

NUEVOS DESAFÍOS DE LA HISTORIOGRAFÍA DEL ARTE

New Challenges in Art Historiography

Rubén Hitz | hitzruben@gmail.com

Historiografía del Arte I, II, III. Facultad de Bellas Artes
Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 13/02/2017
Aceptado: 01/05/2017

RESUMEN

Durante mucho tiempo la historiografía del arte se dedicó primordialmente al estudio de quienes indagaron la historia de la pintura y sus métodos de investigación. Más tarde, se comenzaron a privilegiar recorridos sobre los textos y, desde hace un tiempo, novedades tecnológicas aunadas a nuevas preocupaciones temáticas se han convertido en el actual desafío de la Historiografía del Arte como asignatura de la carrera de Historia del Arte. Sobre esas cuestiones reflexionaremos.

PALABRAS CLAVE

Historiografía del arte; nuevas tecnologías; arte contemporáneo

ABSTRACT

For a long time Art Historiography was primarily concerned with the study of those who studied the history of painting and its methodologies. Later, the focus on texts began to be privileged. Nowadays, and for some time already since it was included in syllabus of the Art courses at University, the current challenge of Art Historiography has been the New Technologies together with new thematic concerns. This article explores these issues.

KEYWORDS

Art Historiography; New Technologies; Contemporary Art



Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercialSinDerivar
4.0 Internacional

Hace algunos años publiqué un texto titulado «Viejos y nuevos modos de contacto entre los viejos y nuevos regímenes visuales» (2007). Poco tiempo después fui entrevistado por alumnos de cine sobre un novedoso régimen visual que, si bien ya existía, estableció un nuevo modo de contacto, en este caso, masivo, en ocasión de los festejos del Bicentenario de la Patria. Este régimen visual era el *video-mapping*. Sobre dicho tópico discurriré este escrito.

Desde su nacimiento, el cine ha sido objeto de múltiples experimentaciones tecnológicas, casi siempre en pos de alcanzar un máximo de realismo. Podríamos decir que desde un principio dicho esfuerzo se ha orientado en dos direcciones a veces convergentes. Por un lado, un cine que parece haber ganado la batalla pues se detenta hegemónico: el cine narrativo que se dedica solo a contar historias; por otro lado, el cine como espectáculo o, más aún, el cine como atracción especial, ese cine que requiere de modos de producción y de modos de exhibición especiales y que revela con mayor contundencia la noción de interfaz.¹

En este sentido, entendemos que la historia de los dispositivos cinematográficos y sus hibridaciones echan luz sobre el modo en el que la interfaz mediatiza el consumo de la obra de arte y afecta la relación de espectación entre artista-espectador.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Hacia el año 1895, el novelista Herbert George Wells y el pionero de cine británico Robert Paul solicitaron la patente para una atracción cinematográfica que simulaba un viaje a través del tiempo y del espacio de acuerdo con el tema de la novela de Wells, *The Time Machine* (1895). Este dispositivo fue tan ingenioso como costoso, lo que impidió su realización e imposibilitó que se anticiparan sesenta años al espectáculo de Walt Disney.

En la *Exposición de París* de 1900 se exhibieron dos atracciones cinematográficas ultrarrealistas: la primera de estas atracciones, el *Cineorama*, fue presentada por Raoul Grimoin-Sanson y simulaba la visión que se podía tener desde la barquilla de un gigantesco globo que se desplazaba sobre la campiña europea. El público permanecía de pie en la parte superior de una plataforma circular elevada, bajo la cual diez proyectores de cine sincronizados proyectaban una película sobre una pantalla circular de trescientos treinta pies de circunferencia y treinta de altura. Los filmes de setenta milímetros coloreados a mano que se exhibían habían sido fotografiados desde un verdadero globo llevado por el aire. La segunda atracción cinematográfica, presentada por los hermanos Lumière, se llamaba

¹ 'Interfaz' proviene del vocablo inglés *interface*, que significa superficie de contacto. Esta noción, en su comprensión más amplia, designa cualquier superficie que forma una barrera común, un punto de encuentro o un área de contacto entre objetos, sistemas, etcétera, de distinta naturaleza (Cilleruelo Gutierrez, 2001).

