



ACTAS

**IV CONGRESO INTERNACIONAL
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO**

**NUEVAS TENDENCIAS E
HIBRIDACIONES
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

4, 5 y 6 de mayo

**Universitat Jaume I, Castellón
2011**

Iván Bort Gual
Shaila García Catalán
Marta Martín Núñez
(editores)

ISBN: 978-84-87510-57-1

Ediciones de las Ciencias
Sociales de Madrid

Hiperrealidad y simulacro efectos de inmersión en el cine en 3D

PABLO FERRANDO GARCÍA¹
UNIVERSITAT JAUME I

¹ “El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación “Tendencias actuales en la producción y realización de informativos para televisión: entre el espectáculo, el entretenimiento y la información”, financiado por la convocatoria de la Universitat Jaume I y Bancaja, para el periodo 2007-2010, con código 071430-P1 1B2007-26, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici”.

1. Un punto de partida: la lógica del mercado.

Nadie duda, por obvio que resulte plantearlo, que el resurgimiento del cine en 3D obedece a la búsqueda de una solución ante la enorme crisis que está atravesando la industria cinematográfica. Esta delicada circunstancia viene motivada por la sangría económica que ocasionan no sólo las descargas de las películas por Internet sino también la incorporación doméstica de las nuevas tecnologías digitales que apuestan por la Alta Definición (Blu-ray, monitores LCD y plasma) así como el impulso —cada vez mucho más fuerte— del mercado de los videojuegos y el desarrollo exponencial del empleo de la informática en las casas. Frente a esta situación, las grandes compañías pretenden brindarnos un nuevo producto audiovisual que pueda captar al público para hacerle regresar a las salas ya que éstas se encuentran más vacías en los últimos años². De la misma manera que en la década de los cincuenta las *majors* pretendían hacer sombra a la nueva competidora —la pequeña pantalla electrónica— mediante la explotación comercial de los formatos panorámicos³, en la actualidad nos encontramos ante el 3D que intenta ser el revulsivo de la industria gracias a la complicidad de la revolución digital. Como consecuencia del esfuerzo por consolidar esta tecnología en los cines, cabe preguntarse si el cine hegemónico impone una actualización y un reforzamiento del conservador modelo ideológico para que éste pueda instalarse definitivamente en el mercado o, al menos, pueda ser únicamente una de las alternativas posibles con el fin de sumar soluciones ante la grave situación. Para responder a esta pregunta deberíamos echar la vista atrás y así identificar las bases sobre las cuales se sustentan estas producciones cinematográficas.

Si nos vamos a la *época dorada* de los cuarenta en Hollywood podemos constatar cómo los géneros (musical, melodrama, western, etc...) eran garantía de éxito para atraer a los espectadores y cómo esta codificación también facilitaba la compartimentación de las producciones en cada una de las grandes empresas multinacionales. Por un lado preservaban una serie de convenciones para poder asegurar los modelos narrativos de éxito. Por otro, tales fórmulas eran impulsadas por objetivos comerciales ya que se pretendía levantar el negocio del espectáculo cinematográfico al margen de las consideraciones artísticas. El elemento básico para cumplir dichas premisas dependía del espectador, de las inferencias que éste llevaba a cabo. Entonces, si consideramos que el modelo institucional generaba —o al menos se afanaba en ello— una producción de sentido limitado a una lectura rígida del mismo, la vinculación de los géneros a través de códigos predeterminados constituían el medio idóneo para optimizar los fines comerciales a través de las pertinentes variaciones de una película a otra con el fin de repetir el éxito anterior y afianzar la rentabilidad de la inversión.

² Conviene destacar el hecho de que las salas comerciales están tratando de proyectar eventos deportivos con los sistemas digitales de Alta Definición (como el campeonato mundial de fútbol, la última carrera de fórmula uno o de motociclismo) con el fin de recuperar, de forma desesperada, al público que las ha abandonado.

³ Hoy en día el formato más común en Estados Unidos es el 1.85:1, mientras que en Europa es frecuente encontrarse con el formato 1.66:1, aunque también se utiliza el 1.75:1. El 2.35:1 fue normalizado mediante el proceso anamórfico Cinemascope de los años cincuenta (hoy en verdad se proyecta en 2.40:1) Y por último el 2.2:1 se generalizó mediante el proceso Todd-AO también en los cincuenta, sin embargo actualmente se emplea para las películas de 70 mm (Bordwell, 1995: 203).

Así pues, toda esta serie de planteamientos están impelidos, por razones de mercado, a una evolución permanente y a la adaptación de las demandas del público. En la actualidad los grandes estudios siguen manteniendo una gran parte de las normas sobre las que las películas pueden operar sin riesgo de rechazo por parte del espectador y en connivencia con los presupuestos de la posmodernidad donde las operaciones intertextuales y el juego metadiscursivo se erigen en constantes de este cine contemporáneo. Dicho de otro modo, la envoltura formal puede ser susceptible de cambios, no sólo a través de las bondades de la tecnología digital —las cuales cada vez son más sofisticadas y refinadas— sino también debido a la exigencia comercial de simular como nuevas las historias y convenciones explotadas antaño.

