

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

**NUEVOS MEDIOS, ARTE-CIENCIA Y ARTE CONTEMPORÁNEO:
¿HACIA UN DISCURSO HÍBRIDO?****Reensamblar componentes,
hibridar lo humano y la máquina:
cine expandido interdisciplinario
y las posibilidades de un discurso
de las interfaces****Ji-hoon Kim**

Universidad Tecnológica Nanyang (Singapur)

Fecha de presentación: julio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Fecha de publicación: noviembre 2011

Resumen

Desde que comenzó el siglo **xxi**, el cine expandido, un concepto pensado para abarcar diversas prácticas cinematográficas desde mediados de la década de 1960 hasta mediados de la siguiente –proyecciones multipantalla, *performances* registradas en cine y vídeo, eventos con proyecciones en directo, instalaciones, entornos donde se combinan distintos medios o cine electrónico o informático–, ha recibido una atención creciente tanto por parte de las instituciones que elaboran discursos y exposiciones dedicadas al arte de los nuevos medios como por parte de museos que apoyan y desarrollan la escena del arte contemporáneo mayoritario. Aunque ya es habitual que den un nuevo enfoque de estas prácticas, consideradas durante mucho tiempo heterogéneas y por lo tanto marginales en las historias del cine y del arte contemporáneo, los mundos del arte de los nuevos medios y del arte contemporáneo mayoritario parecen dar vueltas muy cerca el uno del otro sin llegar a encontrarse, acrecentándose así la escisión entre dos tendencias del cine expandido: el cine de vanguardia y las experimentaciones cinematográficas impulsadas por la tecnología digital. Para superar esta escisión, este artículo ofrece nuevas reflexiones sobre las similitudes que comparten esas dos tendencias como planteamiento para un discurso híbrido que revela la ontología impura y dinámica del cine y los enfoques multidisciplinares artísticos que han cuestionado la idea de especificidad del medio. El discurso que propongo para justificar la conmensurabilidad entre –y la intersección de– las dos tendencias al

tiempo que mantienen sus diferencias es el de la «interfaz», basada en dos significados superpuestos. Uno entiende la interfaz como la deconstrucción y el reensamblaje de componentes materiales, técnicos y estéticos de medios o tecnologías de medios que antes se percibían por separado. El otro entiende la interfaz como la hibridación de lo humano y la máquina para investigar e incorporar la idea de «espectador activo», que cuestionaba la subjetividad de su experiencia, marcada por el aparato como complejo tecno-institucional-discursivo que determina los límites artísticos, incluidos los del cine. Para legitimar el «discurso de las interfaces» aplicado a ambas tendencias del cine expandido, compararé brevemente a dos cineastas británicos de vanguardia (Steve Farrer y Lis Rhodes) con un par de artistas de los medios digitales (Simon Penny y Ryoji Ikeda) respecto a cómo exploraron recursos concretos, como el espacio de proyección panorámica y la proyección audiovisual sintética, que conjugan la interacción fenomenológica entre imagen y espectador.

Palabras clave

cine expandido, interfaz, espectador activo, aparato, cine de vanguardia, arte digital

Reassembling Components, Hybridizing the Human and the Machine: Cross-disciplining Expanded Cinema and the Possibilities for a Discourse of Interfacing

