

EL ASIENTO DEL ESPECTADOR. SOBRE MOVIMIENTO Y CUERPO EN EL CINE INMERSIVO*

JAVIER LURI RODRÍGUEZ

INTRODUCCIÓN

El cinematógrafo nace cuando los espectáculos inmersivos, como los dioramas y los panoramas, eran extremadamente populares. No obstante, la cámara configuró otra forma de ilusionismo, otra forma de transportar al espectador, que se impuso de manera determinante en la cultura visual del público, desde entonces hasta ahora. A pesar de esta hegemonía en los modelos sintácticos, expositivos y receptivos del cine, el medio audiovisual siempre ha estado presente en diversas formas de productos envolventes. En el presente siglo, con las distintas formas de navegabilidad de los diferentes dispositivos, y especialmente con la popularización de los visores de realidad virtual, el formato audiovisual envolvente parece manifestar un significativo desarrollo. Se hace necesario en este contexto, desarrollar vías de estudio sobre las nuevas formas de narratividad que surgen de estos medios inmersivos.

El presente análisis propone partir del espectador, de su forma de implicación en la narración. Atendiendo a cómo se inserta el espectador en el espacio representativo y cómo actúa en él, se pueden trazar tipologías, pero, sobre todo, se pueden explicar y explotar mejor estrategias narrativas y expresivas de la cinematografía inmersiva.

PREMISAS Y PERSPECTIVA DEL ANÁLISIS: INMERSIÓN, VIAJE Y CUERPO

Para hablar de *inmersión* en la imagen, puede resultar clarificador mantener el dialecto que prefigura el propio término: la imagen es inmersiva, así que el medio transporta al espectador a su interior, y, una vez ahí, en el encuentro del espectador con la imagen, esta se convierte en el destino visitado por el viajero. Este es transportado a lugares lejanos en un viaje lúdico, una excursión de aventura. El cine es un medio de transporte virtual.

También con experiencias contemplativas estáticas, como ante un cuadro, podría decirse que, en cierta forma, se transporta al observador, pero los espectáculos visuales muestran con claridad su característica viajera cuando ofrecen experiencias ilusionistas basadas en la articulación del espacio y el tiempo, como con el cine, y siglos atrás con las proyecciones de linterna mágica o incluso los panoramas, esos inmensos recintos pictóricos envolventes que se popularizaron en el siglo XIX. Tanto si se mueve la imagen como si lo hace el espectador por ella, el recorrido visual adquiere gran importancia al articular la experiencia del relato y, como el turista que calleja, al consolidar con su dinamismo el efecto de estar visitando otro lugar.

Todo cine es inmersivo, dada su aptitud para arrancarnos de lo cotidiano y reubicarnos en escenarios, acciones y narrativas; pero la etiqueta «inmersivo» ha servido desde hace mucho para explorar distintas vías de explotación y maximización de esa sensación de sentirse transportado.

Existen diferentes rutas de desarrollo basadas en diferentes nociones de lo inmersivo. Algunas de ellas pueden agruparse en lo que podría parecer un viaje «incorpóreo», en este, el cuerpo físico del espectador «descansa» en un sitio, a oscuras, mientras el movimiento de la acción es evocado en la pantalla, mediante imagen, sonido y en ocasiones otros efectos. Otras formas de inmersión implican el movimiento del usuario por la escena o su interacción mediante algún sistema de navegación por la imagen.

Aunque esta gruesa categorización nos será práctica para esbozar vías de análisis contiguas, habría que aclarar qué las separa y, sobre todo, qué no. Fenomenológicamente, en ambos casos el cuerpo está inserto en la imagen, la quietud del que está inmóvil ante la pantalla es tan solo una colocación externa, aparente, mientras que en su viaje por la imagen su cuerpo está plenamente activo, implicado a través de sus sentidos en el trayecto.

ATENDER A ESTE PAPEL DEL ESPECTADOR EN EL VIAJE NARRATIVO, ES MIRAR QUÉ ASIENTO OCUPA EN SU MEDIO DE TRANSPORTE VIRTUAL, Y ESTE POSICIONAMIENTO IMPLICARÁ EN QUÉ SE ASIENTA CADA MEDIO.

Vivian Sobchack ha explicado en profundidad la dimensión corporal de la percepción y su trascendencia a la hora de entender al espectador, citando a Sergfried Kracauer dice:

[...] Kracauer ubicaba la singularidad del cine en la capacidad esencial del medio para estimularnos fisiológica y sensualmente; así entiende al espectador como un «ser corpóreo-material» [...].

Hasta hace muy poco tiempo, sin embargo, la teoría del cine contemporánea ha ignorado o eludido en general tanto la dirección sensual del cine como al «ser corpóreo-material» del espectador. [...] hay poco [...] sobre la sensualidad carnal de la experiencia cinematográfica y qué —y cómo— esta construye significado (Sobchack, 2004: 55-56).

El cuerpo sentado de la sala convencional no es más ajeno a la imagen que el que usa su propia movilidad para explorar el espacio de una representación envolvente. Como ha señalado Steven Shaviro (1993: 255), el cuerpo «nunca es simplemente el objeto perdido de una mirada (supuestamente incorpórea). La imagen no puede oponerse al cuerpo [...]». Por tanto, no hay que buscar diferencias entre los distintos sistemas de inmersión basándonos en su grado de cercanía o independencia entre el cuerpo y la imagen:

La distinción importante no es la jerárquica, binaria, entre cuerpos e imágenes, o entre lo real y sus representaciones. Se trata más bien de discernir interacciones múltiples y continuamente variables entre lo que se puede definir indiferentemente como cuerpos y como imágenes: grados de quietud y movimiento, de acción y pasión, de desorden y vacío, de luz y oscuridad (Shaviro, 1993: 225).

