

REFLEXIONES EN TORNO A LAS EXPERIENCIAS CINEMATOGRÁFICAS EXPANDIDAS COMO FORMAS DE ESCENOGRÁFIA VIRTUAL UTÓPICAS

Carolina Martínez López

EU ERAM- Universitat de Girona, España
carolina.martinez@eram.cat

RESUMEN: Este artículo se enmarca dentro de una investigación más amplia que busca tender puentes entre las formas escénicas y cinematográficas del pasado y el presente utilizando una mirada postcinematográfica y postdramática en torno al concepto de lo virtual. Debido a la amplitud del denominado “cine expandido” y a la borrosidad de sus límites, no se buscará aquí hacer un catálogo del mismo, sino que abriremos la puerta a la reflexión sobre él a través de unas ideas clave y de unos ejemplos paradigmáticos que irán desde las experiencias precinematográficas hasta los experimentos de la vanguardia norteamericana de los años ‘60. Independientemente de la tecnología y los soportes utilizados, lo que nos interesa son las experiencias que estos trabajos generan y sus efectos tanto a nivel estético y fenomenológico como social y político. A partir de aquí iremos desarrollando un hilo conductor alrededor de las posibles escenografías virtuales que se crean en estas propuestas, y que, a modo de tela de araña invisible, comenzarían en el/la creador/a y acabarían de configurarse en los/as espectadores/as, con la vocación última de prolongarse en el mundo exterior y apuntar a una nueva ecología humana.

PALABRAS CLAVE: cine expandido, escenografía virtual, dispositivo, percepción, ecología humana

ABSTRACT: This article is part of a broader investigation that seeks to build bridges between the scenic and cinematographic forms of the past and the present using a post-cinematic and post-dramatic look around the concept of the virtual. Due to the breadth of the so-called “expanded cinema” and the blurriness of its limits, we will not seek here to make a catalog of it, but rather we will open the door to reflection on it through some key ideas and paradigmatic examples ranging from pre-cinematic experiences to the American avant-garde experiments of the 1960s. Regardless of the technology and the supports used, what interests us are the experiences that these works generate and their effects both on an aesthetic and phenomenological level as well as on a social and political level. From here we will develop a common thread around the possible virtual scenographies created in these proposals, and which, like an invisible spider web, would begin in the creator and end up being configured in the spectators, with the ultimate vocation of extending into the outside world and pointing to a new human ecology.

KEYWORDS: expanded cinema, virtual scenography, dispositive, perception, human ecology

1. INTRODUCCIÓN A LAS EXPERIENCIAS EXPANDIDAS INMERSIVAS

La suma de imagen y realidad confiere a la imagen y a la realidad una dimensión nueva, una especie de cuarta dimensión que enriquece incontestablemente el espectáculo. En mi opinión, ese es el único objetivo de las artes. Se trata de crear una dimensión nueva en la mente de los espectadores. Abel Gance (cit. en Picon-Vallin, 1998, p. 9)

Este artículo se enmarca dentro de una investigación más amplia¹ que busca tender puentes entre las formas escénicas y cinematográficas del pasado y el presente utilizando una mirada postcinematográfica y postdramática en torno al concepto de lo virtual. Debido a la amplitud del denominado “cine expandido” y a la borrosidad de sus límites, no se buscará aquí hacer un catálogo del mismo, sino que nos dedicaremos a abrir la puerta a la reflexión sobre él a través de unas ideas clave y de unos ejemplos paradigmáticos que irán desde las experiencias precinematógráficas hasta los experimentos de la vanguardia norteamericana de los años ‘60, deteniéndonos especialmente en el proyecto *Movie-Drome* (1963-65), del artista e investigador Stan VanDerBeek. Durante los años ‘80 y ‘90 estas prácticas quedarían limitadas al panorama más *underground*, para ser recuperadas y reactivadas a partir de los 2000, con un auge actual incuestionable. Aunque no se revisarán estas propuestas más actuales, la mirada utilizada partirá de una estética contemporánea. Si bien hay teóricos como Sobchack (2004) que distinguen modos de percepción y recepción diferentes entre las prácticas en función de su soporte y tecnología, lo que nos interesa son las experiencias que estos trabajos generan y sus efectos tanto a nivel estético y fenomenológico como social y político, centrándonos principalmente en las manifestaciones que inciden en el espacio compartido por el creador, la imagen y el espectador, y que podemos considerar dispositivos espaciales productores de distintas cualidades de presencia y de nuevas relaciones. Todo ello nos servirá para ir desarrollando una idea alrededor de las posibles escenografías virtuales creadas por estas propuestas, que, a modo de tela de araña invisible, comenzarán en el/la creador/a y acabarán de configurarse en los/as espectadores/as, con la vocación de prolongarse en el mundo exterior para intentar modificar tanto los comportamientos

¹ Contextualizada en los proyectos de investigación Mundos virtuales en el cine de los orígenes (Universitat de Girona), Les Lieux du virtuel (Université Sorbonne Nouvelle- París 3, Chicago University y UdG), y Pleasurescapes (HafenCity University Hamburg, Erasmus University Rotterdam, Stockholm University y ERAM-UdG).

individuales y sociales como la relación del ser humano con el mundo que lo rodea, apuntando en última instancia a una nueva ecología humana. Asimismo, este artículo buscará ir tejiendo una escenografía virtual, una tela de araña, que atraviesa el espacio y el tiempo para aunarnos a la autora y al lector/a en una tela de araña que se detendrá en algunos puntos de luz, en algunas de las encrucijadas de la casi inabarcable relación entre escena y cine. Para tratar el concepto de escenografía partiremos de la idea de Pavis (1998) de “escritura en el espacio” (p. 164), que aquí abordaremos como escenario tridimensional productor de nuevas relaciones actor-spectador, al que añadiremos una dimensión temporal y otra virtual, latente, en una perspectiva que aunará la estética cinematográfica, escénica y performativa con tintes fenomenológicos.

1.1. UNA APROXIMACIÓN POSTCINEMATOGRÁFICA Y GESTÁLTICA

De la misma manera que Youngblood (1970) escribió su compendio sobre cine expandido en el contexto “paleocibernetico” (p. 41) de una sociedad que empezaba a ser global y una Humanidad que comenzaba a conquistar el espacio, abordamos este estudio desde una situación pandémica global única en la historia que ha acelerado el salto al mundo digital virtual, en el que la realidad es ya un multiverso en cuanto a su manera de funcionar, y que está inaugurando una nueva era espacial con el envío de tres misiones a Marte en busca de rastros de vida. Maya Deren, en su ensayo *An Anagram of Ideas on Art, Film and Form* (1946/1965), exponía de manera gestáltica la relación entre el ser humano, la ciencia, la naturaleza y el arte, argumentando que cada arte es fruto de su tiempo, del cual no se puede desligar. Así, de la misma manera que no podemos desligar las prácticas que aquí visitaremos del contexto sociocultural y científico en el que fueron creadas, no podemos desligar nuestra mirada sobre esas experiencias del momento actual desde el que las estamos visitando. No buscaremos ofrecer una visión histórica o lineal, sino más bien circular y poliédrica, de ida y vuelta.