Mareorama y simulaba la visión que se tendría desde el puente de un navío que navegaba por los mares.²

En Estados Unidos, donde el cine seguía siendo una atracción de vodevil igual que en Gran Bretaña, entre 1902 y 1904 el inventor William J. Keefe (de St. Louis, Missouri) ideó un pabellón de diversiones de forma circular, alrededor del cual transitaba sobre rieles un vagón de ferrocarril abierto a los costados dentro de un túnel oscuro. Las paredes de dicho túnel actuaban como una pantalla continua sobre la cual se proyectaban películas e imágenes fijas. El propósito de este entretenimiento era brindar a los pasajeros una representación bastante fiel de las escenas que habrían visto si realizaban un verdadero viaje en tren a través de distintas regiones del mundo.

Hacia 1904, George C. Hale y Fred W. Gifford financiaron el proyecto de Keefe y luego lo compraron y lo presentaron en la Feria Mundial de St. Louis de 1904. En 1905 Hale solicitó una nueva patente para lo que denominó Ferrocarril del Placer. El nuevo artefacto estaba compuesto de dos vagones situados sobre un solo tramo de vía, corto y recto. Según Raymond Fielding el espectáculo que ofrecía el tren de Hale podría describirse del siguiente modo: los asientos estaban convenientemente inclinados hacia arriba con el objetivo de brindar una visión adecuada. A través de la parte delantera abierta, el público veía una película que se había filmado desde el rastrillo de una locomotora en movimiento y se proyectaba sobre una pantalla ligeramente inclinada. El proyector estaba en una galería encima y algo atrás del vagón. El tamaño de la pantalla y la distancia entre ésta y el vagón, y entre el proyector y la pantalla eran las adecuadas para obtener una imagen que fuera vista como de *tamaño natural* y que, además, cubriera todo el campo visual de los pasajeros.

Debajo del vagón se movía continuamente sobre rodillos una correa sinfín con aletas salientes. Las aletas entraban en contacto con una pieza metálica situada debajo del coche y producían el típico ruido seco de las ruedas cuando pasan sobre las juntas de los rieles. Se podía regular a voluntad la velocidad de la correa, lo que permitía arranques, paradas, aceleraciones y disminuciones de velocidad que aparecían en la pantalla. Un dispositivo proporcionaba una corriente de aire artificial y, también, el maquinista tenía la posibilidad de ladear el vagón de un lado al otro durante la función. Su funcionamiento aunaba sensaciones auditivas, táctiles, visuales y ambulatorias para proporcionar una ilusión notablemente realista de un viaje en tren (Fielding, 1976).

² En 1955 Walt Disney presentó en California su espectacular show *Viaje a la luna*, que consistía en un gigantesco cohete con asientos para ciento cincuenta pasajeros, con un interior centelleante de luces de control, diales incandescentes, azafatas, etcétera. Después de una dramática cuenta regresiva, los asientos se sacudían, se movían los diales, se sentía el rugir de los motores y, con sincronización y con realismo, se empezaba a proyectar en pantallas (situadas arriba y abajo del público) una película animada del viaje por el espacio extraterrestre. Todos los elementos se combinaban para producir una ilusión teatralmente convincente de un viaje espacial.

3 Las películas Imax (y Omnimax) se proyectan en 70 mm. La imagen que se consigue es diez veces mayor que la convencional de 35 mm. Se proyectan sobre pantallas rectangulares enormes y las omnimax sobre pantallas esféricas gigantes. El tamaño de la pantalla hace que el espectador pierda los límites de la misma lo cual produce en él la sensación de hallarse rodeado.

