

Eje: Nuevos modos de circulación, nuevos modos de comunicación

Fecha de recepción: diciembre 2010

Fecha de aceptación: julio 2011

Versión final: marzo 2012

El 3D una vez más. ¿Esta vez sí? El cine en relieve ante los espectadores contemporáneos

Eduardo Russo *

Resumen: A partir del actual auge de tecnologías y producciones audiovisuales en 3-D en el cine, la televisión digital y los new media, el artículo examina, desde una perspectiva genealógica atenta a la hibridación entre tecnologías, medios y prácticas, la prolongada historia de la percepción en relieve.

Atendiendo a sus desarrollos tempranos, muy anteriores a los medios audiovisuales, y a intentos previos de instalación en el espectáculo audiovisual de alcance masivo, así como a algunos esbozos de reflexión teórica sobre el cine 3-D, el trabajo concluye con el análisis de algunas perspectivas y paradojas actuales, ante la renovación de las aspiraciones tridimensionales en el audiovisual contemporáneo.

Palabras clave: cine - espectador - fotografía - historia del cine - realismo - tecnología - teoría de la imagen - teoría del cine.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 281]

(*) Doctor en Psicología Social. Crítico, docente e investigador de cine y artes audiovisuales. Profesor en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Dirige el Doctorado en Artes de la Facultad de Bellas Artes (Universidad Nacional de La Plata).

Flujos y reflujos del cine tridimensional

El reciente auge de producciones realizadas en sistemas 3-D hoy es presentado por el discurso corporativo proveniente de Hollywood como una forma de visualización del futuro del cine. Promovidas por el discurso del marketing y la publicidad no solamente como el último grito de las nuevas tecnologías sino también como el mismísimo mañana a nuestras puertas, las películas tridimensionales obligan a plantear algunos interrogantes, que pueden ser formulados aprovechando los conocimientos que aportan una perspectiva integradora de los enfoques de la reciente historiografía y la teoría de lo audiovisual.

El discurso mediático instaló, hacia fines del 2009, una versión de esta innovación que posee todos los atributos para convertirse en un relato dominante sobre la presencia creciente e innovadora del cine en relieve en las pantallas contemporáneas. Con una estrecha vinculación con la oferta creciente de salas de proyección digital de última generación, la apuesta del mercado mediante la combinación de video digital y tecnologías 3-D aspira a formular una propuesta de

valor agregado que se condice con el precio mayor de las entradas a los espacios que poseen esta disponibilidad en los complejos multisalas. A diferencia de lo que ocurre en otras propuestas de integración de tecnología digital a la recepción del cine en salas, que se dirigen a la reducción de costos (tanto en cuanto a la explotación de las películas como en el valor de las entradas), en este caso la combinación proyección digital y 3-D aparece como un nuevo standard de “alta gama” para quienes asisten al cine. A fines del 2009, el fenómeno mediático que posibilitó *Avatar*, en torno de la última producción de James Cameron, quien supo formular anteriormente otros hitos en cuanto al cine de gran espectáculo ligado a ciertos desafíos tecnológicos para lo audiovisual (*Terminator 2*, en 1991; *Titanic*, en 1997, por citar los casos más emblemáticos) suscitó una oleada global de comentarios laudatorios, reforzados por un éxito de taquilla sin precedentes. El discurso celebratorio de lo nuevo como salto radical, ligando euforia tecnológica y logros estéticos, planteó la situación en términos de revolución audiovisual. Este discurso de la novedad radicalizada ha impedido apreciar algunas continuidades y recurrencias que el fenómeno deja evidenciar si se lo examina en términos históricos, en un abordaje atento a ciertas prácticas de la cultura visual que rodea, y en cierto modo también contiene, la experiencia cinematográfica.

Los más memoriosos –y que cuenten con la edad suficiente– podrán recordar la breve pero intensa oleada de films en relieve que afectó al cine industrial norteamericano en la temporada de 1953. Acaso este es el dato más accesible para quienes vivieron aquel momento fragoroso, que permitió combinar el uso de los célebres lentes individuales para poder apreciar la ilusión 3-D en las salas de cine con otras alternativas para el rediseño de la experiencia cinematográfica en versión espectacular y ampliada, como fue el uso de los sistemas de pantalla super-ancha que aparecieron simultáneamente. Estos últimos, apelando al uso sincronizado de varios proyectores cuya acción cubría, cada uno, un tercio de pantallas gigantes (el caso del *Cinerama*), o bien haciendo uso de lentes anamórficas para proyectar una imagen de mayor amplitud (como en el caso del *Cinemascope* y sus competidores *Vistavisión* y *Todd-AO* en los Estados Unidos) fueron luego de una breve puja las opciones triunfantes. El cine 3-D quedó relegado a un episodio breve pero intenso en la historia del cine comercial de gran espectáculo, y sus anteojos se convirtieron en memorabilia. Pero como aspiración insistente, más allá de aquel breve furor global, la historia del cine en relieve es mucho más prolongada e intrincada, revelando algo más que su empeño por ampliar los efectos de asombro y fascinación provistos en pantalla.