1.2. LO VIRTUAL

Respecto al concepto de lo virtual, nos inscribiremos en las pesquisas y aportaciones de los grupos de investigación citados, buscando desligar dicho término de lo estrictamente digital y abriéndolo desde la filosofía y la estética para describir diferentes lugares en prácticas escénicas y cinematográficas. Tomaremos también las ideas de Lévy (1998) de que lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual, siendo simplemente actual y virtual dos maneras de ser/estar diferentes, y recordando el origen latino del término como “virtualis”: virtud, fuerza, potencia, considerándolo un “nudo de tendencias o fuerzas que acompaña a una situación, un evento, un objeto o cualquier entidad y que requiere un proceso de resolución: actualización” (p. 14).

1.3. UN CINE EN EXPANSIÓN SIN LÍMITES. EL TÉRMINO “CINE EXPANDIDO”

Ya hablábamos en la introducción de la variedad de géneros que ha abarcado y abarca la categoría de cine expandido, cuya proliferación ha ido en aumento en las dos últimas décadas, por un lado, con la eclosión de las nuevas tecnologías y la presencia de lo digital en el arte y los museos, y en el cine y sus salas; por otro, a través de una mirada romántica sobre la materialidad del propio aparato cinematográfico ahora que este es un medio marginal. De este boom dieron cuenta sendas exposiciones de 2012 en Londres y Nueva York que reconstruían propuestas pioneras de la vanguardia estadounidense y británica de los años ‘60 y ‘70, y la más reciente “Dreamlands. Immersive Cinema and Art, 1905-2016”², que aunaba arqueología cinematográfica con trabajos considerados históricos y con propuestas contemporáneas. Por lo que respecta a la escena, cabe destacar la omnipresencia actual de las pantallas en el escenario y el diálogo entre teatro y/o danza y cine en la misma. Este diálogo se ha multiplicado exponencialmente con la situación

² Whitney Museum de Nueva York (28 de Octubre de 2016 a 5 de febrero de 2017). Su objetivo era mostrar cómo los artistas han “desmantelado y reorganizado las convenciones del cine –pantalla, proyección, oscuridad – para crear nuevas experiencias” (en <https://whitney.org/exhibitions/dreamlands>)

pandémica actual que, por otra parte, ha mermado y casi borrado la co-presencia de espectadores.

Respecto al término “cine expandido”, la literatura académica actual cita a VanDerBeek como individuo que acuñó el término a principios de los ‘60 (Sutton, 2015); él, junto con Schneemann, empezó a utilizarlo en solicitudes de becas, manifiestos y publicaciones antes de que empezara a extenderse a partir de 1965³, año en el cual el artista autopublicaría su “Culture: Intercom” and Expanded Cinema: A Proposal and a Manifesto, en el que desarrollaba sus teorías sobre el cine expandido como “herramienta de comunicación mundial” (1966, p. 15). A pesar de esta interpretación, como mencionábamos, los límites y características del género continúan difusos. La búsqueda de su definición ha sido indisoluble de la descripción de sus subtipos y corrientes, muy diversos, y ha sido el objetivo de diversas publicaciones desde 1970 hasta hoy a las que nos iremos refiriendo. Rees (2011) recuerda que el término se ha utilizado principalmente en Estados Unidos, con usos aislados en Europa⁴, para describir proyectos espectaculares multimedia que buscan expandir el campo de visión, o para denominar las performances-manifiesto de Carole Schneemann, conectadas, como las de Yvonne Rainer, con la fenomenología, el estructuralismo y el feminismo. Otras variantes de cine expandido se referirían a la intervención sobre la propia materialidad del cine, y otras, a una forma de Live Art que tendría que ver con el teatro, la danza y la performance⁵. A pesar de su multiplicidad, Youngblood señalaría (1970) en todas ellas tres aspectos comunes que se mantendrán vigentes hasta hoy (y que también servirían para las prácticas precinematógraficas): disolución de los límites entre las artes, exploración de las tecnologías emergentes y ruptura de la barrera actor-spectador. Es importante señalar que las compilaciones más relevantes han dejado de lado la presencia del fenómeno en otros países como Francia (de las cuales da cuenta Brenez, 2005) o en España (abordadas

³ A principios de los ’70, Ken Jacobs comenzará a utilizar el término “paracinema”, distinguiéndolo del de cine expandido. Collado (2012) lo recuperará para referirse a experiencias fílmicas creadas a partir de medios diferentes de la tecnología cinematográfica estándar y consecuencia de la desmaterialización de las artes.

⁴ Como en el caso de la London’s Filmcoop o del accionismo de los vieneses Valie Export y Peter Weibel.

⁵ El artista de Fluxus George Maciunas también haría su propio intento de catalogación del cine expandido, que se publicó en *Film Culture* en 1966.

por Collado, 2013) con Val del Omar a la cabeza, quien, sin duda, se adelantó un par de décadas a la vanguardia norteamericana con sus propuestas de desbordamiento visual y sonoro.

2. PRECEDENTES INMERSIVAS AVANT LA LETTRE. UNA NUEVA MANERA DE MIRAR Y DE RELACIONARSE

Aunque, como hemos visto, el término “cine expandido” no empezará a utilizarse hasta los ‘60, consideramos que el sentido inmersivo del mismo y una materialidad a caballo entre lo visible y lo invisible, lo actual y lo virtual, nos llevan a remontarnos a las prácticas precinematógraficas con respecto al cine, y, con respecto a la escena, a las ideas de obra de arte total de principios del siglo XX. Bourriaud (2006) decía que si las vanguardias históricas buscaban a través del arte cambiar la cultura, las mentalidades, las condiciones de la vida individual y social, tal vez el arte, desde finales del s. XX, a lo que nos enseña es a “aprender a habitar el mundo en lugar de querer construirlo según una idea preconcebida de la evolución histórica” (p. 12), “modelando universos posibles” (p. 11) y favoreciendo “un intercambio humano diferente al de las ‘zonas de comunicación’ impuestas” (p. 16). Este prisma puede servirnos para mirar de manera conectada esas formas primigenias inmersivas, como generadoras de una nueva forma de espectador, un “espectador emancipado” (Rancière, 2010), y que recuperarían la esencia comunitaria de una vivencia espectacular, compartiendo un espacio, un tiempo, y un conjunto de percepciones, que, idealmente, se prolongarían en el mundo exterior en forma de responsabilidad individual.

