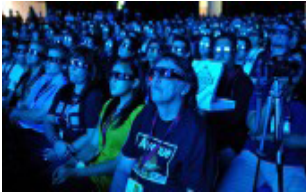


# Live Cinema. Introducción

José Luis Espejo

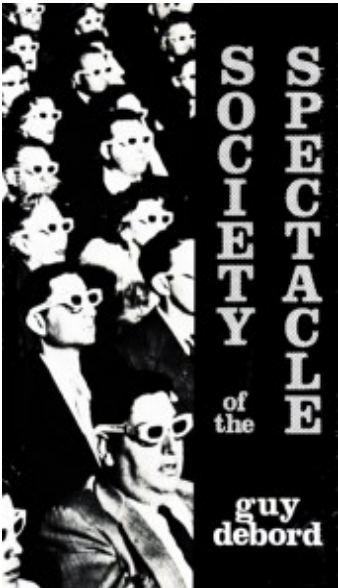
18-02-2010



Los medios de comunicación hablan estas semanas del Avatar Blues, un juego de palabras que se refiere a la [depresión post-visionado](#) de esa película descrita como experiencia inmersiva total; un deseo de volver a ser un exo-cuerpo azul en la luna de

Pandora y que al parecer llega a las tendencias suicidas.

Por fin se han dado, sin que sean necesarias metáforas explicativas, aquellos métodos de alienación distópica basados en el espectáculo total, hoy casi románticos y poco relevantes a la hora de repensar ciertos hechos. Pero hay algo interesante en esta obscenidad de lo espectacular o lo hiperreal.



Caroline A. Jones, en la introducción a [Sensorium](#), presenta lo inmersivo como lo referente al mito de la caverna, aquel en el que los hombres sólo podían ver las sombras del mundo real, el de la ideas. Cuando en 1996 Jeffrey Shaw realiza la instalación [ConFIGURATING THE CAVE](#), quizás tenga algo de relación con esto.

Aquellas ideas proyectadas en la sala de cine de la portada de Debord estaban llenas de patriotismo y fascismo rancio, mientras que las de esta película que ha conseguido ese efecto de alienación total, esa necesidad de volver a otro mundo, es una mezcla new age de conceptos malinterpretados de aldea global e inteligencia colectiva. Si ésta es la caverna de nuestros días, es que nuestras

ideas están en coma.

Suele hablarse del mito de la caverna y de la sala de cine porque el primero parece ser una metáfora de la segunda. Pero sobre todo porque en la historia técnica del cinematógrafo está esa misma explicación.

La imagen-movimiento y su versión live-cinema nacen, queriendo o sin querer, como proyección en sombras del mundo de las ideas; las historias hablan de los teatros de sombras indonesios y, poco a poco, de las cámaras lúcidas y otros ingenios ópticos.

El mecanismo de estos ingenios (la proyección) es luz filtrada en imagen; y esa imagen es, al menos en Occidente, un eslabón de los sistemas de representación modernos basados en las “artes del diseño”. Resumiendo, composiciones gráficas basadas en la geometría, que supuestamente regía el cosmos. Pequeños microcosmos que contenían, entre otras cosas, las ideas de las que venimos hablando traducidas en formas.

Las [historias del Live-Cinema](#) suelen comenzar con una historia de la técnica porque las obras de las que se ocupa ya no se explican como representaciones proyectadas, sino como el mecanismo de proyección. Lo que nos ocupa es la creación de obras que funcionan como las gafas de los cines, no como las películas que esas lentes filtran, y que hacen del medio cinematográfico un mecanismo de percepción, no de representación. En ocasiones la inmersión cinematográfica no recrea, sino que hace sensibles los sentidos, permite ver cómo vemos, escuchar cómo oímos y mezclarlo todo. En esa sensación sinestésica se entiende algo no verbalizable: una idea, por ejemplo.

Así es que no resulta extraño que si ésta no es la historia de la representación, tampoco tenga mucho que ver con la historia de la narración cinematográfica. Cualquier persona familiarizada con la historia del cine se habrá dado cuenta de que esa historia es un relato sobre la narración audiovisual. En la historización del medio audiovisual, éste nunca dejó de hacer cosquillas en los ojos. Igual que nos encontramos con una parte de la historia cinética en que se proyectaban representaciones gráficas de la realidad, hay otra historia en la que serían las formas musicales y sus relaciones ideales con el color las que regirían las composiciones audiovisuales. Una historia de la abstracción que va más allá de la pintura y que por supuesto desborda los límites de las vanguardias artísticas y del arte del s.XX. La historia de la sinestesia, en definitiva, es también un principio imprescindible del audiovisual.

Pese a que esta historia de la abstracción supere la historia de la vanguardia, caminan juntas en cuanto a su intención de llegar a algún otro lugar mediante la percepción de formas “puras”. Aquí es donde más dudas nos han surgido a la hora de presentar el audiovisual: qué obras son inmersivas y cuáles son meramente cine experimental. En efecto, algunas de ellas se plantean una destrucción o evolución del lenguaje artístico que tiene como fin, o así lo hemos creído mucho tiempo, un cambio. El arte como transformador era, al parecer, el principio de la vanguardia artística.