Además de todo esto, las aportaciones de los teóricos sobre las reflexiones en torno al cine moderno han influido también, sin duda, sobre el Modo de Representación Institucional ya que éste ha tratado de adaptar recursos formales más afines a los estilos de vanguardia para barnizar la imagen conservadora y así ponerse al día de las “modas” estéticas. Esto explica que nos encontremos con producciones del modelo hegemónico cuyas tramas se han vuelto más complejas al difuminar la estructura lineal del relato, o también usar elipsis que no precisen de marcas en el significante, o que la profundidad de campo y la composición visual puedan considerarse en rasgos expresivos importantes sin que éstos anulen la transparencia enunciativa y los procesos identificativos del espectador. Ahora bien, si nos acercamos a la tecnología 3D podríamos cuestionar la escritura en “grado cero” ya que los dispositivos se evidencian físicamente en el espectador: el empleo de las gafas nos obliga a ser conscientes de su presencia durante la proyección. Sin embargo creemos que éste no es el problema fundamental, ni siquiera consideramos que explicita la presencia del sujeto enunciator. El extrañamiento que provoca el uso de las lentes polares es momentáneo, puede durar unos minutos, igual que el tiempo que necesita un espectador para integrarse en la diégesis de una proyección convencional. Las limitaciones, como veremos más adelante, son de otra índole, acaso más graves que éstas, responden a los obstáculos que ofrece la actual tecnología. Una vez superadas dichas dificultades técnicas, creemos que se podrán adaptar las premisas planteadas en esta introducción.

Estas últimas acotaciones nos llevan a reflexionar sobre los márgenes de la percepción del realismo, puesto que está al orden del día cómo las manifestaciones artísticas tratan articular ficciones desde los límites de lo real, además éstas también se afanan en revisar y cuestionar el concepto que se tiene sobre el propio arte contemporáneo desde la representación de la realidad, de su supuesto mimetismo, pero también de las formas de expresión que tratan de enmarcar lo real. Es importante esta perspectiva porque permite clarificar conceptos que el espectador actual confunde al difuminar el sentido de la realidad debido a la naturaleza ubicua de las imágenes. Además, debe recogerse y analizar la evolución tecnológica del cine estereoscópico para encontrar las claves de su futuro inmediato en la aplicación masiva.

La hipótesis que pretendemos esbozar en estas reflexiones es definir la naturaleza específica del cine en 3-D. Creemos que, por el contrario a lo que se está promoviendo —tal vez como reclamo comercial—, esta tecnología no va a alterar, en absoluto, el lenguaje cinematográfico, pero sí en cambio va a suponer una

nueva forma de organizar los elementos profílmicos, así como también permitirá elaborar toda una batería de recursos expresivos para la construcción formal del relato cinematográfico y que, hoy en día, aún está por desarrollar. Por lo tanto, a lo largo de este trabajo de investigación vamos a poner de relieve todo aquello que esté vinculado con la actualización de una serie de nociones vinculadas a la concepción visual cuya intermediación tecnológica es, sin duda, hoy por hoy determinante.

2. Realismo, realidad y simulacro

Tras la evolución del cine comercial contemporáneo⁴, propiciado por la tecnología y las exigencias industriales, éste se ha ido transformando en una forma de espectáculo cuyo fin es crear un simulacro de la realidad. El origen de todo ello obedece a una pérdida de la huella original y esto ha empujado a la reconstrucción de un universo paralelo que parece sustituir a la propia realidad. Los avatares, las copias, la virtualidad, se han impuesto sobre el referente, hasta el punto de convertir al individuo en sujeto esquizoide de su contexto referencial. De hecho, podemos constatar, en una buena parte de las producciones audiovisuales norteamericanas (tanto películas como series televisivas) que hay una fuerte presencia de la pérdida de la identidad, de la ausencia del otro. Además, la herencia del realismo cultural ha pesado excesivamente y por ello mismo ha condicionado un sistema de representación cuya mimesis parecía satisfacer la vinculación del artista con el espectador/lector. De tal forma que las artes occidentales se han preocupado por dar buena cuenta, mediante una serie de convenciones o codificaciones, de su impresión sobre la misma la realidad.

Desde el Renacimiento todos hemos visto cómo se han establecido una serie de parámetros sobre los cuales definieron el campo perceptivo. Esta elección se ha correspondido a unos valores de aceptación que permitían considerar el grado de calidad artística según la relación proporcional con la impresión de realidad, con la percepción del hombre sobre su mimetismo. La creación de la perspectiva ha favorecido que hasta en la actualidad suponga un elemento imprescindible en la concepción occidental de la representación y el espectador ha asimilado y naturalizado completamente dicha gestión transferencial, lo que supone un logro porque ha permitido hacernos creer que, gracias a la fuerza de la costumbre perceptiva, responda a necesidades naturales. La perspectiva facilita la sensación de profundidad y de volumen y dicho efecto posteriormente ha sido aprovechado en otras manifestaciones artísticas como la fotografía y el cine para potenciar la impresión de realidad por medio de la ilusión de movimiento mediante el aparato técnico, pero también por los objetos fotografiados.