Hay que partir de que en todo tipo de experiencia cinematográfica el cuerpo viaja virtualmente, para poder fijarnos entonces en las maneras en las que se transita por la imagen. En este sentido, un crucial elemento diferenciador para las distintas técnicas de inmersión es la presencia, la localización y la actitud, en definitiva, la postura del cuerpo respecto al movimiento acontecido mientras es transportado por el medio audiovisual. Atender a este papel del espectador en el viaje narrativo, es mirar qué asiento ocupa en su medio de transporte virtual, y este posicionamiento implicará en qué se asienta cada medio.

CUERPO Y CÁMARA: LA INMERSIÓN QUE INSTAURÓ EL CINEMATÓGRAFO

Empecemos por el posicionamiento del espectador en el cine convencional, recordando ciertas semejanzas con la manera en la que el tren posiciona a sus pasajeros. El público encontró en las salas de proyección una manera de viajar virtualmente a través de la imagen en un contexto en el que la sociedad estaba aficionándose al viaje. El tren acababa de entrar en su edad de oro cuando en 1895 se puso en marcha por primera vez el cinematógrafo. Mientras la gran máquina de vapor traía la promesa de la total movilidad y los más ardientes sueños exploradores, la máquina de luz ayudaba a expandir, por las pantallas de proyección, esa imagen mítica de viajero romántico. A eso se dedicaron los operadores de Lumière, a viajar por el mundo para traer lugares lejanos con los que hacer a su vez viajar a los espectadores.

En el tren, como en el cine, el conductor, el motor y los controles están ocultos en su vagón, para el usuario, fundamentalmente es un vehículo lleno de pasajeros en habitáculos donde no hay más que pasajeros; pasajeros y ventanas por las que ver el paisaje circular a gran velocidad. Wolfgang Schivelbusch ha analizado cómo este primer medio de transporte de masas alteró, entre otras cosas, nuestra percepción de la distancia y el

tiempo. Describiendo las vistas desde esas ventanillas, afirmó que la percepción de profundidad de la mirada preindustrial se perdió al desdibujarse los primeros planos del paisaje tras el cristal:

El primer plano permitía al viajero relacionarse con el paisaje a través del cual se movía. Se veía a sí mismo como parte del primer plano, y esa percepción lo *unía* al paisaje, lo incluía en él, a pesar de todas las visiones lejanas que el paisaje presentaba. Ahora la velocidad disuelve el primer plano, y el viajero pierde ese aspecto (Schivelbusch, 1986: 63).

El espacio que ve el pasajero pasa a ser escenario, pura imagen, un área que no pertenece al mismo espacio en el que se sientan los cuerpos de los que contemplan. Es ese tipo de inmersión en la imagen el que promovió el cine, una inmersión del cuerpo pero sin el cuerpo: de sus sentidos, su piel pero no de su presencia consciente, su propia motricidad. Un vertiginoso movimiento virtualizado para el pasajero sedente, o como lo denominó Noël Burch (2011: 205-231), un «viaje inmóvil» como «construcción del sujeto ubicuitario».

Con el cine más narrativo y articulado mediante el uso de planos y montaje que comienza a principios del siglo XX se empezaron a crear experiencias más capaces de transportar al público, pero aunque esa narratividad se estaba empezando poco a poco a institucionalizar, existía ya la tradición de usar la pantalla como simple mirador desde donde contemplar el propio acto de viajar.

Los paseos fantasma (*phantom rides*) eran proyecciones que mostraban vistas tomadas desde una locomotora en marcha, estas filmaciones que comenzaron en 1898 gozaron de gran popularidad y constituyeron uno de los primeros géneros cinematográficos (Fielding, 1970: 37). Esta virtualización del tren adquiriría un mayor verismo con los Hale's Tours, donde verdaderos vagones de tren se convertían en salas para proyectar esas filmaciones de rutas sobre las vías.

Es significativo que en estos vagones la pantalla se situase frente a los asientos y no en las ventanillas laterales (Imagen 1). Esto puede llevarnos

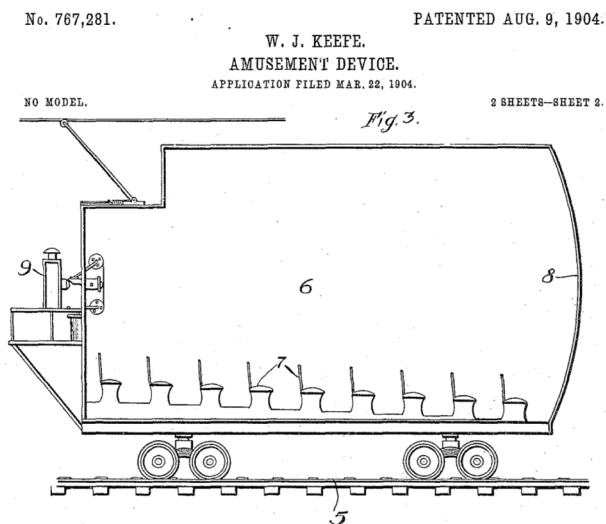


Imagen 1. Ilustración de la patente de William. J. Keefe del vagón de tren con sistema de proyección de imágenes (1904). Esta idea la acabaron financiando, y más tarde comprando todos sus derechos, Fred W. Gifford y George Hale, quienes desarrollaron la parte técnica y comercial del producto después conocido como los Hale's Tours. Imagen: Hayes, C. (2009). *Phantom carriages: Reconstructing Hale's Tours and the virtual travel experience*. *Early Popular Visual Culture*, 7(2), 185-198.

a pensar que toda la escenografía expositiva era sobre todo un calentamiento, una ambientación para la mejor predisposición del espectador ante el verdadero efectismo: la exhibición de lo que captaron las cámaras. Mirando de frente esos paisajes móviles se dejaba un poco atrás el simulacro de tren, a favor de explotar el máximo potencial de la pantalla y su particular forma de movilizar al pasajero.

