

El cine en 3D. Lo hiperreal como una forma de superación del plano bidimensional de representación de la realidad y el ecosistema del nuevo tipo de público: el cibernético virtual

por Yago Quiñones Triana*

Resumen: El cine en 3D no es una novedad. Lo que vivimos hoy es un *boom* relacionado con el desarrollo de herramientas digitales que han llevado a su exitosa difusión comercial. El público actual se ha familiarizado con el cine en 3D, aunque rompa con el clásico plano bidimensional de representación de la realidad. Si el cine en dos dimensiones le quita elementos a la realidad al recortarla con el encuadre, el 3D se los agrega, recargándola y haciéndola hiperreal. Así, el 3D no hace referencia a la realidad sino a la hiperrealidad que cautiva al público de hoy, inmerso en lo virtual y lo digital como parte de su vida social y de su ser -un cibernético virtual que vive en la hiperrealidad como su ecosistema ideal.

Palabras clave: cine 3D, hiperrealidad, cibernético.

Abstract: 3D cinema is no novelty; what we are actually witnessing is an unprecedented boom derived from the development of digital tools that turned these kind of features into a commercial success. Today's audience is familiarized with 3D cinema despite the fact that it disrupts the classical representation of reality provided by the two-dimensional plane. If 2D removes elements from reality by framing it, 3D enhances reality by overcharging it and making it hyperreal. Thus, 3D does not refer to any reality but to a certain hyperreality that captivates today's audience, an audience whose social life and self are plunged in the virtual and digital technology -as a virtual cyborg for whom hyperreality is an ideal ecosystem.

Key words: 3D cinema, hyperreality, cyborg.

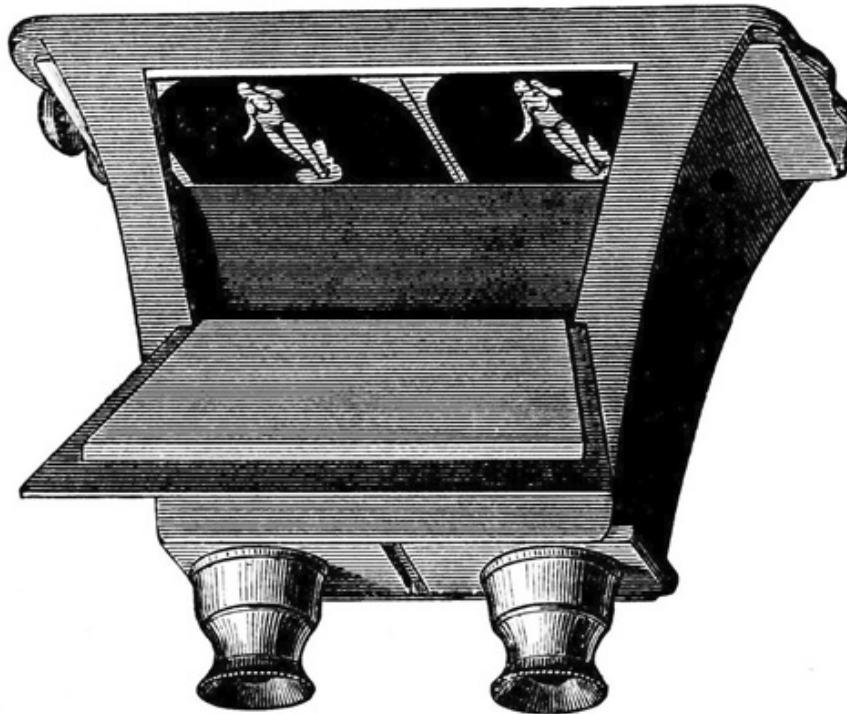
Introducción

Aunque los voceros de las industrias culturales hoy en día pregonen lo contrario, el cine en 3D no es una novedad. Se trata de un sueño de vieja data que con el maridaje actual con lo digital ha logrado consolidarse en el plano comercial, pero también en cuanto a eficacia técnica y de efecto en el público. Sin embargo, aunque el cine en 3D apele a las tres dimensiones, propias de nuestra percepción cotidiana del mundo, no es más realista que el clásico cine en 2D, ya que pone en discusión el régimen de representación a que estamos acostumbrados y que sustenta las artes visuales desde hace siglos, incluido el cine obviamente. En vez de quitarle una dimensión a la realidad en el plano de representación, el 3D le agrega elementos a lo representado, lo recarga haciéndolo no más real sino hiperreal, más cargado de realidad que la realidad misma. ¿Pero, si el 3D no es real sino hiperreal, por qué tiene tanta acogida, por qué nos es tan familiar? Tal vez porque nos encontramos en el cuarto espacio antropológico, un estadio de desarrollo de las interacciones humanas en que lo virtual, los recursos digitales -incluido el 3D- se hacen necesarios para nuestra vida social. Somos cíborgs, pero cíborgs de nuevo tipo, no más seres que fusionan lo orgánico con lo maquinal, sino con lo virtual. El 3D nos permite concretar y experimentar nuevos espacios sociales, pone en evidencia una transformación en nuestra condición humana que implica nuevos imaginarios y narrativas, los cuales no toman como matriz la realidad concreta, sino la hiperrealidad, una realidad enriquecida fruto de la influencia de la cultura digital.

