

Juan José Caballero

## MÉS ENLLÀ DE L'ESPECTADOR: ITINERARIS PEL PAISATGE D'EXPERIÈNCIES I PRÀCTIQUES DE CONSUM ASSOCIAT ALS NOUS PAISATGES AUDIOVISUALS

Els dispositius vinculats a la imatge animada han anat canviant, i amb ells la forma en què estan constituïts així com les competències que exerceixen i de les quals gaudeixen aquells que tradicionalment han actuat en la seva condició d'espectadors, dins d'aquells peculiars entorns de consum audiovisual que s'han anat desenvolupant en el decurs del trànsit que ens ha portat del domini fotoquímic al videogràfic, primer, i de l'univers analògic cap al digital, més tard. Pel camí, ha anat emergint tot un reguitzell de nous formats, estàndards i fórmules d'explotació sorgides com a solucions heterogènies, diverses i trencadores, que van adreçades a uns individus amb condicions de vida i pràctiques socioculturals clarament diferenciades respecte a les precedents.

Començant per l'experiència cinematogràfica tradicional, val a dir que aquesta es destaca com un cert número de màgia en què, partint d'un substrat gairebé tan mental com concret, assistim a la transformació d'una munió de petites imatges semitransparents, disposades en una sèrie seqüenciada, en una lluminosa —i quasi espectral— imatge moviment. És a dir, mitjançant tot un dispositiu (la suma de mecanismes i condicionaments que han anat sent abordats, desenvolupats i desentranyats per la tradició científicotècnica, psicològica, filmològica, psicoanalítica o filosòfica) s'hi produeix el trànsit d'una imatge inapreciable, situada fora del nostre abast, en el domini d'allò latent, cap a una altra d'actualitzada exhibitivament.

De fet, el mitjà cinematogràfic es mostrà ben aviat inclinat a desvetllar, emfàticament, la pròpia materialitat informe de la seva pròpia imatge (com així ho testimonien les obres d'Abel Gance, Dziga Vertov, Walter Ruttmann, René Clair o Jean Epstein, en què es fan palesos els esforços per aconseguir un tractament específic que desposseeix la imatge de la seva condició analògica o mostrativa), com quelcom constituït per sèries

<sup>1</sup> Dominique CHATEAU, *Nouveau cinéma, nouvelle semiologie*, Paris, UGE, 1979.

alineades de fotogrames que desfilen davant els nostres ulls, presentant-se, succeint-se i esvaint-se a la pantalla, per finalitzar conformant-se icònicament dins nostre.

Els cercles avantguardistes plantegen la fugida de l'analogia a través de l'excés, la superació per via de l'exploració d'allò que s'estén més enllà del que és merament recognoscible visualment. Després, i sota aquella denominació encunyada ja fa uns anys<sup>1</sup> de «cinéma du photogramme» (cinema del fotograma), s'apleguen alguns dels elements més radicalitzats i irreductibles de l'escena experimental i *underground* (Robert Breer, Stan Brakhage, Michael Snow, Paul Sharits, Peter Kubelka, Werner Nekes o algun lletrista com ara Gil J. Woman) que, a través de la seva obra, opten per desafiar o contravenir l'estatut representacional de la imatge cinematogràfica, tot procedint a desvincular el fotograma de l'implacable disciplina a la qual el sotmet la linealització seqüencial.

En obres com, per exemple, *Image by image* (1954), de Robert Breer, el fotograma deixa de ser una fracció orgànicament integrada per esdevenir una unitat espasmòdica, sumida en una agitació paroxística; com quelcom autònom, insubmís, és a dir, sense cap lligam o grau de concordança amb aquelles altres unitats amb les quals es troba lligat.

La correspondència o equivalència establerta entre pla i fotograma converteix el seu flux en una vertiginosa desfilada hipnòtica, mercès a la qual res no es transforma i, per tant, tampoc res no comença o acaba, ni resulta visible o invisible. Ens enfrontem, doncs, amb aquesta obra de Breer, a una experiència en la qual assistim a la projecció d'una sèrie de dos-cents quaranta fotogrames, que, al llarg dels deu segons que cobreix la durada de la seva projecció, ens submergeixen en un incontenible torrent icònic, capaç de generar una allau d'impressions incertes, fugisseres, que s'esvaeixen sense gairebé haver estat res més que flaixos. Davant d'aquesta experiència, l'espectador no se sent com un observador atent, ni tampoc com aquell «espectador distret» al qual, en un to lleuger i desenfadat, feia referència Walter Benjamin dins de *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*, sinó com un autèntic visualitzador atònit.

Amb aquest tipus de propostes, s'inicia una tendència que es troba manifestament arrelada dins de l'escena creativa alternativa o *underground*, que desembocarà, dècades més tard, de la mà d'aquella acció pertorbadora desenvolupada per videastes com ara Nam June Paik, Bill Viola, Gary Hill o Thierry Kuntzel, dins del camp de la imatge electrònica.