Rober Barker patentó y llevó a la fama los panoramas, un divertimento que se convertiría en el primer espectáculo visual de masas. Esto ocurrió justo antes del éxito del cinematógrafo, pero los panoramas transportaron al espectador de un modo muy distinto, dejándole a él mismo pilotar su mirada por el paisaje dispuesto a su alrededor. Los límites entre la representación y el espacio del visitante se intentaban disolver con gran esmero, de manera que el cuerpo parecía habitar físicamente, pisar lo representado, aunque fuese desde una plataforma central de observación¹.

Los panoramas y el cine fueron los espectáculos visuales más destacados de los siglos XIX y XX respectivamente. El mismo espíritu viajero alimentó las taquillas de ambos, y en ambos se ofreció un ilusionismo sin precedentes, pero cada una de estas formas de verismo, de inmersión en lo lejano, se desarrollaba por senderos diferentes:

Como un conjunto de estrategias para evocar una sensación de presencia, de inmersión en un mundo virtual, las nociones de Barker de continuidad sin fisuras, maniobras de engaño y enmascaramiento, y el movimiento, se vieron reubicados no solo en otras configuraciones de medios, sino más importante, en otras relaciones con el espacio y el tiempo. Desde el espectador móvil a la imagen movilizada, desde el momento congelado a la exploración de la duración, desde la vista distante a la penetración del espacio [...] (Uricchio, 2011: 11).

El parentesco entre los panoramas y el cine ha quedado plasmado incluso en las carteleras de las primeras películas: *panorama* o *vistas panorámicas* como título, constituye la entrada más numerosa entre las películas con derechos de autor en los Estados Unidos entre 1896 y 1912, y predomina en los títulos referidos a películas registradas antes de 1906 (Uricchio, 2011: 7). Pero, aunque lo panorámico pudiera constituir la categoría cinematográfica más poblada de aquel primer cine, es obvio que se trataba de otro tipo de movimiento panorámico, no el de un observador moviéndose por el interior de un paisaje simulado, sino el de una cámara en trávelin. Esta reubicación de lo panorámico representa una reubicación de los hábitos perceptivos del público, teniendo en cuenta que coincidió totalmente la muerte de un medio extremadamente popular con el nacimiento del otro que lo eclipsó súbitamente.

Cuando el vocablo *panorama* se extinguió de las carteleras a partir de la primera década del siglo XX, los panoramas pictóricos también lo habían hecho ya; el público masivo que caminaba por los recintos de pintura inmersiva había decidido sentarse en las salas de cine. Esta brusca des-

aparición de los panoramas en los títulos fue cuando el cine se volcó en la narración de ficción, dejando de proyectar las filmaciones desde trenes u otros vehículos en movimiento, imágenes desde altos edificios o globos aerostáticos. Es en este rumbo hacia la ficción cuando más se distanció la cámara de la mirada panorámica primigenia. El punto de vista del espectador ya se había despegado del suelo, de la escala humana; se había separado también de las instantáneas en movimiento, liberándose cada vez más de las férreas vías del tren de los paseos fantasma:

La continuidad y demanda de síntesis de la experiencia urbana del cambio de siglo que encierran todas estas películas es, [...] radicalmente distinta de la que se definirá sobre todo a partir de los años veinte. Los filmes de trenes anteriores a 1910 poseen una concepción orgánica y pictórica que será rota definitivamente por la extensión del montaje cinematográfico. La plástica y las grandes películas urbanas de los años veinte explorarán, a través de la función constructiva y analítica del montaje, la fragmentación, la mecanización incorporada a la vida cotidiana, la multiplicidad sorprendente de perspectivas y la gran variedad de estímulos que la metrópolis ofrecía a los sentidos de quienes recorrían sus calles. Este cine urbano de montaje acabará definitivamente con el literario punto de vista del flâneur, con esa visión del paseante que puede imponerse el ritmo más apropiado para experimentar las distintas sensaciones de la metrópolis: de la arquitectura, de las perspectivas urbanas, de los pasajes, los comercios y las personas que trajinan por las calles (Benet, 2008: 84).

La cámara transportó la mirada por recorridos insólitos y fragmentados compuestos por perspectivas aéreas y cenita-



Arriba. Imágenes 2 y 3. Anuncios del Cinerama en sus primeras proyecciones en España (izquierda: Madrid, noviembre de 1958; derecha: Granada, abril de 1969). Este espectáculo de proyecciones múltiples sobre una pantalla «envolvente» (146°) se publicitó afirmando que «en unos segundos se sentirá transportado en su butaca, participando en la acción que se desarrolla en la pantalla». Si bien las butacas no se movían, las imágenes envolventes que generaban sus tres proyecciones simultáneas hacían sentir al público un efec-tista viaje por tierra, mar y aire mediante la recreación de diversas experien-cias emocionantes como montar en una montaña rusa, un viaje en góndola veneciana o un vuelo en avioneta por el Gran Cañón. Imágenes: Cinerama (anuncio en ABC) (1958) y Gurpegui (2017).

