

El medio [estorba] al cine: aproximación teórico-metodológica para producir un *paracinema*

Armando Andrade Zamarripa

armando.andrade@edu.uaa.mx

<https://orcid.org/0000-0002-9377-4632>

El propósito principal de este texto es esbozar los preceptos teóricos-metodológicos del proyecto de investigación artístico titulado El Medio [Estorba] al Cine, desarrollado de manera independiente desde el año 2015 a la fecha. Precisamente, se deriva del deseo por realizar una película “sin cámara” hacia un espectáculo que conjugue lo escénico, lo performativo, lo cinematográfico y la fantasmagórico con la finalidad de lograr nuevas mediaciones con antiguos aparatos ópticos y acústicos.

Los hallazgos de esta indagación epistémica y metodológica se presentan en cuatro apartados: “El medio [estorba] al cine: obra en proceso”, “Giro performativo en el cine: del cine expandido al paracinema performance”, “Presencias intermediales y cuerpos liminales” y “Des-materialización y corporeidad en el *paracinema*: procesos para una obra situada”. En el primero, hacemos una crónica del proyecto de investigación artístico como un planteamiento del problema; en el segundo,

establecemos una demarcación conceptual del cine performativo –*film-performance*– a través de una revisión en el “desmantelamiento” del dispositivo cinematográfico (*cine expandido*) y las apuestas por experiencias cinemáticas (*paracinema*); en el tercero, presentamos un estado en cuestión de las modalidades de presencialidad y visualidad del cuerpo en el cine performativo y la escena liminal en las obras artísticas que conforman nuestro *corpus* de análisis con procesos semejantes a la indagación artística; y, en el cuarto, presentamos una metodología basada en la investigación artística para la puesta en práctica experimental de la des-materialidad y performatividad del dispositivo cinematográfico.

Precisamente con la finalidad de aproximarse al *paracinema*, la fantasmagoría y al *performance art* como una forma procesual escénica y como una experiencia transformadora con diversos soportes audiovisuales, consideramos el siguiente *corpus* de análisis que pone de manifiesto los fenómenos de nuestro interés como marco epistémico: *Dreaming of Lucid Living* (2008), de Miwa Matreyek; *Brand upon the brain!* (2006), de Guy Maddin; *El tiempo ha muerto* (2014), de Iván Ávila Dueñas; *La misma horrenda fiesta* (2015), de Sombras Errantes; *El automóvil gris* (2002), de Teatro de Ciertos Habitantes; *La fabbrica illuminata* (2009), de la Wuppertaler Bühnen Oper en colaboración con Tobias Dæmgen; *Opera for a small room* (2005), de Janet Cardiff y Georges Bures Miller, y *Réplica original* (2015-2016), de Nicolás Sáez. Esta deliberación variopinta de obras –instalaciones audio/visuales, filme-ensayos, películas en vivo, performances audiovisuales, dispositivos escénicos, y dispositivos ópticos– corresponde a la similitud estética-formal-técnica con el proyecto artístico a realizar.

El medio [estorba] al cine: obra en proceso

Este proyecto de investigación artística independiente surge al reescribir el guion del largometraje *Una nueva galaxia o Gemínidas* durante 2015, que tiene como argumento el desarrollo de una historia alegórica y de enredo familiar, pero en un entorno apocalíptico y fantástico. Al parecer todos están muertos y por acontecimientos terroríficos no pueden salir de casa. En primera instancia, esta historia se ideó para una sola locación como una estrategia de viabilidad de producción, pero las transformaciones narrativas y las búsquedas formales

de quien escribe, años más tarde, derivó a la noción de una puesta en escena para sitio específico guiados por las siguientes preguntas: ¿De qué modo compartir los eventos fantásticos de la historia sin pasar por procesos de postproducción audiovisual o mediaciones digitales en directo para recuperar percepciones tecno-subjetivas en el espectador?, ¿cómo emplear los medios análogos para transformar el dispositivo del cine desde sus componentes esenciales, como son la dimensión arquitectónica (proyección de imágenes, la acústica, el espacio de los prestidigitadores y del espectador), la tecnológica (producción de imágenes y sonido con medios análogos) y la discursiva (puesta en escena y montaje)?

Afortunadamente, el proyecto inició con una estancia en el Programa de Residencias Artísticas Estudio Abierto, del Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes, durante el verano de 2015, que nos permitiría reescribir el guion a partir de una lógica diferente, más cercano a la dramaturgia teatral, hacia un cine en vivo sin cámara ni registro audiovisual.

Durante esta etapa generamos mesas de reflexión con artistas visuales, cineastas, actores y actrices en las cuales se lograron pertinentes y valiosas meditaciones en torno a la conceptualización del proyecto, tales como: “es interesante preparar situaciones dramáticas y acústicas buscando la sensibilidad de cada visitante”,¹ “es necesario dar importancia al espectador y res-társela a la cámara”,² “parece connatural una película sin cámara, porque es algo que llevamos con nosotros diariamente, ya sea consciente o inconscientemente nos sentimos ‘dentro de una película’”,³ “el cine sin cámara es la vida, la presentación, pero hay que cuestionarnos qué tanto nos importa mostrar un producto fuera de ella”,⁴ “¿cine sin cámara u obra de teatro visto desde un aparato óptico? Es una experiencia desde el punto de vista de uno mismo: como espectadora armar los planos y ángulos de la obra”.⁵ Los resultados de estos encuentros dieron rumbo a las cavilaciones formales del proyecto

1 Sergio Navarrete (fragmento de bitácora), mensaje de texto recibido por el autor, Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes, 10 de agosto de 2015.