2.1. COMIENZA LA ACTUALIZACIÓN: SACANDO LAS IMÁGENES DE NUESTRA MENTE AL MUNDO EXTERIOR. LA FANTASMAGORÍA

Si consideramos, según planteaba Zaher (2021)⁶ –a partir de las ideas de Summers y Davis– la Historia del Arte como la de una historia de imágenes virtuales que comenzaría con las pinturas rupestres, podríamos referirnos a estas últimas como las primeras

⁶ Zaher, L. (2021). Introducción al panel “Embodying Virtuality: Intermedia Artistic Practices as Translation”, que abrió las comunicaciones de Martínez, C.; Tucker, J.; y Hernández, G. 109 College Art Association Annual Conference. Nueva York, 10-13 febrero 2021.

manifestaciones de arqueología cinematográfica, en tanto en cuanto la idea de lo virtual está estrechamente relacionada con el potencial creador que subyace lo real. Podemos asimismo, considerar el espacio de nuestra mente como una escenografía virtual cuyos contenidos, desde nuestros orígenes, no hemos dejado de intentar sacar afuera, exorcizar de algún modo. Un antecedente más cercano en el tiempo y ya emparentado con las formas de cine expandido sería la fantasmagoría, fenómeno derivado de la linterna mágica a caballo entre el teatro, la ciencia y el espectáculo de magia, cuyo origen se atribuye al ilusionista Philidor a finales del s. XVIII y, a través del cual, los espectros mentales del ser humano cobraban vida en forma de imágenes flotantes translúcidas que envolvían al espectador de una materialidad intermedia entre lo actual y lo virtual, y a propósito de la cual cabría una reflexión sobre la materia propia de la imagen (Aumont, 2014). Podemos decir que la fantasmagoría marca el momento decisivo en que las imágenes mentales y fantasías del ser humano traspasan el umbral de su cerebro para incrustarse en la realidad externa y mezclarse con los espectadores, dando lugar a una convivencia de cuerpos materiales e inmateriales, de presencias corpóreas e incorpóreas (pero visibles), en la que se hace obvio que es nuestra mente –el primer referente de la imagen– la que crea y regula el impacto de lo visible. Además de esta convivencia de diferentes calidades de presencia⁷, la fantasmagoría inaugura una suerte de participación activa en el espectador, ya que es el deseo de este (Mayrata, 2017) –sus ganas de ver– el que de alguna manera activa su efecto, al crearse un choque de fuerzas entre dicho deseo y la perplejidad que producía la imagen. Analizando el fenómeno de la fantasmagoría y su relación con el contexto sociocultural y político de su tiempo, es asimismo interesante observar cómo empieza ya a producirse una retroalimentación constante, que se ha ido prolongando y acentuando hasta nuestros días, entre fantasmagoría y realidad, realidad y ficción, imagen carnal e imagen de luz, actual y virtual.

⁷ Sobre ellas reflexionan Lehmann (2013), Fischer-Lichte (2017) y Picon-Vallin (1998). Según recuerda la última, en su fisicidad, han llegado incluso a desaparecer totalmente de la escena de las últimas décadas, como en el espectáculo multimedia *Monsters of Grace 1.0* (1998), de Bob Wilson.

2.1.1. *MOVEYHOUSE* (1965) DE CLAES OLDENBURG, UNA FANTASMAGORÍA MODERNA

Una de las características del cine expandido de los '60 que abordaremos después será la mirada a los juegos precinematográficos. Paradigma en este sentido sería la performance *Moveyhouse*, de Claes Oldenburg, presentada en el Teatro Wurlitzer de Manhattan, en 1965. Se trataba de una proyección a la inversa, que alteraba significativamente la relación entre performers y espectadores. Estos miraban desde los pasillos las sombras proyectadas en la pantalla de los primeros que, sentados en las butacas, visionaban una película de luz sin celuloide mientras reproducían los comportamientos habituales de los espectadores en las salas de cine; el cono de luz blanca y el humo que poblaba el ambiente, le daban al espacio una "dimensión escultórica" (Rottner, 2012, p. 3). Esta inversión de lugar de unos y otros, producía entre ellos una relación de proximidad, enfatizando "los aspectos físicos de la experiencia visual", "utilizando el espacio del teatro para crear una experiencia inmersiva de juego de sombras" (Rottner, 2012, p. 3), y potenciando la multifocalidad, generando, como sucedía en la fantasmagoría, una convivencia de presencias de diferente calidad y textura. Esa vivencia especial del presente producía nociones diferentes de realismo teatral y cinematográfico, "transteatral" (Rottnner, 2012, p. 6), alterando la manera de mirar, de percibir el espacio y el tiempo y el propio cuerpo, y de este en relación con los otros cuerpos y presencias, extrapolable, en última instancia, a la vida "exterior".

2.2. PANORAMAS Y DIORAMAS. LA APARICIÓN DE UN NUEVO ESPECTADOR

De todos los aparatos precinematográficos, serían el panorama y el diorama los que supusieron un cambio mayor en cuanto a la generación de un nuevo tipo de espectador y de público. El panorama –término acuñado por el pintor inglés Robert Barker⁸ en 1792 para describir sus propias pinturas de Edimburgo– consistía en una pintura que reproducía un trampantojo en una tela circular de forma parabólica iluminada cenitalmente. El espectador accedía al espacio por un pasillo subterráneo que lo conducía a la zona central; allí, una escalera lo llevaba a una plataforma de observación. Entre el espectador y la pintura, en un

⁸ National Galleries of Scotland. <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/63244/view-edinburgh-advertisement-robert-barkers-panorama-exhibited-leicester-square>

faux terrain (un terreno entre la realidad y la ficción) se colocaban elementos materiales, produciendo una ilusión de continuidad entre lo real y lo pintado, siendo el espectador quien se movía y giraba para observar la totalidad de la escena (aunque en su versión americana –el *moving panorama*⁹– era el escenario el que giraba mientras el espectador se mantenía inmóvil), y quien elegía cuándo entrar y salir del espectáculo. Durante el siglo XIX el panorama se extendería por toda Europa como espectáculo de masas, especialmente en ciudades como París. En Barcelona, con motivo de la Exposición Universal de 1888 se instalaron varios de tamaño gigante¹⁰.