Abstract

Since the beginning of the 21st century, Expanded Cinema, a term meant to encompass various non-normative practices of cinema spanning from the mid-1960s to the mid-1970s – multi-screen projections, film/video performances, live projection events, installations, intermedia environments, electronic/computer film – has been given dramatically growing attention both by institutions shaping discourses and exhibitions concerned with new media art and by museums for supporting and developing mainstream contemporary art scenes. While commonly shedding new light on those practices that had long been heterogeneous and thus marginal in the histories of cinema and contemporary art, these two worlds have seemed to spiral closely around each other without ever quite meeting, therefore deepening the schism between two tendencies of Expanded Cinema: the avant-garde cinema and the digitally driven cinematic experimentations. In order to overcome this schism, this paper throws new light on similarities shared by those two tendencies, as the groundwork for a hybrid discourse that offers insights into the impure and dynamic ontology of cinema and the cross-disciplinary approaches to art that have questioned the idea of medium specificity. Here the discourse I propose for elaborating on the commensurability between – and the intersection of – the two tendencies while maintaining their differences is one of “interfacing” that is grounded in two overlapping meanings: interfacing (implying both deconstruction and reassembling) material, technical, and aesthetic components of mediums or media technologies that were perceived as separate, and interfacing (or hybridizing) the human and the machine for the sake of investigating and incorporating the idea of the “active spectator” that fundamentally called into question the subjectivity of spectatorship framed by the apparatus as the techno-institutional-discursive complex constituting the limits of arts including cinema. For substantiating the “discourse of interfacing” applied to both tendencies of Expanded Cinema, I will briefly compare two British avant-garde filmmakers (Steve Farrer and Lis Rhodes) with a couple of digital media artists (Simon Penny and Ryoji Ikeda) in terms of their explorations of the particular devices, such as panoramic projection space and synthetic audiovisual projection, which bring into play the phenomenological interaction between image and spectator.

Keywords

expanded cinema, interfacing, active spectator, apparatus, avant-garde cinema, digital art

Desde la década pasada ha ido creciendo la atención dedicada al cine expandido desarrollado en la década de 1960 y de 1970, tanto por parte de instituciones dedicadas al arte de los nuevos medios como de museos de arte contemporáneo mayoritario. Aunque en general se han centrado en destacar aquellas prácticas que durante mucho tiempo habían sido marginales en las historias del cine y del arte contemporáneo, estos dos mundos se han comportado, usando los términos de Anthony McCall, como «Crick and Watson's double helix, spiraling closely around one another without ever quite meeting»¹ (McCall, citado de Iles *et al.* 2003, pág. 7). Esta brecha entre dos mundos artísticos se vincula con diversas categorías de exposiciones dedicadas al cine expandido. Una de ellas es la de las exposiciones organizadas por diversos museos de arte contemporáneo mayoritario en Norteamérica y Europa, entre ellas: Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977 (Museo Whitney, Nueva York, 2001), X-Screen: Film Installations and Actions in the 1960s and 1970s (MUMOK, Viena, 2003-2004), y Expanded Cinema: Activating the Space of Perception (Tate Modern, Londres, 2009). Estos eventos destacaban a cineastas que se habían etiquetado como la *vanguardia estadounidense/inglesa/austriaca* (Sitney, 2002; Rees, 2008; Halle *et al.*, 2008) en la historia del cine experimental, así como a artistas que habían realizado trabajos en cine o vídeo, pero planteados principalmente para exponerse en galerías desde la llegada del arte minimalista y conceptual, como Dan Graham, Bruce Nauman y Richard Serra. Al privilegiar estas dos categorías de cine expandido, las exposiciones excluían una tercera, concretamente las diversas corrientes de «cine digitalmente expandido» (Shaw, 2002), que pueden interpretarse como herederas de la definición fundamental de cine expandido aportada por Gene Youngblood, la de «arte como tecnología» (Youngblood, 1970). Obras como éstas han constituido pilares de exposiciones en festivales de arte de los nuevos medios como Ars Electronica (Linz) y Transmediale (Berlín), y se han presentado en el Centro de Arte y Medios ZKM en Karlsruhe, en su exposición histórica Future Cinema (2003), que generó un catálogo extenso para estudiosos (Shaw *et al.*, 2003). Estas tres vertientes del cine expandido reflejan los diversos modos en los que las instituciones defienden, someten e introducen en el continuo histórico la diversidad y heterogeneidad extrema del cine y el vídeo no convencionales.

Hay que reconocer que estas tres vertientes de cine expandido difieren respecto a sus contextos de producción, distribución, exhibición y concepción subyacente del medio y sus objetivos estéticos. Derivaron de diversos «modos de prácticas filmicas» (Walley, 2008). Por ejemplo, cineastas como Paul Sharits, McCall y Takahiko Iimura se concentraron en instalaciones cinematográficas más allá de la formación estandarizada del aparato cinematográfico, compuesto de

