



SUBJETIVAS FANTASMAS

UNA HISTORIA DE LA CÁMARA COMO
DISPOSITIVO DE SIMULACRO

Pablo Castriota

El Espectador *imaginario*

Cuadernos I

La imagen está siempre en la frontera entre dos campos de fuerza, condenada a ser testigo de una cierta alteridad y, aunque posea un núcleo duro, siempre le falta algo. La imagen siempre es más y, al mismo tiempo, menos que sí misma.

Serge Daney, entrevista publicada en *Cahiers du Cinéma* n° 442, abril de 1991



PEEPING TOM O EL VOYEUR CITADINO

Hubo una figura destacada entre toda la fauna social parisina del siglo XIX a la que los estudiosos de la época dieron el nombre de *flâneur*. El *flâneur* se trataba de un sujeto dotado de un agudo sentido de observación de la vida cotidiana, capacidad que desarrollaba a través de sus caminatas diarias por las calles de la ciudad, frecuentando bulevares y cafés, mezclándose y perdiéndose entre la multitud. Bohemio y holgazán, el *flâneur* era un artista del vagabundeo burgués con una sensibilidad abierta a todas las impresiones que el entorno le permitiera absorber de manera simultánea a través de la contemplación. Uno de sus más célebres representantes fue nada menos que el poeta maldito Charles Baudelaire, que definió su condición con las siguientes palabras:

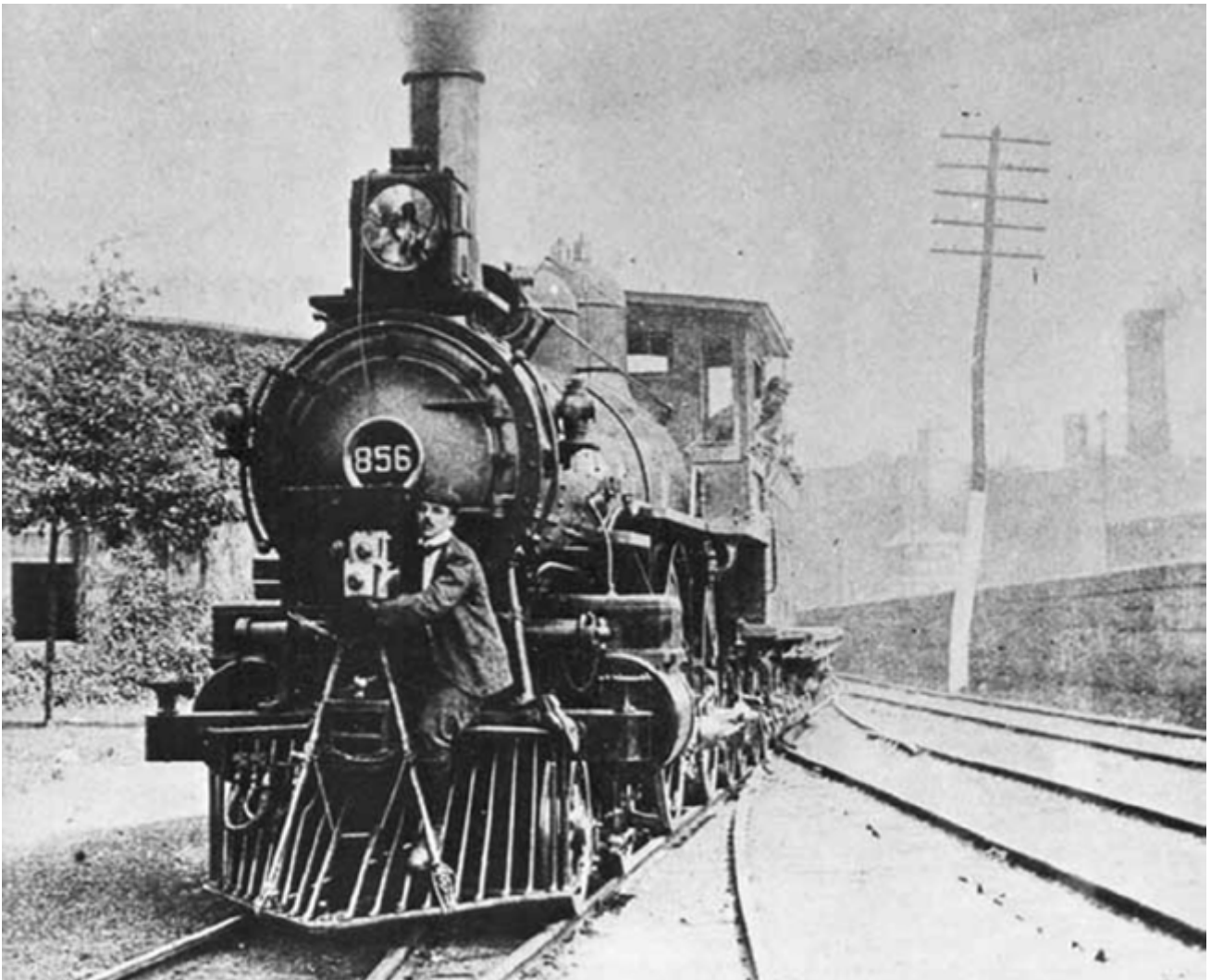
Para el perfecto flâneur, para el observador apasionado, es una alegría inmensa establecer su morada en el corazón de la multitud, entre el flujo y reflujo del movimiento, en medio de lo fugitivo y lo infinito. Estar lejos del hogar y aun así sentirse en casa en cualquier parte, contemplar el mundo, estar en el centro del mundo, y sin embargo pasar desapercibido —tales son los pequeños placeres de estos espíritus independientes, apasionados, incorruptibles, que la lengua apenas alcanza a definir torpemente. El espectador es un príncipe que vaya donde vaya se regocija en su anonimato. El amante de la vida hace del mundo entero su familia, del mismo modo que el amante del bello sexo aumenta su familia con todas las bellezas que alguna vez conoció, accesibles e inaccesibles, o como el amante de imágenes vive en una sociedad mágica de sueños pintados sobre un lienzo. Así, el amante de la vida universal penetra en la multitud como un inmenso cúmulo de energía eléctrica. O podríamos verle como un espejo tan grande como la propia multitud, un caleidoscopio dotado de conciencia, que en cada uno de sus movimientos reproduce la multiplicidad de la vida, la gracia intermitente de todos los fragmentos de la vida.