Ángel Quintana elabora en el sugerente ensayo sobre el cine como creador de realidades (2003: 29-63) un doble prisma acerca de la noción de realismo (aún a

⁴ No queremos olvidar que algunas tendencias cinematográficas —como el cine moderno— han querido explorar las formas de mirar la realidad y de dinamitar la lógica de las imágenes cuando han evidenciado la imposibilidad de representar y abarcar lo real. El fuera de campo, el sonido *off* y la ausencia del contraplano son algunos gestos semánticos que manifestaban las limitaciones de la representación fílmica pero, a su vez, permitía orientar el referente y de generar un efecto de realidad a través de la propia experiencia del espectador con la larga duración de los planos y con la percepción ambigua de las imágenes.

riesgo de que nuestro esfuerzo sea simplista): el realismo genético y el realismo formal. Por un lado, advierte una visión tomada desde la fidelidad del artista (independientemente del medio de expresión), de su vínculo con el entorno, canalizado a través de su observación y reproducido de la forma más mimética posible. En este sentido hay una voluntad de reflexión sobre el mundo referencial y de convertir el texto como elemento configurador de lo real. En suma, el realismo se plantea como una técnica artística para interrogarse sobre el mundo. Por otro lado, esboza otra perspectiva basada en operaciones estéticas con el fin de reflexionar o cuestionar el estatuto del referente. El universo referencial comenzó a reconstruirse o a ser visto como una ilusión que obstaculizaba la comprensión del texto artístico. Y es en esta línea donde la tesis semiótica se inspira para enmarcar la *estética de la contigüidad*, definida por la transferencia modelizadora de la realidad. Dicho concepto nos lo hemos apropiado de un notable estudio que hace Juan Miguel Company a la hora de dotar de sentido simbólico al mundo real desarrollado por Zola en sus novelas (1986: 69). La mencionada *estética de la contigüidad* consiste en llevar a cabo una transitividad entre el objeto y su expresión. Esto significa potenciar las huellas de la realidad para luego elaborar o construir una mirada del mundo donde se privilegia su ámbito como marca estética.

La aproximación que hemos efectuado también nos va a servir para esclarecer la equívoca noción del referente ya que existe la idea bastante extendida de que el realismo fotográfico o cinematográfico supone una expresión mimética de la realidad. Pero este equívoco tan generalizado se explica por el olvido del propio referente al pensar que las imágenes parecen nuestra forma natural de ver las cosas. Tendemos a considerar una fotografía más o menos realista por el hecho objetivo de proporcionarnos un alto grado de iconicidad, sin embargo este aspecto responde más a una forma de sustituir la realidad, es decir, a los modos en que la imagen ha restituido, analógicamente, el mundo real. Hay una correspondencia en la estructura de los elementos que configuran la imagen y por eso creemos de forma ingenua que la fotografía realista nos facilita una cierta densidad de información apropiada para reconocer nuestro entorno próximo. Así pues, como señala Joan Fontcuberta,

el realismo está conectado a la calidad y no a la cantidad, y esta cualidad —esta facilidad— en fotografía se refiere al hecho de que el marco de referencia utilizado es el nuestro propio (1999: 131)

Todo esto explica la tendencia a olvidar el propio referente al pensar que las imágenes fotoquímicas *parecen* nuestra forma *natural* de ver las cosas. No obstante, en la mayoría de los casos, los signos icónicos tienen una fuerte dependencia con la realidad (en el sentido de que una imagen figurativa refleja, directa o indirectamente, parte de ella). Roland Barthes aseguraba, a propósito de la literatura realista y ejemplificándolo con un pasaje del cuento de Flaubert, *Un coeur simple*, que los detalles pertenecían al reino de la descripción. Consideraba el detalle descriptivo como la representación cruda y dura de la realidad, como una serie de anotaciones insignificantes que contribuyen a la función estética del relato:

La anotación insignificante (tomada esta palabra en su sentido fuerte: aparentemente sustraída de la estructura semiótica del relato) tiene parentesco con la descripción, incluso cuando el objeto parezca no estar denotado más que por una palabra (en realidad, la palabra pura no existe: el barómetro de Flaubert no está citado en sí mismo; está situado, aprehendido en un sintagma referencial y a la vez sintáctico) [...] ésta (la descripción) no lleva ninguna marca predictiva; al ser 'analógica' su estructura es puramente aditiva y no contiene esa trayectoria de opciones y alternativas que da a la narración el diseño de un amplio *dispatching*, provisto de una temporalidad referencial (y no solamente discursiva) (Barthes, 1987: 180-181)

De ahí que llegase a la conclusión de que, semióticamente, los detalles descriptivos constituyen un pacto directo entre el referente y el significante, estando, a la vez, desprovistos de significado. Dicho de otro modo, Barthes parece plantear que las descripciones no son más que una *ilusión referencial*. En verdad, denotan directamente 'lo real', pretenden *indicar* que los objetos detallados pertenecen al ámbito de 'la realidad':

La misma carencia de significado en provecho del simple referente se convierte en el significante mismo del realismo: se produce un efecto de realidad, base de esa verosimilitud inconfesada que forma la estética de todas las obras más comunes de la modernidad (Barthes, 1987: 186)

Podemos añadir, sin embargo, que el planteamiento de Roland Barthes contrasta con el de Emilio Garroni, quien, de manera implícita, responde a los argumentos de aquél matizando que el referente no es la *cosa misma*, sino nuestro modo de operar sobre las cosas, de manipularlas y configurarlas a modo de correlato implícito del lenguaje. La *operación*, a su vez, es este mismo manipular concreto que no puede desligarse de nuestra forma de representarnos las cosas y de nuestra manipulación de las mismas, o sea, de nuestro *tomar las distancias* con respecto a los estímulos inmediatos. Según Garroni (1977), las cosas no se encuentran ahí arrojadas y carentes de sentido, esperando o aguardando que se las represente sino que deben formarse mediante el lenguaje.