Contemporáneamente al estreno y arrasador desempeño de taquilla de *Avatar* a escala mundial, atentos a su dimensión de evento mediático y la necesidad de pensar qué implicaciones contenía, la Cinemateca Francesa dedicó dos semanas de diciembre en su programación a repasar la historia de las técnicas 3-D en el cine. En el programa de presentación del ciclo, el historiador y arqueólogo del cine, Laurent Mannoni, recordaba aquella breve euforia que hace unos sesenta años vivió el cine con el auge de la tridimensión en los films. Precisaba el autor la amplitud de aquella novedad: “De *Popeye* a *Los Tres Chiflados*, todos los géneros cinematográficos fueron revisitados, para el gran provecho de los hacedores de dinero (en fin, no siempre...) y de un público ávido de nuevas sensaciones” (Mannoni, 2009, p. 34). No obstante, alertaba sobre el error de considerar que la moda del cine en relieve estaba estrechamente ligada a un simultáneo adelanto tecnológico. Lo que este vértigo disimulaba, abarcando desde films de realizadores de prestigio como Alfred Hitchcock hasta un sinnúmero de películas de género que bordeaban la clase B, era que la tridimensión acechaba desde antaño en la experiencia

cinematográfica, y hasta podía advertírsela con nitidez mucho antes del invento de los Lumière (cabe agregar que, por su parte, los célebres hermanos experimentaron con ella hacia 1937). Sin ir mucho más lejos, y para hacer un poco más plural el contexto de la invención del cine y sus aspiraciones tridimensionales, sólo hace falta mencionar que uno de sus competidores, el inglés William Friese-Greene, ya se encontraba experimentando obsesivamente, aunque con modestos resultados, con el cine estereoscópico hacia 1891. Por cierto, no era el único en esas investigaciones. Otro de los competidores de Lumière en términos de la explotación de películas, aunque en su caso eran dibujos animados, Emile Reynaud, también llevó adelante sus propios experimentos estereográficos.

No obstante, es imposible negar que en cuanto a su identificación masiva, la explosión (y el rápido agotamiento popular) se produjo en el período antes citado. Desde una perspectiva atenta a la estabilización y larga permanencia del cine clásico hollywoodense, Bordwell, Staiger y Thompson relatan a la breve incursión de la gran industria en el cine estereoscópico de un modo sucinto, como una iniciativa fugaz cuyo ímpetu fue coartado por las ventajas de esa conversión de mejor grado de radicalización en cuanto a las tecnologías y prácticas de espectador en juego que proponían las pantallas superanchas que, lanzadas junto con el cine en 3-D, se convirtieron pronto en una apuesta más convincente en la batalla por la reconquista del público, claramente menguado por la televisión hogareña. Apuntan los autores:

MGM produjo varias películas de corta duración en 3-D en la década de los treinta, y John A. Norling presentó un sistema de 3-D en la Exposición Univeral de 1940. En febrero de 1952, cuando bajó la asistencia del público al cine y Hollywood buscaba formas de conseguir que las salas volvieran a llenarse, Norling sugirió el 3-D: “Es innegable que la industria cinematográfica podría utilizar algo para combatir el hecho de que la televisión está captando cada vez más espectadores”. Ese mismo verano, una nueva compañía estaba rodando *Bwana, diablo de la selva*. El sensacional estreno de la película en Los Angeles parecía presagiar una revolución, y en marzo de 1953, los estudios estaban trabajando ansiosamente en una vasta producción en 3-D. Sin embargo, en diciembre se decretó la muerte del sistema 3-D. Aunque las películas estereoscópicas ofrecían una diferenciación del producto, no tuvieron éxito. La tecnología no podía garantizar un producto de alta calidad en cada proyección, y otra innovación, la pantalla panorámica, parecía constituir un modo más eficiente de ofrecer la novedad que buscaba la industria. El sistema 3-D no se estandarizó porque sus inconvenientes superaban a sus ventajas (Bordwell, Staiger y Thompson, 1996, p. 272).

El relato de Bordwell, Staiger y Thompson atenúa, en el énfasis otorgado a su campaña de 1953, la larga insistencia del 3-D en la historia de la cultura visual que permitió surgir y afirmarse al cine. Aunque mencione muy brevemente que éste era objeto de diversos desarrollos desde los inicios del siglo, no llega a considerar su función motora en cuanto a la voluntad de reproducir sensorialmente un mundo con aspiraciones integrales, más allá de la dupla proporcionada por lo visual y lo acústico.

