

The Fourth Wall: La mecáfora

FIETH, Logan y BENJAMIN, Justin (2011)
DigiPen. Institute of Technology.
[Plataformas].

MARIO BARRANCO NAVEA
Universidad de Sevilla

En *The Pervert's Guide to Cinema* (2006) el filósofo Slavoj Žižek arranca su deconstrucción de los mecanismos perversos del cine refiriendo una escena de *Possessed*, película dirigida en 1931 por el director estadounidense Clarence Brown. Es el momento en que Joan Crawford se detiene frente a un paso a nivel, justo antes de llegar una locomotora. La mujer se aproxima a los raíles de las vías y los vagones comienzan a desfilarse ante sus ojos. Žižek entiende que aquí hay una metáfora del propio cine *y su funcionamiento*. Desde el exterior de la máquina, la protagonista observa, inmóvil, la interioridad de los camarotes, las estancias que pasan. Como ya hiciera dos años antes Dziga Vertov en su clásico *El hombre con la cámara* (1929: 180), el plano juega a formatear su composición con las formas del tren, en lo que a su vez constituye una simulación del formato estándar del celuloide, con sus bandas y sus separaciones entre fotogramas, análogas a las jambas que separan unas ventanillas de otras, y donde los compartimentos, igual que los *frames*, exponen un instante siempre distinto. Se trata, también, de una suerte de maqueta simbólica en la que el vehículo pone en movimiento los bastidores de un esquema social. Lo que se despliega es todo un mapa convertido en procesión: las primeras ventanillas pertenecen al vagón cocina, donde empleados de raza negra se afanan con tartas y cocteleras; luego aparece el camarero colocando la cubertería, y la criada que plancha y dobla las enaguas; avanzamos y acto seguido surge la imagen de una joven de clase media acicalándose en el baño; y conforme las estancias se vuelven más y más luminosas, acompañamos los vaivenes de una pareja de baile, elegantemente vestida, que gira al compás de la música *crooner* americana. Puede afirmarse que el tren funciona en la escena como un sistema clasista a escala. Somos testigos del confort (burgués) pero también de sus bambalinas (proletarias).



Esta reducción del mundo a las condiciones y formatos del tren, sobre la base regia de la horizontalidad, nos parece casi idéntica a la parábola ideológica que articula de *Snowpiercer* de Bong Joon-ho (2013). Allí, el director surcoreano, también aprovechaba las secciones del tren para dibujar un diorama distópico, aventurando así una reinención ferroviaria del Metrópolis de Lang. Si cada coche de la locomotora obedece a una etapa y cada etapa a un estamento, la escalada de la revolución no podía sino organizarse como travelling político, como progresión unívoca del *scroll* lateral. Evidentemente, habría que recordar el carácter fatalista y trágico que han cargado las líneas del ferrocarril a lo largo de la historia del cine. Es en esta estela, que *Snowpiercer* nos hablaba de un viaje dialéctico sobre el viaje imparabile del mecanismo. Tampoco es casualidad que en ambos films la metonimia del mundo se escenifique mediante el estilema de una procesión. Y decimos "procesión" so pretexto de subrayar el ángulo antropológico del término. Las procesiones religiosas son, también, una teatralización de los sectores sociales y el estatus simbólico de los ciudadanos que las integran. En este sentido, si la acepción más antigua de la palabra "teoría" nos remonta etimológicamente hasta las procesiones atenienses de las Panateneas (las teorías eran los cortejos, las recuas de ciudadanos que desfilaban en honor a Atenea, protectora de la ciudad), cabe decir que las procesiones son, entonces, teorías de la polis, con sus clavajes y estatutos internos. Ello confirma el hecho de que el tren procesional nos habla, desde sus mismos étimos, de una teoría global. Y sin embargo dicho epítome del mundo descansa, como veíamos, en la infraestructura de un mecanismo de ficción, resultado de asimilar las tramoyas ilusionistas del cine al diseño del propio tren.