Para 1872, el *flâneur* ya era una figura social legitimada por la comunidad artística de su tiempo e incluso contaba con una entrada en el Gran Diccionario Universal de Larousse. Siendo objeto de estudio de críticos y pensadores, se hizo necesaria una inmediata distinción del *flâneur* con respecto a la figura del simple mirón, que se encarnaba en el sujeto urbano conocido como *badaud*. A diferencia de este, el *flâneur* contaba con un sentido activo de la observación que podía manifestarse artísticamente, logrando de esta manera resaltar su individualidad y configurar una mirada que no se perdía indistintamente entre la masa urbana. Restif de la Bretonne, Honoré de Balzac (*“Flâner es una ciencia, es la gastronomía del ojo. Pasear es vegetar, en tanto que flâner es vivir”*), Gérard de Nerval, Victor Hugo, Charles Dickens combatiendo el insomnio por medio de sus paseos nocturnos por los callejones de Londres en plena noche... todos ellos fueron exploradores urbanos, peregrinos cultores de la subjetividad como un modo de reafirmación y reapropiación de la mirada personal. Walter Benjamin decretaría el deceso social del *flâneur* a partir del auge de la sociedad de consumo, apenas comenzado el siglo XX. Pero con el correr de los años, hubo quienes consideraron que esta figura había encarnado en nuevas sensibilidades contemporáneas, provistas de aparatos que posibilitarían una adecuada traducción formal de sus observaciones cotidianas. Susan Sontag los redescubre e invoca en un pasaje de su texto **Sobre La Fotografía** (1977):

Al observar la realidad de otra gente con curiosidad, distanciamiento, profesionalismo, el ubicuo fotógrafo opera como si esa actividad trascendiera los intereses de clase, como si su perspectiva fuera universal. De hecho, la fotografía al principio se consolida como una extensión de la mirada del flâneur de clase media, cuya sensibilidad fue descrita tan atinadamente por Baudelaire.

El fotógrafo es una versión armada del paseante solitario que explora, acecha, cruza el infierno urbano, el caminante voyeurista que descubre en la ciudad un paisaje de extremos voluptuosos. Adepto a los regocijos de la observación, catador de la empatía, al flâneur el mundo le parece «pintoresco».

Al flâneur no le atraen las realidades oficiales de la ciudad sino sus rincones oscuros y miserables, sus pobladores relegados, una realidad no oficial tras la fachada de vida burguesa que el fotógrafo «aprehende» como un detective aprehende a un criminal.



ORÍGENES DE UN SIMULACRO

Los Hale's Tours fueron inaugurados en abril de 1904 en St. Louis, Missouri, menos de diez años después de la primera exhibición pública del cinematógrafo de los hermanos Lumière. Estos sofisticados dispositivos de simulación consistían en la proyección de películas de menos de diez minutos de duración en las que se reproducían trayectos ferroviarios filmados desde la parte delantera de los trenes. La exhibición se realizaba en el interior de pequeños salones ambientados como vagones de tren con capacidad para unos 60 “pasajeros-espectadores”. La invención fue financiada por George C. Hale, un ingeniero y empresario que también se desempeñó como jefe del departamento de bomberos de Kansas City, pero la patente pertenecía a un inventor de St. Louis llamado William Keefe. El Hale's Tour brindaba a los maravillados espectadores de principios del siglo XX la posibilidad de experimentar el punto de vista del maquinista, como atractiva contrapartida al carácter más bien estático que hasta ese momento acompañaba al visionado de una exhibición pública del cinematógrafo.

Para mayor efectividad del realismo de la experiencia, los Hale's Tours añadían efectos de luces, sonidos y movimientos que emulaban el traqueteo de una locomotora. Los imaginativos recursos del mágico tour incluían máquinas que arrojaban viento sobre el rostro de los espectadores, vibración de las butacas, escenografías paisajísticas que se desplazaban por los costados del “vagón” y anuncios realizados por el “maquinista” del vehículo, junto al característico sonido del silbato que anunciaba la partida del tren. Los programas de exhibición fueron ampliando su propuesta inicial de trayectos locales inmediatamente reconocibles por los pasajeros, extendiendo estos viajes virtuales hacia otras geografías completamente fuera del alcance de aquellos espectadores. Un ejemplo de estos fascinantes tours puede verse en una escena de la película **Carta a una Desconocida** (1948), de Max Ophüls, donde la pareja protagónica interpretada por Joan Fontaine y Louis Jordan comparte un “trayecto” por los Alpes Suizos, cuyos paisajes nevados, plasmados en escenografías de cartón pintado, se deslizan por las ventanas del compartimiento gracias al pedaleo incesante del “maquinista” de los simuladores.

George C. Hale decidió explotar esta idea a partir del auge de un género muy popular durante los primeros años de existencia del cinematógrafo al que se conoció como *Phantom Rides*. Estas pequeñas obras constituían toda una proeza técnica, en tanto el camarógrafo debía asumir una arriesgada postura para obtener su material, por ejemplo maniatando su propio cuerpo y la cámara en la parte delantera de un tren en movimiento. El término “*Phantom Ride*” se adoptó al considerarse que en este tipo de filmaciones la cámara parecía verse impulsada por una fuerza invisible o fantasmal, sensación acrecentada por la impresión de desplazamiento y velocidad. La primera película catalogada como exponente de los *Phantom Rides* se trató de **The Haverstraw Tunnel** y fue filmada en 1897. Para 1904 ya existían tomas en 35mm de travesías por los Alpes, paseos por las exóticas calles de Calcuta, placenteras excursiones a bordo de góndolas venecianas e incursiones marítimas en medio de los imponentes fiordos noruegos. En todos los casos, se trataba de poner el cuerpo y la cámara en aquellos lugares donde el espectador jamás lo haría, ya que ahora podría limitarse a pagar diez centavos de dólar para obtener una experiencia similar a la de estos trayectos.

Más allá de los placeres visuales implícitos en la perspectiva y el atractivo de los paisajes, el principal estímulo sensorial de los *Phantom Rides* lo constituía la captura y reproducción del movimiento. A través de la impresión de velocidad, el espectador asimilaba la experiencia de un ojo móvil pero estable al que se le garantizaba la ausencia de riesgos para poder así entregarse al privilegiado acto de contemplación que le ofrecían estas exhibiciones. Entre los anónimos pasajeros que poblaron los vagones de estos trenes de falsos vértigos e ilusiones exóticas se encontraban algunos personajes que se convertirían en figuras clave para el desarrollo de la industria cinematográfica en los Estados Unidos. Es probable que personalidades como Sam Warner (co-fundador de los estudios Warner Brothers), Adolph Zukor (presidente de Paramount Pictures) y Carl Laemmle (fundador de Universal Pictures Corporation) hayan sentido nacer sus enormes ambiciones empresariales y artísticas al verlas plasmadas en la pantalla desde el punto de vista de una locomotora que avanzaba imponente y sin obstáculos por la accidentada y fascinante geografía norteamericana.

En los años previos a la presentación de su futuro espectáculo de simulación, hubo al menos dos experimentos visuales que llamaron poderosamente la atención del creador del Hale's Tour. Ambos tuvieron lugar en la célebre Exposición Universal de París de 1900. En uno de ellos, un hombre llamado Raoul Grimoin-Sanson presentó el *Cinéorama*, dispositivo que simulaba una vista panorámica desde la canasta de un globo aerostático que recorría un paisaje abierto parisino. El público debía posicionarse sobre una elevada plataforma circular rodeada de una pantalla de 360 grados, sobre la cual diez proyectores sincronizados reproducían un metraje en 70mm coloreado a mano en el que se vislumbraban magníficas tomas aéreas filmadas a 400 metros de altura del jardín de las Tullerías. El *Cinéorama* debió cancelarse en su cuarta jornada de exhibición debido al sobrecalentamiento generado por las lámparas de arco voltaico empleadas durante cada proyección. El otro simulador fue presentado por los inventores del cinematógrafo, los hermanos Lumière, y se lo conoció como *Maréorama*. Quizás menos espectacular que la elevada proyección circular del invento de Grimoin-Sanson, en este caso se ofrecía una toma obtenida desde la plataforma de un barco que surcaba las aguas del mar Mediterráneo. Sin embargo, los Lumière añadieron mecanismos que generaban efectos de luces y sombras, emulando la presencia atemorizante de una tormenta en medio del mar, así como también la calma de una puesta de sol que traía sosiego a los agitados tripulantes de este simulacro.