La estereoscopia como dimensión fundante de los medios audiovisuales

Acompañando el auge de los estudios sobre el cine de los comienzos y más atrás, en el territorio de lo que, por convención, se suele denominar como pre-cine, los estudios sobre la visión en el siglo XIX han dado lugar a unas cuantas reconsideraciones y descubrimientos que obligan a pensar desde un estado inicial algunas de las líneas de desarrollo que durante largo tiempo fundamentaron una historia predominante del arte cinematográfico. Entre esos relatos largamente cristalizados no era el menor aquel que advertía una larga línea recta y de corte evolutivo entre la cámara oscura del Renacimiento, la cámara fotográfica inventada hacia la tercera década del siglo XIX y, vía investigaciones y logros de la cronofotografía, llegaba al advenimiento triunfal del cine hacia el término de esa centuria. En los años noventa, ciertas investigaciones en torno a la historia de lo visual instalaron serios interrogantes sobre la continuidad de dicha línea. Entre los estudiosos que propusieron hipótesis innovadoras sobre lo visual en la genealogía de la visión movilizada del siglo XIX se ha destacado, sin dudas, Jonathan Crary. En su notable y polémico *Las técnicas del observador*, Crary propone que la visión, como actividad humana históricamente estructurada, sufrió hacia la mitad de ese siglo una transformación tanto o más profunda que la que dividió la representación del Medievo y la imaginería del Renacimiento. Ciertas relaciones entre la visión, la conciencia, el control del cuerpo y el funcionamiento del poder social (en escalas tan diversas que van de lo público a lo íntimo) rompieron dramáticamente los modelos de visión clásicos, heredados del Renacimiento. Lo que otros investigadores han analizado como una progresiva movilización del ojo de un espectador es concebido por Crary como la génesis de un *observador*, entendido éste en el doble sentido de quien observa con sus ojos, y mantiene observancia respecto de un conjunto de leyes, atento a un cierto régimen de lo visible. Podría pensarse que es la fotografía, esa gran aventura visual del siglo XIX –y también del XX, al menos– la responsable del cambio. Pero el autor propone un modelo alternativo. Si la cámara oscura podría encontrar a la cámara fotográfica como digna y fiel heredera, otro tipo de artefactos plantean la revolución: no son otros que los estereoscopios.

Sostengo –plantea Crary– que algunos de los medios de producción de efectos ‘realistas’ más extendidos en la cultura visual de masas, como el estereoscopio, se basaban de hecho en una abstracción y reconstrucción radicales de la experiencia óptica, lo cual exige una reconsideración del significado del «realismo» en el siglo XIX (Crary, 2009, p. 26).

En lugar de la visión ordenada para un sujeto estático y poseedor de la totalidad de un cuadro arreglado según las normas de la perspectiva, tal como lo habían estipulado cinco centurias de perspectiva pictórica, el estereoscopio abría lugar a una percepción inestable y relacionada, por una parte, con cierta subjetividad activa que requería de la participación de una conexión flexible entre cuerpo, ojos y aparato técnico. Para más cambio, esa experiencia visual le era propuesta a un sujeto en cierto modo sometido a un régimen de privacidad en su visión, observando a través de un artilugio óptico puesto ante sus ojos, sea para ver en el interior de una caja, o mediante un arreglo de implementos de tecnología relativamente sencilla pero necesariamente ajustables a su condición visual de observador binocular. En un ensayo reciente, Arlindo Ma-

chado destacó, reseñando el estudio de Crary, la configuración extrañamente *multiplanar*, más que tridimensional, del mundo observable por los estereoscopios. Como si el aplanamiento de cada uno de los cuerpos dispuestos en profundidad agudizara el vacío del espacio intermedio, percibido como negatividad pura. No obstante eso, se trata de un vacío que aspira al observador. Machado remarca un dato no demasiado considerado por Crary, que es la condición de mirón, de *Peeping Tom* que el estereoscopio asigna al observador, lo que lo convirtió en un adminículo especialmente apto para el público adulto en busca de imágenes sexualmente excitantes. Machado consigna:

Algunos autores (...) incluso llegaron a explicar el posterior declive de la estereoscopia y su casi desaparición en el siglo XIX debido a que se la asociaba cada vez más con la pornografía, que la habría convertido en objeto de rechazo por parte de la moralista sociedad europea. A finales del siglo XIX, los compradores y usuarios de aparatos visualizadores de estereoscopia eran considerados sospechosos de comportamiento “desviado” o “indecente” (Machado, 2009, p. 162).

No hace falta aclarar que unos años más tarde, parte significativa de este estigma social se deslizaría hacia la percepción que las “fuerzas vivas” de la sociedad victoriana tendrían del kinetoscopio de Edison y de los espectáculos de cine en su situación emergente.

Los films en relieve ¿entreacto hacia el cine total?

Antes del furor del cine 3-D a inicios de los años cincuenta, su potencial ya ocupaba la reflexión de algunos teóricos tanto como los desvelos de los inventores, siempre en busca de una ilusión más lograda. Una referencia obligada al considerar al cine en relieve, desde el ángulo de la teoría cinematográfica, es la de André Bazin. En el inmenso y proliferativo corpus baziniano hay un breve y sugestivo ensayo: “El mito del cine total”, publicado originalmente en la revista *Critique*, hacia 1946. Allí parte de la mención a un entonces reciente libro de su amigo y rival crítico, Georges Sadoul: *La invention du Cinéma*, destacando una paradoja que parecía presentarse ante la lectura del volumen. Pese a la orientación marxista de Sadoul, declaraba Bazin, lo que dejaba traslucir su relato sobre la invención del cine era algo completamente opuesto a un determinismo tecnológico.

El cine –escribía– es un fenómeno idealista. La idea que los hombres se habían hecho existía ya totalmente definida en su cerebro, como en el cielo platónico; y lo que nos sorprende es más la tenaz resistencia de la materia ante la idea que las sugerencias de la técnica a la imaginación del creador (Bazin, 1966, p. 21).