En la escena de *Possesed*, Marian, la protagonista, asiste a las imágenes en tránsito sin moverse, desde una posición, literalmente, estacionaria. Cuando el tren detiene su marcha, un hombre apoyado en un balcón exterior se dirige directamente a la observadora: "—¿Mirando los interiores? [...] Dirección equivocada. Mejor, métese dentro y mire hacia fuera." Marian, confundida, comprueba que no hay un acceso a la vista: "—¿Entrar por dónde?" El hombre

le da un sorbo a su copa de champán y responde "–Oh, por donde sea. Simplemente suba. Hay dos tipos de persona, los que están dentro y los que están fuera". Llamemos la atención sobre un detalle importante. Este personaje que interpela a la protagonista no se encuentra ubicado en el interior de los vagones, tras las ventanas que ejercían de pantallas, ni tampoco completamente fuera, sino en una barandilla anexa al vehículo. Es el primer personaje que, en el conjunto de la escena, rompe con la cuarta pared diegética de las ventanillas-pantalla para dirigirse a la espectadora de esa película-tren. En efecto, "hay dos tipos de personas", puesto que el paisaje, al volverse pasaje, nos coloca en la posición del pasajero. Entonces solo hay dos opciones: o bien somos viajantes literales o bien espectadores viajados.

El conocido montador y videoensayista Tony Zhou se preguntaba en una de sus reflexiones audiovisuales acerca del sentido semiológico del travelling lateral. Le inquietaba el hecho de que este movimiento de cámara encontrase serias dificultades para ser expresivo en términos puramente dramáticos. El travelling lateral suele inducir un vago sentido de la progresión del tiempo, o se emplea formalmente con una función transitiva a la hora de abrir y cerrar secuencias. Y aún cuando funciona como un elegante seguimiento o un trágico abandono de los personajes, su utilización ambigua y su explotación como mero puntal rítmico, nos lleva a cuestionarnos la razón de que sea un plano tan "poco íntimo", tan alejado del punto de vista de los personajes y que podría considerarse, a juicio de Zhou, el menos "subjetivo de los planos cinematográficos". Sin embargo, su eficiencia se mantiene, y su impersonalidad no obsta para que sea uno de los recursos más utilizados. A decir de Lewis Mumford, las formas mecánicas tienen sus propias exigencias estéticas, imperativos que un corpus humanista y antropocentrista no podría satisfacer sin entorpecer o desviar el curso de la técnica. "El tipo de máquina más ineficaz es la imitación mecánica realista de un hombre o de otro animal" (1994: 24) Así, sólo cuando conseguimos aislar los sistemas mecánicos del sistema antrópico de relaciones, y de sus referentes zoológicos naturales, es decir, cuando damos un paso hacia la comprensión neutral (comprensión objetiva) de las máquinas, conseguimos liberarlas de los vicios de la prosopopeya, que tantas veces ha obstaculizado su evolución. Ahora sabemos que la forma idónea para la turbina era el movimiento rotatorio, y no el movimiento alternativo de los brazos humanos (como se pensó en un principio). No era un hecho fácil de evidenciar, en tanto que el movimiento circular "es uno de los movimientos menos observables en la naturaleza" (1994: 26).

Ya Gilles Deleuze, en los primeros capítulos de *La imagen-movimiento* nos recordaba la posibilidad de concebir un paralelismo entre los medios de traslación (como el automóvil o el tren) y los medios de expresión (como la fotografía o el cine), donde la cámara funcionaría como un "intercambiador" entre ambas series, o "un equivalente generalizado de los movimientos de traslación" (1984: 18). No es descabellado plantear, entonces, que esta relación maquínica entrañe el riesgo de polizones iconológicos, o en términos más deleuzianos, ciertas alianzas contra natura. Esta sería la razón de se produzcan correspondencias tan incontestables entre la puesta en escena de los inicios del cine y el diseño de los primeros plataformas, hecho que, por cierto, fue sagazmente detectado por Manuel Garín en su trabajo sobre el gag visual (2014). Una continuidad mediológica, remitente al movimiento del tren, que hace de puente visual entre el plano lateral del cine mudo y sus funciones en los escenarios de videojuego. De ahí que el valor impersonal, omnisciente y absoluto que reviste el travelling lateral en el medio fílmico obedezca precisamente a su naturaleza maquina profunda, y esto sería así en tanto que toma su principio de la afinidad *sobrehumana* con otras dos máquinas: el tren, por un lado, y el videojuego, por el otro. Tecnologías que, en definitiva, predisponen en sus orígenes el mismo trazado actuante del *scroll* lateral.