## 1. *Cogito ergo video*

A diferència de Pascal Bonitzer, que en el seu article «La surface video» ataca l'estètica videogràfica, denunciant-la per ser pura superfície, mancada de realitat, profunditat o distància,<sup>2</sup> Raymond Bellour la reivindica, proclamant-la en la seva condició de plataforma privilegiada des de la qual es juga amb la imatge, convocant-la o envaint-la a voluntat, desvetllant la veritat d'aquesta imatge que ens és mostrada en la seva condició etèria, mancada de concreció<sup>3</sup> i que, en certa manera, «ja no (és) una imatge».<sup>4</sup>

És ben cert que la imatge vídeo no distingeix entre llum i obscuritat; en ella, tot es redueix a un esglaonat de negres i vibracions cromàtiques a través d'una infinitat de punts o píxels en ebullició constant. No existeixen línies o límits diferenciadors entre figures i fons. És una imatge constituïda per capes, desmaterialitzada, translúcida, sense cos... Tot i que, potser, també, podem veure-la com el contrari: és a dir, com a *tot cos*, únic i indistint, una sola taca en perpètua mutació i canvi, que tan aviat és una cosa com, a continuació, n'esdevé una altra de distinta; és a dir, la manifestació d'una «imatge modulació» que, tal com ens diu el filòsof Alain Renaud, es troba constituïda no a partir d'un «estat de coses», sinó en base a una dinàmica de fluxos, que pot ser gestionada i regulada en tots i cadascun dels seus paràmetres.<sup>5</sup>

El seu comportament ha de ser conceptualitzat —insistim— com el d'una taca en constant evolució o mutació, que tan aviat és una cosa com, a continuació, n'esdevé una altra de diferent, en un permanent exercici celebratiu d'allò informe, de tot el que contribueix a dinamitar la representació des de dins, desmaterialitzant-la, i aconseguint obrir-se pas cap a allò irrepresentable, en generar un autèntic espai intermedi, un veritable anamorf dinàmic, que es (re)compon conceptualment, al nostre si.

No hi ha res de sorprenent, per tant, en el fet que, des del seu inici, el vídeo s'afirmés com un mitjà *performatiu*, vinculant-se a tota mena d'expressions artístiques (música, dansa...), entorns experimentals i espectacles multimèdia. Com afirma Anne-Marie Duguet: «Més enllà d'aquelles hibridacions que feien esclatar els límits dels diversos dominis artístics, les experimentacions videogràfiques convergeixen amb les problemàtiques comunes tant al *nouveau roman* com a la música electrònica, a les arts plàstiques o a les arts de l'espectacle: cerca de l'element ínfim, fragmentació de l'espai i de la durada, dislocació del discurs en unitats mínimes autònomes, reestructurades segons unes modalitats combinatòries diverses en què l'aleatori pot jugar el seu paper, recompost en sèries, susceptibles de permutacions... D'allò es desprenen flotaments discursius, una ambigüitat del sentit a la qual el vídeo contribueix amb la seva fluï-

<sup>2</sup> Pascal BONITZER: «La surface video», a Pascal BONITZER, *Le champ aveugle. Essais sur le cinéma*, París, Cahiers du Cinéma/Gallimard, 1982, p. 39-44.

<sup>3</sup> Raymond BELLOUR, *L'Entre-images. Photo. Cinéma. Vidéo*, París, La Différence, 2002.

<sup>4</sup> Jacques RANCIÈRE, *El espectador emancipado*, Castelló, Ellago, 2010, p. 124.

<sup>5</sup> Alain RENAUD-ALAIN: «La nouvelle architecture de l'image. L'arrivée du numérique rappelle la révolution de l'architecture il y a un siècle», *Cahiers du cinéma* [París], núm. 583, octubre de 2003, p. 71.

<sup>6</sup> Anne-Marie DUGUET: «La fiction vidéo entre le cinéma et la télévision», a DIVERSOS AUTORS, *Actes du colloque Vidéo, fiction et Cie*, Montbelliard, CAC (Centre d'Action Culturelle), s.p., 1984.

<sup>7</sup> Estatus que, força anys més tard, tornaria a reivindicar, malgrat la greu malaltia que arrossegava, mitjançant una darrera pirueta tecnicocreativa com la que emprendreà en aquell sensible i commovedorament auster exercici d'assaig escòpic, constituït a mode de testament fílmic que ens brindaria amb *Lo sguardo di Michelangelo* (2004), mercès a la miraculosa integració aconseguida entre allò analògic i allò digital.

<sup>8</sup> Raymond BELLOUR: «Sauver l'image», a R. BELLOUR, *L'entre-images 2. Mots, Images*, París, POL, 1995-1996, p. 73.