Bazin revisaba los antecedentes de investigación científico-tecnológica que llevaron al cine, y destacaba su dimensión exploratoria, en busca de un determinado objetivo que era planteado en términos más de deseo o necesidad social que de disponibilidad técnica:

Quemando etapas, de las que la primera les resultaba materialmente infranqueable, vemos cómo apuntan hacia una cumbre. Su imaginación identifica la idea cinematográfica con una representación íntegra y total de la realidad: están interesados en la restitución de una ilusión perfecta del mundo exterior con el sonido, el color y el relieve.

En cuanto a esto último, un historiador del cine, P. Potonié, ha sostenido incluso que no fue el descubrimiento de la fotografía sino el de la estereoscopia (introducida en el comercio poco antes de los primeros ensayos de fotografía animada en 1851) lo que abrió el ojo a los inventores. Advirtiendo los personajes inmóviles en el espacio, los fotógrafos comprendieron que les faltaba el movimiento para ser imagen de la vida y copia fiel de la naturaleza. En todo caso, no hay apenas inventor que no busque el conjugar el sonido o el relieve con la animación de la imagen (Bazin, 1966, p. 24).

En la argumentación baziniana, la precedencia del espacio resulta el dato fundamental. Para su intelección del cine, fue precisamente el hecho de avizorar ese espacio a atravesar, sumergidos en la visión estereoscópica, lo que llevó a los inventores a buscar que los cuerpos y objetos entraran en movimiento. Primero la inmersión visual en el espacio poblado por una curiosa estatuaria ilusoria, luego, la vida en ese espacio inyectándole movimiento y el flujo del tiempo. Prosigue Bazin:

El mito que dirige la invención del cine viene a ser la realización de la idea que domina confusamente todas las técnicas de reproducción de la realidad que vieron la luz en el siglo XIX, desde la fotografía al fonógrafo. Es el mito del realismo integral, de una recreación del mundo a su imagen, una imagen sobre la que no pesaría la hipoteca de la libertad de interpretación del artista ni la irreversibilidad del tiempo (Bazin, 1966, p. 25).

Bazin no estaba solo en esos años precursores del furor tridimensional masivo. Uno de los autores que se ocupó del cine en relieve una década antes de su fugaz “período dorado” de los primeros años cincuenta, largamente olvidado en este aspecto de su producción intelectual e incluso antes que Bazin, fue René Barjavel. Durante largo tiempo casi ignorado, fue objeto sólo algunas menciones laterales a sus escritos, como la realizada por Edgar Morin en su clásico (aunque tampoco demasiado frecuentado) *El cine o el hombre imaginario*, tan sólo mediante breves menciones a sus aportes incrustadas en un repaso rápido de varios autores (Morin, 2001, pp. 45-46). Recientemente, en nuestro medio, Jorge La Ferla rescató de modo extremadamente pertinente la figura de Barjavel desde una perspectiva contemporánea de hibridación entre el cine y los nuevos medios en su volumen *Cine (y) Digital*. La Ferla destaca el carácter excepcional de esa aproximación al problema del cine en relieve dentro de un marco mucho más signado por la ocupación nazi de Francia y la resistencia que de la instalación de nuevas tecnologías y modos de recepción en el cine en salas. Como si una situación asfixiante obligara a tomar ciertas distancias y plantear ciertas perspectivas hacia una posible refundación de las experiencias espectatoriales. Escribe el autor: “La aparición de los escritos de Barjavel nos enfrenta ya en ese momento a un pensamiento sobre el cine del futuro, en tiempos bélicos de deportaciones,

miseria y muerte” (La Ferla, 2009, p. 43). En ese contexto de amenaza permanente, Barjavel percibe sagazmente la ambivalencia de la técnica, no sólo la cinematográfica sino aquella propia de la maquinaria bélica lanzada al dominio global y al exterminio masivo. Barjavel, acaso antes que teórico del cine era un reconocido guionista y novelista. Pero aquí juega sus ideas en otro terreno, que combina la aproximación conceptual con la reivindicación del aspecto artístico potencial de dicha tecnología. Prosigue La Ferla su apreciación del autor:

Su obra se nutre de esas dos visiones del cine, por un lado, la de un guionista profesional y de prestigio, y, por el otro, la de un apasionado del progreso futuro y del hombre nuevo, que ofrece una visión esperanzada, pero también apocalíptica, de la ciencia y la tecnología. En todo caso, antes que Bazin, Barjavel defendía un cine de puesta en escena autoral. Antes incluso de la famosa política de los autores impulsada por Bazin/Cahiers du Cinéma/Andrew Sarris y todos los demás) y pensaba el cine en sus posibilidades creativas a partir del avance de las tecnologías (La Ferla, 2009, p. 43).