una sola pantalla, la colocación inmediata del espectador delante de ella, su actitud sedentaria y la ocultación del proyector para originar espectáculos. Enfatizaron el espacio tridimensional y la materialidad de la escultura minimalista, encauzándola hacia la exploración de los parámetros espaciales y los componentes materiales del cine en sala. Sus obras vanguardistas de cine expandido contrastan con las instalaciones de «cine y vídeo de artistas» (Walley, 2008; Connolly, 2010) de Nauman, Graham, y más recientemente, Douglas Gordon, Stan Douglas y otros, cuyos modos de producción y distribución a menudo se centran en el uso del cine para reflexionar sobre los intereses de la pintura, la escultura o el arte de la *performance*. Esta distinción corre el riesgo de bloquear las posibilidades de generar un discurso híbrido que permita comprender mejor la intersección de arte, ciencia y tecnología, y una historiografía más variada y sólida de los sistemas artísticos que han imaginado la hibridación de las personas y de las máquinas desde los inicios de la sociedad postindustrial.

Para superar esta escisión, analizaré dos obras de cine expandido producidas dentro de la cinematografía británica vanguardista y las compararé con dos instalaciones digitales interactivas categorizadas como «cine digitalmente expandido», siguiendo una interpretación renovada del término *interfaz*. Motivado sobre todo por el dominio creciente de los estudios en medios de comunicación, el término señala los límites entre componentes de una máquina o entre personas y máquinas. En su primera acepción, la *interfaz* implica el encuentro e intercambio entre elementos que forman un medio, o entre dos o más componentes de medios diferenciados. En la segunda, remite a interpretaciones complejas de comportamientos sensoriales, perceptuales y psicológicos que influyen en y son ejercidos por los medios de comunicación. Conjuntamente, los dos significados asimilados al término *interfaz* subrayan algo más que la heterogeneidad y pluralidad constitutivas de un medio tecnológico; implican sobre todo que ni un medio como tal ni sus efectos sobre el usuario pueden reducirse a la suma total de sus elementos por separado. La interfaz, pues, nos acerca a una gama de aspectos relacionales que vinculan tales elementos y establecen así un circuito de intersección entre el usuario y la obra de arte. Joanna Drucker (2011) logra resumir hábilmente las dos dimensiones de la interfaz, la interconexión entre elementos heterogéneos que posibilitan el funcionamiento de los medios, y la interconexión entre los medios operativos y el espectador/usuario, de la siguiente manera: «Interface [...] has to be theorized as an environment in which *varied behaviors* of embodied and situated persons will *be enabled differently according to its many affordances*»² (pág. 12, la cursiva es mía).

Estas dos dimensiones de la interfaz no se aplican de manera exclusiva al campo del diseño informático conocido como IPO (Inte-

1. «la doble hélice de Crick y Watson, dan vueltas muy cerca uno del otro sin llegar realmente a encontrarse».

2. «La interfaz [...] tiene que teorizarse como un entorno en el que *diversos comportamientos* de personas representadas y físicas *se suscitan de manera distinta de acuerdo a sus múltiples posibilidades de acción*».

racción Persona Ordenador), o a las obras y artefactos basados en *hardware* y *software* informático. La definición de interfaz aportada por Drucker recuerda al concepto de aparato cinematográfico, que se desarrolló como una línea clave de la teoría filmica en la década de 1970 y principios de la siguiente, más adelante conocida como «teoría del aparato». Según teóricos destacados como Jean-Louis Baudry (1986a, 1986b), Christian Metz (1982) y Stephen Heath (1981), el aparato cinematográfico no es una tecnología transparente y cosificada, sino un constructo polifacético en el que el sistema de identificación particular del espectador con la mirada de la cámara y la imagen filmica viene determinado cultural e ideológicamente por las relaciones materiales y simbólicas entre sus componentes. Es decir, tanto la disposición de sus elementos en la sala de cine (el asiento fijo del espectador frente a la pantalla, la proyección de la imagen como punto central de la perspectiva y el entorno oscurecido) como el sistema de montaje por continuidad contribuyen a la construcción del espectador idealizado cuyo punto de vista unitario e incorpóreo se sitúa pasiva y regresivamente en el centro del espectáculo ilusorio de la película. En opinión de Heath, ese sujeto que lo percibe todo se da porque «the specificity of the specific codes can be seen to be connected with certain traits of a *matter of expression or the combination of matters*, derives from the particular nature of the *technico-sensorial unity*»³ (Heath, 1981, p. 223, la cursiva es mía).