Fig. 1. Panorama Waterloo en la Plaza Catalunya de Barcelona.
En www.historiadebarcelona.org_panorama-waterloo. Autor: Frederic Ballell. © desconocido

Del panorama nos interesa cómo ya entonces era un objetivo clave el acortar la distancia entre lo real y lo ficticio, entrando en un terreno de percepción nuevo que empezó a cambiar en el espectador su mirada sobre la realidad, y que culminó con la invención del cine (para prolongarse después por otros derroteros en la era digital). Por otra parte, el carácter fallido de fidelidad a la realidad de esos primeros aparatos comenzó a producir en el

⁹ Para más información sobre el panorama móvil, consultese el libro de Erkki Huhtamo (2013). *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge: MIT Press

¹⁰ Para más información, consultese el artículo de Neus Moyano (2010) citado en la bibliografía.

público un cuestionamiento acerca de la naturaleza de lo real; podemos decir que dicho carácter le impedía una identificación aristotélica que, de alguna manera, lo llevaba a cuestionarse por su situación en el mundo. Es interesante también cómo la ausencia de marco, debida a la circularidad sin fin de la pantalla, inscribía al espectador en el mismo, no pudiendo este discernir los bordes, y viviendo así una experiencia corporal y sensorial completa, inmersiva. Posteriormente, el panorama sería desbancado por los dioramas –cuya creación se atribuye a Daguerre– mucho más espectaculares, y con los que se va a incidir en el objetivo de convencer al espectador de que lo que está viendo es una copia del original. Dichos dioramas también proliferarían en Latinoamérica y entre ellos destacó la sala de Buenos Aires “Teatro del maquinismo” (Marino, 2004). El principal cambio en el diorama con respecto del panorama, fue el uso dramático de la luz y del tiempo. Mientras que en el panorama el espectador permanecía el tiempo que quería –al igual que en los entornos virtuales en los que el espectador se mueve a su antojo–, el del diorama era fijo y los espectadores estaban sentados en una plataforma giratoria en una sala a oscuras, una especie de teatro con diferentes galerías que convergían en una platea circular. De algún modo, se empezó a coartar la libertad física y de decisión del espectador. El panorama y el diorama serán seguidos por multitud de aparatos centrados la mayoría de ellos en la técnica y en el entretenimiento, y que serán, en un inicio, presentados en las correspondientes exposiciones universales, –como el Cineorama de Raoul Grimoin Sanson (1897) o el Mareorama de Hugo d’Alesi (1900)–, y, en un segundo momento, absorbidos por la industria hollywoodiense, como el Cinerama de Fred Waller (1952) (con su hermano soviético “Kinopanorama”), el Cinemascope Fox (1953), el cine en relieve, el Circorama de Disney (1956), etc. siendo una excepción en cuanto a sus objetivos, los experimentos multipantalla de Abel Gance en los años ’20 (Gubern, 2015). Todos ellos buscarán un reflejo cada vez más exacto de la realidad. Pero cuanto más se parezca la experiencia a la realidad, cuanto más objetiva busque ser, más pasivo será el espectador (reducido en algunos casos a un mero consumidor). Será a este espectador pasivo, mercantilizado, al que apelarán en los ‘60 Mekas, VanDerBeek, Brakhage y Youngblood, entre otros, para sacarlo de su alienación. Si como ya escribía Hysern y Moller en 1839 (cit. en Carabias, 1996) a propósito del diorama su fin “era crear en cierto modo en los dominios de la naturaleza un nuevo sentido, una nueva pupila, un nuevo ojo” (p. 981) que conservara perpetuamente las imágenes, en el

caso del cine expandido de los '60 se va a buscar impulsar la expansión de la conciencia a través de la reeducación del ojo, gracias a la tecnología del momento, inaugurando una nueva manera de mirar multidimensional para la cual el espectador ya estaba en realidad preparándose desde el Renacimiento con la creación de la perspectiva en el dibujo.

2.3. LA OBRA DE ARTE TOTAL COMO EXPERIENCIA INMERSIVA Y LOS PRIMEROS EXPERIMENTOS TEATRALES CON PANTALLAS

Podemos decir que conceptualmente la “expansión” panorámica de la escena tuvo su origen a finales del siglo XIX en la obra de arte total de Wagner, Craig y Appia, pasó por las propuestas simbolistas de carácter envolvente y sinestésico de Lugné-Poe en Francia o Adrià Gual en España, y desde los años '20 empezó a incluir pantallas que envolvían a actores y espectadores. Partiendo de esta idea, Picon-Vallin (1998) califica a los nacientes dispositivos “virtuales” de la escena de finales del s. XX de “sueños de ‘arte total’ de los utopistas del teatro de ayer” (p. 12), y marca tres momentos clave –que coinciden con tres momentos de crisis sociopolíticas e ideológicas y con una porosidad en los límites artísticos– en la historia de la relación entre la escena y las pantallas. El primero correspondería a los años '20 y '30 en Rusia y Alemania. Probablemente la más temprana inclusión de un producto audiovisual en escena fue la que hizo Eisenstein de su primera película en la puesta en escena de *Le Sage*, de Ostrovski, en el Teatro del Proletkult en Moscú en 1923. Lo seguiría Meyerhold, que en *La tierra baldía* (1923) empezó junto con Popova a introducir proyecciones en escena, primero estáticas, y después móviles. En el caso de Piscator, desde *Banderas* (1924) y *A pesar de todo* (1925) las proyecciones serán una constante en su trabajo, para el cual quiso construir un megalómano Teatro Total, proyectado por Gropius, que, debido a su coste y complejidad, nunca se llevó a cabo. El segundo momento correspondería a los años '60 en Estados Unidos (con las diferentes manifestaciones de cine expandido) y en Praga, con el “rescate” de la linterna mágica, bajo el nombre de *Laterna Magika*, de la mano Alfred Radók, Miloš Forman y Svoboda, que se presentó en la Exposición Nacional de Bruselas de 1958 y se instalaría después en Praga. Se trataba de una compleja obra de arte total multipantalla y pionera del arte multimedia que combinaba la presencia de actores y bailarines en directo y en pantalla. Aunque Georges Sadoul y Denis Bablet hablaron de ella como un referente clave

(en Picon-Vallin, 1998), para Mekas (2017), que la presenció en 1964 en Nueva York, su espectacularidad era incompatible con el régimen artístico. Un tercer momento en la relación escena-imagen correspondería a las dos últimas décadas del siglo pasado, con la introducción de lo digital; y, evidentemente, el último lo encontraríamos en nuestros días, anclados de lleno en el posthumanismo, y en los que nuestros dispositivos móviles se han convertido en prolongaciones de nuestro cuerpo y nuestro cerebro (y del de los/as actores y bailarines/as). Es importante además señalar cómo en estos procesos la contaminación teatro-cine no se limita a los medios técnicos, sino también a los métodos de montaje. Queda claro que, de una u otra manera, todos estos intentos seguían la línea utópica de la obra de arte total y tenían el objetivo de envolver al espectador en una atmósfera compartida intangible, pero perceptible; atmósfera a la que se referirían Michael Chéjov (1999) y Artaud (2011) como fuente de retroalimentación entre el trabajo del actor y el espectador, y que podríamos considerar como elemento cohesionador del hecho escénico y como escenografía virtual.