Abajo. Imagen 4. Anuncio del Cine 4DX de Kinépolis en Madrid (2018). Aquí, ante la gran pantalla, se agita el cuerpo del espectador con butacas que se mueven y vibran, agua que salpica su cara, se emiten olores, niebla, viento, flashes a modo de rayos, aire facial, burbujas, lluvia y nieve artificial. El término 4D se viene usando en espectáculos de parques temáticos y, posteriormente, en salas específicas de proyección para referirse a cualquier adición a la experiencia cinematográfica, como movimiento de los asientos o niebla acuosa que se asienta en la audiencia, como ocurre en la película *Shrek 4D* (Simon J. Smith, 2003). Suelen ser añadidos a una película 3D, por lo que estos elementos extrafílmicos se han llegado a llamar extraeste-reoscópicos. Véase Zone (2012: 147-148). Imagen: Kinépolis España (s. f.).

les, así como por elementos tan cercanos y dinámicos que parecían atropellar al observador; el montaje había recompuesto una percepción de la vida moderna acorde a una nueva concepción del espacio urbano que ya no se pretendía abarcar con una simple y global *visión panorámica*².

Por otro lado, el verismo envolvente de los panoramas y el protagonismo del trayecto como el de los Hale's Tours no quedaron totalmente atrás. Estrategias parecidas siguieron desarrollándose por ejemplo con el Cinerama en los años cincuenta o el IMAX desde los sesenta. En estas formas de cine caracterizadas por la extensión de la proyección, el movimiento y el impulso cinético que define al viaje está presente de manera explícita en la temática y las formas de conducir al espectador por la imagen. En este sentido Alison Griffith, en *Time Traveling IMAX Style: Tales from the Giant Screen*, describe la película *To Fly!* (Greg MacGillivray y Jim Freeman, 1976) como «la película IMAX prototípica, ya que su retórica visual se compone de poco más que ese movimiento simulado a través del espacio» (Griffith, 2006: 241). Este tipo de formatos inmersivos se ha diversificado con diversas pantallas comúnmente denominadas *panorámicas*, a veces zarandeando los asientos de la sala, tal como también contemplaba la idea original de los Hale's Tours, o usando otros efectos sobre el cuerpo inmóvil del público. Viajes de emociones impactantes en los que el choque o shock es el motor principal³.

La maquinaria audiovisual acomodó a las audiencias en gran variedad de asientos, con vistas menos o más amplias, con sacudidas menos o más literales, con claro destino narrativo o como mero paseo circular, pero en todo caso virtualizó el movimiento del pasajero con su maquinaria de luz y veristas encuadres. Se adueñó de lo panorámico para gobernarlo desde sus cámaras.

No obstante, la movilidad del espectador está sufriendo recientes transformaciones con el apoyo de la interactividad y la navegabilidad de nuevos dispositivos y entornos visuales, narrativas que

ofrecen al usuario la autonomía de movimiento que caracterizó a los viejos panoramas. La exploración contemplativa de los panoramas del siglo XIX y la movilidad y narratividad del medio cinematográfico del siglo XX parecen estar ahora buscando maneras de reconciliarse en el cine 360 del siglo XXI.

CUERPO Y CÁMARA: INMERSIONES EN EL CINE 360

Los entornos envolventes suponen una referencia muy ilustrativa en este componente viajero que se viene comentando, ya que exhiben en su literalidad acciones como el pasear por la imagen o que esta componga un espacio exótico de aislamiento temporal para el visitante. Aunque están caracterizados por la participación del usuario, en estos entornos inmersivos navegables no solo hay interacción y dinamismo, se manifiestan con gran claridad los dos polos contrarios: pasividad contemplativa y exploración; sumisión ante la imagen, encerrado y empequeñecido ante ella y dominación de esta, conquistando con el movimiento de la mirada cada rincón dispuesto a su alrededor. En la visualización de entornos inmersivos, estos componentes activos y pasivos manifiestan mayor o menor presencia dependiendo de la imagen e incluso del espectador. Resulta especialmente interesante analizar cómo varían y se relacionan estas propiedades en las distintas producciones.

La visualización de vídeos 360° guarda relación con la visión del copiloto de un automóvil. En estos vídeos, el espectador experimenta el dominio visual de poder atender a los distintos ángulos de visión, como a través de las distintas ventanillas de un coche, o más aún, como sentado en un coche descapotable desde el que puede abarcar una visión completa de lo que le rodea. Pero el movimiento que se escapa al control del observador omnidireccional es lo que realmente guía el relato audiovisual. No su libre mirada sobre lo circundante, sino el movimiento de la cámara y de

los elementos ante ella es lo que dirige el viaje del que el viajero es espectador y pasajero. Sentado al lado del conductor, cerca de los mandos y con una perspectiva similar al que conduce, el pasajero se siente copiloto, aun sin copilotar mucho, ya que la conducción del vehículo suele depender fundamentalmente del que está al volante. De la misma manera, el punto de vista privilegiado que ofrece el vídeo omnidireccional, desde una perspectiva que parece en primera persona, crea la sensación de estar viviendo de primera mano una experiencia visual subjetiva y controlada. Partiendo de esta cualidad se puede atender a cómo se gestiona en el vídeo esférico la movilidad virtual de un espectador situado entre la pasividad del que es transportado y la actividad del que guía su mirada desde un punto de vista cercano a los mandos. Atendiendo, por tanto, a cómo se desplaza el espectador y a cómo se le desplaza.