NUEVOS ESPACIOS DE EXHIBICIÓN

Términos como *sala especial*, *atracción especial*, *películas de paseo* y *paseo virtual* se usan para referirse a una variedad de fenómenos que conforman una dimensión particular del entretenimiento audiovisual contemporáneo, que se ha expandido a enorme velocidad desde los años ochenta debido, en parte, a muchas de las evoluciones experimentadas por el cine digital.

Las salas especiales consisten en espacios de exhibición que se dedican a mostrar diversos géneros no tradicionales de entretenimiento relacionados con el cine. El término incluye desde salas diseñadas especialmente para ese fin hasta espacios de exhibición específicamente adaptados y situados en lugares como parques temáticos, centros comerciales, hoteles, salas de máquinas recreativas, etcétera. Actualmente, las dos categorías principales de atracciones especiales son las películas Imax³ y los *paseos virtuales* y, obviamente, variaciones y formas híbridas de ambas.

Los procedimientos utilizados por este nuevo cine de espectáculo en salas especiales son muy similares al viejo cine de vodevil o de feria. Las atracciones basadas en la simulación del desplazamiento utilizan una plataforma hidráulica móvil sobre la que se sitúan los asientos del público. Los movimientos preprogramados de la plataforma se sincronizan con el sonido y con las imágenes en movimiento para producir la sensación de estar viajando.

Las películas Imax y Omnimax se ruedan y se exhiben mediante sistemas de filmación y de proyección especiales. El cine Imax constituye una variante de la cinematografía analógica tradicional, lo que significa que no se basa en técnicas digitales. Sin embargo, por un lado, el Imax es una de las atracciones pioneras de las salas especiales y, por otro, ha evolucionado, a su modo, siguiendo las mismas directrices estéticas del *realismo* que tanto ha marcado a la cultura visual digital. Además, se están produciendo paseos virtuales para formatos Imax y Omnimax.

ENTRE LOS PASEOS VIRTUALES Y LOS JUEGOS DE ORDENADOR

Parece ser —según Andrew Darley (2002)— que el predecesor técnico inmediato del paseo virtual entendido como género de entretenimiento fue el simulador utilizado para el entrenamiento profesional. Es decir, concretamente, lo que subyace en el núcleo tecnológico de las atracciones basadas en paseos virtuales del presente es el famoso simulador de vuelo creado durante la Segunda Guerra Mundial con vistas al adiestramiento de pilotos aéreos y, desde entonces, sistemáticamente desarrollado tanto en contextos

militares como civiles. El simulador de vuelo posee tres componentes fundamentales: imagen, movimientos e interacción (control manual, es decir, una especie de *joystick*). La mayoría de los simuladores consisten en un modelo a escala de la cabina de un avión concreto, llena de instrumentos y con asientos, pero que prescinde del resto de la nave. En resumen, a medida que el piloto maneja los controles del avión cambia el contenido de la escena y la sensación de movimiento aeronáutico.

Entonces, el ordenador digital resulta fundamental en un aparato técnico tan sofisticado. El ordenador le permite al simulador producir cambios sincronizados en tiempo real tanto en el campo visual como en el aparato móvil, en respuesta a la manipulación de los controles que realiza el alumno piloto. Hay dos elementos del simulador de vuelo que son fundamentales en el juego de ordenador: los gráficos y el control de la palanca de mando. En los paseos virtuales, sin embargo, aunque el aspecto visual y el componente de movimiento son fundamentales en el plano de su composición formal, desaparece la capacidad de controlar lo que uno ve o de influir sobre ello. Los paseos virtuales se han desarrollado en torno a la misma impresión de desplazamiento que el simulador de vuelo es capaz de producir en el pasajero; es decir, el paseo virtual se encuentra meticulosamente coreografiado para desarrollarse repetidamente y de forma invariable. En este sentido, guarda más puntos de contacto con los subgéneros pertenecientes al cine digital que con los juegos de ordenador.