<sup>9</sup> Serge DANEY, *Perseverancia: Conversaciones con Serge Toubiana*, Buenos Aires, El Amante, 1998, p. 160.

desa, amb la inestabilitat de les seves figures, amb la metamorfosi de la imatge».<sup>6</sup>

No hi ha res d'estrany, doncs, en el fet que el cineasta Michelangelo Antonioni, com algú que s'havia destacat com un incisiu assagista, vocacionalment orientat envers la indagació dels límits de la imatge, mirés de forçar un incipient o vocacional coqueteig amb la imatge videogràfica, que finalitzaria per cristal·litzar en aquells exercicis d'estil que són *Il mistero di Oberwald* (1980) o el vídeo musical titulat *Fotoromanza* (1984), on s'encarrega d'explorar aquella natura superficial, pictòrica i saturada a l'extrem, pròpia de la mal·leabilitat característica de la imatge electrònica que tant atreïa el cineasta italià en la seva condició de mag modern de la imatge.<sup>7</sup>

Fou quan la imatge videogràfica va començar a transformar-se i reivindicar-se, com sosté Raymond Bellour, gràcies a les seves possibilitats tècniques, en la seva condició de veritable «acte de pensée»,<sup>8</sup> que esdevindria capaç d'erigir-se en un mecanisme privilegiat per a la reflexió creativa.

Mitjançant el vídeo, es procedeix a reinstaurar, en certa manera, aquella suspensió pròpia dels temps de la cronofotografia en allò que, irònicament, però també en justícia, podríem definir com el «rescabament de Marey», en contraposició amb aquell mode flagrant i atroç sota el qual —segons opinava aquell mateix rigorós i venerable home de ciència, lliurat a l'estudi del moviment— el tarannà i el llegat de la seva tradició investigadora es van veure desvirtuats, tacats (desdibuixats), per la mesquina aplicació que se'n difongué a través de la derivació marcada pel cinematògraf. Sens dubte, Serge Daney tenia raó quan, cap al final de la seva vida, conclouïa que «el futur del cinema és el seu passat».<sup>9</sup>

Es reparà, així, l'anomalia tecnològica fundacional que, segons el diagnòstic establert per Jean-Luc Godard, es registrà en el distorsionador interval que va operar entre Marey i els Lumière, fent factible que pugui cristal·litzar aquella vella aspiració expressada pels cercles avantguardistes, de l'*underground* o de la modernitat més militant, consistent en la refundació del domini de l'audiovisual; perquè ens veiem, d'aquesta manera, restituïts a la senda de la desnaturalització analítica, d'aquella interpretació que només pot ser exercida com a transformació d'una acció que —en línia amb el mateix discurs de Godard— és contrària al pensament.

Recapitulant, de manera abreujada: fou el *frame* el que contribuï a difondre el fotograma en la seva condició d'objecte apte per a la reflexió, desvetllant-lo en la seva dimensió més fosca i allunyada d'aquella pretesa transparència primigènia.

Aquest fet paradoxal, segons el qual el fotograma es veu creixentment afirmat a partir del moment en el qual es fa evident el sisme dins l'àmbit

de la representació audiovisual, però, també hauria d'iniciar de manera irremissible un lent i agònic procés d'extinció que està tocant a la seva fi als nostres dies.

Més enllà d'això, segons assenyala Nicolas Bourriaud, «des de començaments dels anys noranta, un nombre cada cop major d'artistes interpreten, reproduïxen, exposen o utilitzen obres realitzades per altres o productes culturals disponibles. Aquest art de la postproducció respon a la multiplicació de l'oferta cultural, tot i que més indirectament respondria a la inclusió dins del món de l'art de formes fins aleshores ignorades o menyspreades».<sup>10</sup> Les obres originals resulten impudorosament reprogramades, reciclades conceptualment, dins de l'escena creativa de les últimes dècades, tot formant un popular i temptador fons patrimonial iconogràfic del qual es nodreixen les videoinstal·lacions de creadors com Kendell Geers o Candice Breitz i, en general, les de tots aquells per als quals, segons Liz Kotz, «l'actual tecnologia del vídeo és incidental, una eina eficient per al lliurament d'imatges, però no un mitjà *per se*».<sup>11</sup>

Així, ja l'any 1978, James Coleman va crear una primera versió de *La tache aveugle*<sup>12</sup> en què, prenent com a base una sèrie de trenta fotogrames corresponents al clàssic de la Universal *The invisible man* (*L'home invisible*, 1933),<sup>13</sup> de James Whale, es procedia a projectar sota el format de diaporama aquest petit fragment (que, quan és visionat, convenientment integrat en les condicions habituals que regulen el funcionament propi del dispositiu cinematogràfic, té una durada escassament superior a un segon), a mode de monumentals diapositives, sobre un mur. Així, per un espai superior a les vuit hores, durant les quals els intervals entre les imatges es dilaten monstruosament, fins a arribar als trenta-sis minuts de durada, fent que, d'aquesta manera, cadascuna de les imatges adquireixi una obstinada autonomia, rebel·lant-se contra la tirania alienant d'aquest moviment disciplinat al qual, en circumstàncies normals, les sotmet l'aparell de projecció (arrabassant-los la seva ignota concreció i desposseint-les de presència afirmada).