Respecto a la concepción de realismo que tenemos en la actualidad está ineludiblemente vinculado con la sociedad del espectáculo, la era de la imagen y de la información, ya que ha puesto en sospecha la propia realidad. Esta circunstancia debe achacarse, sin lugar a dudas, a la dominante tiranía de los medios audiovisuales que han anulado el sentido de la realidad debido a su agresiva invasión, a su permanente omnipresencia en la realidad sensible del individuo. En gran medida la televisión es la principal responsable de este nuevo pliegue de la representación de la realidad, plenamente deudora de los cánones pautados por el cine clásico al potenciar la pulsión escópica mediante la espectacularización de la imagen, por un lado, y, por otro, la ultrafragmentación visual configura el nuevo papel que desarrolla el medio cinematográfico derivado de las contaminaciones sufridas por las diferentes manifestaciones audiovisuales (la televisión, el videojuego, Internet, etc.). De tal modo que el cine se ha visto obligado a ocupar en la actualidad un nuevo lugar dentro del propio mercado audiovisual, abandona la

posición privilegiada que ha gozado hasta los últimos sesenta años para integrarse en el complejo entramado industrial del que forma parte. A su vez los diversos medios audiovisuales asimilan los mecanismos narrativos y fílmicos que ha desarrollado el cine y los explota en función de sus propios discursos. En este orden de cosas Oliver Pérez Latorre matiza el *modus operandi* de la producción audiovisual contemporánea al vincularla con los videojuegos, considera que hay una

cierta tendencia a la 'ludificación' y la 'cosmicidad' en la cultura contemporánea, hacia la que parecen apuntar algunos investigadores (McHale, 1987), y con más motivo a partir de la emergencia cultural del videojuego en los últimos tiempos, entonces debería ser posible identificar ciertos trazos de un avance de las perspectivas 'lúdica' y 'cosmológica' más allá del propio videojuego, y en tensión con los modelos o perspectivas 'narrativa' y 'enunciativa' canónicas. En este sentido, podemos observar algunos casos significativos en el audiovisual contemporáneo: En primer lugar, la derivación de las tradicionales telenovelas y seriales televisivos en reality game-show como Gran Hermano se puede concebir, fundamentalmente, como una renovación de este género narrativo a través de la aplicación de una perspectiva lúdica, en este caso a través del formato de concurso y la participación del público en las votaciones. En segundo lugar, la ficción audiovisual más popular de los últimos tiempos a nivel mundial: series televisivas como *Lost* (Abrams *et al.*, 2004-2010), *Battlestar Galactica* (Moore, 2003-2009) o *Heroes* (King, 2006-), se ha desmarcado del concepto de narración como "cadena de acontecimientos" hacia la narración como "construcción de un mundo narrativo"... (2010: 460 -461)

Debido a esta tendencia, y en contraste a la costumbre de las inferencias efectuadas sobre los relatos audiovisuales, podemos comprobar cómo a partir del eje Sujeto-Objetivo que se desarrollaba, dentro del cine clásico, en forma de núcleo esencial de la enunciación fílmica (por ejemplo, el joven conquista a la chica, el traicionado que busca venganza) en la actualidad comienza a desarrollarse un desplazamiento hacia un eje simbólico que, como señala Pérez Latorre, se define por unas relaciones de Sujeto-Entorno. Y es en esta línea por donde se mueve la significación narrativa de los videojuegos pero que podemos comenzar a encontrar en otros productos audiovisuales.

Ahora bien, no podemos olvidar que fundamentalmente es la televisión contemporánea la que se impone por su carácter democrático y global, no difiere de las antaño implantadas en el cine:

Actualmente el sistema de representación que domina la oferta audiovisual es el discurso televisivo, un microrrelato compuesto, a su vez, por numerosos relatos, de naturaleza muy heterogénea (entre ellos el propio cine), donde múltiples voces parecen hablar a través de los más variados microrrelatos (informativos, series, magazines, concursos, spots publicitarios, etc.), tratando de satisfacer a un sujeto estadístico (la audiencia) que

compulsivamente demanda un constante entretenimiento
(Company y Marzal, 1999: 28)

La televisión se ha convertido en el medio hegemónico, por tanto, y desde éste circulan y se integran todo tipo de productos audiovisuales. De modo que el sistema global ha acelerado el proceso de una sociedad basada en la información y en la imagen hasta el punto de adquirir una propagación que ya intuía George Orwell en su famoso texto profético *1984* (1949), sin embargo difícilmente pudo imaginar su extremo desarrollo que en nada se aleja de la mirada apocalíptica efectuada en *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury. Esta situación nos lleva a considerar, tal y como señala Ángel Quintana, *la muerte de la realidad*:

La definición del mundo finisecular como «era de la sospecha» nos puede ayudar a considerar cómo en el ámbito de la ficción cinematográfica -durante los años noventa- han adquirido una importante repercusión los modelos de cine de consumo que han proclamado la muerte de realidad, han puesto en duda el mundo empírico, han cuestionado los modelos de construcción estética de carácter realista y han acabado actualizando el mito de la caverna platónica como mito fundamental para la comprensión del mundo (2003: 271)