VIEJOS Y NUEVOS TÉRMINOS

Dice Darley (2002) que con los juegos de ordenador y con los paseos virtuales han surgido conceptos nuevos, como los de *simulación*, *interactividad* e *inmersión* para describir lo que se percibe como particularidades diferenciales de estas nuevas formas, mientras que otros términos más antiguos sirven para definir fenómenos también más viejos aunque sigan teniendo importancia, como *realismo*, *ilusionismo* y *espectáculo*. En este sentido, la oposición de viejos y nuevos términos debería ser, al menos, relativizada, pues si pensamos en fenómenos del pasado como el tren de Hale u otras atracciones espectaculares de la época, nos encontramos con la búsqueda de ultrarealismo, de ilusionismo y, quizás también, de simulación y de inmersión. Veamos qué se ha dicho con relación a un término que nos parece central: *simulación*.

Como señalaba Jean Baudrillard en 1981 había comenzado *la era de la simulación* y esta se había producido por la supresión del referente y por la sustitución de lo real por los signos de lo real. En la simulación,

dice Baudrillard, «ya no se trata de imitación, ni de duplicación, ni tampoco de parodia, se trata de una sustitución de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operatorio» (Baudrillard en Ludmer, 1999: 129). Al respecto, continúa Baudrillard:

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Uno remite a una presencia, el otro a una ausencia. [...] La diferencia es siempre clara, pero está enmascarada. Fingir o disimular, deja intacto el principio de realidad, mientras que la simulación pone en cuestión la diferencia de lo «verdadero» y lo «falso», de lo «real» y lo «imaginario» (1999: 129).

El autor opone simulación a representación: «La representación parte del principio de equivalencia del signo y de lo real (aun si esta equivalencia es utópica, y este es un axioma fundamental). Y la simulación “parte del signo como reversión y muerte de toda referencia”» (Baudrillard en Ludmer, 1999: 129).

Para Darley, los juegos de ordenador permiten un grado de penetración o, podríamos agregar, de intervención en la imagen y provocan con relación a ella interacción, albedrío, control —todas características que antes del advenimiento del ordenador hubieran sido inauditas—. Sin embargo, desde otra perspectiva, esta intervención o participación sigue siendo mucho más superficial que la de las formas clásicas, incluso la de la narración, en la que el espectador se queda, en este sentido, comparativamente fuera de la imagen. La capacidad del espectador para actuar en el interior de la imagen no supone necesariamente una mayor profundidad estética, pues estamos hablando de diferentes tipos de penetración o de intervención o de participación en el interior de la imagen. Esto puede verse claramente cuando se mezclan conceptos como *pasivo* y *activo* con las distintas maneras de abordar al espectador y con los diversos tipos de práctica que se dan, por una parte, en los juegos de ordenador y, por otra, en las formas que implican modalidades tradicionales de involucramiento del espectador.

Frecuentemente, se considera a los jugadores (de juegos de ordenador) más activos que los espectadores (de cine narrativo clásico). Pero la interactividad de un juego de ordenador implica una especie de albedrío relativo o regulado (el juego le permite al jugador una cantidad determinada de opciones). De acuerdo con Darley, los tipos de procesos mentales que requieren los juegos tienen, en gran medida, una naturaleza instrumental y/o relativa. En otras palabras, el espacio para la lectura o para la construcción de significados en el sentido tradicional se encuentra dramáticamente reducido en los

juegos de ordenador y, más aún, en los paseos virtuales. Podría decirse que los «espectadores “pasivos” del cine clásico son mucho más activos que sus correlatos de las nuevas formas» (Darley, 2002: 257). Para los espectadores pasivos, la intervención y la penetración en el interior de la imagen «no giran en torno a los placeres del albedrío vicario, a la sensación de presencia y al espectáculo, sino que, más bien, implican, en el propio plano poético (de la forma y del estilo), una dimensión más honda de evocación semiótica y de profundidad semántica» (Darley, 2002: 257).

