



La Imagen Táctil - De la fotografía binocular al cine tridimensional

CP 2014 , Vol.3-Nº4, pp. 13-14. ISSN 2014-6752. Girona (Catalunya) Velasco Reyes, Marcelo:
Aportaciones a la narrativa transmediática española. Recibido: 30/06/2014 - Aceptado: 03/07/2014

La Imagen Táctil - De la fotografía binocular al cine tridimensional.

Editor: Víctor FAJNZYLBER

Santiago: Fondo de Cultura Económica - Colección TEZONTLE, 2013.

Tapa blanda. Primera edición 2.500 ejemplares

260 páginas

ISBN: 978-956-289-107-3



Marcelo VELASCO REYES

Universidad de Chile. velasco1340@gmail.com

La Imagen Táctil es resultado del proyecto de investigación asociativa Red Imagen 3D, desarrollado en el Instituto de Comunicación e Imagen (ICEI) de la Universidad de Chile. La obra reúne a más de 30 colaboradores, entre investigadores, diseñadores, teóricos y cineastas, quienes exploran las múltiples aristas de la tridimensionalidad en la imagen. Dividido en 2 partes, 5 capítulos y 24 apartados, presenta más de 140 imágenes, la mayoría de ellas estereoscópicas (la edición incluye un par de anteojos bi-cromáticos para su visualización 3D), junto a renders digitales, fotografía histórica, esquemas, y abundante bibliografía.

La aspiración del libro es entregar un amplio panorama de lo que podríamos denominar “conductas visuales tridimensional”, o las consecuencias de estas. De aquel fenómeno de percepción que se construye en base a una serie de claves visuales de profundidad, una de las cuales es la binocularidad – la integración en una sola imagen de dos puntos de vista ligeramente separados.

Para lograr este objetivo, Fajnzylber no tuvo complejos disciplinares; aun cuando su interés principal es el cine, su compromiso editorial estuvo puesto en la historia, las prácticas y las fronteras de este recurso, en su definición como evento (la pregunta sobre qué es una imagen tridimensional), en su desarrollo tecnológico a lo largo de la historia, en la posibilidad de integrar espacios multisensoriales y narrativos ad-hoc en su desarrollo y puesta en escena.

El libro recorre la representación de profundidad por distintos formatos creativos: fotografía, plástica, diseño, sonido, cine, render digital, mapping... También por variadas aplicaciones: modelación y visualización científica, educación, documentación, ingeniería, robótica, medicina... Así, este trabajo es en sí mismo una reflexión volumétrica que recorre este complejo tópico desde todas sus caras, desde todos sus ángulos.

Por la amplitud de sus alcances, es un libro para hojear, para recorrer y encantarse. Casi por lo mismo, no se trata de un texto fácil

de leer de principio a fin. De la reflexión histórica, a la reflexión estética, pasando por varias entrevistas y experiencias tanto aplicadas como especulativas del futuro de esta técnica y de este arte. Para el que solo quiera disfrutar de la imagen estereoscópica, el libro cuenta con más de 50 de estas imágenes.

Con su estructura abierta, *La Imagen Táctil* es mezcla de humildad y ambición. Reflexiona sobre la historia de altibajos y dilemas de la tridimensionalidad en los medios masivos, y también sobre su potencial como factor determinante de una nueva medialidad.

En sus más de 20 apartados, Fajnzylber reúne tanto jóvenes investigadores y artistas (Camilo Pardow, Sylvain Grain, Germán Gana) como expertos y académicos de renombre (Rafael del Villar, Juan Carlos Letelier, Claude Bailblé), además de sus propias reflexiones. Algunos trabajan solo tangencialmente en la técnica, otros le han dedicado su vida. Así, Fajnzylber los invita a hacerse la pregunta sobre qué significa esta experiencia de profundidad desde sus ámbitos disciplinares específicos. La estereoscopia, aunque delante de nuestros ojos, se constituye como un fenómeno complejo de describir, de enmarcar, de dominar y conducir. Sin ir más lejos, en la enorme empresa de entender la neurobiología de la visión, la pregunta “qué es ver” no tiene aun una respuesta precisa: está más bien en el centro del problema visual, y orienta los distintos paradigmas experimentales de investigación.

Tal vez uno de los aspectos mas interesantes de este volumen es su propuesta, no accesoria, sino constitutiva en la concepción y planificación creativa del potencial de la imagen 3D. No solo en términos de tecnología e infraestructura (cámaras robotizadas, control de la fatiga visual, alta definición de la imagen,

pantallas inmersivas, sonido multifuente), sino también en el guión (concepto de guión o escaleta estereográfica), del tiempo requerido para captar el momento ideal, del ritmo de montaje, de la narración, la coordinación multimodal (sonido, imagen, movimiento), de cómo asir una experiencia enactuada como configuración del objeto en la acción del observador.

Resulta particularmente interesante el desarrollo del 3D en robótica, descrita en la entrevista al ingeniero Javier Ruiz del Solar. Del Solar utiliza la construcción computacional de espacios 3D para apoyar la acción efectiva de robots. Esta empresa pone un particular desafío, ya no en la emulación de la experiencia visual en humanos, sino en la generación en el autómata de conductas espaciales adecuadas. Tal vez este tipo de investigación aplicada permita dominar la naturaleza dinámica de la percepción volumétrica espacial, y sacar lecciones trasapables a un cine 3D también dinámico, para un observador al que suele mantenerse pasivo en su butaca.

Finalmente, y como bitácora de trabajo inmediato, Fajnzylber levanta tres hipótesis enfocadas a modificar prácticas tradicionales de la producción cinematográfica: el desarrollo del guión, el escaletado y el diseño sonoro. Si se quiere realizar un cine 3D genuino, donde la volumetría y la experiencia binocular sean elementos expresivos constitutivos y no accesorios, estas tareas clave deben ser subsidiarias a una estética narrativa y expresiva concebida con vocación tridimensional; es decir, donde la tridimensionalidad otorgue factores esenciales al valor de la obra cinematográfica, recurriendo a las prácticas autorales fundamentales: óptica, guión, encuadre y sonoridad.

Forma de citación

VELASCO REYES, Marcelo: *La Imagen Táctil - De la fotografía binocular al cine tridimensional*. *Revista Communication Papers*, N°4, páginas 13 a 14. Departamento de Filología y Comunicación de la Universidad de Girona. Recuperado el ___ de _____ de 2____ de: <http://www.communicationpapers.es>