Se trata de un hecho: el tren ha sido para el cine algo más que una recurrencia "alegórica". En el campo simbólico del cine, la morfología ferroviaria ha demostrado tal prototipicidad, tal competencia de signo, que uno tiene la tentación de señalar esta relación como una "gemelidad" originaria, un isomorfismo tan lucrativo que su alcance excedía el rango de lo icónico y que, sobre todo en sus orígenes, llegó a servir a los fines del diálogo científico. El tren ha sido el "continente del aparato cinematográfico" (2002) y siendo él mismo una máquina de visión, también ha registrado y proyectado.

El estudioso de la imagen Jonathan Crary refiere la historia de cómo el matemático inglés Peter Mark Roget (1992: 106), allá por el año 1825, observó que cuando las ruedas del tren pasaban detrás de los listones de una valla se producían efectos visuales insólitos: daba la impresión de que los radios de las ruedas quedaban inmóviles o retrocedían. La visión, intervenida por la valla y sus intervalos, generaban, según él, imágenes *postretinianas* que estimulaban ilusiones ópticas. La observación de estos efectos a la luz de la nueva velocidad conquistada por el ferrocarril, sentaría la base de los juguetes "estroboscópicos" y zootrópicos posteriores. Años más tarde, el historiador y periodista Terry Ramsaye relataba, en su conocido ensayo *A Million and One Nights*, de qué forma el mago y

director de cine Albert E. Smith, dio con la idea que resolvía el problema del flickeo o parpadeo de las imágenes filmicas (1997: 47). Por supuesto, viajaba en tren cuando la contemplación de los postes del telégrafo a través de la ventana le hizo pensar, por analogía, en el obturador del proyector de cine. Se le ocurrió así que añadiendo más persianas (*blades*) al obturador y multiplicando el parpadeo, producía el contra-efecto de disolverlo a la vista. El experimento probó su éxito poco después.

Es importante subrayar el hecho de que esta clase de observaciones, que tendrían por consecuencia diferentes invenciones cinematográficas, surgían en el centro experiencial del pasajero, es decir, en las condiciones de un observador móvil, fascinado ante los efectos ópticos que promovía la tracción mecánica. Así, buena parte de las soluciones y experiencias que abastecerían el régimen filmico del espectador inmóvil nacían desde las sedes en tránsito de la locomoción. Mientras tanto, el espectador detenido confiaba su percepción a los mecanismos de arrastre del proyector, encargado de mover las imágenes para la audiencia. Y sin embargo, si estos efectos fundamentales de la cinemática habían sido visibles desde el tren, se debía en parte, a que el tren ya estaba haciendo, a su manera, cine.

En los años 80, el artista neoyorkino Bill Brand solía tomar el metro como parte de su rutina diaria. A Brand le llamaban la atención esos momentos en los que dos trenes subterráneos se cruzan, y por las ventanas puede observarse el interior del vagón de enfrente, tejiendo un juego de luces y parpadeos al pasar (Dell’Aria, 2015). Le recordaba a la rueda de un zootropo, componiendo imágenes estroboscópicas. Basándose en esta semejanza Brand inició uno de los proyectos más ambiciosos de su carrera. Comenzó instalando 228 paneles que él mismo pintó a mano, en la red de túneles que se extienden en las líneas entre Manhattan y Brooklyn. Los encajó en una serie de marcos iluminados cuyas aperturas verticales permitirían la visión de una breve secuencia de animación. Había construido un zootropo gigante para ser visionado gracias al movimiento del metro. Lo llamó el Masstransiscope y era una película de veinte segundos emplazada en las redes subterráneas, cuya *proyección* cobraba vida en el itinerario de Myrtle Avenue, asomándose a la ventana en el momento justo antes de llegar a la estación.



Tamaño obra de arte urbano insistía en confirmar que la metáfora metaficcional del tren que el mismo cine había popularizado, escondía a su vez el reverso de un cine sin cámara, donde la traslación del espectador operaba de proyector y dinamo de las imágenes. El ferrocarril contenía la posibilidad de un anti-cine que volvía literal lo que el cine sólo alcanzaba a figurar: el viaje, el movimiento.