Pero el problema no sólo reside en la crisis del referente, como afirma certeramente Quintana, sino que en la actualidad estamos asistiendo a un continuo desarrollo de simulacro de la realidad, de que nada es *real* y esto ha generado una desorientación perceptiva de la propia realidad, todo se convierte en representación o en ficción (Quintana, 2003: 271). En otros términos sería la hiperrealidad, entendida ésta como la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad de la fantasía, especialmente en las culturas posmodernas tecnológicamente avanzadas. Es el modo en que la razón define lo que es verdaderamente *real* en un mundo donde los medios de comunicación pueden modelar y filtrar la manera en que percibimos un evento o una experiencia. Y es en esta misma línea lo que planteaba Baudrillard en su ensayo sobre los simulacros, partiendo del cuento de Borges sobre un mapa tan minucioso y exacto que resulta una correspondencia biunívoca con el mismo territorio. En este sentido la posmodernidad ha anulado esa geografía real para fijarse únicamente en el mapa. Dicho de otra forma, la realidad desaparece bajo la niebla del modelo virtual y sólo quedan los simulacros (Baudrillard, 1977). Tanto es así que ante la pérdida del referente desaparece la transferencia modelizadora de la realidad y el sujeto asume la percepción del mundo desde las imágenes, asimilándolas y contrastándolas con aquella al ser convertidas éstas en objetos cotidianos de consumo.

3. La lógica de la vida vs la lógica de las imágenes.

Cuando nos remontamos a los orígenes del séptimo arte suele plantearse el paso gradual entre el cine de atracciones al de integración narrativa. Sin embargo, conforme se fue refinando el cine clásico como modelo narrativo e industrial hegemónico y con vocación de exhibir un relato mediante las imágenes se produce una coexistencia de ambos regímenes ya que en el cine clásico la narración se

articula sobre la representación. Las imágenes, por su propia entidad, por la naturaleza de su dispositivo son elaboradas fragmentariamente como partes elementales de una ficción y, en muchos casos, contribuyen a transmitir un *efecto de verdad* mediante el discurso fílmico, pero también una realidad gracias al esfuerzo por capturar las huellas visibles de unos acontecimientos ligados a un contexto histórico. Estas premisas iniciales nos permiten dar un paso más a partir de las palabras del crítico francés André Bazin cuando consideraba que había dos tipos de cineastas: «aquellos que defendían la imagen y aquellos otros más afines a la propia realidad» (1981: 64). Tal aserto bien puede recordarnos a aquellos que postulara el cineasta iraní, Abbas Kiarostami, en unas declaraciones en las que manifestaba su filiación cinematográfica:

Hay una similitud entre mis filmes y los de Chaplin, pero no por eso he manejado la cámara de la misma manera. Las similitudes son inevitables porque hay en nuestro cine una lógica de vida y no una lógica de imagen (Kiarostami, 2003).

La lógica de vida a la que alude Kiarostami se corresponde a una mirada generosa y paciente de la realidad reflejada. Por medio de la minimización del relato los espectadores aprecian un proceso de conocimiento mediante la experiencia del mismo devenir visual. Se trata de un fluir subterráneo del mundo que aflora en sus imágenes capturadas sin un aparente control fílmico predeterminado. Dichas manifestaciones deben enmarcarse en una posición radicalmente contraria de cuanto se desarrolla en el cine comercial contemporáneo que sigue los cánones del cine clásico. La modernidad cinematográfica de Kiarostami radica en una puesta en escena basada no tanto en la narración como en la captura de la realidad. De este modo no se opera sobre unas expectativas dramáticas sino sobre el saber inferido por la vivencia de las imágenes.

En este sentido cabe hablarse de la participación activa del espectador frente a las imágenes mostradas. La implicación supone una cierta libertad en la mirada de sus imágenes. Por el contrario, la lógica de la imagen

es la que ha postulado el cine clásico a partir de la primera década del siglo XX en los Estados Unidos. Se produce en el espectador una asimilación mental de los planos gracias al desbordamiento de los mismos límites de la pantalla al desaparecer el marco mediante

la lógica de vida a la que alude Kiarostami se corresponde a una mirada generosa y paciente de la realidad reflejada. Se trata de un fluir subterráneo del mundo que aflora en sus imágenes capturadas sin aparente control fílmico

la construcción de una imagen centrífuga donde las entradas y salidas de los personajes y el fuera de campo van a reforzar un espacio diegético habitable ya que éste es inherente al

espectáculo cinematográfico al ser proyectado dicho público en ese otro lado de la misma imagen para que el discurso fílmico pueda cobrar sentido (Gómez Tarín, 2006: 135)

A través de las imágenes se potencia la sensación de verismo y su articulación está basada en la «naturalización del dirigismo de la mirada» (Sánchez-Biosca, 1991: 117). La fragmentación de los planos, convertidos aquí en unidades visuales básicas, está dirigida al deseo de dar a ver al espectador aquello que quiere mirar desde el interior de la historia narrada mediante la lógica causal y con el fin de facilitar una progresión dramática.

Esta premisa es la que fundamenta el *Modo de Representación Institucional* (M.R.I.) cuyo camino fue sólidamente garantizado a través de tres puntos cardinales: Primero, tratar de integrar al espectador en un espacio del que pueda ser partícipe en apariencia; Segundo, reflejar con enorme verismo y credibilidad, mediante los efectos de la verosimilitud las imágenes y también el modo de visión con los dispositivos específicamente cinematográficos; Tercero, formular un discurso fílmico a través de una transparencia enunciativa pero cuya naturaleza es denotativa y, por tanto, no resulta transformable ni puede ser interpretable por el espectador (Gómez Tarín, 2006: 27).