3. EL ASALTO A LA PERCEPCIÓN DEL CINE EXPANDIDO DE LOS ‘60

3.1. EL ANTECEDENTE “VALDELOMARIANO”

Según recuerda Carme Pardo (2021), los dispositivos que empezó a formular y presentar en la década de los ‘40 y ‘50 el “cinemista” español Valdelomar, y que se concretarían a partir del desbordamiento cinematográfico visual y sonoro, propusieron un nuevo modelo de relación colectiva que buscaba permitir otro tipo de saberes. El desbordamiento aplanorámico permitía envolver gracias a una pantalla esférica al espectador, trabajando sobre la visión periférica de este al proyectarse en los muros, el techo y el suelo. La diafonía, un sistema de reproducción electroacústica, acabaría con la escucha frontal, creando una especie de cerebro sonoro en 3D a partir de sonidos “objetivos” y “subjetivos” que viajaban por diferentes tramas espaciales. Valdelomar, además (Pardo, 2021), pretendía añadir a este dispositivo otros elementos (como luz pulsada, aromas, alimentos, etc.) que acentuarían la experiencia sinestésica del espectador a modo de espectáculo modernista y multimedia. Una experiencia física y psíquica, que, tanto por su forma como por sus intenciones, era en un sentido continuadora de la arqueología cinematográfica inmersiva y de la obra de arte total,

y se imbricaría como antecedente de la eclosión abstracta y psicodélica de los años '60 en Nueva York.

3.2. LA ESCENA NEOYORKINA

A partir de la década de los '60 empieza a desarrollarse en Estados Unidos, y especialmente en Nueva York, una nueva manera de ver cine en la línea de los cada vez más numerosos espectáculos performativos que tenían que ver con una recepción encarnada de las obras, una nueva relación entre artistas y espectadores, y un anhelo de no-separación entre arte y vida. Continuaría así esa reivindicación que desde finales del XIX demandaba la escena –amparada por las ideas de Nietzsche (1872/2012)– de recuperar su carácter ritual y que quedó patente en los experimentos de Max Reinhardt para grandes multitudes en Berlín en la primera década del XX.

El gran cronista de los experimentos cinematográficos neoyorkinos en la década de los '60 sería Jonas Mekas, quien, en un primer momento equipararía (2017), en la misma línea de Youngblood (1970), la expansión del cine a una expansión de la conciencia individual mediante diferentes experimentos perceptivos de la imagen que llevarían a la liberación del ojo, la mayoría de los cuales fueron realizados por cineastas como Brakhage, Breer o Markopoulos –en la categoría del denominado por Sitney (2002) “cine visionario”–, y entre los cuales destacó el artefacto tecnosinestésico *The Dream Machine* (1960) del artista británico Brion Gysin y el científico Ian Sommerville. Después Mekas incluirá dentro del término los espectáculos multipantalla (realizados tanto por artistas visuales como del teatro, el cine, el vídeo, la performance o la danza) y las intervenciones sobre la propia materialidad del cine; en última instancia, lo relacionará con la idea tardorromántica de fusión de los sentidos. En este nuevo contexto de experiencias cinematográficas expandidas fue clave el papel de la danza y del Judson Dance Theatre, de entre cuyas performances quedaría como paradigma *Fantastic Gardens* (1964), de la coreógrafa, artista pionera multimedia y cineasta australiana Elaine Summers; un “ballet-happening” que incorporaba al público y hacía uso de todo el espacio de la iglesia Judson, un “extraño ritual de luz” (Mekas, 2017, p. 72) en el que se confundían presencias materiales y proyectadas generando acciones superpuestas en una suerte de “unidad artística” (p. 73). Pero el foco principal sería

la Film-Maker's Cinematheque de Nueva York, que programó en noviembre y diciembre de 1965 un Festival de Cine Expandido –en el que se presentaría el citado *Moveyhouse*, de Oldenburg–, un “festival de happenings cinematográficos” (Mekas, 2017 p. 96) donde “había cosas que directamente no tenían nombre” y con un “impulso casi místico hacia el puro movimiento, el color y la experiencia lumínica” (p. 87), que reflejaban esa nueva actitud ante el arte y la vida y que, de alguna manera anunciaban que el cine que se conocía hasta entonces estaba “por colapsar, al igual que la pantalla, el proyector y la cámara” (Mekas, 2017, p. 99). Stan VanDerBeek presentaría aquí tres piezas, también conectadas con la danza, precedentes de su *Movie-Drome: Move-Movies* (una coreografía para cuatro proyectores de cine, tres de diapositivas y una linterna), *Pastorale: Et Al* (un estudio sobre cine y diapositivas para bailarines en el que colaboró Summers), y *Feedback No. 1: A Movie Mural* (en el que la sala funcionaba como mural de proyección para cinco proyectores); en ellas ya se empezaba a apreciar el interés del artista en usar los cuerpos móviles de los bailarines como pantalla, experimentando con la manera en que el movimiento humano altera la imagen. Además, los proyectores eran movidos por VanDerBeek y los intérpretes, de modo que la acción no solo ocurría en las pantallas. Para Mekas (2017), estas representaron “las piezas más deslumbrantes de ‘cine expandido’ en el verdadero sentido de la palabra” (p. 93) y aludió al impacto que provocaron tanto en las retinas como en los cuerpos de los espectadores. En una última etapa, el director lituano también catalogaría de cine expandido las “exploraciones psicodélicas” de esos años en estrecha relación con las reflexiones y “metáforas” de Brakhage sobre la visión (2001) y con su idea del ojo expandido, y que serían el contexto para las experimentaciones con luces estroboscópicas a propósito de las cuales diría que “uno se convierte en una partícula, en el grano de la película [...] en fotogramas” (Mekas, 2017, p. 114); una reflexión que podríamos perfectamente trasladar a la descomposición actual de nuestra imagen digital. Asimismo, a partir de mayo de 1966, empezaron a aparecer espectáculos multimedia por toda la ciudad, siendo pionero el Colectivo USCO (Company of Us), muy influenciado por las ideas de McLuhan¹¹.

¹¹ Precedente de esta proliferación fue el evento que tuvo lugar en febrero y marzo de ese año en la Cinematheque de Nueva York titulado “Expanded Cinema/Mixed Media Caterpillar Changes”.

Todas estas formas –una suerte de películas no exportables porque se trataba de experiencias que tenían lugar en un circuito cerrado entre el ojo, las emociones, el pensamiento y el movimiento, del cineasta al espectador, y del espectador al cineasta– coincidirán además en su ruptura con la mercantilización del arte, saliéndose de todos los marcos (Goffman, 1986) tanto a nivel de contenido y forma artística, como a nivel de producción, distribución y exhibición y cuyo contrapunto estaría en las diferentes experiencias presentadas en 1964 en la Feria Mundial de Nueva York, muy ambiciosas tecnológicamente, pero desaprovechadas en cuanto a su uso artístico y político.