El impacto que ocasionaron ambas presentaciones en George C. Hale se vio complementado por los rumores de un notable experimento fallido que en aquellos años se les atribuía al escritor de ciencia ficción H.G. Wells y al pionero del cine británico Robert Paul (inventor de una de las primeras cámaras cinematográficas, la Paul-Acres, que compitió contra los Kinetoscopios de Thomas A. Edison). Según se cuenta, pocos meses antes de la primera exhibición pública del cinematógrafo de los Lumière, el autor de *La Máquina del Tiempo* y Robert Paul habrían intentado llevar a cabo un simulador de viajes interespaciales basado en la famosa novela de Wells. La revolucionaria invención de Wells & Paul no vería jamás la luz debido a los enormes costos de producción implícitos en su manufactura, pero Paul siguió brindando enormes aportes técnicos en el terreno cinematográfico, sobre todo con la presentación oficial en 1896 del Teatograph, uno de los primeros modelos de proyectores de 35mm.

El Hale's Tour emprendió su exitoso itinerario por los Estados Unidos, desde sus primeras y discretas funciones en St. Louis y Kansas City hasta sus publicitadas y masivas exhibiciones en Nueva York y Chicago, convirtiéndose en la principal atracción visual a nivel nacional. Para su primer año de presentación, había alrededor de 500 unidades de simuladores repartidas por todo el territorio norteamericano. En 1906, el Hale's Tour no solo estaba asentado en varias ciudades de Canadá, sino que había alcanzado incluso a exhibirse en distintas regiones de México, Sudáfrica y América del Sur, así como también en algunas colonias británicas, como por ejemplo la isla de Hong Kong. Sus exhibiciones en la ciudad de Londres contribuyeron no solo a acercar al público al medio cinematográfico, sino también a unificar a distintos sectores sociales que podían acceder a cada función del simulador por un precio muy accesible. El Hale's Tour consolidó esa conocida filiación atribuida a los trenes con los orígenes del cine, como quedó evidenciado en la célebre proyección de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1897, de los hermanos Lumière), que ocasionó una estrepitosa huida en masa de los espectadores que asistieron a su exhibición, que entraron en pánico con el avance del tren hacia la pantalla. Con la industria automotriz y la aérea dando sus primeros pasos, el tren representaba en aquel momento el principal medio de transporte masivo de la sociedad norteamericana. El acceso a este privilegiado vehículo estaba restringido a aquellos ciudadanos cuyo poder adquisitivo así lo permitiera, por lo cual los simuladores de George C. Hale oficiaron de benefactores para los desclasados que deseaban satisfacer sus anhelos de desplazamiento, aunque al final del trayecto se encontraran de nuevo en el mismo lugar desde donde habían partido.

A modo de resguardar su preciado patrimonio filmico del poderío de la American Edison Company y de la firma francesa Pathé, George C. Hale decidió contratar a dos expertos camarógrafos norteamericanos para asegurarse una importante cantidad de reels cinematográficos que abastecieran su programa de exhibición en todo el país. Los intrépidos Norman Dawn y T.K. Peters se repartieron distintas locaciones del mundo que le aseguraron al empresario Hale un vasto catálogo que pasaba a incluir

valiosos archivos fílmicos de las ciudades de Tokio, Hanoi, Agra y el Vesubio, entre muchas otras. En algunas localidades como Chicago, las proyecciones venían acompañadas de un elaborado folleto que describía elegantemente el contenido de cada rollo cinematográfico en exhibición.

Pero más allá de las enormes ganancias y beneficios que el Hale's Tour deparó a sus creadores, la invención sufrió el síndrome de acostumbramiento que pareciera afectar a todos los fenómenos de reproducción visual. Se estima que la última exhibición del Hale's Tour ocurrió en 1912, para luego desaparecer por siempre. Su extinción no impidió que George C. Hale pudiera retirarse dignamente de la actividad cinematográfica en su Kansas City natal, portando una cuantiosa suma en su haber que le aseguraría una tranquilidad financiera hasta el momento de su muerte, ocurrida en 1923, cuando el empresario contaba con 73 años de edad.



UN BESO EN LA OSCURIDAD

En 1899, un cineasta británico llamado George Albert Smith sacó provecho de uno de los momentos más significativos que se hacían presentes en cada exhibición de los *Phantom Rides* a la hora de emular el trayecto de un tren: aquel en el que el vehículo ingresaba en la oscuridad de un túnel. Smith decidió insertar una breve escena ficcional en donde una pareja a bordo del tren aprovechaba el pasaje a la oscuridad del túnel para besarse. Con la literalidad que caracterizaba a los títulos de aquel periodo, el cortometraje se llamó **The Kiss in the Tunnel**, y suele ser considerado como uno de los primeros esfuerzos cinematográficos por introducir una instancia narrativa desde el montaje. El cortometraje de Smith ofrece también una leve pero sugestiva lectura erótica en donde la oscuridad queda asociada a un momento de intimidad tan poco representado en aquellos primeros años del cine como el del instante de un beso. La escena fue filmada con un deliberado grado de artificio que no se condice con el del verdadero instante en el que un tren se introduce en el abismo negro de un túnel. La iluminación plena en el interior del vagón y la puesta en escena realzan el carácter irreal de ese beso furtivo posibilitado por los intersticios de negro habituales en un trayecto de tren, similares a los presentes entre los fotogramas de toda película y que posibilitan la ilusión de movimiento en los espectadores de cine. Tanto la cámara de cine como sus futuras variantes tecnológicas tendrían todavía un muy largo recorrido por cubrir en su infame historia de invasión a la intimidad. La economía de recursos visible en los videos de las actuales *webcam models* de Internet se conecta involuntariamente con una tradición cinematográfica ya abandonada, retro trayendo el registro a la puesta estática y la unidad de espacio propias de los primeros cortometrajes de los hermanos Lumière. Las *WM* (también conocidas como *camgirls*) ejecutan sus performances en vivo por *streaming* desde los livings de su casa. Los mayores esfuerzos de producción los invierten en la lencería o indumentaria fetiche que soliciten sus espectadores-clientes (todo espectador es cliente de una oferta de visualización), el maquillaje y la alta definición de sus cámaras. Por lo demás, las formas que imperan en este género son las del cuerpo femenino en su progresiva y teatral desnudez.