Así pues, pasamos de la *confrontación exhibicionista* del cine primigenio, donde público y pantalla mantenían una posición frontal, una distancia fija (similar a aquella que se producía en las representaciones escenográficas) ya que la cámara imitaba la perspectiva del espectador en el patio de butacas de un teatro, hasta aquella otra forma cinematográfica donde la descomposición visual se correspondía con la pluripuntualidad del dispositivo cinematográfico y ello obligaba a desarrollar enlaces de continuidad, suturas de un montaje *invisible* con el fin de asegurar la composición narrativa, pero sobre todo permitía construir un espacio homogéneo e integrado, un universo propio de la ficción donde el espectador se convertía en sujeto omnisciente. Hay, sin embargo, un punto intermedio en la experiencia del espectador situada entre el *Modo de Representación Primitivo* (M.R.P.) y el *Modo de Representación Institucional* (M.R.I.) que es la que se desarrolló con los espectáculos denominados *Hale's Tours*. Eran películas que habían sido rodadas desde el frontal de los trenes en movimiento y posteriormente proyectadas en salas habilitadas a tal efecto. De manera que se adaptaba al espectador en las mismas condiciones que habían sido registradas las imágenes y, así, permitía adecuar una sala a modo de vagón de tren donde también se movían los asientos y se imitaban sonidos ambientales para crear el máximo realismo a la experiencia cinematográfica:

En 1906 una serie de salas de cine especializadas en *Hale's Tours of the World* impulsaron en Gran Bretaña un estilo propio en la forma del viaje en tren. El transporte y la oferta de imágenes sobre las colonias o cualquier parte del mundo sólo costaban seis peniques. Estos cines tomaron el realismo de las carreras fantasma a otro nivel: los bancos se sacudían y las imágenes que iban acompañadas por el sonido de silbido de vapor y los silbidos del tren (Hayes, 2003)

Esta forma de espectáculo no se corresponde al M.R.P. puesto que el espacio de proyección que envolvía al público debía ser muy parecido al que se trataba de

mimetizar (un vagón ferroviario), el efecto escenográfico y de distanciamiento se rompía con el fin de sumergir al público sobre un escenario en apariencia real, las imágenes se presentaban cual si fueran vistas por la ventana frontal del transporte público. La supuesta movilidad del aparato que filmaba tenía una correspondencia con la instalación de un enorme dispositivo mecánico en la sala. Si nos detenemos en este espectáculo es porque en la actualidad nos encontramos con fórmulas de exhibición similares, aunque tecnológicamente mucho más sofisticados gracias al Cinerama y los Omnimax, así como las proyecciones en 4D, los cuales persiguen transmitir sensaciones físicas mediante imágenes envolventes, acompañadas simultáneamente de movimientos y temblores en los asientos del público.

La fuerte implantación de la ficción y el centrado de los objetos en la imagen traspasarían la barrera del M.R.P. hacia el M.R.I. con la respuesta heterogénea del público y el carácter mercantilista de la industria americana dispuesta a levantar un imperio comercial de primer orden que, andado el tiempo, se convertiría en hegemónico. Pero tramas argumentales, espacios dramáticos, salas, servicios de todo tipo, obedecen a objetivos cuya carga ideológica conservadora ha sido enmascarada a través del borrado del sujeto enunciador, quien a su vez parece exonerado de toda responsabilidad discursiva. El paso del M.R.P. al M.R.I. no hay que buscarlo en una transición lógica sino en la introducción de modelos narrativos provenientes de la cultura burguesa, fuertemente literarios, y, por consiguiente, en la necesaria acomodación de los mecanismos formales a las estructuras propias de esos relatos. De ahí que podamos establecer un cierto paralelismo al cine primigenio con la literatura que sigue la tradición oral ya que permite circular verbalmente los mismos relatos de boca a oído y manteniendo al narrador como mero transmisor del legado narrativo. Sin embargo, una vez establecido el modelo del cine clásico se intenta centrar tanto el sentido unívoco del relato como al espectador en la sala,

en una doble suje(c)ión que lleva lentamente a la depuración de un lenguaje icónico asumible y compartible, pero cuya carga ideológica y reaccionaria es tan importante que sólo la transparencia enunciativa puede garantizar la inmunidad del emisor (Gómez Tarín, 2006).

Los aires renovados que ha cobrado la tecnología cinematográfica del 3D para su desarrollo narrativo y dramático nos hace dudar si los fundamentos del M.R.I. a la hora de formalizar cualquier ficción todavía se mantienen. Pero en realidad esto no es así. El espectador queda envuelto con los mismos dispositivos fílmicos y narrativos que desarrollara Griffith en 1915 con *El nacimiento de una nación* y en 1916 con *Intolerancia*. Creemos que gracias a esta cohesión espacial de la diégesis elaborada en la mente del espectador, permite desarrollar un plus de efectividad dramática y narrativa a la hora de operar con los efectos de *expulsión* y los de *inmersión* del cine estereoscópico si tenemos en cuenta los elementos de la puesta en escena (vestuario, decorados, maquillaje) y los recursos expresivos del cine (profundidad de campo, angulaciones, ejes de acción, de dirección y de mirada, movimientos de cámara, incluso el montaje). Y el esquema rígido de su estructura narrativa (orden-confrontación-transformación-desenlace, con lo cual vuelta al orden), vinculado estrechamente con los rasgos formales desarrollados en la

sucesión de las imágenes, debe pasar también por la satisfacción de la pulsión escópica y por los mecanismos psicológicos de identificación. Pero también tiene que ver con el sólido afianzamiento de la ficción y el centrado de los objetos en la imagen que, ahora, con los efectos estereoscópicos de la inmersión y la expulsión va a reforzar la figura retórica clásica de la hipotiposis:

Encargada de “meterle las cosas por los ojos” no de una manera neutra, constataadora sino dotando a la representación de todo el brillo del deseo (esto formaba parte del discurso vivamente iluminado, netamente coloreado: la *igustris oratio*); al renunciar de manera declarada a las exigencias del código retórico, el realismo debe encontrar una nueva razón para describir (Barthes, 1987: 184)

El efecto de expulsión fue la primera de las formas de manifestación de las imágenes estereoscópicas que fueron aplicadas. Ha sido considerado por los críticos un truco visual oportunista y de mal gusto ya que lo único que lograba era desviar la atención del espectador de la presencia de los personajes, así como de los detalles narrativos. El problema radicaba en el empleo excesivo de tales prácticas, hasta el punto que desvirtuaba los posibles fines dramáticos o narrativos que pudiesen tener. Por lo cual se nos antoja que tales efectos se movían más bien por razones espectaculares y de exhibición técnica, y esto conllevaba un abuso de tales técnicas visuales y, como consecuencia de ello, un agotamiento ocular. Esta forma de aparente proyección exterior de objetos o figuras hacia el público también puede tener su efectividad dramática plenamente satisfactoria ya que posibilita una mayor participación activa del espectador frente a la acción narrativa. Y desde luego puede ser netamente eficaz si es empleado en las escenas más trascendentales de la película, en lugar de ser utilizado de manera excesiva ya que puede perder su impacto visual, narrativo y dramático. Con todo, queremos plantear que el efecto de expulsión puede convertirse en un excelente aliado para las estrategias fílmicas. Una buena ilustración lo podemos encontrar en la película de Alfred Hitchcock, *Crimen Perfecto (Dial M for Murder, 1954)*. Es verdad que fue distribuida por Warner Brothers comercialmente en formato convencional, sin embargo no sería estrenada en su concepción original hasta 1980

en el formato simplificado de una sola película llamado Stereovisión, que utilizaba una lente anamórfica para comprimir las imágenes de la izquierda y de la derecha en único encuadre (Kehr, 2010: 75)

Como señala de forma elocuente Jean François Tarnowski este efecto puede servirnos para garantizar las potencialidades dramáticas del 3D. En dicha película hallamos dos de los momentos más álgidos en los cuales la intervención estereoscópica implica al espectador de forma emocional, pero también moralmente. Nos referimos a la escena del estrangulamiento, la mano tendida por Grace durante la agresión y también a la resolución de la historia, es decir, el gesto con el que el policía exhibe la llave escondida bajo la alfombra de la escalera:

Corresponden a las dos cumbres dramáticas del film, al que estructuran casi simétricamente como significativo entreacto,

como nudo de la intriga y como desenlace. Y ambas conciernen directamente al espectador, teniendo la primera un aspecto deliciosamente simbólico de llamada de auxilio, además de la simple voluntad de agarrarse a algo, vehiculada inicialmente por el gesto. En los dos casos, yo veo una especie de analogía, pero solamente analogía, con el aparte teatral. Los dos efectos son emocionalmente muy potentes, perfectamente articulados, por el engranaje dramático y desarrollados de forma completamente específica al nivel de los medios de tratamiento. La analogía radica en la continuidad del espacio escénico con el espacio de la sala (Tarnowski, 1984: 100)

Por otra parte, los efectos de inmersión permiten ensanchar el espacio del interior del encuadre en términos análogos a las técnicas de la profundidad de campo que explotaron Welles y Toland, cineasta y director de fotografía de *Ciudadano Kane*, al practicar una acusada perspectiva plástica. Y a diferencia del efecto anterior siempre tuvo mejor aceptación «tal vez porque despertaba asociaciones subliminares con el escenario del teatro, un arte inmensamente más respetable que el cine» (Kehr, 2010: 75) En cualquier caso nos interesa destacar la funcionalidad cinematográfica y visual que supone el empleo de la inmersión cuando se evidencia el espacio escenográfico de las imágenes en 3D con el fin de emular el proscenio teatral. Siguiendo el ejemplo de la película de Hitchcock, y teniendo en cuenta que proviene de la obra dramática de Frederick Knott, en este caso puede advertirse cómo la unidad de decorado y de acción en interiores proporciona una homogeneidad de la relación encuadre, personajes y fondo.

Además de estas diligencias del cine estereoscópico hay otra igualmente destacable: la misma textura plástica evidencia la materialidad de las imágenes hiperrealistas. Si comparamos el realismo fotográfico de *Avatar* con respecto a *Toy Story 3*, podemos constatar cómo en el caso de la película de James Cameron

si no se ajustan los
parámetros técnicos y
no se refinan los
procesos perceptivos va
a ser complicado que la
tecnología 3D pueda
consolidarse

queda perfectamente definido el marco fantástico en el que se desenvuelve el universo ficcional sin despegarse del género de aventuras, mientras que *Toy Story 3* invierte la perspectiva para plasmar y evidenciar a los personajes humanos en seres plastificados y los juguetes de plástico en objetos prácticamente reales dotándoles de vida propia.

4. Coda

Volviendo a lo que al comienzo de este trabajo habíamos cuestionado: la efectividad de las técnicas perceptivas durante las proyecciones en las salas estereoscópicas. Si hemos considerado que el cine en 3D puede alcanzar un reforzamiento del eje sintagmático de la narración audiovisual, también queremos precisar que esto sólo va a ocurrir cuando se produzca un refinamiento en los

actuales procedimientos. Las gafas polares, tal y como apuntábamos al principio de este trabajo, no producen un extrañamiento por el simple uso de las gafas ya que el espectador puede llegar a acostumbrarse a ellas y tales percepciones sólo ocurren en el período de integración o de aclimatamiento con la diégesis.