2 Bárbara Eguiarte (fragmento de bitácora), mensaje de texto recibido por el autor, Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes, 10 de agosto de 2015.

3 Susana Ramírez (fragmento de bitácora), mensaje de texto recibido por el autor, Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes, 10 de agosto de 2015.

4 Yeshua Zamora (fragmento de bitácora), mensaje de texto recibido por el autor, Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes, 10 de agosto de 2015.

5 Eunice Castorena (fragmento de bitácora), mensaje de texto recibido por el autor, Centro de Artes Visuales del Instituto Cultural de Aguascalientes, 10 de agosto de 2015.

porque afianzaron el tono dramático del guion al mutar la noción de puesta en escena exclusivamente escrita para la cámara y la actuación a otra que prescinde del registro y la reproductibilidad de la imagen audiovisual para que el espectador conviva con la escenificación de la historia en un sitio específico mediada por diversos aparatos precinematográficos.

En esta residencia obtuvimos significativas reflexiones, desde la adecuación dramática y un nuevo tratamiento del guion, así como hallazgos formales de la fisicidad de la luz y la acústica. Esto contribuyó a una nueva idea del espacio y de la lógica dramática del guion por las posibilidades formales desde una experiencia cinemática puesta en la presencia escénica y en la ilusión fantasmagórica de los aparatos precinematográficos. Del mismo modo, nos llevaría a considerar la corporeidad de los elementos esenciales del cine a partir del *performance audiovisual*, como acto vivo, atravesado por una articulación de efectos/experiencias fuera de la reproductibilidad técnica de la imagen audiovisual.

Posteriormente, realizamos una investigación documental de los aparatos previos al cinematógrafo, de la que destacamos las aportaciones de Giovanni Batista della Porta y Athanasius Kircher quienes, en los siglos XVI y XVII, realizaron experimentos y publicaciones respecto a la cámara oscura y su posibilidad escénica, porque, según arqueólogos de los medios como Siegfried Zielinski y C. W. Ceram, relatan que ambos personajes la empleaban como caja negra o teatro de luz (Zielinski, 2011; Ceram, 1965) para generar efectos ópticos sobre un discurso teatral-narrativo o científico-fantasmagórico por medio de eventos de luces, espejos y lentes, acompañados de música para una experiencia inmersiva.

Esta exploración arqueológica del cine nos ofreció posibilidades para cuestionar y recuperar la experiencia fenomenológica de lo cinemático a partir de una idea de mediación de lo vivo y lo presencial con dispositivos técnicos análogos como la cámara oscura,⁶ la linterna mágica,⁷ el panorama,⁸ el fenaquitiscopio,⁹

6 Una cámara oscura con proporciones considerables para ser habitada por los espectadores.

7 Es el precursor de los aparatos de proyección, a partir de la imagen fija "invertida" ocupaba de la cámara oscura para explorar la fantasmagoría.

8 Presentaba imágenes de gran formato que disponían de plataformas para su visionado alrededor de una rotonda en interiores de una carpa. Además, empleaban figuras de madera y utilería que combinaban con el lienzo pintado para lograr efectos 3-D.

9 Que fue el primer aparato, propiamente, que lograría presentar imágenes en movimiento, al girar una serie de figuras que giraban, fundadas en la inercia de la visión.

el zoótropo,¹⁰ y el teatro óptico.¹¹ Sus alcances formales en torno a la espacialidad nos llevarían a reconsiderar que la obra explore no únicamente lo escénico sino también combinarse con la instalación de algunos de estos aparatos, porque permitirían una mediación visual de toda la puesta en escena y situar al espectador como prestidigitador de su experiencia subjetiva.

Con estos componentes de base se sostenía la intención de hacer una pieza sin cámara, que permitiera la performance en escena no únicamente en lo actoral sino hacer presencia con el dispositivo cinematográfico, donde el espectador sea testigo y participe de una puesta pura de procesos ópticos, acústicos y performáticos. Sin embargo, el conocimiento sobre estrategias estéticas-técnicas-formales y la conformación del marco epistémico aún eran acotados considerablemente, por lo que emprendimos diversos esfuerzos para explorar cómo enfrentar un proyecto de tales características. Fue así como iniciamos una indagación teórica sobre el “cine en vivo” y “cine performativo”, con los que logramos esbozar un planteamiento del problema inicial en un par de textos –publicados en 2016 y 2018–, lo cuales nos permitieron fascinarnos con el campo expandido y performativo del dispositivo.

Giro performativo en el cine: del cine expandido al *paracinema performance*

El denominado “giro performativo”, surgió desde la Modernidad, el cual pone a la “acción” como el elemento esencial para transformar todo cuanto la humanidad desee. Por tanto, el paradigma sujeto-objeto artístico en las vanguardias del siglo XIX y XX se traslapa a una noción no binarista, a una más compleja, donde lo situado en lo cotidiano permitiría acontecimientos estéticos que señalan y

10 Presentaba imágenes en movimiento que se lograban entre las hendiduras de un tambor que giraba sobre su eje.

11 Hay dos concepciones de Teatro Óptico. La primera, se deriva del Teatro de Espejos de Giovanni della Porta, que empleaba distintos espejos para proyectar imágenes provenientes del exterior dentro de su laboratorio, dispuesto como cámara oscura habitable para explicar científicamente fenómenos físicos. La segunda, deviene de las múltiples invenciones de Emile Reynaud en el siglo XIX, que ponía en práctica la noción del dispositivo espectacular del teatro (como la sala de cine) para ver imágenes en movimiento con una hibridación entre el praxinoscopio y un par de linternas mágicas con las que proyectaba una imagen fija como fondo de las cortas secuencias animadas que sobreponían en una pantalla. Almudena López Villalba, “Dentro del espejo. La máquina catóptrica o espejo teatral”, *Acotaciones*, núm. 42, 2019, pp. 15-36.

activan aquello que es revelador a través de lo práxico. Entonces, ¿cuál sería esa forma del cine que se vincule con la idea de transformarse así misma?