En esa misma oscura intimidad que trasciende los tiempos, un enigmático cineasta francés llamado Albert Kirchner hizo desnudar frente al cinematógrafo y en presencia de otro actor que interpretaba el rol de fisgón a la actriz de cabaret Louise Willy durante siete minutos, de los cuales solo sobrevivieron dos de su metraje original, hallados recién un siglo después en los archivos cinematográficos de Francia. El cortometraje se conoció como **Le Coucher de La Mariée**, fue producido por Eugène Peirou, se dice que fue filmado apenas un año después de la primera exhibición del cinematógrafo de los Lumière y que su director lo proyectó públicamente valiéndose de un apodo (Léar). Otras versiones relacionadas con los orígenes de la pornografía se adelantan hacia 1907 y se arriman a la vera del río Paraná, en la provincia argentina de Santa Fe, donde se habría rodado una legendaria producción llamada **El Sartorio**, en la que tres jóvenes muchachas se bañaban en las aguas del río para verse repentinamente asediadas por un sujeto disfrazado de diablo. El fauno tomaba cautiva a una de las nudistas y la cámara registraba tanto la penetración como el clímax del acto sexual. Como ocurre con casi la totalidad del archivo fílmico argentino, el acceso a este tipo de material conlleva un esmero que supera ampliamente la mera búsqueda de información a través de la web. Pero en cualquiera de los casos, las tempranas versiones sobre el nacimiento del cine pornográfico revelan que el deseo de registrar la intimidad de todo acto sexual fue de la mano prácticamente con los orígenes del medio cinematográfico.



EL MAQUINISTA DE LA GENERAL

En algunos canales de You Tube se encuentran disponibles videos en alta resolución que registran trayectos completos de distintas líneas de tren a lo largo del mundo. Un ejemplo muy atractivo es el de los recorridos de la Nordland Line, uno de los sistemas ferroviarios más extensos de Noruega, que cubre una distancia de aproximadamente 729 kilómetros entre las ciudades de Trondheim y Bodo, siendo el único en todo el país escandinavo en cruzar el Círculo Polar Ártico. El trayecto completo (de casi diez horas de duración) fue subido con cuatro variantes, según la estación del año en que se registró el recorrido. Uno puede hacer la prueba de buscar en cada versión del video el momento en que el tren atraviesa el polo tomando como referencia las dos casas de color rojo ubicadas del lado izquierdo de las vías o el puente que aparece pocos kilómetros más adelante, comparando los cambios producidos en el entorno geográfico circundante, como la abundancia de vegetación en los períodos estivales con la blancura hegemónica de la nieve durante el invierno. Pero independientemente de la estación del año, la visión de estos videos constituye una experiencia estimulante y adictiva, remitiendo en su serenidad y ánimo contemplativo a la de cualquier película del realizador experimental norteamericano James Benning, sin las normas preestablecidas por el montaje de cortes de planos cronometrados habituales en las obras del autor. Detalles que en otro contexto resultarían irrelevantes adquieren en estos videos significativos niveles de lectura. La irrupción de un fotógrafo que aparece con su cámara en una de las estaciones de la Nordland cuando el tren se encuentra detenido establece un quiebre narrativo, resalta como un elemento disruptivo dentro de un registro que hasta ese momento carecía en lo absoluto de presencia humana, salvo por algún trabajador ferroviario avistado al costado de las vías. Cada vez que el tren es absorbido por la oscuridad de una gruta o un túnel, cada vez que emerge veloz hacia esa luz blanca que lo devuelve al exterior, cada vez que pasa por debajo de un puente, uno puede recordar la fascinación y el encanto que nos acompañaba de chicos cuando quedábamos del lado delantero en un medio de transporte público y compartíamos el punto de vista del conductor, perdiéndonos en la contemplación del trayecto. El recorrido veloz y estable, el silencioso acompañamiento del sonido ambiente, la belleza de los escarpados paisajes nórdicos, la blancura de la nieve, las líneas que convergen en los puntos de fuga, las gotas de lluvia empañando el vidrio del parabrisas, todos estos irrelevantes acontecimientos confieren al video sutiles cualidades hipnóticas. No sería una mala idea que algunos de sus fragmentos se proyectaran en imponentes salas IMAX como intermedios en medio de la exhibición de cualquier entrega de **Rápido y Furioso** o de las adaptaciones de Marvel.

Buscando información en Internet sobre estos videos me entero que son parte de un concepto televisivo que recibe el nombre de Slow Television, que viene implementándose desde mediados de la década del 60 en varios países, generalmente en modalidades alternativas como la televisión satelital, o dentro del formato hogareño a través de cintas de VHS. Pero hubo una cadena de televisión noruega que en 2011 decidió llevar este concepto a la televisión abierta. La programación del canal NRK2 no solo exhibió al aire los mencionados trayectos de la Nordland Line completos, sino también las lentas travesías de los barcos noruegos por el canal Telemarkskanalen. Pero la cima formal de este tipo de subjetivas itinerantes hasta la fecha fue alcanzada en junio de 2011 con la transmisión en vivo y en completa duración de los 4.000 kilómetros del crucero MS Nordnorge, de la compañía naval Hurtigruten, en su travesía de 134 horas a lo largo de las costas noruegas desde el puerto de Bergen hacia Kirkenes, titánico recorrido marítimo que incluyó la posibilidad de avistar maravillas tales como el Gerangerfjord, el fiordo más impresionante del mundo, o la siempre perseguida y anhelada Aurora Boreal.

Una de las experiencias de contemplación en tiempo real más llamativas que la NRK2 ofreció a los telespectadores escandinavos fue la de una transmisión de 8 horas de duración que mostraba fuego ardiendo y consumiéndose en un hogar de leña. Al menos un millón de noruegos sintonizaron durante la invernal noche del 15 de febrero de 2013, aunque más no sea por unos minutos, este reconfortante rito del fuego consumiéndose en sus pantallas.

A mitad de camino entre el mítico **Sleep** (1963), de Andy Warhol (una única toma fija de 5 horas y 20 minutos de su amigo John Giorno durmiendo) y las transmisiones de Slow Television de la NRK2, el

comediante norteamericano Nick Offerman participó recientemente de un spot web de la destilería escocesa Lagavulin, en el que permanece sentado cerca del fuego de una chimenea mientras bebe en silencio un vaso de whisky durante 45 minutos.



LA MUERTE DE LOS OTROS

En el cine y la televisión, de forma más radical aun que en nuestra imaginación, la muerte es la muerte de los otros. Yo soy el espectador, veo a otros morir, pero la película seguirá o avanzará y yo viviré eternamente. (...)

No hay nada más inquietante que los actores de una narración cinematográfica desaparezcan sin dejar rastros: esa experiencia es más cercana a la muerte que la imagen de un moribundo, que logra obtener alguna suerte de sentido por su valor dentro del cálculo cinematográfico.

Harun Farocki, en “Diario de guerra”, publicado en el periódico semanal Jungle World el 2 de abril de 2003. Reproducido en Desconfiar de las Imágenes, editado por Caja Negra.

Una de las piezas más famosas catalogada como *Phantom Rides* es la de un tranvía que recorre las calles del centro de la ciudad de San Francisco a comienzos del siglo XX. Si bien tomó muchos años determinar su fecha de filmación, una investigación reciente estableció que se trataba de un cortometraje que formaba parte de la programación de los Hale's Tours. La película fue filmada en 35mm por tres hermanos de apellido Miles, y es una de las pocas sobrevivientes del género que se conservan de aquel período. La descripción que acompaña a la versión digitalizada de este viejo archivo en YouTube dice lo siguiente:

El trayecto del tranvía comienza en el estudio de los hermanos Miles ubicado en el 1139 de Market Street, entre las calles Octava y Novena; la fecha de filmación fue el 14 de abril de 1906, cuatro días antes del terremoto y el incendio que devastaría la ciudad, destruyendo por completo la zona central comercial. El negativo fue sacado de la ciudad en tren y llevado hacia la oficina de Miles en Nueva York el 17 de abril de 1906, salvándose por apenas un día de su destrucción y conservando un instante en la historia de una San Francisco que pronto dejaría de existir como tal.