La literalización de una metáfora auto-reflexiva (aquella que juega a referir y a sustituir el medio que la expresa) parece conllevar que las funciones de ese medio se reproduzcan en forma de una mecánica alternativa (en este caso, una cinética alternativa). En la literalización del tren cinémico llevada a cabo por Brand vemos que se produce una inversión de la relación cinética habitual. Las imágenes ya no se mueven para el espectador; es el espectador quien, como ocurre en el espacio museo, se mueve para ellas. De ello se sigue que los fotogramas necesiten materializarse en hechos plásticos-esculturales. La metáfora, y la sustitución que implicaba (o que retenía) es llevada a efectos literales, *hipersticiales*. Digamos, de momento, que esa sustitución *desfonda* el soporte para inmediatamente infundirlo de nuevo. Lo re-versiona gracias a la reversión física de sus mecánicas. El cine celuloide, invertido en el émulo del tren cinémico, le concede a cada fotograma un espacio objetual único fuera del soporte de origen.

La experiencia "tren-cinémica" de Albert E. Smith con los postes telegráficos encuentra un eco perfecto en el videoclip *Star Guitar*, dirigido por Michel Gondry. En él se retoman literalmente las frecuencias incitadas en el paisaje de una ventanilla de tren, convirtiendo el plano lateral inherente al vehículo en las premisas de un plano secuencia. Los efectos ontológicos del Masstransiscope, en cambio, aparecerán en el seminal *Let Forever Be*, también dirigido para los Chemical Brothers. En este trabajo el autor francés pone de manifiesto su obsesión por los objetos y los individuos clonados.



Pero las copias de Gondry no se distribuyen en la escena de cualquier modo: aparecen en serie. El personaje o el objeto se encuentra, de pronto, formando una ristra de sus propias réplicas, una fila ortogonal de cosas que avanza en fuga contra el fondo, una cadena de montaje de sí mismo que se abisma al interior del plano. Cada gesto o movimiento queda ahilado en un diferir de cuerpos-objetos. Se trata, creemos, de una versión de la *mise en abyme* técnica de Brand, la ruptura de una cuarta pared que se produce de espaldas al espectador, marcada por un ensimismamiento hacia la materialidad y los estándares del celuloide. Porque el cine son veinticuatro clones por segundo y Gondry filma a ultranza, intensivamente, la liberalización y literalización de cada *frame*, de cada clon consecutivo. Como Brand, otorga al fotograma el rigor del actante.

Si esta interpretación estuviera revelando un proceso narratológico de algún tipo, quizá éste se aproximaría a lo que Genette entiende como una antimetalepsis, o sea (y siendo muy imprecisos), una filtración de la ficción en la realidad (a su vez, ficcionalizada y viceversa). No obstante, aquí lidiaríamos con una antimetalepsis del orden de esos niveles de la ficción que se toman como sustratos o epifenómenos de formato. Estos materiales *infradieгéticos* asaltarían las reglas del mundo dieгético (como en Gondry, en forma de clones-*frame*) o del mundo extradieгético (como en Brand, en forma de *frames-ferroviarios*, en los propios túneles). Se sugiere, entonces, que las reglas que ejecutaban un formato en el nivel del soporte (los estándares y convenciones profundas) se re-acondicionan como mecánica en el plano *posterior* de la transformación.

Incluyamos algunos comentarios más sobre otras obras de Gondry: Su trabajo para The White Stripes, por ejemplo, en *The Hardest Button to Button*. En él, la baterista Meg White se desplaza a golpe de platillo sobre una batería, cuyo movimiento *frame a frame* deja tras de sí, un rastro indeleble de copias. Toda vez, el movimiento se expresa y se acumula en el recorrido, ocupándolo con sus clones, como si el espacio no pudiera ser otra cosa que un conjunto infinito

de casillas. O incluso en *The Green Hornet* (2011), esa denostada incursión del director en el género superheróico, se emplea un efecto replicador en las escenas de acción. En este caso, la replicación afonda delante o detrás de los personajes, y el efecto acentúa todavía más su naturaleza de *bug* o agujero del espacio filmico, por cuanto crea túneles de objetos-*frame* multiplicados, que sirven a Kato, el protagonista, para alargar una carrera y tomar así un impulso mayor en su salto.

No obstante, subrayemos una vez más, la sutil decisión de Gondry de resistirse a filmar lateralmente a sus clones. Hacer un *travelling* lateral sería volver a invocar un soporte que ya ha superado o transformado. Sus clones son ortogonales e intensivos. Se forman en una fuga que apunta al infinito y al interior del cuadro. Lo que nos lleva al videojuego *Portal* y su alto coeficiente de disrupción espacial.