En el capítulo 4 de su libro *Cinéma total*, Barjavel destaca la necesidad de remontar la aspiración a un cine en relieve a los mismos inicios del desarrollo de los juguetes ópticos. En lugar de la tendencia dominante en su tiempo, que destacaba las líneas de evolución de estas distintas tecnologías como si obedecieran a cadenas causales relativamente independientes, resalta la hibridación inicial, desde las mismas épocas del célebre fenakistiscopio de Plateau, entre los juguetes ópticos y la estereoscopia que no sólo corrieron parejas a lo largo del siglo XIX sino que permanentemente ensayaron soluciones combinadas, haciendo que las imágenes en movimiento también intentaran ser percibidas en relieve gracias a la visión binocular. “El relieve –afirma– jugará verdaderamente su rol cuando sea utilizado para transformar la realidad sólida en fantasmas fugitivos, y los fantasmas fabulosos en seres reales” (Barjavel, 1944). En ese sentido, su percepción de la innovación técnica jugaba a favor de la apuesta por la poesía y la ensoñación provistas por el aparato cinematográfico, en una línea que lo instalaba en el linaje de otros teóricos-poetas, oscilando entre el concepto y la construcción imaginaria, como en el siguiente pasaje:

De todos modos, por cualquier motivo que lo haya logrado, el cine dispondrá algún día de volumen como hoy dispone del sonido y del color. ¿Qué hará? Los primeros realizadores que usaron el relieve se divertieron en otorgar a las muchedumbres la emoción de la sorpresa y del miedo. Sobre el público sentado tranquilamente en sus sillas, se lanzaban máquinas rugientes, multitudes embravecidas, tempestades.

La primera emoción pasó, y el mundo se habituó al nuevo juguete, hará falta hacerlo serio. Así que los comerciantes que son los dueños del cine mundial reclamarán muslos y pechos, ya que es todavía lo que atrae a la mayoría de los clientes, y como podemos ofrecerles colores ‘naturales’ y el relieve que les otorga “la ilusión de realidad”, ciertamente éstos se expondrán en el mostrador. Y el cine volverá a ser llevado, por sus conductores, sobre el camino del realismo. Porque será más tentador, más fácil, reproducir la realidad tal cual es.

Sin embargo, los progresos realizados por el séptimo arte, que le permiten extraer más y más de lo real, hasta la ilusión perfecta, le da justamente el medio de jugar con ese real, de servir a esas apariencias materiales engañosas para introducir al espectador en el mundo de la ilusión, de lo que desborda la razón, de lo maravilloso (Barjavel, 1944).

Pueden leerse en las hipótesis de Barjavel sutiles consideraciones sobre un cine en relieve que, continuador de aquellas experiencias decimonónicas de articulación con los juguetes ópticos y la tradición de la animación gráfica, excede los límites impuestos por el registro fotográfico. No se trata entonces de expandir un mundo de imágenes indiciales provistas por el aparato fotográfico, animadas por el cine y reforzadas en su ilusionismo espacial por el estereoscopio, sino de la fusión de imagen plástica y fotográfica, de restitución de un mundo visible tomado por la cámara y su fusión, su activación en conjunto con un universo provisto por la fantasía y plasmado en una nueva experiencia inmersiva, de carácter integral:

El relieve otorgará al cine total sus últimas posibilidades. Que sobrepasarán las fantasías del más loco surrealista. El sabio director las utilizará, no por el placer gratuito de delirar, sino dentro del cuadro lógico y poético de la historia que querrá contar (Barjavel, 1944).

Si Bazin iba a apostar poco después en su artículo a una reproducción plena del mundo en términos de realismo, es preciso considerar que Barjavel estaba pensando en algo que, en términos contemporáneos y apelando a otras disponibilidades tecnológica, más allá del campo de acción de la cámara, podría designarse como realidad virtual. Y precisamente “virtual” en el sentido de una realidad a ser potenciada, expandida y desencadenada de las limitaciones de lo real existente en el espacio profilmico.

El 3-D en la lucha por la supervivencia de las salas de cine

No resulta sencillo pensar la actividad del espectador frente a una pantalla de cine. Señala Jacques Aumont en un texto reciente, comentando el clásico estudio de Edgar Morin arriba citado:

Si *El cine o el hombre imaginario* es un libro fundador, es por haber dicho eso: la imagen del cine no es la de una tarjeta postal, un cuadro, una escena teatral ni una proyección fantasmática, ella no es de entrada el recorte de mi atención proyectada sobre el mundo. Por el contrario, es el sitio de una disposición de poderes, el campo misteriosamente granulado de un intercambio de intensidades –luz y conciencia, blanco y negro, terror o deseo– que son como sueños en los que su sucesión es imposible de detener, imprevisible, incalculable por mí, ya que no soy quien les otorga su figura (Aumont, 2005, p. 87).

Aumont repasa la diversidad de límites espaciales que la representación pictórica occidental ha impuesto desde hace siglos a las imágenes, el marco de la pintura de caballete, sea rectangular, bajo los límites redondos de ciertas representaciones, ovals o eventualmente octogonales, etcétera, procurando resaltar siempre una zona de diferenciación, que una delimitación precisa que

haga borde entre un adentro y un afuera (cabe acotar, con las excepciones dadas por prácticas desafiantes como las de los *trompe l'oeil* integrados a la arquitectura y al diseño de interiores). Destaca Aumont, por otra parte, en el auge de las instalaciones en el arte contemporáneo algo así como una expansión y actualización del gusto por los objetos y espacios que denomina “encuadrantes”, aunque dentro de una experiencia que los hace jugar en relación de visibilidad recíproca con lo que permanece fuera de esos efectos de cuadro. Pero en términos de la práctica tradicional del cine en sala, al menos como quedó definida en su período clásico, la larga permanencia de la pantalla rectangular recortada sobre un alrededor oscurecido, le permite a Aumont marcar lo siguiente: “el cine ha sido generalmente más sabio, más disciplinado, limitándose por lo común al cuadro negro dado por la oscuridad. Artefacto del que no puede exagerarse su fuerza (reconocida hace siglos e incluso milenios, por otros espectáculos y ritos)” (Aumont, 2005, p. 91).