Las diversas aproximaciones teóricas basadas en la arqueología medial, el estudio de la acción performativa, la intermedialidad y la entre-imagen nos llevaría al concepto de “paracinema”, de Esperanza Collado Pérez, que alude a obras que conservan al menos un elemento del cine separadas del registro, montaje o proyección hacia una “experiencia cinemática” (Collado, 2021: 32). El *paracinema* como forma pone en crisis la materialidad mecánica del cine hacia una materialidad fenomenológica que implica la visualidad y corporeidad del *performer*, así como las diversas temporalidades, espacialidades y efectos de presencialidad del acto audiovisual. Este acercamiento nos exigiría inmediatamente pensar en la desmaterialización del aparato cinematográfico para desbordarse con otras disciplinas y prácticas artísticas.

Estas intenciones performativas del paracinema se pueden desarrollar en las propiedades inherentes al cine que son identificadas como el material inteligible, como son “el evento luminoso, el movimiento, el montaje, la modularidad espacio-temporal, la duración y el proceso” (Collado, 2021; 23) y, por supuesto el dispositivo filmico –desde la cámara al proyector y la sala de exhibición– que ha sido desmantelado, rearmado, aumentado y usado de diversas formas (Weibel, 2017: 496). Esta expansión se ha manifestado en diversos momentos: durante las vanguardias artísticas desde los años veinte a los sesenta del siglo xx, donde el código cinematográfico se extendió de forma análoga con sus propios medios. En la década de 1980 el neo-expresionismo (Weibel, 2017: 496-497) pictórico reviraba hacia su restablecimiento a través del video como soporte. En los años noventa el videoarte se convirtió en la manifestación y el medio de vanguardia, por lo que la expansión del cine se haría en soportes digitales. Definitivamente, en estas dos primeras décadas del siglo xxi se ha puesto en práctica la desmaterialización y la rematerialización del cine a través de la combinatoria de soportes filmicos, magnéticos, ópticos y digitales como una ecología del propio medio. Asimismo, se ha experimentado un neo-apropiaciónismo matérico liberado de la “cultura de masas” y, también, ciertas apuestas performativas por una reaparición del autor como valor “post-aurático”¹² en el cine.

12 Cfr. “El cine performativo posibilita una desestructuración de la dinámica moderna, porque en su planteamiento dialéctico de la ilusión-técnica –derivado de representar el proceso y el acabado de la producción simultáneamente– emplea a la creación en escena como un resquebrajamiento de esa otra ilusión tecnificada e invisible del cine tradicional y, asimismo, coloca en la experiencia del espectador una

En el cine expandido, la exacerbación de los elementos formales dio origen a la exploración de lenguajes y medios artísticos, como una ampliación estructural-materialista, a manera de una exploración de las propiedades físicas del cinematógrafo y la naturaleza de los procesos perceptivos del filme para una sensorialidad sinestésica por una forma entremedios y exploraba el acto vivo e improvisatorio. Como sucede particularmente en el cine performativo traducción del término *film-performance*, aquel “filme que se muestra, pero cuya acción es producida y retransmitida en directo” (Pavis, 2016: 229) y que nos permitió revisar algunas estrategias de la liberación del dispositivo cinematográfico en nuestro artículo “Imágenes-mutantes en el cine performativo”.

Precisamente, esta noción performativa del cine, por ejemplo, está en las exploraciones de Guy Maddin con su obra *Brand upon the brain!* (2006), que procede mediante un evento visual previamente montado en secuencias silentes. Por tanto, colocará, como gesto performativo, a los presdigitadores de los efectos sonoros, la narración en *off*, el doblaje en *lip-sync* y la musicalización en la misma sala de cine con una orquesta musical, una orquesta de artistas *foley*, un cantante (contratenor), una narradora y un director de este ensamble. Su performance sonora se establece como un dispositivo de lo presencial y lo vivo ante los espectadores que atestiguan su conjugación en directo con las imágenes de la película. Incluso, un caso ejemplar lo dará Kircher, quien para su Teatro Catóptrico (siglo XVII) solicitaría que “las acciones en el escenario fueran acompañadas por ruidos o música creados expresamente para este fin” (Zielinski, 2011: 193) como una noción de entorno audiovisual envolvente. Un dispositivo prefílmico¹³ y teatral afín con el proyecto artístico que perseguimos.

alegoría del espectáculo como acto de la temporalización de lo audiovisual para que se pueda mirar, habitar y criticar-se. En este caso, [Walter] Benjamin sería más condescendiente con dicho producto cultural porque permite que el aura retorne y se pierda, en esa tensión entre la tecnificación de lo audiovisual y la presentación del artista en su proceso creativo para colocar en el sujeto espectador una experiencia desalienante del cine que presenta imágenes ya elaboradas sino que por el contrario obtenga de la ejecución del artista en escena un reconocimiento de la fuerza de trabajo y del resultado estético derivado entre el hombre-máquina que en acción torna una sensación de singularidad del arte [...] que expone la prestidigitación del artista como valor exhibitivo.” Armando Andrade Zamarripa, “Ecos, anticipaciones y críticas en los discursos sobre el performance audiovisual en la obra de Adorno y Benjamin”, en *Notas de Arte*, comp. por Rocío del Consuelo Pérez, Guadalajara, Ediciones de la Noche, p. 96.