PARTIENDO DE ESTA CUALIDAD DE COPILOTO, SE PUEDE ATENDER A CÓMO SE GESTIONA EN EL VÍDEO ESFÉRICO LA MOVILIDAD VIRTUAL DE UN ESPECTADOR SITUADO ENTRE LA PASIVIDAD DEL QUE ES TRANSPORTADO Y LA ACTIVIDAD DEL QUE GUÍA SU MIRADA DESDE UN PUNTO DE VISTA CERCANO A LOS MANDOS

Si bien la vista frontal, como la de los paseos fantasma o los vuelos en IMAX, es más determinante que la lateral a la hora de dar sensación de que el viajero es protagonista de su viaje, paradójicamente, cuando la cámara se está desplazando en los vídeos esféricos, esta visión frontal puede llegar a evidenciar lo programado. Es en este tipo de perspectiva cuando el observador puede sentir con más claridad que se le está dirigiendo por una ruta o por el relato de unos hechos prefijados, mientras que son las vistas laterales o la trasera, las que parecen escapar más a esta direc-

ción dominante. Mirando a esos espacios laterales se disfruta de la sensación de poder contemplar detalles aparentemente más ajenos a la dirección establecida; esto es más literal durante los desplazamientos frontales de cámara, pero ocurre lo mismo cuando es una acción frontal definida la que se mueve ante una cámara 360 inmóvil. Dado que el foco de atención del individuo es limitado, el productor de vídeo esférico puede optar entonces por localizar un área principal de actuación y reservar el resto de espacio representacional para que el espectador, en su libre exploración, complete la descripción ambiental del relato, contemplando elementos aparentemente accidentales. Esta forma de proceder, en la que nuestro metafórico copiloto tiene la escena principal bien definida por la dirección única de la carretera, es una alternativa muy común en la producción de vídeos esféricos, que en mayor o menor medida se apoyan en esta jerarquización del espacio que envuelve al observador.

Así decidió llevar Hamlet al vídeo 360° la Commonwealth Shakespeare Company en 2019. *Hamlet 360: Thy Father's Spirit*⁴ es un intento de adaptar el clásico de Shakespeare a un formato que amplía la escenografía teatral para rodear al público de elementos ambientales, relegados en todo momento a eso, a escenario, que sería totalmente ininteligible sin los actores que dirigen en todo momento la narración con su interpretación ante la cámara. La cámara se mantiene prácticamente inmóvil y los pocos cambios de punto de vista durante la obra aparecen sobre todo en las transiciones entre actos que, tras un fundido a negro y ser anunciados con rótulos sobre la imagen, sitúan al espectador en otra escena donde continúa la representación. Son pocos los momentos en los que el observador realmente necesita girar su visión para seguir la historia y estos podrían compararse a los movimientos de cuello que un espectador de teatro, sentado bastante cerca de la escena, realiza habitualmente para atender a las diversas acciones de los personajes en los distintos puntos del



Arriba. Imagen 5. *Hamlet 360: Thy Father's Spirit* (Steven Maler, 2019). Hamlet y su madre en escena mientras el fantasma, que encarna el espectador, se refleja en un espejo.

Abajo. Imagen 6. Fotogramas de la película *La dama del lago* (Robert Montgomery, 1947)

escenario. Por ello, es posible que esta producción encaje más en la categoría de *teatro inmersivo* que en la de *cine*, aunque resulta ser una valiosa referencia a la hora de contrastar las distintas estrategias narrativas usadas en el vídeo esférico.

Parece pronto aún para hablar del cine esférico como un formato con una sintaxis concreta do-

minante, no obstante, por establecer analogías descriptivas y por contextualizar la relación del espectador con estas nuevas producciones audiovisuales, puede ser interesante analizar cuánto de cine hay en el cine 360°, o más concretamente qué componentes cinematográficos podemos identificar en las producciones de vídeo esférico y qué características se escapan a cualquier comparación con la cinematografía precedente. En este sentido, *Hamlet 360: Thy Father's Spirit* parece acercarse más al cine primitivo que al institucionalizado, en primer lugar por ese punto de vista fundamentalmente estático que rehúsa de esa identificación con la cámara como vehículo dinámico, de ubicuidad visual, y que junto a los sintagmas de contigüidad en el montaje forman parte del proceso diegético del cine común. Asimismo, es interesante que esta producción audiovisual haya optado por dar un papel al espectador usando su punto de vista como el de uno de los personajes en escena, el fantasma del padre muerto de Hamlet. Esta identificación continua con un personaje sustituye la identificación de la mirada con la cámara como dispositivo dinámico e invisible, para anclar la visión a un cuerpo, que además, está fundamentalmente inmóvil, muerto durante la representación.

La imagen inmersiva como la del cine 360 está a menudo relacionada con la experiencia en primera persona, esto determina la manera en la que el usuario viaja por el espacio ficticio: encarnando un personaje dentro de la ficción o incluyéndose él mismo en ella; en cualquier caso, identificándose con el punto de vista de un cuerpo virtual inserto en la representación. Esta identificación, que puede ser más o menos explícita, difiere de las estrategias convencionales del cine, que no suele sustentarse



Imagen 7. Fotograma de *Pearl* (Patrick Osborne, 2016)

en la identificación del espectador con un cuerpo o personaje concreto. Teóricos como Christian Metz, han considerado la identificación cinematográfica primaria aislada de la que sucede con los personajes, que son, según los diversos niveles de relevancia de estos, secundarias, terciarias, etc. Por encima de la identificación con los personajes existe otra con la mirada de la cámara; su movimiento, planos y montaje son los que pilotan la experiencia en el cine convencional. Por consiguiente, hallarse en la pantalla ausente como percibido y omnipresente como perceptor, suele concurrir en el cine: el espectador debe dejar atrás su andar convencional antes de montar en este vehículo capaz de conducirlo por una narración articulada en imágenes desprovistas de limitaciones carnales como la perspectiva individual⁵.

La película –no esférica– *La dama del lago* (*The Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1947) supone una singularidad al respecto; como *Hamlet 360*, usó el plano subjetivo para fijar al espectador en un papel durante toda la historia, en este caso el del detective protagonista. Noël Burch, al reseñar esta obra, destacó cómo este proceder se salía del método *institucionalizado* en el que la cámara se borra para que, desde su invisibilidad, siga a los personajes y la acción; Burch incluso llegó a afir-

mar que, ya que la invisibilidad/invulnerabilidad del observador es el secreto para maximizar el proceso diegético, con este plano subjetivo continuo la cámara se interpone entre el público y el mundo *diegético* (Burch, 2011: 251-253).

