

## Salir de la no-sala. Sobre la utopía de los cines cibernéticos

Daniel Grandes Rodríguez | Cineasta y crítico de cine

URL de la contribución <[www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/6029](http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/6029)>

No es casual que una de las primeras imágenes en movimiento de la historia del cine fuera la de gente saliendo de un edificio. Entrar a una sala oscura, sentarse en una butaca para ver a trabajadores saliendo de una fábrica, levantarse y volver a la calle. “El sujeto que aquí habla debe reconocer una cosa: le gusta salir de una sala de cine” (1975, 65), confiesa Roland Barthes. Puede que la cinefilia no dependa tanto del espectador estático que observa la película en silencio como de la persona somnolienta que somos cuando nos volvemos a poner en movimiento tras los créditos finales. En su libro *Contra la cinefilia. Historia de un romance exagerado* (2020), Vicente Monroy explica cómo, al preguntar a sus alumnos por “una experiencia cinematográfica que los hubiera marcado de manera significativa (...)”, muchos de los relatos insistían en la importancia del momento posfílmico con más ahínco que en la propia película” (Monroy 2020, 32). Por supuesto, sin películas no hay cine. Pero no sería descabellado afirmar que una parte esencial de la patrimonialidad del séptimo arte (incluso de la cinefilia) reside en el gesto de atravesar un umbral arquitectónico. Quizás toda la historia del cine dependa de la posibilidad de poder cruzar una puerta. De hecho, cuando Harun Farocki disecciona la relevancia del filme de los Lumière en *Obreros saliendo de la fábrica* (*Arbeiter verlassen die Fabrik*, 1995) afirma que “en estos cien años siempre hemos estado filmando la misma imagen”.

Sin embargo, el cambio de paradigma causado por la llegada del cine digital (y cibernético) pone en duda la vigencia de esta dependencia del cine y los cines. “La lectura de los filmes sobre el ordenador o el teléfono móvil (...) y el regreso del cine a la cadena de los medios (radio, teléfono, ordenador) constituyen imperativos que ilustran un desplazamiento del cine tan radical, tan abrupto, tan violento, que el cine parece en

vías de desaparecer en el curso de su transformación” (2020,10), afirma el cineasta Érik Bullot. La llegada de Internet amenazó tanto al propio cine (y a su naturaleza espacial) que parecía imposible que pudiera cambiarlo sin matarlo en el intento. ¿Quedará algo del séptimo arte fuera de las salas de cine? ¿Serán iguales las películas sin oscuras arquitecturas hipnóticas que nos permitan experimentar esas salidas extáticas que alaba Barthes? Ante la aparición de este fantasma digital que empezó a sobrevolar la cinefilia “sala-céntrica”, algunos cineastas decidieron adoptar una actitud crepuscular. Quizás el ejemplo más canónico de esto sea *Goodbye Dragon-Inn* (2003) de Tsai Ming-liang, película que narra la última proyección en el mítico Fuhe Grande Theater antes de su cierre definitivo.

Mientras se proyecta *Dragon Inn* (1967) de King Hu, uno de los clásicos indiscutibles del subgénero *wuxia pian*, numerosos espectadores —entre los que se encuentran algunos de los actores del filme original— deambulan por un cine casi vacío mientras aparecen y desaparecen de la sala como si fueran fantasmas encerrados en las ruinas de un cine casi abandonado. En una de las últimas escenas del filme, uno de los trabajadores de la sala baja la persiana del establecimiento por última vez. Si defendemos que la salida de la sala de cine es esencial para entender el cine, este aparentemente inofensivo gesto resulta tan importante para el homenaje que Ming-liang lleva a cabo como todo el juego hauntológico y metacineamatográfico que ocurre a lo largo del metraje. Para el cineasta, que *Dragon Inn* se proyecte por última vez en el Fuhe Grande Theater tiene la misma carga emocional que la puerta del edificio cerrándose por última vez. Nadie podrá ver películas en este cine nunca más, pero tampoco nadie podrá volver a salir de él (¿cuál de estas dos tragedias lamentaría más Barthes?).



Cine Normandie, Bayeux (Francia), cerrado en 2015 | foto Ramon Boersbroek

Desde la aparición de las plataformas digitales (incluso, no nos engañemos, de la piratería) como alternativa a las salas de cine, el valor aurático y experiencial de la segunda ha adquirido cada vez más presencia en cualquier debate acerca de lo patrimonial en el séptimo arte. Mucho se ha escrito sobre la imposibilidad de encontrar en una pantalla de ordenador el efecto hipnótico que puede provocar la oscura arquitectura del cine tradicional. De hecho, a un servidor se le ocurren pocos espacios menos cinematográficamente inmersivos que un dispositivo con acceso a Internet, lugar donde la virtualidad, tal y como señalaba Mark Fisher, no es capaz de diferenciar “entre trabajo y no-trabajo, entre entretenimiento y labor” y donde, por lo tanto, “no hay horario de oficina, ni salida del trabajo” (2018, 347). Que en Internet

no pueda filmarse una salida de la fábrica similar a la de los Lumière puede parecer una anécdota, pero si uno no es capaz de salir de la fábrica en Internet, tampoco es capaz de salir del cine.

¿Podríamos valorar más las plataformas digitales (sean o no legales) si pudiéramos salir de ellas? ¿Si pudiéramos filmar películas sobre los cierres de una VOD o una página de piratería en las que viéramos cómo se cierran por última vez sus persianas, encontraríamos en ellas algo más de valor patrimonial? Cuando el videojuego en línea *Club Penguin* (RocketSnail Games y Disney Interactive Studios, 2005) cerró sus servidores el 29 de marzo de 2017, miles de usuarios accedieron a él por última vez para despedirse. En ese sentido, el

espacio virtual del videojuego parece asemejarse más a la sala de cine, únicamente porque uno es capaz de salir por última vez (de ver cómo se cierran las persianas) del Fuhe Grande Theater y de *Club Penguin*. Puede que debamos soñar con salas de cine cibernéticas, patios de butacas virtuales que delimiten un interior y un exterior en nuestro uniforme ordenador. Así, cuando los portales donde vemos películas *online* cierran, podremos despedirnos de ellos. Podremos salir de ellos por última vez.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barthes, R. (1975) *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós
- Bullot, E. (2020) *Salir del cine: historia virtual de las relaciones entre el arte y el cine*. Madrid: Shangrila Ediciones
- Farocki, H. (dir.) (1995) *Arbeiter verlassen die Fabrik*. Harun Farocki Filmproduktion
- Fisher, M. (2018) *Los fantasmas de mi vida: Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Buenos Aires: Caja Negra Editora
- Monroy, V. (2020) *Contra la cinefilia: Historia de un romance exagerado*. Madrid: Clave Intelectual