4. MOVIE-DROME, LA MÁQUINA DE EXPERIENCIAS DE STAN VANDERBEEK COMO UTOPÍA MULTIMEDIA

Stan Vanderbeek construyó su *Movie-Drome*¹² entre 1962 y 1966 en un granero abandonado a las afueras de Nueva York. Dicho trabajo pionero multimedia, que compartía muchos rasgos comunes con otros espectáculos de masas, se presentó en 1966 en el 4º New York Film Festival para cuarenta personas –en un espacio diseñado para veinticinco–, y fue el gran proyecto vital del artista, un firme defensor de la fusión utópica entre arte y tecnología para paliar el impulso alienante de esta y en pro de una mejora de la Humanidad. A ese teatro en forma de cúpula de aluminio, y que indefectiblemente recuerda a los precinematógrafos panoramas, se entraba, al igual que a estos, por una trampilla en el subsuelo. Una vez dentro de este “complex visual theatre” (VanDerBeek en Sutton, 2015, p. 29), el día del estreno, su creador, vestido de traje y corbata explicó a los espectadores su idea de *culture-intercom*, y les dio las instrucciones para colocarse tumbados alrededor del espacio circular con los pies mirando al centro, sentados¹³ en unos cojines cosidos expresamente por su mujer, Johanna (Sutton, 2015). El espectáculo, de veinte minutos, se tituló *Feedback* –haciendo referencia al propio mecanismo del *Movie-Drome* para entender

¹² Redescubierto especialmente a partir de la exposición que en 2011 le dedicaron al artista el MIT List Center for Visual Art y el Contemporary Arts Museum de Houston, con el título de *Stan VanDerBeek: The Culture Intercom*.

¹³ Parecida disposición fue la del happening de Robert Whitman *The Night Time Sky* (1965), realizado en un estudio de tv habilitado como una carpa, en el que los espectadores tenían que moverse o tumbarse para poder ver las acciones que sucedían entre las aberturas o las proyecciones del techo.

la cultura contemporánea a través de diferentes medios visuales y sonoros— y se componía de metraje encontrado, anuncios de los años ‘50, diapositivas de historia del arte y antropología, proyecciones en 8mm en *loop* y animaciones en 16mm del propio artista que inundaban el espacio gracias a doce proyectores, y que, junto con los sonidos reproducidos en trece canales, bañaban a los espectadores como si de una catarata se tratase. Las crónicas del momento concuerdan en “un sentido de las acciones físicas de la audiencia mezcladas con los sonidos y las imágenes que poblaban el espacio” (Sutton, 2015, p. 31), a las que se sumaban las acciones en directo de VanDerBeek, su hija y su mujer que, en directo, dibujaban e intervenían los proyectores (fijados a un plato giratorio o a carros con ruedas) y los filtros de color de las luces, produciendo una vibración visual y sonora constante (Sutton, 2015).



Fig. 2. Stan VanDerBeek y su *Movie-Drome* ca. 1966. Autor: Lenny Lipton. © desconocido.
<http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/203>

El *Movie-Drome* presentado en 1966 era solo el primer prototipo de un utópico sistema de comunicación global en red destinado a todo tipo de públicos que consistiría en la creación de diferentes *Movie-Dromes* enlazados a satélites orbitantes y conectados entre sí, cuyas imágenes –almacenadas en una especie de biblioteca virtual– funcionarían a modo de “collage” de periódico o de “circo de tres pistas”, de las cuales la audiencia tomaría lo que

pudiese o quisiese, sacando sus propias conclusiones (VanDerBeek, 1966, p. 16), y transportarían “al espectador de su estado mental a otro estado mental” (VanDerBeek en Sutton, 2015, p. 44). El flujo constante y la densidad y velocidad de las imágenes tenía para el artista dos objetivos: por un lado, el entendimiento lógico; por otro, penetrar los niveles del inconsciente y alcanzar el “denominador [común] emocional” (p. 17) de todos los seres humanos, con el fin de entender a la Humanidad, su historia y su presente desde diferentes perspectivas, aspirando a la “paz mundial” y la “armonía” (p. 18). Sutton (2015), quien llevó a cabo la primera investigación rigurosa del proyecto, habla del *Movie-Drome* como antecesor de los nuevos medios actuales y de las prácticas artísticas participativas, ya que podría entenderse como una interfaz programable, un lugar para la interacción de los individuos y una experiencia inmersiva única en su tiempo que enfatizaba la multisensorialidad y que adelantaba un nuevo modelo de producción artística que reflejaba la transformación de la era mecánica en una era tecnológica, cuya idea de comunicación en red estaría estrechamente relacionada con las teorías de Norbert Wiener, R. Buckminster Fuller y Marshall McLuhan. El *Movie-Drome* sería, por tanto, un mecanismo retroalimentador que construía relaciones, no tecnología, y que demostraba que las prácticas multimedia de los ‘60 recogidas bajo la amplia etiqueta de “cine expandido” no eran simplemente una acumulación de cine, vídeo y tecnología informática, sino que eran experiencias que, de manera crítica, ilustraban el comienzo de una nueva economía digital. Mostraba, además, cómo el arte estaba empezando a adoptar códigos y modelos semánticos de la esfera cibernetica y se anticipaba a los elementos estéticos de la red: autoría colectiva, anonimidad, agencia y movilidad (Sutton, 2015). Esta tesis de Sutton refuerza la mirada postcinematográfica y holística sobre las prácticas cinematográficas expandidas adoptada en este artículo.

5. LA ESCENOGRAFÍA COMO DISPOSITIVO Y COMO TELA DE ARAÑA VIRTUAL

Podemos decir que las experiencias de cine expandido tratadas en los dos últimos apartados compartirían sus características con las del teatro postdramático (Lehmann, 2013) –también con las del denominado “environmental theatre” puesto en práctica a partir de los ‘60 por creadores como Schechner, quien formuló seis axiomas para el mismo (1994)–, y

que se concretarían principalmente en su interdisciplinariedad, su no-aristotelismo (representado en su carácter experiencial y fragmentario, la subversión del espacio y el tiempo, y su multifocalidad), la retroalimentación entre creador y espectador, la importancia del proceso (que se hace visible), y, finalmente, el carácter inmersivo de muchas de las propuestas, que funcionan como un dispositivo global gestáltico con vocación de transformar la vida. Nos centraremos a continuación en los aspectos referidos al espacio y el tiempo, la fragmentariedad y la fluidez arte-vida para explicar cómo esas escenografías transcinden su virtualidad y se van actualizando en el presente de la representación.

