

laFuga

El cine 3D

Su imprecisión, el desengaño y la excepción

Por Camila Rioseco

Tags | Géneros varios | Cultura visual- visualidad | Estética - Filosofía | Alemania | Francia

Un ensayo sobre el cine 3D y la búsqueda pictórica por salirse del cuadro. A partir de la introducción que hizo el investigador y cineasta francés, Claude Baiblé, en la Universidad de Chile, y el estreno de la película **Pina** (2011), de Win Wenders.

En un momento de su vida, el pintor Paul Gauguin se desvió del tradicional camino que la mayoría de los artistas recorrían: crear una obra que, en sus características compositivas y espaciales, fuera lo más parecida posible a la realidad. Si tal hubiera sido su aspiración, Gauguin quizás habría alcanzado el estándar profesional y el éxito en vida, sin embargo, su solitaria admiración por obras medievales le transfirió cierto grado de irregularidades espaciales en obras como *Mujeres mayores en Arles* (1888), *Las recolectoras de algas* (1889), *Ama y serás feliz* (1898/1899), pues su compromiso con el arte era otro; el de entregar inmediatez en la expresión pictórica,

La reflexión primitivista de las artes visuales que ha acompañado como arma de trabajo a cineastas como Werner Herzog es la que Gauguin marcó en su obra. En tanto, Robert Altman, con **Vincent and Theo** (1998) y Vincente Minelli con **Lust for Life** (1956), se interesaron en la biografía de Vincent Van Gogh y su relación con Gauguin. Richard Dindo, con el documental *Gauguin en Tahití y en las Marquesas* (2010), muestra los lugares que inspiraron al pintor francés en las últimas etapas de su vida.

En la era del Renacimiento, coincidieron los grandes descubrimientos geográficos con la inventiva del concepto de la perspectiva, y ambas situaciones convergieron con el deseo de los artistas de conquistar la tercera dimensión del espacio pictórico y la profundidad de campo. Así se generó el nacimiento de una tradición artística que se enfocó en el interés por las profundidades del mundo exterior. Corriente que según Gauguin en sus diarios, llegó a distorsionar y a reducir la forma pictórica a una proyección óptica comprimida.

El cine coplanario o 2D, es el que empalma varios planos en uno y la fase inicial del cine, durante su desarrollo tuvieron cabida las revoluciones más importantes de la imagen en movimiento: la del sonido y la del color. Con esto, algunos cineastas actuales han ido afrontando su trabajo como la simulación mecánica más perfecta de los procesos mentales del humano. Por ejemplo, Terrence Malick, en **La delgada línea roja** (1998) o en **El árbol de la vida** (2011), entrega una fluidez narrativa que pareciera a veces una conciencia errante, más que un artificio cinematográfico, y François Caillat, en los documentales **El caso Valerie** (2004) y **Tres soldados alemanes** (2001), aprovecha las herramientas de archivo, sonido y color llevándolos a límites líricos.

Con el desarrollo de la estereoscopia se busca lograr el tacto con los ojos, es decir, la percepción/ilusión de relieve en planos que parecen separados y sobresalen a la vista del espectador. Sin embargo, según el investigador y cineasta, Claude Baiblé, esta etapa del desarrollo audiovisual debería ser llamada con más verdad y precisión, pues llamar cine 3D a lo que actualmente se exhibe en algunas salas es un engaño; una exageración usada por la industria cinematográfica de las grandes majors para no complicarse con detalles numéricos. Para Baiblé, es simple, sólo en la realidad se da el 3D, porque en ella se cierra el contorno que rodea un centro, que es una mirada. Y el problema de este error, es que distancia al espectador de entender las potencialidades del cine 2D y 1/2, que es en rigor como deberíamos llamar al cine 3D.

Sin molestarse en dar este tipo de explicaciones poco comerciales, la industria cinematográfica promociona al apócrifo cine 3D ab-usando imágenes acuáticas, espaciales o de objetos que salen del centro de la pantalla. Efectos como el del tiburón que parece querer comerse al espectador, o el del espadachín medieval que también apunta al centro, son fáciles y participativos. Ambos amenazan los nervios del espectador, pero no en el sentido de desafiarlo a discutir y acercarlo a una más reflexión honesta sobre las artes visuales modernas, que era a lo que Gauguin apelaba con sus obras.

En su presentación Claude Baiblé, ordenó algunos de los hitos que marcaron la historia de la perspectiva, como los inventos de los renacentistas y arquitectos italianos Filippo Brunelleschi y Lorenzo Ghiberti, y la pintura del holandés Pieter Bruegel. El seminario tuvo una alta densidad en explicaciones sobre la visión y la composición de una imagen a niveles biológicos, históricos, análogos, digitales, etc. Dejando claro que los problemas e innovaciones que enfrentan investigadores y científicos, son fundamentales para lograr una percepción del cine 2D y 1/2 que vaya más allá del típico lanzazo de objetos desde el centro de la pantalla al espectador. Una partida ideal para Baiblé, sería un enfoque que considere las formas significativas que puedan transformar las maneras de representar el mundo, el cual, según él mismo, se puede lograr buscando en la cuarta dimensión ubicada en los recodos de la mente humana.

Una recomendación que responde al sentido que Baiblé busca en el cine 2D y 1/2, es el documental *Pina*, de Win Wenders, el cual tiene partes equilibradas de textos y diálogos, por un lado, y de danza y gestos de los bailarines, por el otro. Estos elementos construyen la fuerza expresiva que es básica en el documental acerca la maestra Pina Bausch (1940-2009), y con ellos el paso narrativo se encuentra con el eje dramático, que está en la definición de la figura y desaparición de la coreógrafa y bailarina alemana, la cual va apareciendo entre las entrevistas a sus amigos y colegas, y en las representaciones de sus obras que la evocan en distintos escenarios y locaciones de Wuppertal.

El material de archivo por su parte, se alterna con el filmado por Wenders, y muestra a Bausch en sus ensayos dando coordenadas en el Tanztheater o bailando en *Café Müller*. Con esto, el director alemán le abre las puertas al espectador del 2D y 1/2 para enseñarle aquella ausencia presente, y lo pone en un juego de idas y vueltas al separar y definir los marcos del teatro y del cine en la pantalla, una y otra vez, haciendo que se entrecrucen los lenguajes de Pina y los bailarines con los espacios de la danza y el cine.

De *Pina* podrá decirse que evita las designaciones y que es ambigua, pues no se proporcionan los nombres propios ni información de contexto acerca las épocas de vida de la bailarina, como lo haría un documental un poco más tradicional. Tampoco hay datos duros que señalen relación entre lo que se dice con el espacio del que se habla, pero esto media a favor del film, pues en la carencia de esa sintaxis, el lenguaje del cuerpo en movimiento y lo visible del film resaltan para encontrarse y reflejar a la persona y su existencia, de tal modo que si se piensa, Wenders podría seguir buscando la silueta de Pina sin parar.

Bibliografía

Arnheim, R. (2000). El homenaje de Gauguin a la honestidad. En *El quiebre y la estructura: Veintiocho ensayos*. Santiago: Andrés Bello.

Como citar: Rioseco, C. (2012). El cine 3D, *laFuga*, 13. [Fecha de consulta: 2024-02-26] Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/el-cine-3d/504>