L'estatut enigmàtic i passiu d'aquestes imatges no fa sinó proclamar la seva independència envers aquell sentit del qual resulten evacuades, en ser convocades sota aquesta peculiar i insalvable presència sotmesa (proclamant, així, que és tan sols en la seva absència activa quan es posa de manifest el servei que tributen al sentit).

Una altra experiència semblant, la constitueix *24-Hour Psycho* (1993), de Douglas Gordon.<sup>14</sup> Aquí, la cadència de pas s'alenteix de forma tan ostensible que aconseguix precipitar el desenvolupament de l'acció narrada —quasi— en la il·legibilitat.

Amb la dràstica intervenció tècnica que, gràcies a les possibilitats que ofereix el mitjà videogràfic, permet reduir la cadència fins a situar-se en

<sup>10</sup> Nicolas BOURRIAUD, *Post-producció. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora, 2004, p. 7.

<sup>11</sup> Liz KOTZ: «Video projection: The space between screens», a T. LEIGHTON (ed.), *Art and the Moving Image. A Critical Reader*, Londres, Tate Publishing / Afterall, 2008, p. 376.

<sup>12</sup> Títol que prové d'una expressió utilitzada per Georges Bataille a George BATAILLE, *L'expérience intérieure*, París, Éditions du Minuit, 1995, p. 129, per tal de donar compte d'aquella màcula o «punt cec» que afecta tant l'ull com l'enteniment humans.

<sup>13</sup> Concretament aquells en els quals el protagonista, el Dr. Griffin —interpretat per Claude Rains—, després de convulsionar-se dramàticament entre l'estatut de la visibilitat i el de la invisibilitat, és finalment abatut, forçant que el seu cos abandoni l'estadi de la latència per acabar *revelant-se*.

<sup>14</sup> Recollida, igualment, dins de l'exposició «Moments in Time», celebrada a la Städtische Lenbachhaus Kunstbau, de Munic, entre el 18 d'abril i el 13 de juny de 1999.

<sup>15</sup> Laura MULVEY, *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Londres, Reaktion Books, 2007, p. 103.

<sup>16</sup> Walter BENJAMIN, «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1987, p. 46-48.

dos fotogrames per segon, s'aconsegueix, d'una banda, que el visionat silent del film d'Alfred Hitchcock *Psycho* (*Psicosi*, 1960) esdevingui maratoniana, perllongant-se al llarg de les vint-i-quatre hores de les quals ens informa el títol d'aquesta proposta de Gordon; però s'evidencia, de l'altra, que el veritablement important es troba, més que en allò que la imatge cinematogràfica posa de manifest, en allò que —defugint la immediata funcionalitat narrativa— aquesta silència, i amb el qual només podem establir contacte concedint una visibilitat plena i conscient al fotograma. Darrere de cadascuna de les petites imatges per separat, podem trobar-hi una autèntica revelació oracular, dirigida —sota aquest peculiar aspecte al·lucinat i obsessiu— a cada espectador en particular.

Amb aquest aspecte elegíac i celebratiu que Gordon imprimeix a la seva proposta, coincidim amb Laura Mulvey que *24-Hour Psycho* ens situa davant un nou horitzó d'allò que Gene Youngblood va anomenar *expanded cinema* (cinema expandit), en permetre que la tecnologia digital aconseguixi que la durada i el procés mateix de canvi esdevinguin un espectacle en si mateixos.<sup>15</sup>

Quelcom de semblant succeeix amb *Release* (1996), de Cristophe Girardet, on aquest creador ens revela, sota la forma d'un dels seus coneguts «collages de films», quelcom que ja era dins de l'obra original (en aquests cas el *King Kong* —1933— d'Ernest B. Schoedsack i Merian C. Cooper), però que la cadència convencional de pas (els 24 f.p.s. convencionals de la projecció cinematogràfica sonora), així com la inserció dins del règim disciplinari imposat per la narrativitat, han contribuït a silenciar. A *Release*, el crit horroritzat de la protagonista, interpretada per Fay Wray, es dilata tant com la nostra expectació. Mirem captivats cap allò que creïem haver vist, però que no sabíem que era allà, veient quelcom que podem reconèixer tot i que —sorpresa— descobrim que no coneixíem (si més no, d'aquesta manera). És així que, al capdavant, l'espectacle s'obre pas cap al domini d'allò privat i íntim, d'una manera directament proporcional a la forma en la qual la narrativitat es veu apaivagada, foragitada, davant de l'abandonament de la cadència comercialment establerta, per situar-nos en disposició de poder descobrir una nova dimensió o accepció del que el terme *suspens* implica, directament associada a aquell «inconscient òptic» al qual Walter Benjamin va fer referència.<sup>16</sup>