La descripción detallada del recorrido realizado por el tranvía y la mención de los trágicos acontecimientos que sucederían los días posteriores a la filmación funcionan como el epígrafe de una fotografía periodística: resignifican esos espacios y también a esos transeúntes de principios de siglo que caminan despreocupados ante el paso del vehículo. Nos obligan a adoptar otro rol como espectadores, convirtiéndonos en testigos involuntarios de la víspera de una tragedia que ya no podremos detener.

Horacio Quiroga, atormentado *flâneur* rioplatense que recorrió las calles de París en 1900 –y que asistió a la misma Exposición Universal donde se presentaron el *Cinéorama* y el *Maréorama* (aunque no haya dejado registro de ello en su notable diario personal publicado casi un siglo después), fue uno de los primeros en destacar el carácter espectral del medio cinematográfico, con el que el escritor uruguayo sintió desde muy temprano una mórbida afinidad. Prueba de esto son algunos de sus cuentos (muy especialmente *El Vampiro*, publicado en 1927), así como también sus excelentes críticas cinematográficas dadas a conocer recién a fines de la década del 90 en una reciente recopilación latinoamericana. En una de esas notables crónicas, publicada en la revista *Caras y Caretas* en junio de 1920 con el nombre de “*Las Cintas de Ultratumba*”, Quiroga describió de la siguiente manera su experiencia tras rever el cortometraje *Pardoned* (1915), del cual dos de sus intérpretes habían fallecido:

En los últimos días nos ha sido dado rever El Indultado. Sus dos protagonistas, Locwood y Stonell, están hoy muertos. Si la muerte alcanza en breve tiempo a Mary Allisson, protagonista femenina, tendremos un filme totalmente espectral. La impresión que produce esta supervivencia a través del sudario, es ya bastante fuerte para los indiferentes. Para aquellas personas cuyo corazón estuvo fuertemente unido a Locwood y Stonell, la ilusión cobra aspecto de alucinación torturante. Locwood dejó una joven esposa y dos o tres criaturas. Debe de ser para ellos un bien pobre calmante tender los brazos al espectro helado que simula espantosa vida -de un esposo y padre adorados.”

Esta perpetua resurrección del intérprete sobre la materia del celuloide, condenado a repetir sus acciones como en el mito de Sísifo, venía a extender los servicios funerarios de la imagen que ya brindaban las fotografías, sumándose a la larga tradición artística del *memento mori* (las *vanitas* pictóricas, las *danzas macabras* o los *réquiem* musicales, las *elegías* literarias), con el valor agregado de que aquí los muertos podían moverse.

La digitalización y miniaturización de las cámaras, su eficaz integración en otros soportes de uso cotidiano tales como celulares, tablets o computadoras portátiles, pero por sobre todas las cosas, la instantaneidad del registro y su posibilidad de inmediata difusión a través de la web han contribuido a que las cámaras dejaran de funcionar como una profetisa troyana, advirtiendo inútilmente sobre futuros acontecimientos trágicos para poder ofrecer una visión en directo del hecho fatal, a veces incluso desde la mirada del homicida. Escribo este artículo un día después de los trágicos acontecimientos ocurridos en el estado norteamericano de Virginia, donde un empleado televisivo asesinó a una reportera y a un camarógrafo cuando se encontraban realizando una entrevista en vivo para un noticiero local. De los dos videos que se dieron a conocer por los medios de comunicación internacionales -el realizado por el camarógrafo-víctima y el efectuado por el homicida a través de un dispositivo móvil, es este último el que más impacto produce entre los espectadores. La calidad en baja resolución del celular, familiar a todo aquel que disponga de esta tecnología, contribuye a delinear una textura de imagen defectuosa que acrecienta el enorme grado de perturbación que genera ver todo desde la perspectiva misma del asesino en los momentos previos a ejecutar los disparos. El asesino se valió de un plano habitual en el cine de suspenso o terror, que es aquel que se condice con la mirada del criminal cuando la víctima no advierte su proximidad en los momentos previos a que se produzca el acto de violencia. La referencia del arma asomando por debajo del encuadre refuerza esa filiación estética y remite también al plano más representativo de los videojuegos de acción en primera persona (*FPS* o *First Person Shooter*). La película *Elefante* (2003, Gus Van Sant) supo valerse de esta asociación cuando representó dramáticamente la masacre perpetrada en un colegio secundario por dos tiradores aficionados a los videojuegos *FPS*. La transmisión y posterior difusión mediática de los crímenes de la reportera norteamericana y su camarógrafo se suman a un largo y siniestro historial de registros de muerte en directo en donde la perspectiva del criminal se constituye como el elemento principal de una posible gramática visual de la mirada homicida.



DIABLOS DEL AIRE

En junio de 1861, a pocos meses de iniciada la Guerra de Secesión, el profesor Thaddeus Lowe hizo una demostración práctica en presencia del entonces presidente de la Unión, Abraham Lincoln, para comprobar el funcionamiento de las comunicaciones telegráficas por medio de globos aerostáticos. Luego de lograr el envío de un telegrama a más de 150 metros de altura en las inmediaciones de la Casa Blanca en Washington, Lowe fue puesto al frente del proclamado Cuerpo de Globos de la Unión, al cual se le asignaron misiones aéreas de reconocimiento de los territorios ocupados por los enemigos de los Estados Confederados. A pesar de haber contribuido a efectuar los primeros registros fotográficos tomados desde las alturas en plena contienda bélica, los especialistas aeronáuticos de Lowe y sus siete globos de hidrógeno nunca terminaron de ser aceptados por las fuerzas militares de los estados del Norte. Considerados como miembros de un circo de civiles con ciertas habilidades científicas pero de aportes más bien nulos en el campo de batalla, el Cuerpo de Globos dejó de contribuir con sus aportes al esfuerzo de guerra en el verano de 1863, aunque varias décadas después Lowe siguió realizando incursiones de espionaje aéreo en otras batallas.

Varias décadas más tarde, un grupo de acróbatas aéreos con flota propia aprovechó el auge de la industria aeronáutica en los Estados Unidos y comenzó a ofrecer sus servicios a la maquinaria de Hollywood, que para la década del 20 ya se encontraba asentada en el sur de California, dispuesta a tomar el cielo por asalto. El grupo adoptó el nombre de Los 13 Gatos Negros, y su indumentaria consistía en pulóveres oscuros con la imagen de un felino. Con base operativa en el aeropuerto de Burdett, en la ciudad de Los Angeles, las proezas de Los 13 Gatos Negros captaron la atención de los productores cinematográficos, y pronto fueron contratados como dobles de riesgo en importantes producciones de la época tales como **Los Angeles del Infierno** (1930, de Howard Hughes), justo en el periodo en el que los aviones empezaban a desplazar al tren como el medio de transporte cinematográfico por excelencia. Libres de cualquier tipo de superstición, los 13 Gatos Negros predicaron una confianza prácticamente ciega en sus hazañas que los llevó incluso a prescindir del uso de paracaídas hasta que una legislación de 1927 lo consideró obligatorio. En una de sus performances disponibles en You Tube puede verse a una de sus integrantes (Gladys Ingle) desplazándose a saltos entre las alas de dos aviones en plenas maniobras aéreas.