5.1. LA HUIDA DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO

Los medios desplegados en el *Movie-Drome* estaban destinados a sumergir al espectador en una atmósfera de experiencia total que ocupara toda su atención, transcendiendo las dinámicas de una mera vivencia comunitaria como audiencia, y remitiéndonos a una especie de virtualidad inmersiva analógica creadora de un espacio y un tiempo intermedios. El espectador está en un intersticio, en un intervalo a caballo entre la imagen, la sensación de su cuerpo y los cuerpos de los otros, su sistema nervioso y las imágenes de su propia mente, dejando la visión de ser un hecho para pasar a ser un “cúmulo de sensaciones” (Schneemann cit. en Rees, 2011, p. 20). Este uso especial del espacio va acompañado de un manejo también especial del tiempo. El proceso de la conciencia temporal en el cine expandido es complejo porque no se limita a la conciencia del paso del tiempo en las imágenes proyectadas, sino que también implica la estructuración de significado entre tiempo y espacio en las diferentes capas que percibe el espectador quien, de alguna manera modula la duración con su atención y su expectación (Le Grice, 2011). Así, se produce un juego entre el tiempo que el espectador invierte en la experiencia y la experiencia temporal que la obra le ofrece; un juego de deseos y de conflictos entre lo que se experiencia y lo que se desea, en consonancia con la no-narratividad y la fragmentación. Añadimos así a la definición tridimensional de Pavis respecto de la escenografía una dimensión temporal que comenzó en la mente del creador para desplegarse después en torno al espectador en un proceso de actualización de lo virtual que Lévy (1998) describe como “creación, invención de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades” (p. 15). De este modo, el

universo interior del creador –virtual– se vuelve actual en el presente encapsulado del espectáculo, con vocación, además, de traspasar la barrera de la ficción y transformar la realidad. Se trata de una escenografía que funciona como un dispositivo global que atraviesa el tiempo y el espacio, una tela de araña que atrapa al espectador y que produce nuevas formas de relación y percepción que huyen de lo aristotélico, tanto desde el punto de vista de la estructura y la narratividad como desde el punto de vista del proceso de identificación, entendiendo aquí “dispositivo” como “un esquema, un juego dinámico de relaciones que articula discursos y prácticas entre sí” (Albera y Tortajada, 2015: 44).

5.2. LA HUIDA DEL RELATO

Al huir del relato y de la narratividad, en este tipo de trabajos el drama se configura a través de la propia disposición espacio-temporal de los elementos y de la interacción entre ellos, como también sucedería en las piezas de John Cage y Merce Cunningham. Compartimos la idea de Annabel Nicolson de que “el cine expandido no es solo una cuestión de usar muchas pantallas, o de llevar la luz del proyector al espacio de la galería. La diferencia clave es si un trabajo está predeterminado, si ya está hecho y simplemente se proyecta o si se hace en y durante la proyección” (cit. en Rees, 2011, p.14), lo cual incidiría en nuestra idea del proceso de actualización de un virtual cuyo “drama” se desencadena por influjo directo o indirecto del espectador. Se trata además de propuestas que se manifiestan contra los conceptos de imitación, ilusión y representación, y que se adentran en el drama que producen la materialidad, el proceso fílmico, la atmósfera visual y sonora generada, y la co-presencia de los espectadores en la línea del concepto de “Ausführung” o realización, primando lo experiencial (Fischer-Lichte, 2017). Deberían, así, leerse –tanto desde el punto de vista de su creación como de su recepción– desde la “estética de lo performativo” de la teórica alemana y de las corrientes de antiteoría teatral crítica entre cuyos referentes principales estarían Derrida, Barthes y Lyotard; también en la línea de las ideas de Dewey (2008), Merleau-Ponty (2017) o Artaud (2011) contra la tiranía del lenguaje y en defensa del arte como experiencia y como sobreexcedente de significado, siendo el arte no “la transmisión del saber o del aliento del artista al espectador”, sino “esa tercera cosa de la que

ninguno es propietario, de la que ninguno posee el sentido”, y descartando toda “identidad de la causa y el efecto” (Bourriaud, 2006, p. 21).

5.3. LA INCIDENCIA DE LO VIRTUAL EN LA REALIDAD

Hemos visto que, mientras que los panoramas, dioramas y diferentes dispositivos exhibidos en las exposiciones universales, y los posteriormente usados en el denominado “cine comercial”, inauguraban como apuntaba Benjamin (2019) “una fantasmagoría en la que el hombre se adentra para distraerse” poniéndose “a la altura de la mercancía” (p. 259), la mayoría de las propuestas catalogadas como “cine expandido” tenían (o tienen) vocación de transformación individual y social y, por ende, política. Para Youngblood (1970) –quien también se manifestó en contra de los *new media* como mero entretenimiento –“el cine expandido no es en absoluto una película: como la vida, es un proceso de devenir, el impulso histórico continuo del hombre para manifestar su conciencia fuera de su mente, frente a sus ojos” (p. 41). Para VanDerBeek (1966), el objetivo final era el de encontrar “un lenguaje de imágenes no-verbal internacional”¹⁴, que se transmitiría mediante un “intercomunicador cultural” (*culture-intercom*) (p. 16) con fines educativos para generar una “forma de entendimiento humano a nivel mundial” (p. 15) como respuesta al exceso de tecnología que abruma al ser humano. De aquí podríamos decir que la vocación transformadora fruto de la modificación de las relaciones jerárquicas entre creador y espectador convertiría dispositivos como los de VanDerBeek y Oldenburg en dispositivos foucaultianos, puesto que adquirirían un carácter estratégico que implicaría una manipulación de relaciones de fuerza para desarrollarlas en una dirección u otra dentro de un juego de poder (Foucault, 1994).

¹⁴ Recordemos que en estos mismos años y desde el teatro más físico, creadores como Grotowski, Barba y Brook, estaban investigando también estas formas de comunicación no lingüística o prelingüística, en su caso basadas en el arte del actor.