En aquest tipus de proposta, la imatge palpita, alliberada de l'esclavatge que tradicionalment li ha imposat la història o el context narratiu en el qual s'insereix. Reclama tant la nostra atenció com la nostra participació, forçant-nos a mirar-la i intimar amb ella. Així, per exemple, *Tu* (1994), de Thierry Kuntzel, és una instal·lació mancada de so, destinada a inscriure's en el marc del *white cube* propi de la sala d'exposicions;

desplegant-se (com a estratègia d'acollida, però també com a mecanisme de «rapte» espectacular) en forma de semicercle dins d'aquest espai. Aquesta instal·lació és constituïda per nou imatges, en blanc i negre i a gran escala, del mateix personatge, un nen d'uns set o vuit anys, que cobreixen el seu perímetre. Les vuit primeres són fotografies convencionals, típiques, en la més clàssica de les tradicions retratístiques, mentre que la darrera —malgrat que disposa del mateix tractament tècnic (format, angularitat, il·luminació...)— consisteix en una aberrant imatge, obtinguda mitjançant l'aplicació de la tècnica del *morphing* a les anteriors i, per tant, la seva peculiaritat resideix en el fet que el rostre del nen va mudant la seva expressió a mesura que va travessant, successivament, tota aquesta sèrie de posats.

Aquesta instal·lació, en concret, fou concebuda per allotjar-se a l'interior de la torre del Château de Rochechouart, a París. I aquesta no és, gens ni mica, una informació accessòria, perquè cada instal·lació, com sembla ben notori, dialoga i s'adapta a un espai, fixant, tal com apunta Jacques Aumont, unes determinades condicions espectaculars per a aquells que s'hi acosten, la transiten i hi interactuen, que resulten substancialment diferents d'aquelles que regeixen dins de la *black box* o sala fosca cinematogràfica convencional.<sup>17</sup> Dins seu, el nostre contacte amb les imatges que l'integren no es troba sotmès a l'adopció d'una posició rígida en termes somàtics i receptius, atès que aquesta es troba lligada de forma indissoluble al nostre desig de romandre allà, així com a l'interès que pot suscitar en nosaltres el contacte amb aquell entorn.

La nostra posició com a espectadors es veu modificada de la mateixa manera que la natura, el format i l'emplaçament de la(-es) pantalla(-es) allotjada(-es) en el marc espacial d'acollida sobre tot tipus de suports diversos (murs, terra...), que ens embolcallen tant com es presten a ser recorreguts i inclús tocats per nosaltres.

## 2. La visibilitat desenganyada

Hem vist que allò que en la imatge cinematogràfica es comporta com una desfilada, en la imatge videogràfica esdevé un flux (pel fet que és resultat de la lectura per l'escombrat d'un senyal electrònic, inaccessible en termes perceptius) i en la digital conclou per veure's reduït a una mera operació computacional. En l'entorn —tant lúdic com agressiu— propi d'allò digital, el que s'obre pas és una imatge que anul·la les distàncies i que opta per *presentar-se*, abans que *prestar-se* a representar, perquè pretén *tocar-nos*, abans que donar-nos a veure.

<sup>17</sup> Jacques AUMONT, *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, París, Cahiers du Cinéma (21<sup>e</sup> siècle), 2007, p. 106.

<sup>18</sup> José MOURÉ, *Vers une esthétique du vide au cinéma*, París, L'Harmattan, 1997, p. 7.

<sup>19</sup> Paul VIRILIO, *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra (Col. Signo e Imagen), 1989, p. 82.

La digitalitat, sens dubte, ha propiciat, tal com esmenta José Mouré, el trànsit del «desig de veure més, de veure darrere, de veure a través a la constatació desencantada que no existeix res més a veure darrere la imatge, que tot és allà, sense promesa d'un més enllà; trànsit de la transparència a l'opacitat, de la profunditat a la superfície, del fora de camp habitat al camp inert, d'allò simbòlic a allò literal, de la plenitud a la vacuïtat...».<sup>18</sup>

La imatge dins l'entorn digital es volatilitza, perd consistència progressivament, desestabilitzant-se, desprenent-se de la seva materialitat, a mesura que, d'una manera inversament proporcional, guanya en proximitat respecte a nosaltres, ens envolta i reclama que la toquem, que interactuem amb ella i, per sobre de tot, que, més enllà d'això, arribem a *confiar-hi*. És, però, una imatge ambigua, desconcertant, o —com li agradaria dir a Virilio—<sup>19</sup> paradoxal, amnèsica, ja que no depèn ni tan sols d'un registre previ. La línia entre la imatge real i la imatge CGI, o generada per ordinador, esdevé cada cop més feble, fins a arribar a dissoldre's per complet. Ja no sabem on acaba una o comença l'altra. L'honestedat icònica, el principi bàsic de veritat, és quelcom cada cop més difícil de determinar per part de l'espectador en relació amb allò que se li ofereix.