Estos jinetes del aire verían mermados sus ingresos económicos cuando a fines de la década del 20 varios suicidas *freelance* comenzaron a arriesgar sus vidas en peligrosas secuencias cinematográficas por un salario completamente irrisorio. Ante la necesidad de asentar las reglas y regulaciones de su arriesgada labor en una incipiente industria como la de Hollywood, los dobles de riesgo aéreos formaron su propio sindicato. Así nació la Asociación de Pilotos Cinematográficos, y con ella también se incorporaría la actividad del camarógrafo aéreo. La fundadora de este sindicato fue la nieta del profesor Thaddeus Lowe, quien fue conocida como Pancho Barnes, temeraria aviadora que quebró el récord de velocidad de la mismísima Amelia Earhart en 1930 al superar los 315 kilómetros por hora con su avioneta *Mystery Ship*. Si bien se trató de la especialista más solicitada en Hollywood durante la década del '30, su economía se vio perjudicada por las secuelas de la crisis del 29, aunque eso no impidió que la aviadora invirtiera una suma de su capital en 73 hectáreas en pleno desierto Mojavo, donde inauguró el *Happy Bottom Riding Club*, frecuentado por aviadores profesionales, dobles de riesgo, camarógrafos aéreos y productores de Hollywood. De este apasionante entorno emerge la figura de Harry Perry, uno de los más famosos camarógrafos aéreos, cuyas tomas realizadas para la película **Wings** (1927, de William Wellman) le otorgaron una enorme reputación profesional que elevó su figura hacia la de una leyenda, junto a la del doble de riesgo Dick Grace. Otros nombres como el de Frank Clarke, Paul Mantz y Elmer Dyer resultan esenciales para un estudio sobre el rol de los camarógrafos de los cielos en Hollywood. Reafirmando el lazo de comunión entre el cine y la guerra, muchos de estos pilotos terminarían protagonizando escenas reales de combate aéreo al servicio de las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos cuando este país se unió a la Segunda Guerra Mundial.

Hasta la década del 50, la mayoría de las tomas aéreas se realizaban con cámara al hombro debido a la falta de una infraestructura que facilitara el uso de dollys u otros dispositivos mecánicos que garantizaran la estabilidad del registro. No fue hasta la aparición del helicóptero que los camarógrafos

contaron con una plataforma segura que posibilitara el registro estable desde las alturas. La evolución de estas técnicas pudo haber despertado asombros y fascinaciones, pero terminó siendo asimilada con bastante naturalidad por la percepción del espectador contemporáneo. Documentales como **To-cando El Cielo** (*Winged Migration*, 2004) y la producción televisiva de la BBC **Earthflight** (2011) nos pusieron a la par de las aves migratorias y su vuelo por el mundo; los anónimos videos de aficionados al paracaidismo, parapente, ala delta, Bungee Jumping, clavatismo o cualquier otra disciplina aérea nos familiarizaron sensorialmente con la contemplación segura y sin riesgos del salto al vacío en términos de aventura. Los simuladores espaciales de Epcot Center ofrecen a los concurrentes de Disney World un programa similar al que los astronautas de la NASA toman como entrenamiento para sus misiones a Marte. Las imágenes satelitales del mundo entero son parte integral de la vida de cualquier persona con acceso a Internet desde hace casi una década, a tal punto que desde no hace mucho tiempo Google Street View desplazó a Google Earth como novedad en el campo de las aplicaciones hogareñas de rastreo de imágenes. Desde la Guerra del Golfo hasta nuestro tiempo, las misiones de reconocimiento aéreo y los bombardeos abandonaron el ámbito de los cuarteles militares y de defensa para trasladarse a las emisiones de las cadenas internacionales de noticias como CNN o Fox News. Incluso el punto de vista de una ojiva nuclear cuenta con su propio historial fílmico, si se tiene en cuenta que los primeros experimentos de montar cámaras sobre la punta de los misiles datan de la Segunda Guerra Mundial. Farocki describe este posible primer antecedente de “subjetiva operativa” en un extraordinario ensayo publicado en 2005 que parafrasea a Bertold Brecht desde el título: “La Guerra Siempre Encuentra Una Salida”:

La primera imagen capturada por una cámara alojada en un proyectil es de 1942 y muestra el lanzamiento de prueba de un misil HS 293 D sobre los restos de un buque cerca de Peenemünde. Las imágenes fueron transmitidas por radiofrecuencia al avión escolta después de que arrojara la bomba y se alejara. El misil fue guiado hacia el blanco mediante una palanca de mando parecida a los posteriores joysticks. Dado que hasta los años cincuenta no fue posible registrar imágenes electrónicas, probablemente esta secuencia sea la única documentación fílmica que se conserve de aquella prueba, filmada en el momento por uno de los técnicos con una Bolex directamente del monitor. El misil HS 293 D no llegó a ser utilizado en la Segunda Guerra Mundial, pero la miniaturización de la cámara de televisión fue un gran paso tecnológico. A diferencia de los fabricantes de misiles, los instaladores de esas cámaras no continuaron su trabajo en los Estados Unidos, sino en la industria televisiva de Alemania Occidental.

Farocki investigó durante dos años para encontrar otros tantos ejemplos de reconocimiento, procesamiento y rastreo de imágenes (*pattern recognition – object tracking*) con fines operativos tales como la detección y destrucción de un target (incluso uno que podría ser humano), lo que le permitió introducir el concepto de “imágenes operativas”: imágenes que no buscan el goce estético ni la contemplación, sino que “*forman parte de una operación*”. Este concepto se aproxima también a otro sobre una posible “imagen inteligente”, la cual sería alcanzada a través de una “máquina-ojo” que sustituiría completamente la actividad de los órganos visuales. Lo que resulta interesante constatar en todos estos antecedentes de imágenes aéreas es que, a diferencia de lo que ocurría con los primitivos *Phantom Rides* o con cualquier otro ejemplo de tomas subjetivas que podamos encontrar en la historia del cine y la televisión, las demandas del ojo insaciable ya no solo parecen responder a estímulos sensoriales basados en la perspectiva, la sensación de desplazamiento, o incluso la adopción de un punto de vista imposible de alcanzar por otros medios físicos. Si bien el cine de animación viene contribuyendo a la formalización de ese punto de vista “imposible” para la cámara de cine y el ojo humano, hay una cierta insuficiencia en su capacidad de representación que se hace particularmente visible en la exageración del tratamiento sobre la violencia y la muerte, ya que como bien señala Farocki en su ensayo, en el cine de animación “*todo es reversible*”. Han sido los videojuegos y las imágenes generadas por computadora las que dieron un paso más allá en este sentido al someter ese mismo tratamiento de la violencia a un proceso de estilización más riguroso y efectivo en la búsqueda de realismo, logrando por lo tanto un mayor impacto en la asimilación psicológica del espectador.