La diferencia con esa situación largamente dominante y las prácticas propias del 3-D exceden, con mucho, a la necesidad de portar las célebres lentes que permiten el efecto, de hecho, se han ido sucediendo experiencias, con éxito relativo, para obtenerla sin esos adminículos que otorgan a cada función una dimensión entre lúdica y ligeramente no comfortable. En el presente, la experiencia audiovisual en 3-D posee, como en los tiempos del pre-cine y sus inicios, ámbitos, tecnologías y posibilidades cambiantes. Si en la segunda mitad del siglo XIX la estereoscopia era algo de insólita popularidad en el ámbito fotográfico (reiteremos, para Crary, era esa la modalidad dominante de consumo de dichas imágenes) y también en el campo de los juguetes ópticos, como lo demuestran los sucesivos intentos de fabricación de aparatos para ser vistos de modo binocular.

En lo que al presente respecta, no sólo el cine, sino también la televisión en su mutación hacia lo digital y la compleja panoplia de los así llamados *new media* proponen el ingreso de sus espectadores a la recepción 3-D. Basta con apreciar los ingentes desarrollos que en estos momentos son apreciables no sólo en el ámbito de la televisión digital de alta definición, con sus promesas de transmitir el *Mundial de Fútbol 2010* en imágenes tridimensionales, sino que también pueden advertirse sugestivas formas emergentes de lo audiovisual en relieve en el campo de los videojuegos o en verdaderos fenómenos tecnosociales de conectividad audiovisual como *YouTube*, que desde julio del 2009 ofrece no sólo la posibilidad de ver videos en relieve, sino de que los usuarios produzcan sus propios cortos tridimensionales (Youtube en 3D). Por supuesto, las perspectivas abiertas en dichos ámbitos quedan por fuera del restringido radio de alcance de nuestro artículo, aunque no deberían ser desestimadas por cualquier estudio sobre la percepción audiovisual en relieve que intente dar cuenta de los distintos contextos en que hoy experimentamos lo audiovisual.

La tridimensión en el cine, hoy: interrogantes y paradojas

No deja de ser interesante que el actual relanzamiento de las experiencias en 3-D, en lo que a salas cinematográficas respecta, aunadas con el potencial de la proyección digital en alta resolución, estén por el momento muy frecuentemente ligadas a las presentes experiencias del cine de animación. Sea en el terreno de una animación integral lograda por medio de la *CGI* (*Computer Graphics Imagery*) en todo su transcurso, como lo prueba el relanzamiento 3-D de *Toy*

Story (John Lasseter, 1995), o haciendo convivir actores y personajes virtuales, desplegándose en espacios tomados por cámara o generados por computadora, en distintas combinatorias y matices de ambos modos de la imagen. En casos como el de *Avatar* (James Cameron, 2009) sucede como si la misma fusión de distintos modos de representación bajo un paradigma numérico fuera parte de la propia temática del film, no sólo de sus condiciones de producción, circulación y recepción. Los sistemas de *performance capture* utilizados para animar, desde el desempeño de los actores reales, a las criaturas virtuales, ingresan como posibilidad en la misma trama del film, ligando ambos mundos imaginarios. Podemos observar, en una breve enumeración de otros films recientes de sincrónico estreno a escala planetaria, *Alice in Wonderland* (Tim Burton, 2010), *Clash of the Titans* (Louis Leterrier, 2010) o *Robin Hood* (Ridley Scott, 2010) una clara predominancia, si no de un retorno integral hacia la animación, sí de ficciones cuyos mundos imaginarios instalan al realismo perceptivo en función de una simultánea conciencia de la dosis de artificio que éste comporta. Una asunción del ilusionismo triunfante, al servicio de un espectáculo cuya vibración sensorial sea algo de lo más intenso que puede ofrecer al espectador. Si consideramos, por ejemplo, que en momentos de escribir este artículo Cameron ya ha anunciado que *Avatar* será una trilogía a desplegarse en los años siguientes, y que complementará el esfuerzo con la preparación de una nueva versión de *Titanic* en sistema estereoscópico para la temporada 2012, todo indica que esta vez el sistema (o mejor aún, ambos sistemas: el de la estereoscopia en entornos audiovisuales digitales y el del cine corporativo globalizado en su expresión más monumental) están apostando al 3-D con una convicción y recursos que nunca antes hemos presenciado en la historia de los medios audiovisuales, planificando una presencia constante y casi seguramente creciente en los próximos años. Recursos que contemplan la prolongación de la experiencia 3-D al espacio de la recepción hogareña de los mismos films.