En su análisis sobre *Portal*, Juan J. Vargas aplica las primeras nociones de su modelo en desarrollo (el formativismo) con objeto de discernir las condiciones profundas de la mecánica en el famoso título de Valve. En el curso del juego, serán muchas las ocasiones en las que el jugador se sorprenderá abriendo dos portales frente a frente, y generando una situación que desemboca en un momento icónico... Por obra del bucle espacial, podemos vernos a nosotros mismos *viéndonos*, refractados en un túnel infinito y fantasmático. Dicho efecto es "identificable con un juego de espejos que pudiera ser atravesado" (2015: 335) y constituye un "fenómeno de ortogonalidad implosionada" (2015: 318). Lo que practicamos en *Portal*, como en otros juegos donde se retuercen los límites del escenario y la pantalla, se basa en la desviación jugable del espacio mismo y de sus márgenes. Una lógica recursiva de la re-entrada, cuya figuración máxima sería la conjugación mecánica de portales. Al mismo tiempo, esta lógica es la responsable de promover en el juego una dinámica interna a la regla espacial. No es posible abandonar el espacio más que re(in)gresando inmediatamente a él. En *Portal*, el espacio de juego es un objeto faltante del que sólo nos extraemos re-introduciéndonos desde otro input.

Dos acontecimientos se revelan correlativos a la metalepsia de formato que nos sugiere Gondry: la mecánica de réplicas infinitas y siempre ortogonales (cualidad impuesta por el plano secuencia en Gondry y por la perspectiva *first-person* en *Portal*) y la dinámica de usar el túnel infinito como amplificador de nuestra potencia física (Kato en *The Green Hornet* tomando impulso, Chell en *Portal* ganando velocidad gravitatoria).



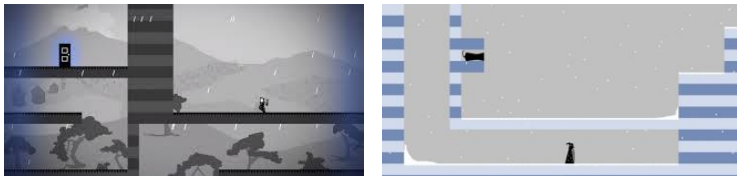
Demos un salto más, esta vez, hasta el videojuego indie *The Fourth Wall*. El argumento es simple: encarnamos un personaje con el poder de atravesar los límites de la pantalla desde el momento en que, toda vez que el jugador lo decida, podrá utilizar el recurso de salir por la derecha y aparecer por la izquierda, de caer en el límite inferior y surgir desde el superior. Al plantearse como un viaje iniciático por las etapas fundantes de un individuo (niñez, juventud, madurez) se hace coincidir la presentación de las reglas con la representación del avatar. Al principio, el escenario implica un límite relativo al punto de vista de la cámara fija, y cada nivel se distingue y se distribuye en el interior de unos márgenes inmóviles (pero *atravesables*, como decimos, en el plano del avatar). No deja de ser interesante el modo en que el juego subvierte el fuera de campo según la convención del *scroll* horizontal. La experiencia resulta similar a esos obstáculos de un plataformas que, para ser superados, exigen la previsión del salto en una pantalla y su consecución en la siguiente. En un escenario empiezas un salto que sería a ciegas de no saber, prolepticamente, que la pantalla a la que el juego pasa (o *corta*) inscribe el sólido que has de alcanzar. Por comparación, en *The Fourth Wall*, ese sólido ya se encuentra oculto o implicado figuralmente en el escenario, al que reingresamos sin cortar entre pantallas. En las primeras fases, por tanto, el cuerpo se reincorpora una y otra vez al mismo espacio anclado, hasta que al final, según dicta el cliché, el avatar llega a una puerta que atraviesa rumbo al siguiente escenario. Hagamos notar que estas puertas que el personaje cruza, luciendo ese *sprite* que da la espalda al jugador, son los únicos portales que comunican fases, y que *realmente* atraviesan el intervalo o intersticio imposible entre los escenarios.