Una de las atribuciones más conocidas del plano cenital dentro del lenguaje cinematográfico es aquella que lo asimila con la mirada de un dios. Las tomas subjetivas alcanzadas por la cámara

aérea arrastran con el mismo temple *kamikaze* del camarógrafo que se ataba a la parte delantera del tren en aquellos primitivos *Phantom Rides* que se proyectaban a principios del siglo XX. Lejos de la seguridad de tierra firme, nos brindan una perspectiva mucho más temeraria y suicida, un salto al vacío formal que nos remite a la posibilidad de vernos morir.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Gaming: Essays on Algorithmic Culture (2006) es una notable compilación de ensayos firmados por Alexander Galloway. Uno de sus capítulos analiza las diferencias específicas entre el plano subjetivo y el POV (el que se corresponde con el punto de vista de un personaje, despojado de factores psicológicos, estados anímicos, estímulos sensoriales o cualquier otro tipo de connotaciones), la absoluta hegemonía del POV en los videojuegos *FPS* y la retroalimentación de estos con el lenguaje cinematográfico. Repasando el uso tradicional que el POV ha tenido en la historia del cine (desde Hitchcock hasta De Palma, pasando por las *slasher movies* y el *film noir*) y alejándose un poco de las remanidas asociaciones entre cine y voyeurismo, Galloway introduce un enfoque novedoso al dar espacio a dos aspectos quizás no demasiado estudiados en la configuración del punto de vista cinematográfico: en primer lugar, a la representación que el cine ha hecho de la “subjetiva artificial”, es decir a la construcción audiovisual de una posible mirada que trasciende lo humano y alcanza a las máquinas (con ejemplos muy conocidos como los que pueden verse en **Terminator**, **Depredador**, **Robocop** o cuanta película asimile el punto de vista de un ciborg, robot, alienígena o sistema operativo). En segundo lugar, a la interacción entre el sujeto-dueño de ese punto de vista y su espacio fílmico. La diferencia esencial entre la puesta en escena cinematográfica y el entorno virtual de un videojuego *FPS* radica en que este último requiere de un espectador plenamente activo, donde el POV se constituye como la única mirada posible, el *alfa y omega* de su gramática visual. El espectador transmuta en jugador (*player*), que explora exhaustiva y repetidamente ese espacio que se le configuró artificialmente, superando las limitaciones de la puesta en escena cinematográfica. Al respecto de este ojo *activo*, Galloway retoma un análisis de Steven Shaviro sobre la representación de la realidad virtual en la película **Días Extraños (Strange Days, 1995)**, de Kathryn Bigelow), el cual lo conduce a una conclusión muy interesante en relación a la noción de subjetividad:

*La toma subjetiva no consiste solo en el acto de observar, como explica Steven Shaviro, sino principalmente en la noción de movimiento a través del espacio. A propósito de esto último el autor escribió lo siguiente sobre las tomas subjetivas de **Strange Days**:*

Las acciones se desarrollan en tiempo real, en una sola toma, desde un único punto de vista. Estas secuencias resultan ser mucho más táctiles que visuales. La cámara subjetiva no mira solamente hacia el centro de la escena. Se mueve activamente a través del espacio. Es empujada, se detiene y vuelve a avanzar, panea hacia los costados, hacia arriba y abajo, se sacude hacia adelante y hacia atrás. Sigue los ritmos del cuerpo entero, no solo el de los ojos. Esto configura un régimen presubjetivo, afectivo y no cognitivo de la visión.

*Lo que los videojuegos le enseñan al cine es que la cámara puede ser subjetiva respecto a un personaje específico, pero por sobre todo, que la cámara puede ser subjetiva respecto a un entorno computarizado. Si las máquinas cuentan con una mirada propia, esta es la que lo representaría. ¿La toma de las balas desplazándose en cámara lenta de **Matrix** sería una toma subjetiva? Ciertamente no, si nos aferráramos a la definición tradicional de la toma subjetiva brindada por David Bordwell y sus colegas. Pero si uno considera la “mirada” de una tecnología de procesamiento tridimensional en la que se capturan y manipulan espacios físicos dentro de una geometría euclidiana, que no es nada más que una representación gráfica de la perspectiva en primera persona del observador o el jugador, entonces la respuesta sería que sí. En este punto coincido con Vivian Sobchack cuando sostiene que “la presencia electrónica también posee un punto de vista o una situación visual, como la que nosotros adoptamos a través de la fotografía y el cine.” O como sostiene Manovich: la visualización computarizada, aun entendida como un modo de ver, no trata sobre la luz sino sobre el espacio. El punto de vista del observador tradicional de la representación cinematográfica ha sido desplazado, y en su lugar ha sido sustituido por un punto de vista electrónico. En otras palabras, los videojuegos de acción en primera persona (y todo el aparato digital que los sostiene) han expandido los límites de definición de la toma subjetiva. La razón de esto radica en que en estos videojuegos la perspectiva subjetiva en primera persona es tan central y omnipresente en la gramática del juego entero que se convierte prácticamente en su forma esencial.*

Este punto podría resumirse en una observación inicial: la visión del videojuego requiere de un espacio interactivo absolutamente procesable. La filmación tradicional casi nunca requiere de una construcción de espacios completos. Los diseñadores de sets e interiores de filmación solo construyen una parte de los escenarios que aparecerán incluidos dentro de cada encuadre. Debido a que el director tiene el control absoluto sobre lo que aparece en el encuadre, esta tarea resulta fácil de cumplimentar. La puesta de cámara ya conoce su función de antemano. Una vez que el rodaje esté completo, no habrá nuevas posiciones de cámara que puedan ser adoptadas. Incluso una película filmada en escenarios reales utiliza un recorte específico del espacio.

El texto de Galloway se publicó años antes del estreno de **Avatar** (2009, de James Cameron) y **Gravedad** (*Gravity*, 2013, de Alfonso Cuarón), dos películas que repensaron y expandieron los alcances expresivos de la puesta en escena digital, integrando orgánicamente el 3D a su diseño de producción y haciéndolo funcional a la narrativa de cada una, en lugar de un mero recurso efectista. La elección del plano secuencia en la película de Cuarón permite un recorrido exhaustivo por la inmensidad de ese espacio que facilita al espectador el sentido de orientación cuando sus personajes deben desplazarse de un punto a otro, alcanzado una paradójica claustrofobia envolvente. Pero salvo estas pocas excepciones, el cine viene anhelando de manera más bien superficial el concepto de inmersión total, entendido como el mayor grado de profundidad en el espacio que un espectador podría alcanzar. ¿Cuáles serían las consecuencias para el espectador si el cine viera concretados sus propósitos?