Por otra parte, no todo atañe a las superproducciones. Trasladando su lógica del sobresalto hasta el plano de la reacción casi física, como en su momento lo intentaron *Jaws III* –también conocida como *Jaws 3-D* (Joe Alves, 1983)–, *Amityville III* (Richard Fleischer, 1983) o *Freddy's Dead: The Final Nightmare* (Rachel Talalay, 1991), subproductos del *horror film* de explotación herederos de los viejos films clase B, como es el caso de la reciente *Scars* (Jed Weintrob, 2010) siguen con su promesa hacer saltar espectadores en las butacas. Si en aquellas experiencias aisladas que se filmaron décadas atrás, como la del monstruoso tiburón a la medida de Spielberg o el inefable asesino serial y sobrenatural Freddy Kruger permitieron revivir los viejos sustos mediante el cine estereoscópico, ahora es esperable que la gama de las películas de explotación pertenecientes al género apelen, con renovados recursos, a la vieja dinámica de estímulo-respuesta probada ya en los tiempos de la añeja fantasmagoría, mucho antes que en los cines. En aquel género de espectáculo audiovisual de hace dos siglos, tan del agrado de plateas que jugaban a asustarse en salas de teatro por apariciones de lo más escalofriantes (fantasmas, monstruos, demonios y demás), un truco común en las proyecciones era el de hacer surgir al ser espantoso desde el fondo de la pantalla y agigantarse hasta casi desbordarla, como acercándose al espectador hasta lo intolerable. Eso suscitaba la típica reacción espontánea de repliegue físico ante la amenaza, lo que los psicólogos experimentales han denominado una *looming response*, un intento de acción de protección inmediata y automática. Los tics de aquellos films de la ola cinematográfica en relieve de 1953 son fácilmente detectables, incluso aunque su lanzamiento comercial se hubiera producido bajo las clásicas condiciones técnicas estandarizadas de una

pantalla estándar y no mediante los artilugios del 3-D, como es el caso de *Dial M for Murder* (Alfred Hitchcock, 1954) porque ya había pasado el rápido furor. Aunque se los vea en una pantalla convencional de cine o TV, se evidencian en ellos gran cantidad de situaciones en las que algún personaje arroja todo tipo de elementos hacia el punto de vista del espectador, o usan intensivamente esas maniobras de acercamiento de ciertos objetos o personajes como en la emblemática saga de *Creature of the Black Lagoon* (Jack Arnold, 1953, y sus dos secuelas). El monstruo de la Laguna Negra, que intentó prolongar la experiencia del 3-D incluso cuando ya estaba discontinuada de las salas, pero el cansancio del público pudo más. Curiosamente, bajo el emblemático título *The Creature Walk Among Us* (John Sherwood, 1956), la criatura se encontró caminando entre los espantados humanos, pero ya sin sistema 3-D. Sería una pobre revitalización de las aspiraciones inmersivas del cine tridimensional si quedase principalmente ligado a esas dimensiones de estímulo-respuesta casi al borde del arco reflejo.

Mientras tanto, la actual convergencia de recursos entre el cine filmado a partir de una realidad visible y las tradiciones de la animación renovada por los recursos de la CGI permiten explorar otras posibilidades. Hay, no obstante, unos cuantos interrogantes a resolver acerca de ciertas extrañezas presentes en el modo de habitar un film (esa vieja aspiración inmersiva que el cine clásico supo explotar a fuerza de puesta en escena, montaje y consistencia narrativa) que difieren en los modos de absorción tradicionales que ofrece la diégesis cinematográfica, sea oficiando la pantalla como ventana, sea como mirilla, y el efecto del cine 3-D. Gafas mediante, algo se interpone entre el espectador y la pantalla, un objeto intermediario que se agrega al dispositivo y redefine el efecto-ventana o efecto-mirilla haciéndolo perder su poder definido, generador de un campo y un fuera de campo igualmente activos, decisivos de la totalidad imaginaria del cine, compuesta por la complementación de lo visto y lo no visto. Por otra parte, cabe apreciar una diferencia sustancial entre el ideal inmersivo propio del cine clásico con su tentación de traspasar la pantalla hacia otro espacio, a la manera de la Alicia de Lewis Carroll a través del espejo, y el efecto exactamente contrario, esto es, el de la invasión hacia la sala de todo tipo de elementos resaltantes provenientes del espacio del film avanzando hacia el espectador o instalándose fantasmagóricamente a una corta distancia, como suspendidos en el aire, en un espacio que se confunde con el de las butacas de la fila delantera. En ese sentido, el crítico Charles Tesson supo detectar sagazmente, en una de las conferencias que acompañó el ciclo de la *Cinémathèque*, una diferencia rotunda que contraviene el mismo sentido de la proyección cinematográfica: en lugar de plasmarse en una pantalla y abrirse a otra escena imaginaria, invitando a la incorporación del espectador, en el 3-D esa superficie se convierte en un verdadero espacio de proyección hacia el cuerpo del espectador, destino de todo tipo de proyectiles icónicos (Tesson, 2009).