Heath consideraba que los «nuevos cines» eran formas de deconstruir la «unidad técnico-sensorial» del aparato cinematográfico dominante, y del sujeto trascendental que produce mentalmente, mediante la «redistribution in specific conjunctures of the operation of cinema, the redeployments of limits» [«redistribución en coyunturas específicas del funcionamiento del cine, las reorganizaciones de los límites»] (Heath, 1981, p. 243-44). Las estrategias de la vanguardia cinematográfica en las décadas de 1970 y 1980, incluido el cine estructural/materialista británico capitaneado por Malcolm Le Grice y Peter Gidal, tenían como objetivo «redistribuir» o «reorganizar» los componentes materiales del aparato cinematográfico dominante para que el espectador fuera consciente tanto de los procesos materiales de producción filmica como de su práctica al ver las películas (Gidal, 1976). Los experimentos del «cine expandido» británico alteraban la situación del espectador en el aparato cinematográfico dominante mediante los dispositivos multipantalla y multiproyección, a menudo sumados a la instalación de los equipos por las paredes de la galería para que tuviera que pasearse por ella y contemplarlos desde múltiples perspectivas. Al hacerlo, invocaban el «film as a counter-illusory event that takes place in the real time of the spectator»⁴ (Rees, 2009, pág. 63). El tipo de experiencia subyacente para el espectador de estos experimentos recuerda a la noción de subjetividad primordial

de Maurice Merleau-Ponty, que se relaciona con el mundo en su percepción personificada y material (Merleau-Ponty, 1962). Aunque tanto la «teoría del aparato» como los discursos del cine estructural/materialista no profundizaron en la fenomenología (sino que dependían de conceptos psicoanalíticos como sutura e identificación), el énfasis que también adjudicaron al sujeto consciente, atento a la percepción del funcionamiento del aparato cinematográfico, permite destacar que la visión que tiene el espectador de su cuerpo y de su inmersión corpórea en el entorno cambiante resultan inseparables (Iles, 2001). Diversos experimentos de arte de los nuevos medios han asumido estos dos preceptos fenomenológicos, desarrollando interfaces de visionado distintas a las pantallas de medios anteriores, incluidas las multipantallas, las multiproyecciones y las inmersivas (Hansen, 2004, 2006). Basándome en esta correspondencia, demostraré que las dos dimensiones de *interfaz* participan de los modos vanguardista y digital de la práctica cinematográfica expandida. Mi conclusión sugiere que estas correspondencias contribuyen a una comprensión renovada (e híbrida) del concepto de *aparato*.

Recientemente instalada en la exposición Expanded Cinema de la Tate Modern, *The Machine* (1978-1988) de Steve Farrer consiste en una cámara que rota 360 grados y funciona simultáneamente como proyector de una serie de imágenes en la pantalla circular que la rodea. A medida que la cámara convertida en proyector da vueltas en torno a la pantalla, las imágenes se perciben como movimiento de diversas figuras, que van desde el cuerpo humano hasta un pájaro o una conducta sexual, en una secuencia de seis minutos. El sistema de proyección de Farrer recuerda a los panoramas del siglo XIX porque la pantalla envuelve al espectador en su flujo de imágenes. Al mismo tiempo, la generación de movimiento se basa en el bucle de un conjunto de imágenes, lo que se remonta a los juguetes ópticos del siglo XIX (por ejemplo, el fenaquistiscopio, el zootropo y el praxinoscopio) que prefiguraron el cine. Por estos dos motivos, *The Machine* resulta interesante como referencia a la arqueología de los medios. Pero lo que es más importante es que esta obra no está instalada en la convención de la interfaz panorámica que sumerge al espectador en el flujo de estímulos visuales. Al contrario, la cámara-proyector en continuo movimiento evita que el espectador se sumerja en el espacio de la imagen, ya que dinamita la identificación perceptiva estable con ella. El giro del proyector desafía cualquier forma de control totalitario de la imagen por parte del espectador, provocando que se fije en sus propios actos perceptivos como el desplazamiento por la pantalla, a diferencia de otras instalaciones de imagen en movimiento, cuya interfaz envolvente «not seek to increase perceptual awareness of the body but rather to *reduce* it» [«no busca el incremento de la conciencia perceptiva del cuerpo sino más bien

3 «se observa que la especificidad de los códigos específicos puede conectarse con ciertos rasgos de *una materia de expresión o la combinación de materias, derivada de la naturaleza particular de la unidad técnico-sensorial*».