6. CONCLUSIONES. DE LO VIRTUAL HACIA UNA NUEVA ECOLOGÍA HUMANA

Desde la progresiva falta de credibilidad de la cámara oscura hasta nuestros días, todo han sido intentos por parte de la ciencia y la tecnología de crear imágenes cada vez más “reales” hasta el punto de que hoy día nos encontramos con algunas de tanta definición que han perdido su realidad. Sin embargo, podemos decir que en este mundo actual poblado de imágenes y de espectros no hay una pérdida de la materialidad del referente, sino más bien una vuelta a dicha materialidad y al cuerpo –tanto del artista como del espectador– en un proceso de actualización y virtualización casi infinito, probablemente fruto del agotamiento de la imitación de la realidad y de la necesidad de nuevos parámetros de representación más complejos. Las experiencias abordadas en esta investigación se inscribirían en esa necesidad de renovar las formas de representación (y de actualización de las imágenes de nuestra mente) de cada uno de los momentos históricos, científicos y socioculturales en que fueron creadas. La manifestación de la complejidad de cada uno de esos momentos ha ido tomando forma de escenografías virtuales reveladoras de nuestra propia multidimensionalidad. Dicha multidimensionalidad descansa en nuestra naturaleza actual compuesta de una multiplicidad de imágenes virtuales que cambian cuando cambia el objeto actual, de manera rizomática (Deleuze, 1996), y se encuadra en un espacio cuyo marco no vemos porque estamos dentro y somos parte del botón que acciona el mecanismo y completa el dispositivo. “Ahora abandonamos la pantalla, la película y volvimos a nosotros mismos”, dice Mekas (2017, p. 114), y es “como si nos viéramos al mismo tiempo desde adentro y desde afuera, desde el exterior de nuestro cuerpo” (p. 115). Esta percepción holística podríamos contextualizarla en la filosofía del proceso, impulsada por el filósofo y matemático A. N. Whitehead (2021), para el cual el mundo funciona como una red de procesos interrelacionados en la que todo en el universo está conectado y en continuo diálogo como un magma y un metabolismo perpetuo de ideas, imágenes, seres vivos e inertes, siendo sujeto y objeto simplemente espejos en los que se refleja el conocimiento del mundo; un conocimiento latente, virtual, que afloraría y se actualizaría en estas atmósferas inmersivas, a través de cuya “prehensión” o captación se accedería a una realidad que no vemos y que pertenece a un terreno más profundo. A partir de aquí, deberíamos preguntarnos cómo este cambio de percepción y de mirada sobre las formas de representación, aplicado al arte y los sistemas de comunicación de nuestra época,

podría mejorar la calidad de nuestra existencia en el mundo; y cómo estas propuestas generadoras de otro tipo de relaciones que subvierten las jerarquías y que alteran el proceso y el acto de mirar, podrían posibilitar una nueva ecología humana. Lo que sí podemos afirmar es que, independientemente de la tecnología o del soporte utilizados, y desde las fantasmagorías –o con una visión más radical, desde las pinturas rupestres–, no estamos sino asistiendo a una forma de “cine absoluto”, “el cine de nuestra mente”, en el que “nosotros somos los verdaderos cineastas, cada uno de nosotros, atravesando el espacio, el tiempo y la memoria” (Mekas, 2017, p. 75).

BIBLIOGRAFIA

- Albera, F. & Tortajada, M. (2015) The Dispositive Does Not Exist!. En Albera, F. & Tortajada, M (Eds.). *Cine-Dispositives: Essays in Epistemology Across Media*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 21-44
- Artaud, A. (2011) *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa
- Aumont, J. (2014) *Materia de imágenes, redux*. Santander: Shangrila Ediciones
- Benjamin, W. (2019) París, capital del siglo XIX (1935). En *Iluminaciones*. Madrid: Taurus, pp. 253-368
- Bourriaud, N. (2006) *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.
- Brakhage, S. (2001) *Essential Brakhage*. New York: McPherson & Company
- Brenez, N. (2005) Improvised Notes on French Expanded Cinema. En *Millennium Film Journal*, 43/44, Verano, pp. 112-129
- Carabias Álvaro, M. (1996) El diorama de la Fábrica-Platería Martínez: la representación del Monasterio del Escorial. En *Literatura e imagen en El Escorial: actas del Simposium (1/4-IX-1996) / coord. por Francisco Javier Campos y Fernández de Sevilla*, 1996, pp. 969-982
- Collado, E. (2012) *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama Editorial
- Chéjov, M. (1999) *Sobre la técnica de la actuación*. Barcelona: Alba Editorial
- Chéjov, M. (2013) El cine y su resonancia en el espacio. Una aproximación al cine expandido contemporáneo en España. En *Arte y políticas de identidad. Vol. 8/Jul. 2013*. Universidad de Murcia, 115-136
- Deleuze, G. (1996) *Dialogues*. París: Flammarion

- Deren, M. (1965) An Anagram of Ideas on Art, Film and Form. *Film Culture*, Núm. 39, Invierno, pp. 60-86
- Dewey, J. (2008) *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós
- Fischer-Lichte, E. (2017) *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores
- Foucault, M. (1994) Le jeu de Michel Foucault. En Foucault, M. *Dits et écrits III*. París: Gallimard, pp. 298-329
- Goffman, E. (1986) *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press
- Gubern, R. (2015) *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama
- Le Grice, M. (2011) En Rees, A. L.; White, D.; Ball, S.; Curtis, D. (Eds.) (2011). *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. London: Tate Publishing, pp. 160-170
- Lehmann, H.T. (2013) *Teatro posdramático*. Murcia : CENDEAC
- Lévy, P. (1998) *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: Éd. La Découverte
- Marino, A. (2004) *Cine argentino y latinoamericano. Una mirada crítica*. Buenos Aires: Ed. Nobuko
- Mayrata, R. (2017) *Fantasmagoría. Magia, terror, mito y ciencia*. Madrid: La Felguera Ed.
- Mekas, J. (2017) *Cuaderno de los sesenta. Escritos 1958-2010*. Buenos Aires: Caja Negra
- Merleau-Ponty, M. (2017) *El ojo y el espíritu*. Madrid: Editorial Trotta
- Moyano, N. (2010) Tres fragmentos del panorama de Waterloo de Charles Verlat (1824-1890). En *Butlletí MNAC*, 11, pp. 127-137
- Nietzsche, F. (2012) *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza Editorial
- Pardo, C. (2021) Dispositifs de virtualisation chez le cinéma de José Val del Omar. Próxima publicación en *Théorème*. Presses Sorbonne-Nouvelle
- Pavis, P. (1998) *Diccionario del teatro (Dramaturgia, estética, semiología)*. Barcelona: Paidós
- Picon-Vallin, B. (1998) Hybridation spatiale, registres de présence. En Picon-Vallin (Dir.) *Les écrans sur la scène: Tentations et résistances de la scène face aux images*. París: Éd. L'Âge d'Homme, pp. 9-35
- Rancière, J. (2010) *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial
- Rees, A. L. (2011) Expanded Cinema and Narrative: A Troubled History. En Rees, A. L.; White, D.; Ball, S.; Curtis, D. (Eds.) *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. London: Tate Publishing, pp. 12-21
- Rottner, N. (2012) Oldenburg's "Moveyhouse": Performing a Cinema without Film. En *Oxford Art Journal* Vol. 35(1). Marzo 2012, pp. 1-18.
<https://doi.org/10.1093/oxartj/kcs006>
- Schechner, R. (1994) *Environmental Theatre*. New York: Applause Theatre and Cinema Books
- Sitney, A. (2002) *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*. New York: Oxford University Press USA
- Sobchack, V. (2004) *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press

- Sutton, G. (2015) *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded*. Cambridge: MIT Press
- VanDerBeek, S. (1966) Culture: Intercom and Expanded Cinema. A Proposal and Manifesto. En *Film Culture 40*, primavera, pp. 15-18, y en www.stanvanderbeek.com
- Youngblood, G. (1970) *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc.
- Whitehead, A. N. (2021) *Proceso y realidad*. Vilahur, Girona: Ediciones Atalanta