En lugar del viejo impulso a ingresar en la película, el campo del cine en relieve, que promete, por otra parte, una suerte de todo-visibilidad, desplaza la percepción no hacia el espacio cinematográfico como un principio activo y a menudo cambiante, desde lo estimulante hasta lo amenazante, sino hacia los cuerpos que pululan en el espacio. Cuerpos dispuestos en una cierta disposición, móviles o estáticos, pero dotados de cierta platitude más que de espesor propio, aunque a diversas distancias de los ojos del observador. Sucede como si la estereoscopia en el cine postulara la importancia de esos arreglos de cuerpos en un espacio que pierde su consistencia y espesor propio, en virtud de la presencia de los objetos y cuerpos que lo pueblan. Como al alcance de la mano del espectador, pero sólo dispuestos a que esta mano que intenta

alcanzarlos sirva, en todo caso, para comprobar y, en el mismo acto, romper la ilusión. Extrañas fuerzas las del cine 3-D y su relación con la consistencia de ese mundo imaginario provisto por el cine: acaso en ese borramiento de los límites de la pantalla y la postulación de un espacio vacío poblado de cuerpos móviles, tendientes a la anulación de toda distancia, haya tanto de avance hacia lo concreto como de giro hacia la disolución en términos de realismo. En culturas cinematográficas como la tradicional en los cines argentinos, que hasta hoy impone como forma predominante de recepción de films en lenguas extranjeras la proyección en versión original subtitulada, basta ver las dificultades de negociación del espectador con esas tipografías que parecen flotar delante de las imágenes, y que uno no se decide por considerar en tanto imagen o leer en tanto texto. Evidentemente, si lo que aguardamos es una profundización de las experiencias en cine 3-D, los cambios provendrán no solamente del costado de la tecnología sino de su potencial estético, entendido esto último tanto desde el ángulo de la creación audiovisual como el de sus prácticas de fruición espectral.

Tal vez esos nuevos modos de habitabilidad y promesa de contacto hacia cierta tactilidad que parecen evocar las experiencias espectraliales en relieve encubren una pérdida mayor, esto es, la relación e interjuegos entre lo visible y lo invisible, entre lo mostrado y lo ocultado que permite la dinámica propia de la pantalla. Las promesas son altas en lo que respecta a responder el desafío por una imaginación en ejercicio creciente que atañe a la lógica del espectáculo, desplegándose sobre un territorio de fronteras inciertas, entre las promesas, su satisfacción o su decepción. De todas formas, más que sugerir un futuro pleno y abarcativo, la experiencia del cine en relieve actual, si bien parece destinada a perseverar como no lo hizo anteriormente en la historia del cine, se perfila como una opción diferenciada y en una situación de umbral, sin que podamos apreciar las formas que asumirá siquiera en un futuro cercano.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Aumont, J. (2005). *Matiere d'images*. Paris: Editions Images Modernes.
- Barjavel, R. (1944). *Cinéma total. Essai sur les formes futures du Cinéma*. Paris: Editions Denoël.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.
- Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. (1996). *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Crary, J. (2009). *Técnicas del observador*. Murcia: CENDEACC.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) Digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Machado, A. (2009). *El sujeto y la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Mannoni, L. (2009). "Histoire d'une technique", *Programme décembre 2009-fevrier 2010*. La Cinématique Française.
- Morin, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Tesson, C. (2009). "L'écran ouvert ou la projection a l'envers. Reflexions sur la esthétique de la 3d", *Journée d'études Cinéma en relief: la 3d a portée d main?* Conferencia pronunciada en la Cinématique Française, 17 diciembre de 2009.

Bibliografía

- Aumont, J. (2005). *Matiere d'images*. Paris: Editions Images Modernes.
- Barjavel, R. (1944). *Cinéma total. Essai sur les formes futures du Cinéma*. Paris: Editions Denoël.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.
- Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. (1996). *El cine clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Crary, J. (2009). *Técnicas del observador*. Murcia: CENDEACC.
- Darley, A. (2002). *Cultura Visual digital*. Barcelona: Paidós.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) Digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Machado, A. (2009). *El sujeto y la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Mannoni, L. (2009). "Histoire d'une technique", *Programme décembre 2009-fevrier 2010*. La Cinématèque Française.
- Morin, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Schéfer, Jean Louis, (2004) *L'homme ordinaire du cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma,
- Tesson, C. (2009). "L'écran ouvert ou la projection a l'envers. Reflexions sur la esthétique de la 3d", *Journée d'études Cinéma en relief: la 3d a portée d main?* Conferencia pronunciada en la Cinémathèque Française, 17 diciembre de 2009.
- Winston, Brian, (1996) *Technologies of Seeing*, London, British Film Institute.

Recursos Electrónicos

- Barjavel, R. *Cinéma total. Essai sur les formes futures du Cinéma*. Disponible en versión integral como e-book en: <http://site.voila.fr/tomchin/cinematotal.htm> (Consultado el 11.05.10)
- Youtube en 3D*: <http://youtube3d.org/>

Summary: The article examines, from a genealogical perspective, the history of the 3-D productions in cinema, digital television and new media. The work presents the analysis of some perspectives and present paradoxes, before the renovation of the three-dimensional aspirations in the contemporary audiovisual.

Key words: cinema - history of cinema - photography - realism - spectator - technology - theory of the cinema - theory of the image.

Resumo: A partir do atual auge de tecnologias e produções audiovisuais em 3D no cinema, a televisão digital e os new media, o artigo examina, desde uma perspectiva genealógica atenta à hibridação entre tecnologias, medios e práticas, a prolongada história da percepção em relieve. O trabalho analisa algumas perspectivas e paradoxos atuais, ante a renovação das aspirações tridimensionais no audiovisual contemporâneo.

Palavras chave: cinema - espectador - fotografia - história do cinema - realismo - tecnologia - teoria do cinema - teoria da imagem.