Els personatges mateixos són éssers tan sintètics com ara el Gollum de la trilogia de *The Lord of the Rings* (*El senyor dels anells*, 2001-2003), de Peter Jackson; el Caesar de *Rise of the Planet of the Apes* (2011), de Rupert Wyatt, o aquelles velles glòries de les quals George Lucas, segons van fer públic ara fa uns mesos els mitjans de comunicació, ha adquirit recentment —en un acte de genuïna necromància cinematogràfica— els drets d'explotació d'imatge, amb la intenció de convocar per mitjans infogràfics les seves figures dins de projectes protagonitzats per clons digitals seus que poden ser sorprenentment rescatades amb l'edat i l'aspecte que es desitgi, per tal d'inserir-los allà on es cregui convenient.

No obstant això, aquestes sofisticades criatures, fruit d'una raó opaca, no humana, també reclamen el seu públic, aquell que amb la seva presència i reaccions retroalimenta l'espectacle en si mateix. No pot existir cap espectacle sense expectatives ni resposta d'aquells que en formen part, és a dir, sense la connivència i la participació d'aquells que hi assisteixen. Qualsevol espectacle implica, en major o menor mesura, la intenció d'exercir un efecte fascinant, és a dir, la posada en escena de quelcom que convida a la sorpresa i que mira de captivar el seu públic potencial.

Així, el darrer desenvolupament sobrevingut, el 3D, suposa una versió derivada i actualitzada no només d'altres sistemes anteriors (que també sorgiren en moments crítics per al mercat cinematogràfic, caracteritzats per l'escassa afluència d'espectadors a les sales), sinó també del que ha



estat la dimensió com a atracció que (tot i ser reivindicada per part de Tom Gunning i André Gaudreault<sup>20</sup> com a distintiu d'aquell tipus d'espectacle que acollí la projecció cinematogràfica durant els anys previs a la institucionalització d'una representació orientada cap a l'articulació d'un relat cinematogràfic capaç d'integrar l'espectador) sempre s'ha mostrat viva al llarg de tot l'arc evolutiu resseguit per aquell que dialoga amb l'obra.

L'estereoscòpia relativitza la presència de la pantalla, ens apropa la imatge i pretén situar-nos dins seu, fent-nos creure que compartim el mateix espai i constituint-nos com uns observadors a voltes meravellats, en veure'ns inserits dins d'un univers diegètic atractiu i acollidor, però generalment atordits, davant d'un ús no gaire reeixit, ja que no és gens freqüent que la indústria s'aturi a prendre en consideració seriosament la forma en la qual enquadraments, moviments de càmera i escales de pla han de ser organitzats i resolts de la manera més convenient i, a vegades, subtil. Dit d'una altra manera: el 3D no acostuma a ser sinó un enutjós afegit *ex post*. Però la il·lusió perceptiva és efímera i s'esvaeix en el mateix moment que l'experimentem, per, de seguida, reafirmar-nos en la certesa que som dins d'una sala i que allò no és sinó una mera projecció, més efec-tista, però alhora també més distanciadora que les comunes.

La satisfacció del desig de romandre reclosos dins de l'encara més sofisticada virtualitat que ens proposen les sales cinematogràfiques no és sinó la darrera i agònica fórmula del mercat cinematogràfic per tal de mantenir viu el sistema d'explotació tradicional; enmig d'un context de consum audiovisual cada cop més individualitzat, atomitzat i deslocalitzat, en què l'usuari (ja sigui per mitjà de recursos i vies legals o no) accedeix al que vol, quan vol i on vol, sense la necessitat d'haver de sotmetre's a les prerrogatives, les limitacions horàries o els interessos d'aquells que programen o planifiquen l'estratègia de comercialització o distribució de la producció.

Davant la presència creixent d'aquells espectadors solitaris que proliferen pertot arreu, l'obra ha deixat, des de fa algunes dècades, de ser quelcom fora del nostre control, sobre el qual exercim un mer dret d'ús efímer i puntual. D'un temps ençà, disposem de les potencialitats que ens permeten que la manipulem, fins a fer-la a la nostra mida.

### 3. El nou horitzó davant l'usuari

Malgrat el 3D, el consum cinematogràfic en sala està esdevenint una pràctica cada cop més residual i, també, menys rellevant en termes d'explo-tació de la producció, perquè, tal com conclouen Gilles Lipovetsky i Jean

<sup>20</sup> André GAUDREULT, *Ciné-ma et attaction. Pour une nouvelle histoire du cinématographe*, París, CNRS Éditions, 2008.

<sup>21</sup> Gilles LIPOVETSKY; Jean SERROY, *L'écran global*, Paris, Éditions du Seuil, 2007.

<sup>22</sup> J. RANCIÈRE, *El espectador ...*, p. 22-24.