13 Cfr. [Lo] vivo como recurso de integración narrativa y solución mostrativa en el cine primitivo y el primer cine clásico. En este caso no se trata de la referencia directa a una pintura a través del encuadre, sino de las primeras soluciones de montaje lineal y de la detención de la combinatoria dinámica (o su limitación a la duración del plano). Sandro Machetti, “Monsieur Farriol, los cuadros vivos, la pintura y

En un terreno similar observamos el caso de *El tiempo ha muerto* (2014) de Iván Ávila Dueñas, una obra “que en su proceso formal coloca a artistas sonoros y visuales para generar proyecciones y ejecuciones musicales dentro de las escenas como parte de las evocaciones mentales del protagonista de la historia” (Andrade, 2018: 72) porque se trataba de una película ejecutada y transmitida simultáneamente con tecnología *broadcast* y *streaming* liberada del registro.

[En esta obra] la noción de imagen en tiempo real es una paradoja en su concepción, porque es consecuencia de la tecnología *broadcast* televisiva y las plataformas *online*, como una presentación de la representación, al no existir la posibilidad de la reproducción de imágenes. La imagen no es soportada físicamente (en video o celuloide), sino que su conformación es sincrónica al proceso de su salida. Ahora, su manifestación es espaciotemporal irrepitible, en un constante devenir sin retorno a reproducirse (Andrade, 2018: 71-72).

En el caso anterior, el montaje cinematográfico (desde una mesa de mezclas de video) es vital para la construcción del discurso, como en una película en vivo (Coppola, 2018: 61-64). Sin embargo, existen obras que se liberan del registro y del montaje propios del cinematógrafo hacia una experiencia generativa de los eventos sonoros y visuales en directo. Tal es el caso de *La misma horrenda fiesta* (2015) de Sombras Errantes,¹⁴ proyecto audiovisual colaborativo entre el colectivo Luz y Fuerza y La Generación Espontánea (anti-banda musical de improvisación libre), quienes emplearon linternas mágicas y proyectores de diapositivas, de acetatos y de cine (8 mm y 16 mm) activados para generar un evento visual desde el foso y algunos palcos del Teatro de la Ciudad Esperanza Iris hacia el resto de los palcos, plateas, techo y gayola para

el cine. Notas acerca de un espectáculo precinematográfico”, *D’Art: Revista del Departament d’Historia de l’Arte*, 1975, núm. 21, p. 31.

14 Sombras Errantes es un ensamble conformado por Generación Espontánea y el Colectivo Luz y Fuerza. Generación Espontánea estuvo conformado por Carlos Alegre, Darío Bernal, Alexander Bruck (viola), Ramón del Buey, Misha Marks, Natalia Pérez Turner (violonchelo), Wilfrido Terrazas (flauta), Fernando Viguera. El colectivo Luz y Fuerza por: Viviana Díaz, Manuel Garibay, Alejandro Marra, Sebastián Solórzano y Aisel Wicab. Como invitados especiales se contó con la participación de: Gregorio Rocha (linterna mágica), Juan Cristóbal Cerrillo (compositor) y Jacob Wick (trompeta). Sumarían a la alineación visual integrantes del Laboratorio Experimental de Cine (LEC) Elena Pardo y Manuel Trujillo. Así como la colaboración de Yaniz Mariscal, Daniel Monje, Julio Zaldívar y Alejandra Escárcega.

transformar al recinto de expectación en un soporte de luz y películas proyectadas. De esta manera, el recinto funciona como pantalla de los eventos visuales generados *-in situ-* y de forma improvisatoria *-relacional-* con lo sonoro-musical.

Los prestidigitadores *-los proyeccionistas-* empleaban lupas, vidrios, acetatos, película de celuloide alterada y retículas de diversos materiales con las que generaban figuras y refracciones de la luz. Así, la múltiple proyección se articula con la improvisación sonora mientras que el público lo experimenta sentado sobre el escenario. Se invierte la disposición de lo espectado en el espacio de expectación y el espectador en el espacio de lo espectado. Incluso, en el último tercio de la obra se despliega una pantalla traslúcida en proscenio donde, además, se proyecta a la usanza de la sala de cine, pero con múltiples imágenes. Como una alegoría del espacio del espectador en la sala de cine se coloca el acto de proyección como un acto performativo, donde estos múltiples prestidigitadores de proyectores y demás artilugios fantasmagóricos se convierten en *performers* de la proyección, un acto maquínico oculto¹⁵ para la sala de cine tradicional.