4 «cine como evento opuesto a la ilusión que se desarrolla en el tiempo real del espectador».

su *reducción*»¹] (Bishop, 2005, pág. 11). Mediante su vinculación corpórea con la rotación descentralizada de la cámara-proyector, el espectador toma conciencia de los dos aspectos relativos a la interfaz del aparato cinematográfico: en primer lugar, de la heterogeneidad y especificidad de cada uno de sus componentes (la cámara, la imagen y el proyector), que la transformación y recombinación de Farrar hace visibles; y en segundo lugar, del grado de alineación orgánica con su vertiente dominante centrada en producir un efecto de sometimiento perceptivo y físico.

Respecto a los paralelismos digitales contemporáneos, *The Machine* de Farrar se acerca más a la serie *Fugitive* (1996-1997) y *Fugitive 2* (2004) de Simon Penny que a otras instalaciones panorámicas inmersivas como *Place-Ruhr* (2000) de Jeffrey Shaw o *World Skin* (1997) de Maurice Benayoun. Como Farrar, Penny utiliza la pantalla panorámica circular y la interfaz de proyección que gira sola para «deshacer el cine» (Penny, 2004). La rotación informática del proyector de Penny es comparable con la cámara-proyector rotatoria en *The Machine* de Farrar porque la imagen presentada por el proyector de Penny se alinea con la posición de la cámara que responde al comportamiento del espectador. No obstante, en el sistema automatizado de Penny, la imagen acaba por evitar nuestro control visual, demostrando así que nuestra experiencia visual inmediata no se ajusta a un campo visual incorpóreo, continuo y estable. Siguiendo la lógica de Mark B.N. Hansen, la asunción fenomenológica de la relación entre el cuerpo y el espacio que lo rodea conecta estas dos obras, pese a las diferencias respecto a los modos de producción y contextos de recepción (Hansen, 2006, págs. 53-66). De manera similar, las observaciones que hace Penny sobre la serie *Fugitive* pueden aplicarse al sistema de proyección no convencional de Farrar: «The illusion is broken by the ongoing dynamics of the user. The central continuity of conventional virtual worlds is the stability of the virtual architecture. In *Fugitive*, the central continuity is that of the users' embodied temporality»⁵ (Penny, 2004).

Junto con Farrar, la exposición de la Tate Modern destacaba *Light Music* (1975) de Lis Rhodes. Este film utiliza dos proyectores que arrojan luz simultáneamente a través de una sala repleta de humo. En este caso, se ve alterado el punto de vista único del espectador establecido por el marco estándar de una sala de cine y los haces de luz que diseccionan la sala son igual de importantes que las imágenes proyectadas, unas barras blancas y negras cambiantes. Como en *The Machine* de Farrar, Rhodes explora hasta dónde se vincula necesaria-

mente la proyección de la imagen en movimiento con la percepción corpórea del espectador, y cómo se traslada así a su experiencia del espacio tridimensional. Tal y como señala Lisa Le Feuvre: «This work is designed for the audience to move away from the position of a static viewer, to move in and out of the screening. This creates a set of social relations against the definition of traditional film – the film becomes a collective event where the audience is invited to make interventions into the work itself»⁶ (Le Feuvre, 1999). Pero lo que hace que esta obra se distinga del experimento de Farrar es el modo en que la banda sonora y las imágenes se generan simultáneamente: es decir, las líneas horizontales y verticales blancas y negras de las imágenes se imprimieron en la pista de sonido de la película de modo que generan literalmente la banda sonora. En este sentido, Rhodes puede considerarse una de múltiples cineastas y videoartistas, entre los que se incluyen los Vasulka, Nam June Paik y Guy Sherwin, que han experimentado con una relación sintética entre sonido e imagen. Lo cierto es que las prácticas de vanguardia tanto en cine experimental, videoarte y arte contemporáneo de los medios digitales han tendido a usar dispositivos electrónicos para generar variaciones en las imágenes en concordancia o no con la modulación sonora o musical.