Las terapias de “realidad virtual” fueron aplicadas durante los últimos diez años en soldados que pelearon en Irak o Afganistán tras ser diagnosticados a su regreso a los Estados Unidos con severos trastornos de estrés postraumático. Estas terapias cognitivo-conductuales implementaron el uso de un software interactivo conocido como *Virtual Iraq*, el cual reconstruía tridimensionalmente el entorno de guerra en el que el soldado había participado durante su reciente incursión bélica. Los especialistas exponían a sus pacientes a una versión alternativa de un famoso videojuego FPS llamado **Full Spectrum Warrior**, diseñado en 2004 por los Estudios Pandemic y lanzado comercialmente para consolas Xbox y Playstation 2. El veterano de guerra podía de esta manera volver a interactuar una y otra vez, tantas veces como le fuera necesario, con aquel violento episodio que afectaba su condición mental y de ese modo habituar su cabeza al incidente, desactivando en su memoria cualquier conexión involuntaria con acontecimientos bruscos del presente.

El mismo tratamiento –también conocido como terapias “de inmersión” o “de exposición prolongada”- había sido implementado a fines de la década del 90 y de manera casi marginal en un grupo reducido de veteranos de Vietnam, así como con sobrevivientes del atentado a las Torres Gemelas unos pocos años después. En todos esos casos, los especialistas se valieron de un escenario gráfico tridimensional en el que el diseño reproducía con fidelidad los detalles de ambientación de los sitios donde se había generado el conflicto de sus pacientes, quienes ahora podían revisitar y explorar cuantas veces quisieran esos perturbadores espacios y enfrentar interactivamente el punto de conflicto bajo la supervisión y el control absoluto de sus terapeutas.

En las sesiones iniciales del tratamiento, el paciente describía con todos los detalles posibles la experiencia que había ocasionado el trauma años atrás. El especialista recolectaba toda esa información para contribuir al diseño del entorno visual con la mayor exactitud posible. Una vez que el diseño estaba preparado, el soldado se proveía de un casco electrónico y unos lentes y comenzaba a interactuar en el espacio virtual de una calle de Bagdad, donde podía desplazarse con el mismo grado de realismo que cuando se encontraba cumpliendo con sus tareas en el ejército. Conscientes de que el entorno visual no era suficiente para una adecuada inmersión sensorial del paciente en la escena del conflicto, los psicoanalistas añadían simuladores de movimiento (derrumbes de edificios, impactos de bombas), efectos de sonido (helicópteros, aviones, gritos en árabe) e incluso también podían desprender aromas en el ambiente semejantes a aquellos que el soldado había percibido durante el traumático episodio, como el de las especias habituales en los mercados de los países de Medio Oriente. Según testimonios de los soldados tratados con estas terapias, el grado de realismo alcanzado llegaba a ser absoluto y las primeras reacciones emocionales podían resultar extremadamente intensas.

El doctor Albert Rizzo, un profesional clínico con un marcado interés en tratamientos de realidad virtual, y el programador de videojuegos Jarrell Pair tenían preparado para comienzos del 2004 un prototipo de *Virtual Iraq* tomado de una secuencia del **Full Spectrum Warrior**, en el cual se veía una desolada calle de Irak que por medio del uso de controles podía convertirse en un mercado atestado de mujeres iraquíes vestidas con el tradicional burka negro. Al enterarse de varios estudios que revelaban que un alto porcentaje de soldados que habían incursionado pocos años antes en Irak o Afganistán mostraban síntomas de estrés postraumático, Rizzo presentó su versión demo a una institución

médica de la Oficina de Investigación Naval. Un año después obtendría el financiamiento oficial para llevar a cabo sus terapias con los marines recién llegados de Medio Oriente.

Las primeras versiones de *Virtual Iraq* comenzaron ofreciendo subjetivas de un Humvee desplazándose por una carretera iraquí. Con el click del mouse, el terapeuta podía ofrecer al paciente la opción de “ocupar” tanto el asiento del conductor como el del acompañante, o bien el del soldado a cargo de manipular la ametralladora montada sobre una torreta del vehículo. El menú principal también posibilitaba adquirir el modo de visión nocturna, virando el color de la imagen al conocido verde y negro granulado. O bien generar una tormenta de arena que obligara al conductor a activar el limpiaparabrisas para despejar la visión. Se podía añadir la visión del crepúsculo de un desierto o la del sol abrasador en pleno mediodía. Y agregar sonidos de disparos de un mortero. O los de múltiples disparos efectuados por los francotiradores iraquíes acechando desde las ventanas de los complejos de edificios. O la repentina explosión de un Toyota Corolla en medio de una zona comercial... Un descuido en el manejo operativo del juego por parte del analista podía ocasionar el derrumbe de un Halcón Negro en medio de un mercado callejero plagado de civiles, o que una bala perdida rozara el cuerpo de un paciente, con el consecuente pedido de disculpas del terapeuta.

Personas “neutrales” que se sometieron a sesiones interactivas de *Virtual Iraq* sin haber puesto anteriormente un pie en el desierto comentaron que el grado de realismo del entorno tridimensional les ocasionaba la pérdida de temor ante situaciones de riesgo extremo. Así era como uno podía sentarse al volante de un Humvee y permanecer impasible ante el impacto de bala que había recibido su compañero de asiento, que yacía con la cabeza gacha desangrándose a su costado, o afrontar con valentía el repentino ataque de dos insurgentes iraquíes cuyas municiones habían errado el objetivo y dejado orificios de bala en el paredón de atrás, agujeros humeantes que dejaban traslucir el polvo que flotaba en el ambiente.

Los especialistas en terapias de realidad virtual afirman que han visto síntomas estimulantes de recuperación por parte de los pacientes tratados a partir de la quinta sesión interactiva de *Virtual Iraq*. Al cabo de unas cinco o seis semanas resultaba probable que el traumatado marine pudiera volver a efectuar sus compras con normalidad en un supermercado al que apenas unos meses atrás no podía asistir por la ansiedad que le provocaba la presencia masiva de gente en las góndolas y los pasillos. Tampoco volvían a mostrar reacciones paranoicas ante sonidos inesperados de explosiones de llantas en medio del tráfico cuando manejaban sus autos por las transitadas avenidas de sus ciudades. Incluso muchos de ellos podían volver a mirar con tranquilidad fotografías donde aparecían sus compañeros de división, todos ellos asesinados por el fuego enemigo en tiempos de guerra. La experiencia de inmersión provista por *Virtual Iraq* había naturalizado la muerte y la violencia de la que habían sido testigos y protagonistas en el pasado. Ambas se habían transformado en silenciosas compañeras mentales con las que ahora se podía convivir en paz.

Gamers experimentados que han sorteado exitosamente una y otra vez los distintos niveles de juegos como **Half-Life 2**, **Assassin's Creed** o el último *teaser* interactivo de **Silent Hill**, suben a YouTube capturas de videos de sus pasajes por cada nivel, a modo de tutoriales denominados “Full Walkthrough”, disponibles en alta resolución para aquellos que deseen saber cómo debe hacer Gordon Freeman (protagonista del excelente videojuego creado por Valve Software) para destruir el inminente ataque de los zancudos Combine y sus centinelas contra las instalaciones de sus aliados científicos al final de una de las expansiones del **Half-Life 2**. Gracias a ellos, quien esto escribe consiguió no solo destruir a cada uno de los enemigos, sino también posibilitar el lanzamiento de un cohete que una vez puesto en órbita, cerró el portal de los Combine con el cual pensaban seguir su plan de dominación y opresión mundial contra los habitantes de la tierra.

El Espectador *imaginario*

Cuadernos I

Abril 2016

www.elespectadorimaginario.com