Así, el término de puesta en escena es revisitado por la alusión del dispositivo cinematográfico y el efecto cine,¹⁶ operante en un espacio escénico-arquitectónico no proyectivo, donde los espectadores percibían máquinas, haces de luz, procesos de deformación de lo proyectado, música, sonido y sombras errantes de la fantasmagoría cinematográfica. En esta obra del ensamble Sombras Errantes, el rol del espectador de cine muta, a estar fuera de su butaca en un escenario teatral que lo expone y lo coloca como observador vaciado en un lugar que no es el suyo, pero esta nueva localización espacial propone una lectura del dispositivo cinematográfico, liberado de su práctica y su historia. Un efecto cine¹⁷ fuera de sí hacia un acto inter-escénico-arquitectónico-cinematográfico.

15 Al monje, escritor e inventor, Johann Zahn se le adjudica la invención del visor réflex en una cámara oscura de cajón portátil y la "separación entre el espacio donde se encontraban los espectadores y el lugar donde se encontraba la linterna, para que los primeros no conocieran el procedimiento de las visiones que parecían surgir de lo mágico y lo inexplicable". José Antonio Rodríguez, *El arte las ilusiones: espectáculos precinematográficos en México*, México, Testimonios del Archivo/INAH, 2009, p. 26.

16 Esta noción de efecto cine es sinónimo de apariencia, por tanto, la forma cine se presenta diferente. En torno, a esto, André Parente, en su artículo "La Forma cine: variaciones y rupturas", donde expresa su interés por las transformaciones del dispositivo cinematográfico. Por otro lado, Emilio Bernini en su artículo "Salir del cine: devenir y mutaciones de las imágenes", se referirá al efecto cine como "una experiencia del cine" en otras prácticas y formas artísticas por cineastas que salen del cine hacia otros medios.

17 Reformulado por la instalación en el espacio teatral.

En tanto, la temporalidad se expone a la duración del efecto audiovisual, como en el cine silente, acompañado por músicos en vivo mientras se proyectaba las imágenes en movimiento. En este caso, la acción visual se compagina desde la improvisación sonoro-musical y se transforma la noción del régimen visual hacia los fenómenos vibratorios como una puesta en riesgo a descontrolarse, a salirse de sí.¹⁸ Esto nos permitió reconocer una evolución “post-aurática” del fenómeno cine gracias a la negación de la reproductibilidad técnica y a la “rematerialidad” de lo cinemático en aras de recuperar el proceso fáctico de las y los artistas *in situ* derivados del cine expandido y el paracinema.

Presencias intermediales y cuerpos liminales

La presencia intermedial es la posibilidad de establecer una copresencia directa del cuerpo del *performer* y simultáneamente su imagen entremedios (visuales y sonoros), pero, sin duda, es una paradoja en sí misma, ya que incluso en ella existe un efecto de teatralidad. Esta múltiple presencia entremedios en las modalidades de los cines que tratamos colocan el cuerpo del artista (prestidigitador) ante el “efecto presentacional” de su mismidad.

El arte con ingeniería de tejido tiene interés en actuar y transponer lo vivo esculpiéndolo en vivo. Un medio usado en una situación en que la manipulación de material vivo *in vitro* tiene lugar en tiempo real no es un medio que podría asegurar una imagen, una representación [...]. De esa manera se establece una experiencia no-ordinaria del cuerpo (Tratnik, 2014: 20).

El cuerpo, en presencia física, establece una territorialidad a escala humana (Dubatti, 2020: 14), pero en estas nociones de presencia intermedial hay una reterritorialización del cuerpo presente y telepresente simultáneamente; es decir, el espectador lo experimenta al convivir entre lo presentacional y lo telematizado. Como sucede en las obras *Dreaming of Lucid Living* (2008), de Miwa Matreyek, y *El automóvil gris* (2002), de Teatro de Ciertos

18 Cfr. “En la tecnología que da lugar a esa nueva relación física y plástica con el cine está también contenida, paradójicamente, *la salida del cine*, la negación del vínculo constitutivo (clásico y moderno) que establecíamos con él. Dicho en otras palabras, con el video empezamos a salir del cine” Emilio Bernini, “Salirse del cine: Devenir y mutaciones de las imágenes”. *Kilómetro 111*, 2018, núms. 14-15.

Habitantes, casos con acontecimientos de copresencia física de los cuerpos tanto de la(s) artista(s) como de los espectadores entremedios.

En *Dreaming of Lucid Living* Matreyek es prestidigitadora y personaje de un espectáculo audiovisual al disparar secuencias visuales, previamente creadas por ella misma, a través de un *back-* y *front-projecting* simultáneamente a una pantalla como el Teatro Óptico de Reynaud, pero encarnado por la autora misma. Su performatividad, con todo su cuerpo y, en ocasiones, sólo con sus manos, genera imágenes *in situ*, por momentos con la técnica de “sombras chinas” desde el proyector trasero de la pantalla; así, su figura sombría y las imágenes de un segundo proyector frontal sobreponen eventos visuales que complementan las secuencias animadas en pantalla. Inclusive, al trasladarse frente a la pantalla su presencia se establece como personaje auto-ficcional, como *performer*, su fisicidad es tanto bidimensional como tridimensional: cuerpo-presencia, cuerpo-personaje y cuerpo-pantalla. Como una “*imagen-presencia*, donde el sujeto en escena [y en pantalla] es mostrado como un elemento visual vivo, activo y con impulsos propios” (Andrade, 2018 :74), así Matreyek es agente escénica y cinemática fuente de un efecto presentacional en escena y en pantalla.