A este problema sobrevino la duda de cómo la abstracción sería capaz de cambiar nada, si lo que era necesario eran esas formas gráficas reconocibles que se iban cristalizando en representaciones narrativas. A día de hoy parece una respuesta obvia. Mirando las dos fotos con que hemos encabezado el texto, nos damos cuenta cuales fueron algunos de los resultados de esa tendencia narrativa, constatando literalmente las peores sospechas.

Esta imagen en movimiento nos lleva una y otra vez a la sensación de lo sensible, al replanteamiento del adentro y el afuera, de la realidad en la que estamos entrando o saliendo, y así a recomponer nuestra concepción convencional de lo que sentimos. Una inmersión estética que señala los límites o la falta de ellos entre la obra y su afuera.

Con esto no se pretende hacer una historia continuísta de la vanguardia, más que nada porque caeríamos en el mismo problema que queremos salvar, algunas de las obras que se presentarán los siguientes meses, han aprendido de sinestesia en las salas de baile. Lo que se trata es de exponer a que nos podríamos referir cuando hablamos de inmersión. Creo que es ese tipo de estética en la que vamos a centrarnos.

# Live Cinema. Introduction

**José Luis Espejo**

18-02-2010

Lately, the mass media is talking about the Avatar Blues, a pun referred to the [depression](#) that provokes watching that film described as a total immersive experience; some spectators wish to be again a blue exobody in moon Pandora, they even suffer from suicidal tendencies.

This is an example that does not need metaphors to be explained, like the old methods of dystopic alienation, today almost romantic and not very relevant. Anyway, there is something interesting in this obscenity related to the spectacle, or the hyperreal.

Caroline A. Jones, in the introduction of [Sensorium](#) presents the immersive as something referred to the Myth of the Cave, in which the men could only see the shadows of the real world, the world of the ideas. In 1996 Jeffrey Shaw produced an installation named [ConFIGURING the CAVE](#), and maybe it was related to this.

The ideas projected in the theatre of Debord's cover were full of ancient patriotism and fascism. Avatar has achieved a total alienation, the need of returning to other world; the film is a new age mix of misinterpreted concepts related to the global village and the collective intelligence. If this is the cave of our time, it means that our ideas are in comma.

It is usual to talk about the Myth of the Cave and the theatre because the first seems to be a metaphor of the second, but also because we found the same explanation in the technical history of the cinematographer. The motion image and the live cinema were born, being aware or not, as a projection in shadows of the world of the ideas; the histories talk about the Indonesian shadow theatre, the camera lucida and other optical devices. The mechanism of those devices (the projection) is just a light filtered through an image; and that image is, at least in the Western culture, a link in the modern representational systems based on the "design arts".

In short, graphical compositions based on the geometry that apparently governed the cosmos; little microcosms that contained, among other things, the ideas that we have mentioned translated into forms.

Usually, the **histories** of the live cinema start talking about the technique because the pieces are not explained as a projected representation, but as a projection mechanism. The pieces work as the glasses that we use at cinema, not as the films that we watch thought them. Here, cinema is a perceptual mechanism, not a representational mechanism. Sometimes cinematographic immersion does not recreate, it sensitizes our senses, it allows us to watch as we see, to listen as we hear, and it mixes all that. In that synaesthesia, we understand something that can not be verbalize: an idea, for example.

If it is not related to the history of representation, it is not strange that it has nothing to do with the history of the cinematographic narrative. Anyone familiarized with the history of film knows that it talks about the audiovisual narrative. In the historization of the audiovisual media, it always tickle the eyes. A part of the kinetic history talks about the graphic representation of reality, but there is also another history in which musical forms and its ideal relationships with colour governed the audiovisual composition. A history of the abstraction that goes beyond the painting and that overflow the limits of the artistic avant-garde and the 20th century art. The history of synaesthesia is also essential for the audiovisual world.

If it is not related to the history of representation, it is not strange that it has nothing to do with the history of the cinematographic narrative. Anyone familiarized with the history of film knows that it talks about the audiovisual narrative. In the historization of the audiovisual media, it always tickle the eyes.

A part of the kinetic history talks about the graphic representation of reality, but there is also another history in which musical forms and its ideal relationships with colour governed the audiovisual composition. A history of the abstraction that goes beyond the painting and that overflow the limits of the artistic avant-garde and the 20th century art. The history of synaesthesia is also essential for the audiovisual world.

The history of abstraction exceed the history of the avant-garde, but both go together because their intention is to arrive to another place using “pure” forms. Here we can talk about a lot of doubts related to the presentation of the audiovisual media: which pieces are immersive and which are just experimental cinema? Some pieces look for a destruction or evolution of the artistic language intending a change, or that is what we have thought for a long time ago. Art as transformation was the base of the avant-garde, but we have always had a doubt: Is abstraction capable of change anything? Those graphical forms were transformed into narrative representations. Today the answer seems obvious, if we observed the two images at the top of the text, we are aware of some of the results of this narrative tendency, we can confirm our worst suspects.

The motion image takes us one and again to the senses, to the redefining of the interior and the exterior, of the reality in which we go in and out, recomposing our conventional conception of what we feel. An aesthetic immersion that shows the limits, or the absence of limits between the piece of art and the outside.

With this we are not trying to explain a continuous history of the avant-garde, because we would fall over the problem that we are trying to avoid. Some of the pieces that we will exhibit during the next moths have learned about the synaesthesia in the dance floor. The main aim is to state what we mean by immersion. I think that we are going to focus in that kind of aesthetics.