Serroy a *L'écran global*, s'ha produït el trànsit de la pantalla cinematogràfica, com a pantalla única, cap a una «omnipantalla» dins del que ells anomenen l'era de la «pantalla global».<sup>21</sup>

Internet ha esdevingut la nova gran plataforma o dispositiu de distribució i exhibició cinematogràfiques. La xarxa ha estimulat el sorgiment d'unes noves fórmules o expressions de la cinefília, així com d'una nova litúrgia en la pràctica del consum, duta a terme per uns afeccionats que ja no poden ser resseguits o analitzats en el seu comportament a través de l'estudi dels convencionals controls de taquilla. L'exclusivitat dels espais de projecció fins ara convencionals s'està esvaint a marxes forçades, de la mateixa manera com també ho està fent la distribució i comercialització de continguts audiovisuals a través de suports físics. La plena accessibilitat a aquell material fins no fa gaire restringit o de difícil abast sembla ara, dins del nou panorama del mercat mediàtic, garantida per a aquells que no són sinó usuaris autònoms o, en paraules de Jacques Rancière, «emancipats», i en ple exercici de les seves competències adquirides, un cop se'ls atorga la gràcia de superar o transcendir aquell «estat de minoritat», que, segons el filòsof francès, mantenia tradicionalment allunyat el públic, el conjunt del cos social, d'aquells que tradicionalment havien «actuat».<sup>22</sup>

La natura mateixa de l'espectacle s'ha vist profundament trasbalsada des de l'arribada de noves fórmules de consum privat, subministrades per aquesta plataforma deslocalitzada de comunicació en xarxa que és Internet; i, de resultes d'això, els hàbits dels consumidors s'han vist, sens dubte, modificats molt substancialment.

Més que parlar de la tan comentada mort del cinema, hauríem de fer-ho de canvis que n'afecten el consum i l'experiència comunicativa, perquè és el conjunt del dispositiu el que està resultant requalificat.

Ara, insistim, el públic ha esdevingut usuari, algú que no necessàriament ha de compartir *de forma presencial* l'experiència del contacte comunicatiu amb l'obra en companyia d'un col·lectiu amb el qual poder fundar una comunitat de sentiment, en què les sensacions circulen, es projecten i s'amplifiquen dins d'una situació especialment apta per afavorir la intensificació i l'efecte crida que, sobre el seu exercici receptiu, juga la posició clàssica a la qual era tradicionalment destinat.

Així, Robert Redford, en el marc del congrés internacional de telefonia mòbil 3GSM que tingué lloc el mes de febrer de 2008 a Barcelona, ja advertia (durant la presentació de la sèrie d'animació per a format mòbil titulada *Green Porn*) del creixement que, en contraposició amb les fórmules de consum en sales comercials o a la pròpia llar, estaven experimentant altres tipus de propostes amb formats més reduïts i modestos.

Aquestes noves propostes a les quals es referia Redford reclamen de part del consumidor un tipus de contacte diferent, declaradament efímer així com molt menys exigent, perquè dins seu l'aspecte i la resolució o la qualitat d'imatge acostumen a ser obviades, sacrificades en favor de la portabilitat, la immediatesa i l'accessibilitat que procuren els nous mitjans i formats; tot havent de fer front a unes condicions força canviants, pròpies d'un entorn comunicatiu precari o com a mínim dificultós en què no resulta assumible reclamar un nivell de dedicació semblant a l'associat amb l'experiència cinematogràfica clàssica.

El que llavors emergeix és un tipus d'obra destinat a ser difós a través de pantalles reduïdes, amb ajuda d'auriculars i en períodes de temps tan breus com aquells que caracteritzen els trajectes urbans en mitjans de transport públics. Tràilers, *clips*, episodis, reculls antològics de tota mena... componen el menú audiovisual d'uns usuaris tan ocasionals com dispersos o poc constants, que ja no disposen ni del temps ni de les condicions ni —potser— de les aptituds adients per concedir el temps necessari a un visionat convencional.

Els muntatges impressionistes i dinàmics emprats per aquelles peces de curta durada, així com els microrelats, dominen un tipus de producció audiovisual en què han anat arrelant aquelles obres modulars, conformades com un veritable mosaic, que prenen un determinat context, situació o escenari com a element cohesionador.

Així, no és gens estrany que pel·lícules com *Ten minutes older* (2002), *11'09''01 September 11* (2002), *Paris, je t'aime* (2006), *New York, I Love You* (2009), *Puzzled love* (2011)... proliferin dins del panorama cinematogràfic propi dels darrers anys, en què cada cop sembla que hi ha menys espai per a la construcció dramàtica convencional, davant l'emergència d'un nou tipus d'espectador ple d'urgències, mancat de temps i que, en conseqüència, ha anat adoptant unes rutines o protocols de consum força allunyats d'aquells propis de la litúrgia tradicional a la qual l'experiència cinematogràfica semblava indissolublement associada fins no fa gaire.