Cuando el cuerpo del avatar crece y abraza la juventud del postadolescente, la pantalla desancla su fijación en el mundo y comienza a seguirnos. No de cualquier manera: la cámara realiza un seguimiento horizontal que mantiene la figura del avatar en el centro. En este caso, el seguimiento (que remite maquinalmente al *travelling* lateral) supone un sistema de posicionamiento egocentrado. O sea, que contiene al sujeto inmóvil como *axis mundi*, reinsertado siempre en el centro del cuadro, mientras los paisajes del mundo, igual que las imágenes convencionales, se mueven para él, y no al

revés. Ahora es el espacio el que una y otra vez se reincorpora al cuerpo central. Decía Panero que en la infancia vivimos y luego sobrevivimos. Los creadores de *The Fourth Wall* proponen su particular paráfrasis: En la niñez nos movemos y luego, creemos movernos. Pero el personaje conserva la capacidad, como adelantábamos antes, de detener el seguimiento de la pantalla a voluntad, inmovilizando el cuadro y movilizándolo sus límites, recordando ese poder que, en la infancia, le era dado naturalmente.

Al detener el seguimiento posicional de *The Fourth Wall*, sacrificamos el locus del espacio de juego que, como en *Portal*, se vuelve un objeto faltante. Recordemos que, al final de las cuentas, en *Portal* el único espacio ambiguo pero *real*, el único espacio que *no era* estrictamente faltante, era esa franja de realidad que solo podemos rastrear en su mecánica, esa superficie sensible donde abrimos nuestros portales, una delgada pátina donde existimos, una ontología plana que permite la mecánica misma de un *afuera*. El exterior solo es un intervalo del interior.

Imaginemos esas tiras de imágenes del zootropo, desprendidas de sus discos, donde todas las figuras pueden ser extendidas y contempladas en un solo golpe de vista, una detrás de otra sin ceses ni interrupciones estroboscópicas. Visualicemos el formato del celuloide, detenido e inmóvil, con sus cuadros estancos y sus bandas fijas, e imaginemos que, a contrapelo de su inmovilidad, la procesión de las figuras continuase por detrás de los marcos, las líneas y las separaciones que componen su estándar. El celuloide y sus estribos formales flotarían sin moverse sobre el tránsito subsumido de las imágenes.



Si en el "contracine" radicalmente objetual de Brand se rompía el locus del espacio cinematográfico de las imágenes, volviéndolas literalmente transitables, en Gondry la operación se recupera como un artefacto narratológico, precisamente porque lo repone en la simulación diegética del medio. Partíamos de una metáfora que simulaba ser cine (el uso alegórico del tren como cine dentro del cine) y llegábamos a ese otro cine que la metáfora comportaba (la inversión mecánica del cine obrada por Brand, un ejemplo de contracine técnico). En el siguiente y último giro, que corresponde a

Gondry, la metáfora mecanizada en su literalidad volvía al medio original: era ya una suerte de *mecáfora* del cine.

Al extrudir la primera continuidad, aquella que convencional e ilusoriamente oculta la contigüidad *intransitable* de los *frames*, estos se volvían transitables, siempre y cuando mudaran su locus a una realidad (de máquina a máquina, tren-cinémica), o a un plano diegético (metalepsis del formato en Gondry). En ambos casos, insistimos, se devuelve al *frame* una cualidad intransitiva (y actante) de un modo parecido a lo que ocurre en *Minecraft* con la conversión cúbica de los píxeles. En concreto, podemos decir, que esos *frames* se volvían transitables de la misma manera que los *espejos* (los portales) enfrentados de *Portal* permitían el recorrido o la caída infinita, pero también como el cuerpo que en *The Fourth Wall* se desplaza en una caída sin fin, desde el margen superior al inferior.

Habiendo roto (*bugeado*) la linealidad secuencial de las pantallas y los escenarios, los avatares de *The Fourth Wall* y *Portal*, son susceptibles de caer en la continuidad no lineal e infinita del *loop*. Es interesante que semejante representación de los límites del juego, encarnada en las mecánicas de los avatares, implique un anti-movimiento o una in-acción. Al fin y al cabo, estas caídas infinitas son un gesto de soledad; los jugadores pueden dejar los controles, abandonando los avatares a ese movimiento-cero, bajo la tutela automática de la máquina. Esto nos recuerda a las *idle animations*, esas animaciones automáticas que dan movimiento al avatar cuando el jugador ya lleva un tiempo sin interactuar con el programa. Muchas de estas animaciones suelen romper jocosamente la cuarta pared, mirando de cara al jugador, e intentando llamar su atención a través de la pantalla. Mientras que éstas obran una metalepsis convencional, podríamos decir que la caída en *loop* de *Portal* o *The Fourth Wall*, suscitan aquí la antimetalepsis de formato, una ruptura de la diégesis hacia el código, que rehúye una complicidad antropomórfica con el usuario.