Lo cierto es que la encarnación ininterrumpida del cuerpo del espectador en un personaje, en *La dama del lago* como en *Hamlet 360*, puede conseguir en el público familiarizado con los procedimientos convencionales del cine, más que sensación de participación e implicación, un efecto contrario de enclaustramiento limitante. En este sentido, se entiende que el papel del observador en *Hamlet 360* quede relegado a un cuerpo muerto, fantasmal, y es también por esto que en *La dama del lago* quizás el espectador encuentre su máxima conexión con la pantalla en el momento en el que al protagonista-espectador se le esposa y detiene (Imagen 6, fotograma 3). En *Hamlet 360*, esta corporeización del observador afianza la inmovilidad de su punto de vista, pero sobre todo, justifica una elección estilística fundamental en la obra: el alejamiento de una movilidad más cercana a la diégesis cinematográfica a favor de un anclaje en un punto de observación y una representación fundamentalmente frontal.

Esta sensación de inmovilidad, de ser conducido por una vía de sentido único, se puede contrarrestar parcialmente con la capacidad de acción propia del observador de vídeo esférico, con su exploración lateral y trasera. Pero para que esta exploración adquiera su máximo sentido dentro de la narración, para que se inserte plenamente en ella, parece necesario que esta jerarquía de lo frontal sobre lo anecdótico circundante no se destape o no sea muy obvia con un enfoque excesivamente frontal, demasiado independiente al resto del espacio de representación esférico. No obstante, aunque podríamos vernos tentados a determinar que articular una narración desde una premisa de foco frontal estático deja parcialmente de lado la naturaleza acéntrica del formato esférico, no es prudente dar por hecho la na-

turalidad de un formato tan joven y heterogéneo. Buscar un dinamismo entre los focos de atención del espectador para conseguir que la narración le rodee es una forma de explotar una cualidad del formato, la de poder envolver al público con lo representado. Pero ni esta es la única característica intrínseca del medio, ni es condición para el uso apropiado de un medio expresar ninguna de sus características⁶.

El corto de animación *Pearl* (Patrick Osborne, 2016)⁷ usa precisamente el punto de vista del copiloto de un coche para fijar ahí al espectador durante toda la narración de una historia entre padre e hija. Aquí, el foco principal de atención se sitúa entre el asiento del piloto y los asientos traseros, pero este foco se hace móvil de manera intuitiva para el espectador que sigue con su mirada lo que ocurre en los distintos rincones del coche con la aparición y movimiento de personajes por el interior del vehículo. Con el coche a veces en movimiento y a veces parado, las ventanillas o las distintas puertas abiertas también van reclamando distintos niveles de protagonismo, funcionan

constantemente como recortes de la realidad, como viñetas móviles que van participando en la conformación del espacio narrativo. Aun anclado en ese asiento de copiloto al observador, a este se le encamina a contemplar escenas que van de los primeros planos del lugar del piloto, a vistas grupales de personajes en el exterior enmarcadas en las ventanillas o puertas. Además de guiarlo por estos encuadres, la película va moviéndose en distintos momentos hacia atrás y adelante en la historia, articulando también con ello la narración. Los momentos y experiencias de padre e hija se presentan como recuerdos vividos alrededor del viejo coche que compartieron, con lo que el vehículo recorre esa historia de ambos, presentada sin diálogos, solo con una música que acompaña el emotivo trayecto espacial y temporal por el que el espectador se ve conducido.

Aquí, el espectador sí es identificado con la cámara como dispositivo dinámico e invisible, solo que la ubicuidad visual de planos y montaje del cine más convencional es sustituida por el movimiento del visor del usuario, un movimiento libre,

Imagen 8. Fotograma de *Help* (Justin Lin, 2015)



aunque estudiadamente sugerido con la acción de cada una de las escenas para ir moviendo al observador por el espacio esférico.

De manera más clara, en el corto de acción *Help* (Justin Lin, 2015), hallamos esas estrategias que guían al espectador esférico, orientando su visión por los espacios que le rodean mediante distintas señales visuales, como las miradas y reacciones de los personajes, así como con la ayuda de la dirección del sonido, ya que las voces o ruidos están posicionados dentro del audio envolvente. La libertad de movimiento del observador es dirigida sutilmente por los distintos focos de atención que constantemente varían a su alrededor. Y aun cuando la mirada no sabe a dónde dirigirse, su búsqueda titubeante participa convenientemente en la construcción de una atmósfera tensa, de incertidumbre e indefensión.

Además de esta capacidad para administrar la libertad de movimiento del espectador con los elementos visuales y sonoros, existe en esta obra un constante posicionamiento estratégico de la cámara de marcado carácter cinematográfico, que también es determinante para la inmersión en el relato. La visión se sitúa por momentos en altos puntos de vista que ofrecen grandes planos generales para describir el contexto, en otros momentos la cámara se acerca a los personajes para centrarse más en la interpretación de estos, y esta cercanía varía constantemente para describir las distintas acciones. La perspectiva también baja, llegando a estar a ras de suelo, con lo que fuerza una vista contrapicada que empequeñece al espectador ante ciertas escenas.

El público aquí sigue la acción como invisible y ubicuo observador de manera muy similar a la del cine convencional, aunque con la capacidad de movimiento y la sensación de subjetividad propia del medio esférico. En el cine 360° parecen tantearse los modos de transportar a un *público móvil* por ese *viaje inmóvil* que es el cine.