Ahora bien, el mayor problema que existe en la actualidad no es el empleo de un, llamémosle así, *muro transparente*, el cual supone una especie de barrera física frente a la pantalla del cine. Creemos que existen varios problemas serios. En primer lugar, el más destacado: el uso de dichas gafas reducen hasta un 50% de visibilidad, esto supone una considerable pérdida de brillo y detalles visuales. Por tanto, si en principio el 3D persigue una percepción mimética de la “realidad”, en las actuales circunstancias no es así puesto que los cristales merman considerablemente la reproducción estereoscópica. En segundo lugar, hay muchos proyectacionistas que no han sido capaces de adaptarse a las nuevas tecnologías del 3D y omiten los ajustes pertinentes, los parámetros necesarios para una correcta proyección. Y, por último debemos considerar, como consecuencia de lo anterior, que la estereoscopía faculta una perspectiva visual completamente distinta entre un espectador y otro en función del lugar en el que se haya sentado cada uno en la sala. Por tanto, si no se ajustan los parámetros técnicos y si no se refinan los procesos perceptivos va a ser realmente complicado que esta tecnología pueda consolidarse. No deja de ser singularmente democrático el hecho de que el punto de vista de cada espectador pueda hacer cambiar la percepción de la misma película.

Además debemos atender otro elemento sensorial dentro de la proyección cinematográfica: el sonido. Si, hasta ahora, sigue aplicándose el Dolby Surround en las salas, queremos apuntar que ya existen serias investigaciones en las que apuestan por unas sofisticadas —por refinadas— mejoras en las técnicas digitales sonoras. Manuel Benedito⁵, técnico y responsable de la empresa NeoDuction, presenta un nuevo equipo digital sonoro (de Hardware y Software), llamado Relisten —que viene a ilustrar el objetivo: volver a escuchar— que prescinde de la equalización convencional para procesar la información sonora. Su enorme aportación técnica reside en su proceso de separar la información de la energía, es decir, separa la portadora (energía) de la modulada (información) Este nuevo dispositivo permite adaptarse tanto a formatos analógicos como a los digitales. De tal manera que lo que se consigue es realzar el brillo de los detalles sonoros. No se trata de optimizar el volumen sino de resaltar los detalles perceptivos del sonido, permite conferirle una profundidad a las fuentes lejanas. Su finalidad es tratar de percibir las cosas pequeñas con claridad.

Somos conscientes de las limitaciones del texto puesto que hemos dejado de lado las cuestiones técnicas de la captura de imágenes en 3D y también los procesos tecnológicos de las proyecciones, pero hemos considerado dejarlos de lado debido a que ya nos excedíamos en los límites del trabajo. No obstante tenemos previsto abundar y profundizar en ellos en futuros trabajos del 3D para constatar que su proceso industrial va parejo a los avances tecnológicos. De este modo comprobaremos su adaptación a las formas de expresión narrativas y discursivas del cine que mantiene su hegemonía de mercado.

⁵ Estas informaciones me fueron facilitadas gracias a una entrevista mantenida el viernes 18 de febrero en su empresa radicada en Benimàmet, Valencia.

BIBLIOGRAFÍA

- BARTHES, Roland (1987): *El susurro del lenguaje* (Trad. de C. Fernández Medrano). Paidós, Barcelona.
- BAUDRILLARD, Jean (1978): *Cultura y Simulacro* (Trad. de Pedro Rovira), Kairós, Barcelona.
- COMPANY, Juan Miguel y Marzal, José Javier (1999): *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*, Valencia: Generalitat Valenciana.
- GARRONI, Emilio (1977): *Ricognizione della Semiotica*, Officina Edizioni, Roma.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2006): *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*, Filmoteca Valenciana.
- QUINTANA, Ángel (2003): *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades*, El Acanalado, Barcelona.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1999): *Teoría del montaje cinematográfico*, Filmoteca Valenciana.
- ZONE, Ray (2007): *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*, The University Press of Kentucky.

REVISTAS

- KEHR, Dave: Luces y sombras en 3 Dimensiones (Trad. Carlos García Aranda de Film Comment, Vol. 46, nº1, Enero Febrero, 2010) Cahiers Du Cinema España nº 32. Marzo 2010.
- REVIRIEGO, Carlos: Encuentros en la tercera fase. El (turbu)lento desembarco del cine estereoscópico, Cuaderno de la actualidad nº 21, Cahiers Du Cinema España nº 21. Marzo 2010.
- TARNOWSKI, Jean-François: Re-conocimiento de un maestro (Trad. Ignasi Bosch), Contracampo nº 35. Año VI Primavera 1984.

WEBS

- HAYES, Christian: Phantom Rides, BFI Screen On line, 2003.
- MARTÍNEZ- SALANOVA, Enrique: El cine en tres dimensiones.

OTROS

- KIAROSTAMI, Abbas: Chaplin hoy- El chico. Documental de Alain Bergala con la participación del cineasta iraní, Colección Chaplin, 2003, Warner Brothers, mk2.
- PÉREZ LATORRE, Oliver: Tesis Doctoral: Análisis de la significación del videojuego. *Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Universitat Pompeu Fabra, 2010.