En *El automóvil gris* (2002) de la compañía Teatro de Ciertos Habitantes, dirigida por Claudio Valdés Kuri, sucede un espectáculo *Benshi* –técnica japonesa de narración de cine mudo¹⁹– sobre la proyección de la película silente, *El automóvil gris*, de Enrique Rosas de 1919 –en su versión rescatada y restaurada– con el propósito de dar voz y musicalizar la historia de estos famosos magnates mexicanos con dos actrices y un pianista en vivo. En el centro de la puesta escénica ubican la pantalla donde se exhibe las imágenes en movimiento, en proscenio las actrices narran, comentan, bailan y cantan y, en el foso del escenario, el pianista dramatiza las escenas fílmicas y el acto escénico. De esta manera, este trío genera su perfo-mancia como interludio musical con comentarios ya sea como personajes, como narradoras y personajes-narradoras en distintos idiomas –como el japonés, el castellano con sus múltiples

19 Esta modalidad de acompañamiento de las películas mudas durante las primeras décadas del siglo xx fue una modalidad de sobrellevar la ausencia de lo sonoro en el acto de proyección, pero que poco a poco se instituyeron presentadores o introductores, pianistas y orquestas de cámara para comentar y amenizar musicalmente las imágenes. Incluso, hubo producciones que editaban las partituras para estos músicos con composiciones pensadas para la película. Entonces, esta puesta ideada por Valdés Kuri es una recuperación de los espectáculos liminales que dejó el fenómeno cinematográfico al menos en Japón.

regionalismos, el inglés y el espanglish-. Esta performatividad con las imágenes la consideramos una referencia formal para la puesta escénico-audiovisual con actrices y artistas que expanden la pantalla y el foso del teatro.

La prestidigitación de los artistas sonoros, músicos y narradores en *Brand upon the brain!* entrevé el artificio como acto escénico mostrativo del evento sonoro y en *El automóvil gris* se constituye como una puesta en escena expandida hacia el relato visual como un acto irónico desde la técnica *benshi*. Por tanto, la pantalla para el primer caso es un elemento profilmico al disponer del cuerpo de los artistas en función del relato audio-visual y para el segundo es un elemento intermedial entre lo escénico y lo proyectivo.

Por otro lado, en *La fabbrica illuminata*²⁰ (2009) del compositor italiano Luigi Nono en la versión de la Wuppertaler Bühnen Oper/Schauspiel –en colaboración con el escenógrafo y diseñador multimedia Tobias Dæmgen– y la *Opera for a small room* (2005) de Janet Cardiff y Georges Bures Miller son obras donde está ausente el dispositivo fílmico, pero emplean medios y lenguajes ópticos-acusmáticos que aluden a los medios pre-cinematográficos.

En *La fabbrica illuminata*²¹ la soprano Dorothea Brandt manipula la escenografía móvil y lumínica, se trata de una estructura en forma concéntrica y cerrada –integrada por seis pantallas móviles– donde se generan sobras y eventos de luz gracias al “proyector sphaeren”²², un proyector giratorio con diversas linternas mágicas de baterías. Por tanto, se crean imágenes en movimiento con la presencia y performance de la cantante. Esta disposición del proyector *sphaeren* muta en el transcurso de la pieza para integrar paulatinamente al espectador.

Particularmente, esta obra se interpretó en un espacio no teatral, para integrar a los espectadores; así, con las animaciones visuales y espaciales del *sphaeren*, se sintetizó la representación de la historia a las que aluden los parlamentos y las grabaciones sonoras. Incluso, en esta prestidigitación del proyector de Brandt se produce una performatividad objetual y proyectiva, similar a Matreyek, pero en el caso de la soprano con su cuerpo-presencia muta a cuerpo-dispositivo.

20 Ópera para soprano y cinta magnética de cuatro canales, la cual relata las condiciones a las que se ven sometidos los trabajadores de una empresa metalmecánica, por tanto, la música concreta de estas grabaciones se constituye de sonidos originales y procesados de una fábrica de metalurgia.

21 Versión producida por la el Wuppertaler Bühnen Oper/Oper/Schauspiel, dirigida por Markus Höller, con la interpretación de la soprano Dorothea Brandt, dramaturgia de Johannes Blum, escenografía y utilería por Tobias Dæmgen.

22 Diseñado y construido por el colectivo alemán RaumZeitPiraten –integrado por Tobias Daemgen, Jan Ehlen, Moritz Ellerich– interesado por crear arquitecturas de luz y sonido.

De esta manera, sucede que “los espectadores no sólo reaccionan a las acciones físicas de los actores, sino también al comportamiento de los otros espectadores” (Fischer, 2011: 73) para consumir su propósito interactivo.

La pieza *Opera for a small room*, de Janet Cardiff y Georges Bures Miller, es una instalación sonora dispuesta como un *set* cinematográfico emulando el interior de una sala cerrada, pero a la que se accede por un par de ventanas y el vitral de la puerta. El espacio tiene 24 altavoces antiguos de los que suenan canciones, sonidos, arias operísticas y melodías pop casuales. Hay casi dos mil discos LP apilados alrededor de la sala y ocho tocadiscos, que se encienden y apagan de forma robótica sincronizados con la voz de un personaje que mueve y clasifica los acetatos mediante sus acciones sonoras. El espectador escucha el mundo de este “personaje sonoro” y ve a su sombra moverse por la habitación. La obra apela a la escucha reducida.