En *Help*, donde la jerarquía del foco frontal queda notablemente disuelta con el movimiento

de la cámara y de los elementos de acción por la escena, el espectador se siente copiloto de un vehículo dinámico en el que sus vistas laterales pueden anticipar la dirección hacia la que se encamina en la narración, sintiéndose partícipe con su mirada vigilante de una ruta que puede girar en cualquier dirección de un momento a otro. Con ello, se explota la concepción acéntrica del formato omnidireccional, al extender la acción por todo el espacio que rodea al espectador; y, a la vez, se dirige esta dispersión de la visión mediante la insinuación de los distintos focos de atención y los recursos expresivos propios del cine, que en el formato esférico mutan, como los planos que, aun funcionando como tal, dejan de ser encuadres cerrados.

CONCLUSIONES

Las estrategias sintácticas de la tradición cinematográfica pueden ofrecer claves fundamentales para dirigir el relato del vídeo esférico, para pilotar la narración audiovisual. Otros estilos pueden valerse de la cualidad inmersiva del medio para explotar el efecto de presencia característico de la mirada esférica, y concebir dicha presencia del espectador como testigo mudo e inmóvil de una narración más cercana a lo teatral. Pero, independientemente de estas estrategias para conducir al público, el formato esférico lleva implícito un componente activo, que se resiste a que su capacidad de movimiento y percepción quede totalmente subrogada a la maquinaria escénica. Integrar la inherente libertad de este formato con la igualmente inherente direccionalidad de un medio narrativo, es pues el reto de las nuevas narrativas esféricas, que deben conducir y a la vez ofrecer caminos transitables. ■

NOTAS

* Este artículo se inscribe en el marco del proyecto de investigación: *La modernidad paradójica: experiencia artística y turística en la España desarrollista (1959-1975)*, PGC2018-093422-b-i00 (MCI/AEI/FEDER, UE)

1 Incluso el espacio ocupado por el público se ambientaba a menudo para fundirse con representación. En el *panorama de la Batalla de Navarino* (Jean Charles Langlois, 1831) se utilizó como plataforma de observación la cubierta del buque Scipion, que había participado realmente en la contienda allí representada.

2 Como *visión de conjunto*, así hemos heredado hoy el término *panorama*. El mismo Robert Barker patentó su invento en 1787 como «La nature à coup d'oeil» (La naturaleza de un vistazo); el término *panorama* se empezaría a oír después, el primer registro encontrado es de enero de 1792, en una publicación de *The Times*.

3 Como explicó Walter Benjamin, el arte de las vanguardias, como las manifestaciones dadaístas, buscaban satisfacer la exigencia de la provocación, del escándalo público, con lo que la obra suponía una garantizada distracción vehemente. Esta vehemencia es también parte esencial del cine desde sus inicios, una capacidad de arrebatar, de atraer con impetuosa fuerza al observador para conducirlo.

De ser una apariencia atractiva o una hechura sonora convincente, la obra de arte pasó a ser un proyectil. Chocaba con todo destinatario. Había adquirido una calidad táctil. Con lo cual favoreció la demanda del cine, cuyo elemento de distracción es táctil en primera línea, es decir que consiste en un cambio de escenarios y de enfoque que se adentran en el espectador como un choque. Comparemos el lienzo (pantalla) sobre el que se desarrolla la película con el lienzo en el que se encuentra una pintura. Este último invita a la contemplación; ante él podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado. No es posible fijarlo. Duhamel, que odia el cine y no ha entendido nada de su importancia, pero sí lo bastante de su estruc-

tura, anota esta circunstancia del modo siguiente: «Ya no puedo pensar lo que quiero. Las imágenes movilizadas sustituyen a mis pensamientos». De hecho, el curso de las asociaciones en la mente de quien contempla las imágenes queda enseguida interrumpido por el cambio de éstas. Y en ello consiste el efecto del choque del cine que, como cualquier otro, pretende ser captado gracias a una presencia de espíritu más intensa (Benjamin, 1989: 51-52).

Como recuerda este autor, para la teoría psicoanalítica el concepto de shock traumático se ocasiona cuando se rompe la protección contra los estímulos, esta protección natural del individuo es la que dota a los acontecimientos, en base a la coherencia de su contenido, de un hueco para encajarlos en la consciencia como experiencia vivida. Rota esa barrera protectora, se truncaría el resultado de la asimilación reflexiva, y se produciría así el espanto, la consternación, ya sea agradable o desagradable. En el cine, sostiene Benjamin, la percepción se basa en shocks. Véase Benjamin (2010: 14-17).

4 Película 360° de 60 minutos, adaptada y dirigida por Steven Maler, disponible en la web de la compañía, allí se presenta como una forma de explorar las nuevas dimensiones del medio esférico dándole al espectador un papel en la obra, el del fantasma del padre de Hamlet, para convertirlo en un «omnisciente observador, guía y participante».

5 Véase Metz (2001: 68-70).

6 Hay que destacar, por otro lado, que estas cuestiones estilísticas sobre la frontalidad no son exclusivas del vídeo 360, ni tan siquiera de la imagen inmersiva en general: la arquitectura a menudo se ha planteado las cuestiones estéticas y funcionales de la disposición de los elementos en torno al usuario, igual que la propia escultura de bulto redondo, aunque esta más en términos de *posición del observador* frente o alrededor de la imagen. Pero es indudable que en el vídeo esférico adquiere gran relevancia la disposición de los elementos a la hora de articular un relato, se trata de casar lo inmersivo con lo narrativo y esto plantea la dificultad de casar lo esencialmente espacial con lo fundamentalmente temporal.

7 *Pearl* ha ganado varios premios entre ellos un EMMY en 2017; el mismo año se convirtió en la primera película 360° nominada a los Oscar como Mejor película de animación.

