración narrativa’” en Strauven, Wanda (2005). *Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam University Press), Elsaesser se detiene en el subgénero de películas conocidas inicialmente como “Uncle Josh” y posteriormente como “Rube” y nota que su origen las remite a los inicios del cine en Gran Bretaña y en los Estados Unidos principalmente, aunque se produjeron también en otros países. Su importancia radica en aspectos de referencialidad y auto-referencialidad, exhibición y performatividad, asociados con el cine de atracciones. Con una estructura de cajas chinas o de puesta en abismo, es decir de una película dentro de otra, la diégesis sigue a un espectador ingenuo, generalmente del campo (denominado rube, de ahí el nombre de estos filmes), que no comprende el estatuto ontológico de las imágenes exhibidas, e intenta meterse en la pantalla o interferir en la acción. Como ejemplo paradigmático, Elsaesser menciona “Uncle Josh at the Moving Picture Show” [*El tío Josh en el espectáculo de las imágenes animadas*] realizada por Edwin S. Porter (1902), a su vez un remake de la cinta inglesa “*The Countryman’s First Sight of the Animated Pictures*” [Un pueblerino descubre las imágenes animadas] (1901).

2. Piénsese en la preferencia de los pre-rafaelistas por las narrativas complejamente espacializadas de los frescos de Giotto en la Capilla Arena en Padua. Coincidiendo con el desarrollo de la fotografía y precediendo al Cubismo, utilizaron a Giotto para declararle la guerra al espacio pictórico ilusionista teatral, basado en la perspectiva del Renacimiento y el Barroco.

3. Véase Siegfried Zielinski, (1999) *Audiovisions* (Amsterdam University Press).

4. Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the Incredulous Spectator”, *Art & Text* 34 (1989): 31-45 y “The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde”, en T. Elsaesser (1990) *Early Cinema: Space Frame Narrative* (British Film Institute, 56-62).

5. Sobre el tratamiento de efectos especiales como “atracciones”, véanse Sobchack, Vivian (1987) *Screening Space. The American Science Fiction Film*. 2^{da} ed., New York; Bukatman Scott (1993) *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Duke) y Hansen, Miriam “Early cinema, late cinema: permutations of the public sphere” *Screen* 34. 3 (Otoño 1993): 197-210.

6 Nota de la traductora: “slapstick” se refiere a un género típico del cine de los primeros tiempos, caracterizado por la violencia exagerada y las acciones que desbordan el sentido común. El origen del término es una especie de garrote que se remonta a la *Commedia dell’arte* que produce mucho ruido al golpear a los actores sin ocasionarles daños físicos.

7. Aunque de acuerdo a Miriam Hansen (nota 8, “Early cinema, late cinema”), el intermezzo histórico del cine clásico también marca la brevedad de la dominación de la cultura de masas en los medios visuales, su postura sobre la ruptura de lo clásico es que brinda espacio para la diversificación y la globalización típicos de los medios electrónicos. Por lo tanto el cine posterior también implica un desplazamiento en las esferas públicas y en el tema del género de la audiencia, señalados por vez primera respecto al cine de los primeros tiempos por Judith Mayne y la misma Hansen (1991) en *Babel & Babylon* (Harvard University Press). Mi postura es más cauta en términos de denominar al cine clásico como intermezzo, ciertamente cuando implica un “retorno” de los modos del cine de los primeros tiempos. Tal como lo mencioné anteriormente, en la última sección me preocupan más los “mundos” que las esferas públicas y la diégesis que las tecnologías.

8. Para un análisis de las primeras películas sobre desastres, véase Michael Wedel, “Schiffbruch mit

Zuschauer. Das Ereigniskino des Mime Misu” en T. Elsaesser y M. Wedel (comp.) (2002) *Kino der Kaiserzeit* (Munich, 197-252).

9. Los más reconocidos festivales del cine de los inicios son el *Giornate del cinema muto* en Pordenone/Sacile y el festival de *Cinema ritrovato* en Bologna, celebrados anualmente desde mediados de las décadas de los 80 y los 90, pero hay muchos otros lugares que regular o irregularmente celebran el cine silente de los primeros tiempos.

10. El término “historiografía de paralaje” fue acuñado por Catherine Russell: “Parallax Historiography and the Flâneur: Intermediality in Pre-and Post-Classical Cinema”, *Communication*, Montréal, Marzo 1999.