Si les pel·lícules es consumeixen a trossos, en porcions petites, tal com ens ha imposat el ritme trepidantment accelerat de la nostra experiència televisiva quotidiana, estructurada per l'hàbit compulsiu del zàping, o aquella altra tendència cap a la fragmentació impulsada pels protocols de consum característics del YouTube o de la web *Druid Media*,<sup>23</sup> potser el més convenient o adequat sigui també fer-les de la mateixa manera, assumint la seva nova i peculiar manera de veure i desdenyant les subtils o el grau de complexitat narrativa de temps pretèrits.

Cada cop més, s'aposta per obres organitzades com els menús dels DVD o els Blu-ray, per capítols; en virtut d'aquella —ara ja— clàssica

<sup>23</sup> Veritables plataformes del tast audiovisual, sota fórmula de navegació *random* —aleatòria i en flux— o bé relacional, que posa al nostre abast una abassegadora oferta per la qual podem traçar uns itineraris tan capriciosos com poc compromesos amb les obres.

<sup>24</sup> V. *Crank* (2006), de Mark Neveldine i Brian Taylor; *Shoot' Em Up* (2007), de Michael Davis; *Scott Pilgrim vs. The World* (*Scott Pilgrim contra el mundo*, 2010), d'Edgar Wright; *Sucker Punch* (2011), de Zach Snyder...

cultura del videoclip (promoguda en la seva inserció cinematogràfica per veritables apòstols com han estat Michael Bay o Tony Scott), o bé d'aquells antics jocs de plataformes, articulats per pantalles successives (en aquest sentit, val a dir que hi ha propostes dins del panorama cinematogràfic actual que d'una manera indissimulada o fins i tot programàtica han fet seves les estratègies enunciatives i estructurals dels videojocs).<sup>24</sup>

La densitat narrativa, pròpia d'una mirada més reflexiva i d'un ritme més serè (ara ja, d'altra banda força infreqüents, tenint en compte l'abusiu nivell de sobreexplotació patit per la ficció cinematogràfica, d'aquelles fórmules magistrals i tòpiques, que poden ser anticipades sense dificultat per qualsevol espectador mínimament advertit), cedeix el pas a la immediatesa de l'emoció assolida d'una manera directa, pulsional. Per aquest motiu, són francament molt poques les pel·lícules que ens acompanyen un cop acabada la projecció. No acostumen a generar cap substrat al nostre si, ni tampoc aconsegueixen alliberar cap residu dins nostre. Tot s'acaba amb els crèdits finals.

Juan José Caballero  
Departament d'Història de l'Art/ESCAC, UB  
juanjo.caballero@ub.edu

MÉS ENLLÀ DE L'ESPECTADOR: ITINERARIS PEL PAISATGE D'EXPERIÈNCIES I PRÀCTIQUES DE CONSUM ASSOCIAT ALS NOUS PAISATGES AUDIOVISUALS

Aquest article s'interessa a assenyalar un seguit de canvis substancials que, en el decurs de les darreres dècades, han incidit sobre algunes de les experiències audiovisuals més innovadores. Es fixa, en concret, en el tipus de comportaments, les aptituds i les competències involucrades en el desenvolupament de l'exercici del diàleg comunicatiu que la societat actual sosté amb aquelles propostes tecnicoexpressives vinculades amb alguns dels nous formats, que s'han anat succeint al llarg de l'accelerat trànsit experimentat a nivell tecnològic, però també sensorial, estètic i receptiu, des del pas del domini analògic al digital, tot passant pel videogràfic.

Són abordats, en especial, les característiques i els protocols d'ús actual que delimiten i modulen tant l'accés com les rutines de consum audiovisual d'uns individus conformats com a usuaris d'un entorn mediàtic que ens modela a la vegada que s'esforça a adaptar-se a les condicions, circumstàncies i pràctiques socioculturals en què som inscrits.

Paraules clau: cinema expandit, espectador, exhibició, Internet, videoart.

BEYOND THE AUDIENCE: JOURNEYS THROUGH THE LANDSCAPE OF EXPERIENCES AND CONSUMPTION PRACTICES ASSOCIATED WITH NEW AUDIOVISUAL ENVIRONMENTS

This article highlights a series of substantial changes that, over the recent decades, have affected some of the most innovative audiovisual experiences. The article points out some particular sorts of behaviors, skills and communicative dialogue that contemporary society keeps with those technical-expressive proposals related to some of the new formats that have emerged over the rapid transit experienced at a technological level, but also at a sensory, aesthetic and receptive level; from the analogical to the digital domain, through the video field.

The article tackles, especially, the features and protocols that define and modulate both the access as well as the routines of the audiovisual consumption among individuals shaped as users of a media environment that builds us and at the same time tries to adapt itself to the conditions, circumstances and cultural practices in which we are immersed.

Keywords: exhibition, expanded cinema, Internet, spectator, video art.