REFERENCIAS

- Benet, V. J. (2008). La mirada absorta: atención y dinámica del instante en las vistas desde el tren. En VV. AA. *Cinema i modernitat: les transformacions de la percepció* (pp. 75-90). Girona: Museu del Cinema.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Benjamin, W. (2010). *Ensayos escogidos*. Buenos Aires: El cuenco de plata.
- Burch, N. (2011). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Cinerama (anuncio en ABC) (1958, 30 de noviembre). ABC. <https://www.abc.es/archivo/periodicos/abc-madrid-19581130.html>
- Fielding, R. (1970). Hale's Tours: Ultrarealism In the Pre-1910 Motion Picture. *Cinema Journal*, 10(1), 34-47. <https://doi.org/10.2307/1224994>
- Griffith, A. (2006). Time Traveling IMAX Style: Tales from the Giant Screen. En J. Ruoff (ed.), *Virtual voyages: Cinema and travel* (pp. 238-258). Durham: Duke University Press.
- Gurpegui, M. (2017, 24 de julio). Hace 50 años se vivió el verano del cinerama en San Sebastián. *Sadecine*. Recuperado de <https://sadecine.com/AquellosCinesDonostiarras/2017/07/24/hace-50-anos-se-vivio-el-verano-del-cinerama-en-san-sebastian-3/>
- Hayes, C. (2009). Phantom Carriages: Reconstructing Hale's Tours and the Virtual Travel Experience. *Early Popular Visual Culture*, 7(2), 185-198. <https://doi.org/10.1080/17460650903010725>
- Kinopolis España (s. f.). Recuperado de <https://kinopolis.es/movie-formats/4dx>
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis del cine*. Barcelona: Paidós.
- Shaviro, S. (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Schivelbusch, W. (1986). *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the Nineteenth Century*. Berkeley: University of California Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Uricchio, W. (2011). A «Proper Point of View»: The Panorama and some of its Early Media Iterations. *Early Popular Visual Culture*, 9(1), 225-238. <https://doi.org/10.1080/17460654.2011.601165>
- Zone, R. (2012). *3-D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema*. Lexington: University Press of Kentucky.

EL ASIENTO DEL ESPECTADOR. SOBRE MOVIMIENTO Y CUERPO EN EL CINE INMERSIVO

Resumen

En su manera de conducir al espectador a través de la imagen, el cine convencional supone una forma de inmersión muy distinta a la inmersión interactiva de los entornos envolventes. Tener presente tales divergencias a la hora de estudiar el cine envolvente es una manera de atender a sus más dispares potenciales y a cómo estos se hibridan en nuevas fórmulas de narración. Más allá de virtualizar escenas, cada medio inmersivo reubica en el espacio representativo el movimiento y también reposiciona allí el cuerpo del espectador; la manera en la que estos elementos se redefinen en cada producción es determinante en la experiencia del receptor. El presente artículo analiza las narrativas audiovisuales inmersivas, especialmente el cine 360, desde estas fricciones entre lo cinematográfico y lo esférico, expresadas en las distintas formas que adopta el movimiento y las distintas posturas de nuestro cuerpo en la imagen.

Palabras clave

Cine 360; Cine inmersivo; Panorama; Cuerpo; Movimiento; Tren; Viaje.

Autor

Javier Luri Rodríguez (Las Palmas de Gran Canaria, 1977) es doctor en Arte y Humanidades por la Universidad de La Laguna, docente y miembro del grupo de investigación interuniversitario TURICOM. Su principal vía de estudio es la teoría de la imagen y el espectador, sobre todo desde la arqueología de los medios, prestando especial atención a la imagen inmersiva. En esta línea, ha publicado varios textos que describen aspectos fundamentales de las pantallas modernas y de nuestro impulso por transitarlas. En 2023 publica, con la editorial Concreta, su libro *El turista virtual. La imagen como destino*. Contacto: luri.javier@gmail.com.

Referencia de este artículo

Luri Rodríguez, J. (2023). El asiento del espectador. Sobre movimiento y cuerpo en el cine inmersivo. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 95-108.

THE SPECTATOR'S SEAT: MOVEMENT AND THE BODY IN IMMERSIVE CINEMA

Abstract

The way that conventional cinema guides the spectator around the image constitutes a very different form of immersion from the interactive immersion of all-encompassing media experiences. By considering such differences when studying immersive media, we can explore the full range of its potential benefits and how they can be combined to create new narrative formulas. Beyond virtualizing scenes, every immersive medium repositions the movement and the body of the spectator in the represented space. How these elements are redefined in each production is central to the viewing experience. This article studies immersive audiovisual storytelling, particularly in 360-degree video, from the perspective of the frictions between conventional cinematography and immersive media. These tensions are expressed through the different ways in which movement is depicted and the different positions of the spectator's body in the image.

Key words

360-degree Cinema; Immersive Cinema; Panorama; Body; Movement; Train; Travel.

Author

Javier Luri Rodríguez holds a PhD in arts and humanities from Universidad de La Laguna. He is a lecturer and a member of the inter-university research group TURICOM. His main line of research is image and spectator theory, especially from the perspective of media archaeology, with a special focus on immersive images. He has published various texts on this question, describing fundamental aspects of the modern screen and our impulse to enter them. His forthcoming book, *The Virtual Tourist, Image as Destination*, will be published by Concreta in 2023. Contact: luri.javier@gmail.com.

Article reference

Luri Rodríguez, J. (2023). The Spectator's Seat. Movement and Body in Immersive Cinema. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 35, 95-108.

recibido/received: 24.04.2022 | aceptado/accepted: 22.11.2022

Edita / Published by



Licencia / License



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