Según Darley, entonces, el receptor de los géneros digitales es concebido como un sensualista, como un buscador de deleite visual y de estimulación corporal desenfrenada; como alguien que persigue lo ornamental y lo decorativo, los modos fastuosos, lo asombroso y lo impresionante, el momento de virtuosismo, la emoción del vértigo de la competición; en resumen, que se interesa primordialmente por el aspecto fenoménico de las formas. De este modo, el autor se pregunta cómo se puede describir este tipo de experiencia. Es decir, si la actividad interpretativa no es la principal de estos espectadores, ¿qué otra cosa pueden estar haciendo cuando se relacionan con este tipo de obras? Darley sostiene que «la idea de juego nos da una descripción más precisa de lo que el espectador de la cultura visual digital hace cuando se relaciona con este tipo de obras» (2002: 265).

El elemento lúdico se encuentra siempre presente en estas nuevas formas. No decimos con esto que lo lúdico no esté en las formas más clásicas del arte, solo que en estas nuevas formas que nos interesan lo lúdico aparece como un elemento de interés analítico. Este elemento no es de una sola clase, sino que opera según cada uno de los cuatro principios fundamentales y sus posibles combinaciones. Estos cuatro principios, según Roger Caillois (1986), rigen los diversos tipos de juego: *imitación* (o simulación); *agôn* (o competición); *alea* (o azár) e *ilinx* (o vértigo). Al mismo tiempo, estos tipos generales guardan relación con uno de dos polos dominantes: la *paidia* (o juego incontrolado y anárquico) y el *ludus* (o juego regulado y sujeto a convenciones). Algunos de estos principios, o quizás todos ellos, son sumamente importantes en términos de la descripción de la actividad de los espectadores de los géneros digitales. La interactividad, por ejemplo, que aparece como un rasgo diferencial de las nuevas tecnologías —lo mismo que conceptos, tales como simulación e inmersión—, debería ser pensada con relación a la historia de los dispositivos técnicos.

REFLEXIONES FINALES

Si retomamos lo dicho al principio de este trabajo podríamos decir que las nuevas tecnologías modificaron, y lo siguen haciendo, nuestra relación con las imágenes. Esto generó nuevas maneras de percepción y nuevas relaciones entre el artista, la obra de arte y el público. Esta complejidad relacional plantea la incorporación —en espacios de formación, como la historiografía del arte— de un conjunto novedoso de conceptos, de términos, de experimentos y de nuevos recorridos textuales, y además nos obliga a reflexionar con un ojo puesto en la contemporaneidad y con el otro, siempre atento, en la historia del arte y en la historia de los medios, y más precisamente, en la historia de los dispositivos técnicos.

No debemos ser ganados por la fascinación de lo novedoso por lo novedoso mismo. La fascinación que sentían esos alumnos que me entrevistaron sobre las enormes posibilidades del *video-mapping* era la misma que otros sintieron antes por el cine Imax y Omnimax que, teóricamente, venían a cambiar el cine para siempre.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Callois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica.

Cilleruelo Gutierrez, Lourdes (2001). *Arte de internet: génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. Bizkaia: Servicio Editorial Universidad del País Vasco.

Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.

Fielding, Raymond (1976). «Los viajes de Hale: el ultrarrealismo en el cine anterior a 1910». En Staples, Donald. *Antología del cine norteamericano* (pp. 18-28). Buenos Aires: Marymar.

Hitz, Rubén (2007). «Viejos y nuevos modos de contacto entre viejos y nuevos regímenes visuales». En *Grabado, fotografía, obra transmediática: reflexiones sobre los modos contemporáneos en la gráfica artística* (pp. 125-132). La Plata: Secretaría de Ciencia y Técnica de la Facultad de Bellas Arte de la Universidad Nacional de La Plata.

Ludmer, Josefina (1999). *El cuerpo del delito: un manual*. Buenos Aires: Perfil.