De hecho, el anclaje del cuadro equivale a romper el seguimiento en *scroll*, según el cual los entornos se reincorporan constantemente al cuerpo centrado. Ello culmina en una idea antropocentrista del *scroll*, que contradice la esencia del *travelling* lateral, por lo menos en el sentido que Brand demuestra, si tenemos en cuenta el archivo profundo de relaciones maquinales que guarda con el tren. Así pues, cuando detenemos el seguimiento, el avatar deja de ser el centro y el eje antropocéntrico se borra. Es entonces que la máquina discurre plenamente, y el soporte se desvela. Caemos en ese otro

plano de *continuum* donde cada *frame*-cuerpo consta y se hace notar. Detenemos el seguimiento (diegético), pero los efectos tren-cinémicos no agotan la individualidad de los *frames*, que persisten a la *persistencia de la visión*, y continúan en la extra-diégesis (o quizá en la infra-diégesis) como esculturas, clones o avatares en *loop*. Hemos detenido el celuloide-cuadro pero las imágenes, intransigentes, transitan ante nuestros ojos. Nuestro avatar cae en el infinito. Sin intervalos, sin la mínima discontinuidad del espacio negativo, estroboscópico o programado. Queda patente que el espacio, como objeto en falta, se expresa. Porque, insistimos, abrir agujeros en el límite es gamificar el *bug*, avanzar hacia el código. *Frames*-cuerpo que ya no representan tanto la diferencia de un diferir en el tiempo, caso del cine, como vidas posibles, vidas infinitas. El *continuum* infinito del *loop* para las vidas infinitas del avatar.

Entendemos así que *The Fourth Wall* tiene como protagonista ese avatar cuyo poder le permite moverse bajo los marcos. El avatar que se mueve para el mundo, sin que ningún seguimiento, ninguna continuidad, lo resuelva otra vez en la máquina ajena. Decíamos que en Gondry los fotogramas rompen la cuarta pared de su planitud para surgir, en fuga, como cuerpos plenos, esquivando su condición lateral. Sin embargo, son concebidos en la continuidad reincidente y diegética tanto del soporte convencional como del plano secuencia. El Masstransiscope concurría, por el contrario, en una legibilidad maquinal desde el soporte del tren, o sea, partiendo de la concomitancia física del vehículo con el *travelling* lateral. Correlativamente, la perspectiva subjetiva (*first person*) de *Portal* abandona el aspecto anti-humano (o sobrehumano) del *travelling* y del *scroll* lateral, y se construye desde otra forma de continuidad, cuyo futuro ya es casi presente en el actual desarrollo de las VR.

Con todo, las réplicas siguen ahí. En la delgada línea ontológica de *Portal*, en el parpadeo estroboscópico, en el límite del cuadro y en el *no man's land* del tren. Porque si el tren-cinémico de Brand suscita un horizonte especulativo, es el de un paradigma, que remitiendo a las escenas de *Possesed* y *Snowpiercer*, concretaría el vehículo como el *axis mundi* de un planeta invertido. Desde el no-lugar de los vagones en movimiento, el exterior es una ficción infinitamente clonada. También desde ellos se cumple la ley. Mirar hacia fuera desde el espacio ausente, produce, sin que podamos impedirlo, iteraciones ontológicas, réplicas sin fin.

Referencias

CRARY, Jonathan (1992). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA: MIT Press.

DELEUZE, Gilles (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós

DELL'ARIA, Annie (2015). "The Enchanting Subway Ride: Bill Brand's Masstranscope" en *Public Art Dialogue*, 5 (2), 141-161.

GARIN, Manuel (2014). *El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario*. Madrid: Catedra.

KIRBY, Lynne (1997). *Parallel Tracks: The Railroad and Silent Cinema*. Durham, NC: Duke University Press.

MUMFORD, Lewis (1994). *Técnica y civilización*. Madrid: Alianza Editorial.

SÁNCHEZ SALAS, Bernardo (2002). *El hierro del que están forjados los sueños o "Extraños en un tren"*.

Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor-din/el-hierro-del-que-estan-forjados-los-suenos-o-extranos-en-un-tren--o/html/>

VARGAS, Juan J. (2015). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo*. Universidad de Sevilla.