Esta pareja de artistas canadienses, Cardiff y Miller, exploran la acústica y la narración sonora para constituir un “espacio escuchado” (García, 2012) con prodigios de la escucha acústica –conjugación de indeterminación y la sorpresa– y de los lenguajes de lo radiofónico, lo teatral y el diseño sonoro cinematográfico. A pesar de no haber una presencia física, de una entidad histriónica en cuerpo, la encarnación se logra con estas composiciones sonoras y las acciones sincréticas con las luces, los tocadiscos y las pistas. Hay una preausencia del cuerpo desde la disposición escenográfica con una “tecnactuación” de ese “personaje sonoro” y sus acciones manifestadas con eventos audio-lumínicos aparentes (fanstamagóricos).

Con esta obra instalativa y el performance operístico anterior, encontramos las bases formales y espaciales para experimentar el campo sonoro de nuestra pieza, la cual tiene una delimitación geográfica (cuasi galáctica) metafórica a la que eventos vibratorios y acústicos le otorgan una libertad de conjugación con la puesta en escena.

Finalmente, nos interesan las exploraciones del arquitecto y fotógrafo, Nicolás Sáez, específicamente, su obra *Réplica original* (2015-2016) un performance medial con dos momentos. En el primero, el autor gestiona y convence a desconocidos habitantes de un barrio a ingresar a sus casas para construir cámaras oscuras²³ en su habitación y con ellas visualizar sobre sus propios

23 Bloqueaba la luz de las ventanas y les colocaba un “estenopo” –orificio estrecho– con lentes biconvexas (lupas) para lograr la proyección de lo exterior a lo doméstico.

muros la proyección del paisaje exterior para identificar a las gigantes antenas de telefonía móvil contiguas a sus hogares, como un gesto metonímico del control intangible y de la intromisión silenciosa a la privacidad.

El segundo momento, sucede en espacios públicos, al instalar sobre pedestales diversas cámaras oscuras con visores, dioramas y fotografías estereoscópicas sobre pedestales, donde se replica, a menor escala, la experiencia de la imagen proyectada sobre maquetas de madera de las habitaciones visitadas, ahora dispuestas portátilmente para que las experimente todo espectador ocasional y transeúnte del espacio público.

Esta obra invita a una doble experiencia contemplativa en su interior del exterior inmediato, al posicionar los estenopos, de estas cámaras oscuras portátiles, deliberadamente para que en su interior se proyecten las mismas antenas telefónicas como un gesto discursivo y una copresencia del paisaje real (afuera) con su imagen aparente (en el interior). La alusión a la cámara oscura y sus posibilidades de mediación simple de lo real y lo ilusorio teje una doble experiencia de dos dimensiones espacio-temporales para los espectadores.

Des-materialización y corporeidad en el *paracinema*: procesos para una obra situada

Precisamente con la necesidad de explorar procesos y bases formales afines a nuestras posibilidades de producción, conformamos una propuesta metodológica derivada del estudio del *corpus* con dispositivos escénico-teatrales, instalativos y de aparatos antiguos nacidos de la magia y de la alquimia para nuestra noción de cine sin cámara, el cuerpo como pantalla, lo sonoro como gesto performativo, la integración de los artistas como prestidigitadores en vivo y la exploración del sujeto espectador como interactor liberado de la sala de cine.

A partir de las aproximaciones anteriores, la obra a producir se adentra a la investigación de la fisicidad de los fenómenos como asalto de imágenes de lo real con la cámara oscura, la proyección de imágenes con la linterna mágica, la ilusión de la tridimensionalidad con la estereoscopía, el trazo escénico con actores y personajes sonoros desde lo teatral, la exploración de la escucha desde la acústica y la puesta en presencia performativa para repensar el dispositivo audiovisual por una vía escénica e instalativa que interpele al espectador y genere una nueva mediación.

Por tanto, el proyecto *Una nueva galaxia o Gemínidas* insiste en cuestionar el régimen del “cinematógrafo”, dispositivo en el que habita el cine tradicional, y desmantelarlo a través de la re-materialización y corporeidad a la manera del “paracinema” para lograr experiencias proyectivas, cinemáticos, escénicos e instalativos apropiados de otras prácticas artísticas antiguas y contemporáneas.

Tabla 1. Clasificación de dispositivos

<i>Dispositivos</i>	<i>Aparatos análogos</i>	<i>Efectos</i>
Ópticos	<i>Visores simples</i>	Encuadra el campo visual deseado
	<i>Lentes biconvexas</i>	Aumento de la imagen
	<i>Visor réflex</i>	Inversión de la imagen
	<i>Visor estereoscópico</i>	Ilusión de tridimensionalidad
Proyectivos	<i>Cámara Oscura habitable</i>	Captura de la luz como imagen a gran escala
	<i>Cámara Oscura de Cajón</i>	Captura de la luz como imagen a menor escala
	<i>Linterna Mágica</i>	Ilusión de fantasmagoría
	<i>Teatro Óptico</i>	Combinación de imágenes fijas y móviles
	<i>Teatro Catóptrica</i>	Composición visual con espejos y sonidos en vivo
Sonoros	<i>Sombras chinas</i>	Figuras de proporción mutante
	<i>Altavoces</i>	Amplificación de eventos sonoros
	<i>Tocadiscos / reproductores</i>	Reproductibilidad técnicas de eventos sonoros
	<i>Instrumentos musicales</i>	Presencia de eventos musicales
	<i>Objetos Foley</i>	Presencia de eventos acusmáticos
Espaciales	<i>Cúpulas y techos altos</i>	Reverberación de eventos sonoros
	<i>Recintos reales</i>	Presencia incubada
	<i>Escenografías</i>	Representación para sitios específicos
	<i>Dioramas</i>	Réplica ilusoria

Fuente: elaboración propia.