De los ejemplos digitales contemporáneos, la serie *Test Pattern* de Ryoji Ikeda (2008-) puede compararse con *Light Music*, no sólo debido a su presentación de imágenes abstractas tipo código de barras sincronizadas con ruido explosivo, sino también a su exploración de «the relationship between critical points of device performance and the threshold of human perception»⁷ (Ikeda, 2008). En la obra de Ikeda: «the velocity of the moving images is ultra-fast, some hundreds of frames per second, providing a totally immersive and powerful experience»⁸ (Ikeda, 2008). Nos percatamos de que los espectadores de *Light Music* comparten esta experiencia mediante configuraciones materiales y técnicas distintas. Si la primera atrae la atención perceptiva del espectador a los procesos de la interfaz informática generada en tiempo real que codifica información digital en los patrones perceptibles de la señal audiovisual, la segunda anima al espectador a detectar el carácter de interfaz del aparato cinematográfico estableciendo tres intervalos entre sus componentes: entre la película física y la imagen audiovisual, entre la imagen y el proyector y entre el proyector y la pantalla.

Estas breves comparaciones entre el cine expandido de vanguardia de Farrar y Rhodes y las obras de «cine digitalmente expandido» de Penny e Ikeda ilustran que los dos aspectos clave en términos

-
5. «La dinámica adoptada por el usuario quiebra la ilusión. La continuidad central de los mundos virtuales convencionales constituye la estabilidad de la arquitectura virtual. En *Fugitive*, la continuidad central es la de la temporalidad que asumen los usuarios».
 6. «Esta obra está diseñada para que el público abandone la posición de espectador estático, para que entre y salga de la proyección. Así se genera un conjunto de relaciones sociales que se oponen a la definición tradicional de cine. La película se convierte en un evento colectivo en el que se invita a la audiencia a intervenir en la obra en sí».
 7. «la relación entre puntos críticos del comportamiento del dispositivo y el umbral de la percepción humana».
 8. «las imágenes en movimiento se desplazan ultrarrápido, a centenares de fotogramas por segundo, de manera que proporcionan una experiencia totalmente inmersiva y potente».

de interfaz que se han teorizado ofrecen nuevas ideas respecto al concepto de *aparato* en la teoría filmica y en los estudios críticos de los medios. La consideración del aparato cinematográfico a través del prisma de la interfaz constituye un enfoque nuevo de la transición del cine a los medios electrónicos y digitales, así como la oportunidad de establecer un diálogo comparativo entre las descripciones del espectador activo que los estudios de arte, cine y medios han desarrollado cada uno por su cuenta. Por ejemplo, la fenomenología de Merleau-Ponty ha influido mucho a tres perspectivas teóricas sobre cine expandido: a la crítica artística minimalista y postminimalista, a la teoría cinematográfica sobre la corporalidad de la experiencia filmica y a la teoría de los nuevos medios centrada en la experiencia personificada en el usuario. No obstante, estas tres corrientes se han excluido las unas a las otras, por lo que se ha incrementado la brecha existente entre cine, arte contemporáneo y arte digital. Con la ayuda de la investigación histórica, un discurso híbrido sobre la interfaz en el cine expandido desde la era protodigital a la digital puede servir para salvar esta brecha. Yo creo que se puede lograr caracterizando las diversas alternativas a los aparatos cinematográficos estandarizados como interfaces entre distintos medios. Un análisis semejante indicará los modos en que las prácticas de cine expandido, en respuesta a las innovaciones técnicas que se dan dentro y fuera del cine, transforman cada uno de los componentes cinematográficos y modifican las combinaciones entre ellos para elaborar coordenadas espacio-temporales expandidas y formas dinámicas e indeterminadas de ejercer de espectador.