11. Nota de la traductora: La fascinación del primer cine por el tren es evidente por las numerosas cintas de actualidades enfocadas en la llegada o la salida de trenes tales como *L'Arrivé d'un Train* de los hermanos Lumière (1895). Además, se podría decir que el tren planteaba un proceso inverso, ya que sus ventanas ofrecían a los pasajeros una experiencia cinematográfica que precedió a la aparición del cine. Los *phantom rides [paseos fantasma]*, eran tomas realizadas desde el frente del tren, de modo de presentar el viaje desde esa perspectiva, captando las vías, los alrededores y el paso por los túneles. El término “phantom” proviene de la aparente invisibilidad de la fuerza que mueve la cámara, ya que tanto la máquina como su operador iban atados al parachoques del tren. De manera similar, los *Hale's Tours*, presentados en la Feria Mundial de St. Louis en 1904 y desaparecidos entre 1913 y 1915, consistían en que el público se sentara en una especie de vagón en el cual la pared a la que se enfrentaban los espectadores fungía de pantalla. Las imágenes proyectadas imitaban las de un viaje en tren, e iban acompañadas de efectos especiales tales como el aire que entraba por las ventanas, que era generado por ventiladores ubicados fuera del vagón, explosiones de vapor, campanadas, etc. Como el vagón se movía lateralmente porque las vías estaban desniveladas, la verosimilitud generada dependía de las sensaciones físicas de la audiencia. A las imágenes de los principales centros urbanos se les sumaron las de lugares exóticos. Véase Phillippe Gauthier, “The movie theater as an institutional space and framework of signification: Hale's Tours and film historiography”, *Film History*, 21 (2009): 326-35. David Belasco (1853-1931), dramaturgo y director teatral norteamericano es reconocido por la verosimilitud que intentó imponer en el melodrama mediante el naturalismo tanto en la iluminación como en la utilería. En lugar de construir los escenarios, Belasco llevaba los objetos al teatro. Por ejemplo, para recrear una escena compró todos muebles de un restaurante verdadero. En otra de sus obras, los espectadores debían abrir el paraguas para ver la acción durante la escena de la tormenta.

12. Véase Warren Buckland, “Between science fact and science fiction: Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds, and the new aesthetic realism”, *Screen* 40. 2 (Verano 1999): 177-192.

13. Conversación con el autor, si bien recuerdo. Si no, quizá yo deba tomar responsabilidad por la frase.

14 Nota de la traductora, John Henry Pepper's Ghost, se refiere a una ilusión óptica obtenida mediante una imagen holográfica que permitía insertar un fantasma en el escenario, junto a los actores. Luego, se llevó el efecto al cine, al insertar el fantasma en la pantalla.

15. Tomando el recurrente momento del fin de siglo como “patrón” ¿es justo decir que estamos en el medio de un momento similar de turbulencia y fermento? ¿Fue la imagen digital un fenómeno cuya hora había llegado o simplemente uno de esos accidentes de la historia? El famoso descarte inicial del internet de parte de Bill Gates como algo irrelevante repite la igualmente famosa predicción del cine como un invento sin futuro de parte de Antoine Lumière.

16. Después de leer la *Histoire du cinéma* de Georges Sadoul, André Bazin quedó muy impresionado por la evidencia que demostraba que el cine de los inicios a menudo se combinaba con sonido, que había usado dispositivos estereoscópicos y había sido presentado mayormente en color. “La nostalgia que aún algunos sienten por la pantalla silente no retrocede lo suficiente a la infancia del séptimo arte [. . .] Todo nuevo

desarrollo del cine actual [es decir en la década de los años 50: color, pantalla ancha, tridimensional] paradójicamente debe llevarlo más cerca de sus orígenes. En conclusión ¡el cine todavía no ha sido inventado! “The Myth of Total Cinema”, en *¿Qué es el cine?*, vol I, p. 21.

17. En (1989) *The Nickelodeon Era Begins* (University of California Press) así como en otras obras Charles Musser, ha documentado la influencia de la programación de la exhibición sobre la producción. Corinna Müller, (1994) *Frühe deutsche Kinematographie* (Stuttgart: Metzler), hace un argumento similar sobre el “control editorial” retenido por quienes exhibían las cintas, a través de la combinación individual de cortos en un “programa de números” para el caso alemán entre 1902 y 1912.

18. He tratado de especificar algunos equivalentes funcionales diferentes para la misma transición en el caso del cine alemán de la década de los 1910 en la introducción de (1998) *A Second Life: German Cinema's First Decade* (Amsterdam University Press).

19. Para un intento de re-pensar la “diégesis” en relación tanto al cine de los inicios como a la televisión véase Noel Burch, “Narrative/Diegesis - Thresholds, Limits” en *Screen* 23.2 (Julio/Agosto 1982): 16-33.

20. Al unir el apartato y la narrativa a la posición actual e imaginaria del espectador, puedo estar siguiendo a Francesco Casetti quien en *Inside the Gaze/Dentro lo sguardo* propone una tipología comparable de variables, correlacionando ciertos tipos de tomas con posiciones enunciativas específicas por parte del espectador.

21. Para una visión de conjunto del desafío de la imagen móvil en el espacio del museo véase S. Breitwieser (1996) *White Cube/Black Box* (Vienna: EA-Generali Foundation).

22. Sobre las posibilidades contrastantes y complementarias de conectar narración, enunciación y espacios diegéticos, véanse los ensayos sobre “mostración” de André Gaudreault e *Inside the Gaze* de Francesco Casetti.

23. Véase Gunning, Tom. “An Aesthetic of Astonishment. Early Film and the Incredulous Spectator” en *Art & Text*, 34 (1989): 31-45.