Como se expresa en la tabla 1, la disposición espacial está vinculada con el desarrollo de las locaciones que narra la historia. Esta espacialidad será múltiple, para contener los efectos visuales y sonoros, a partir de la presencia, convivencia y performatividad de los actores, aparatos y espectadores.

Precisamente, el espectador habitará el recinto real que será transformado en cámara oscura en ciertas situaciones y escenas. Además, convivirá con las acciones del elenco y los aparatos que podrán emplear cuando se requiera.

Los dispositivos proyectivos como la cámara oscura en sus diversas aplicaciones y la linterna mágica son el principio del Teatro Óptico y Catóptrico, que a su vez requieren de espejos y dispositivos para redireccionar, modificar o multiplicar la luz. Por tanto, estos aparatos y aditamentos permitirán la multiproyección, la conjugación de tele- y co-presencias entre los cuerpos, objetos y las imágenes del interior y el exterior del recinto.

Como dispositivos sonoros se consideran, además, las posibilidades de conjugar los fenómenos acústicos del recinto y los instrumentos que se ejecuten para lograr eventos en vivo que conviva con las puestas e instalaciones. En un desafío a considerar será colaborar con actores multidisciplinares que interpreten música y experimenten con las posibilidades acústicas de su identidad como personajes y como sujetos.

Los efectos de estas máquinas nos permiten componer un dispositivo arquitectónico-escénico-proyectivo idóneo para el guion –texto dramático e instruccional– que busca poner en escena las acciones de los personajes y poner en situación a los espectadores con todos los elementos ilusorios, sonoros e instalativos que provocarán la ambientación y los fenómenos mostrativos, de presencia, narrativos y contemplativos hacia una práctica envolvente y experiencial.

A la sazón, en todos estos casos logramos establecer un “dispositivo para-cinema” que requiere nuestra idea de pieza como principio de des-materializar, omitir y evocar otros aparatos previos al cinematógrafo. Asimismo, como rematerialización de los prodigios multidisciplinares del dispositivo cinematográfico hacia una aproximación a otras prácticas complejas y enriquecedoras para los procesos de quien escribe.

Bibliografía

Andrade Zamarripa, A, (2016). Ecos, anticipaciones y críticas en los discursos sobre el performance audiovisual en la obra de Adorno y Benjamin. En R. Pérez Solano *et al.* (eds.), *Notas de arte* (pp. 84-100). Guadalajara: Ediciones de la Noche/Universidad de Guadalajara, 2016.

- Andrade Zamarripa, A. (2018, julio-diciembre). Imágenes-mutantes en el cine performativo. *Montajes, Revista de Análisis Cinematográfico*, 7, 65-77. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/338570289_Imagenes-mutantes_en_el_cine_performativo. [Consulta: 12 de agosto de 2021.]
- Benjamin, W. ([1935]1989). La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica. En *Discursos Interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Bernini, E. (2018). Salirse del cine: Devenir y mutaciones de las imágenes. *Kilómetro 111*, 14-15. Recuperado de <http://kilometro111cine.com.ar/salir-del-cine-devenir-y-mutaciones-de-las-imagenes/>. [Consulta: 8 de agosto de 2021.]
- Collado Sánchez, E. (2012). *Paracinema: La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama Editorial y Fundación Arte y Derecho.
- Dubatti, J. (2020, enero-junio). Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. *Rebento 12*, 8-32. Recuperado de <http://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/503>. [Consulta: 8 de agosto de 2021.]
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada editores.
- Ford Coppola, F. (2018). *El cine en vivo y sus técnicas*. Barcelona: Penguin Random House.
- García González, M. C. (2012). *Espacio escuchado: investigación sobre prácticas artísticas contemporáneas que utilizan el sonido como medio para definir espacios*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, 2012, en <https://eprints.ucm.es/id/eprint/16687/>
- López Villalba, A. (2019). Dentro del espejo. La máquina catóptrica o espejo teatral. En *Acotaciones*, 42.
- Machetti, S. (1995). Monsieur Farriol, los cuadros vivos, la pintura y el cine. Notas acerca de un espectáculo precinematográfico. En *D'Art*, 21, 17-35. Recuperado de <https://repositori.udl.cat/handle/10459.1/59340?show=full>. [Consulta: 29 de julio de 2021.]
- Parente, A. (2011, mayo). La forma cine: variaciones y rupturas. *Arkadin. Estudios sobre cine y artes audiovisuales*, 3, 2, 41-58. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/39957>. [Consulta: 17 de agosto de 2021.]
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. 1a. reimp. Ciudad de México: Toma, ediciones y producciones escénicas y cinematográficas: Paso de Gato.

- Rodríguez, J. A. (2009). *El arte las ilusiones: espectáculos precinematográficos en México*. México: Testimonios del Archivo/INAH.
- Russo, E. (2008). Lo viejo y lo nuevo. ¿Qué es el cine en la era post-cine?” En J. La Ferla (ed.), *Arte, ciencia y tecnología: un panorama crítico* (pp. 205-216). Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.
- Tratnik, P. (2014). *Hacer la presencia. Fotografía, arte y (bio)tecnología*. México: Editorial Herder.
- Weibel, P. (2007). Cine expandido, video y ambientes virtuales. En J. La Ferla (ed.), *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 495-505). Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los medios Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá: Ediciones Uniandes.