Referencias

- BAUDRY, J. (1986a). «Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus». En: Philip ROSEN (ed.). *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. Nueva York: Columbia University Press. Págs. 286-298.
- BAUDRY, J. (1986b). «The Apparatus: Metaphysical Approaches to the Impression of Reality in Cinema». En: Philip ROSEN (ed.). *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. Nueva York: Columbia University Press. Págs. 299-318.
- BISHOP, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Londres: Tate Publishing.
- CONNOLLY, M. (2009). *The Place of Artists' Cinema: Space, Site, and Screen*. Londres: Intellect.
- DRUCKER, J. (2011). «Humanist Approaches to Interface Theory». *Cultural Machine*. Vol. 12, págs. 1-20.
- GIDAL, P. (1976). «Theory and Definition of Structural/Materialist Film». *Structural Film Anthology*. Londres: BFI Publishing. Págs. 1-21.
- HALLE, R.; STEINGRÖVER, R. (2008). *After the Avant-garde: Contemporary German and Austrian Experimental Film*. Rochester, Nueva York: Camden House.
- HANSEN, M. (2004). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- HANSEN, M. (2006). *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. Nueva York: Routledge.
- HEATH, S. (1981). *Questions of Cinema*. Nueva York / Londres: Macmillan.
- IKEDA, R. (2008). «Project Description» [en línea]. [Fecha de consulta: 11/01/2011]. <<http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/>>
- ILES, C. (2001). «Between the Still and Moving Image». *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*. Catálogo de la exposición. Nueva York: Whitney Museum of American Art. Págs. 32-69.
- ILES, C. [et al.] (2003). «Round Table: Projected Images in Contemporary Art». *October*, n.º 104. Págs. 71-96.
- LE FEUVRE, L. (1999). «Lis Rhodes: Profile». [en línea] [Fecha de consulta: 11/01/2011]. <[http://www.luxonline.org.uk/artists/lis_rhodes/essay\(1\).html](http://www.luxonline.org.uk/artists/lis_rhodes/essay(1).html)>
- MERLEAU-PONTY, M. (1962) *Phenomenology of Perception*. Colin Smith (trad.). Nueva York / Londres. Routledge.
- METZ, C. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Ben Brewster et al. (trad.). Bloomington: Indiana University Press.
- PENNY, S. (2004). «Project Description: *Fugitive 2*». [en línea] [Fecha de consulta: 01/11/2011]. <<http://ace.uci.edu/penny/works/fugitive2.html>>
- REES, A.L. (2009). «Projecting Back: UK Film and Video Installation in the 1970s». *Millennium Film Journal*. N.º 52, págs. 56-71.
- SHAW, J. (2002). «Movies after Film: The Digitally Expanded Cinema». En: Martin RIESER, Andrea ZAPP (eds.). *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. Londres: BFI Publishing. Págs. 268-275.
- SITNEY, P.A. (2002). *Visionary Film: The American Avant-garde 1943-2000*. Nueva York: Oxford University Press.
- WALLEY, J. (2008). «Modes of Film Practice in the Avant-garde». In: Tanya LEIGHTON (ed.). *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. Londres: Tate Publishing. Págs. 182-199.
- WEIBEL, P.; SHAW, J. (eds.) (2003). *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- YOUNGBLOOD, G. (1970). *Expanded Cinema*. Nueva York: Dutton.

Cita recomendada

KIM, Ji-hoon (2011). «Reensamblar componentes, hibridar lo humano y la máquina: cine expandido interdisciplinario y las posibilidades de un discurso de las interfaces». En: Edward A. SHANKEN (coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 11, págs. 26-32. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-kim/artnodes-n11-kim-esp>>
ISSN 1695-5951



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

CV



Ji-hoon Kim

Universidad Tecnológica Nanyang (Singapur)
jihoonfelix@gmail.com

Universidad Tecnológica Nanyang
50 Nanyang Avenue
Singapore 639798

Ji-hoon Kim es profesor ayudante del departamento de Medios de Comunicación y Cine de la Escuela de Comunicación e Información Wee Kim Wee en la Universidad Tecnológica Nanyang. Entre sus intereses de investigación se incluye la teoría cinematográfica y de los medios, el arte y la cultura de los medios digitales, el cine y el video digital, las artes de la imagen en movimiento en las galerías, y el cine y la cultura mediática del este asiático. Sus ensayos y entrevistas han aparecido en *Screen*, *Film Quarterly*, *Screening the Past* y en la antología *Global Art Cinema: New Theories and Histories* (editada por Rosalind Galt y Karl Schoonover, Oxford University Press, 2010).