El 3D ¿una novedad?

El *boom* actual que vive el cine en 3D corresponde a un determinado estadio de desarrollo de las tecnologías digitales que permiten obtener resultados técnicos satisfactorios y comercialmente competitivos en el ámbito de las proyecciones en tercera dimensión. Sin embargo, el “sueño” de producir

imágenes en tres dimensiones lo heredamos de los albores de la historia de la reproducción mecánica de la realidad.¹



Estereoscópio de David Brewster

Ya en el siglo XIX varios pioneros, inventores ingeniosos generalmente en busca de una jugosa patente, habían experimentado con el efecto estereoscópico en aparatos que asemejaban bastante a juguetes de feria. De forma similar a otros comerciantes y eruditos de la época, apasionados por generar imágenes más reales y fascinantes, estos fabricantes de aparatos fantásticos, técnicos recursivos más que artistas, experimentaron de forma paralela al surgimiento de la fotografía, trucos para generar la sensación de

¹ “The ‘utopian dream’ of capturing ‘the feeling of life’, as characterized by Laurent Mannoni, drove much of the technology underlying the ‘philosophical toys’ of the nineteenth century, which attempted to display moving images with color in three dimensions” (Zone, 2007:18).

solidez y profundidad de las imágenes.² Se trataba de juguetes ópticos que le permitían al usuario ver una imagen diferente y separada para cada ojo, aunque representando el mismo objeto. Al “juntarse” en el cerebro este par de imágenes, o al ser percibidas de forma simultánea, se creaba la sensación de tridimensionalidad. Como sucedió con otros inventos y máquinas ópticas, su desarrollo corrió a la sombra de rivalidades comerciales y guerras de patentes, varios creadores se adjudicaban la autoría del mecanismo y sus beneficios comerciales, científicos e incluso sociales.³

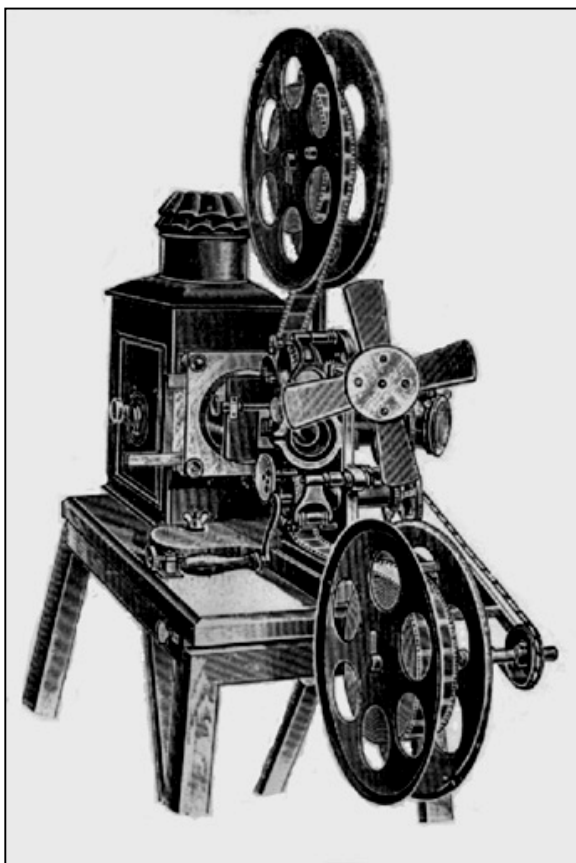
Los lugares de máxima consagración y reconocimiento de estos artilugios eran las exposiciones universales y su bautizo comercial se daba en las oficinas de patentes: contextos totalmente alejados del ambiente artístico que los adoptaría más tarde para apropiárselos con fines expresivos y documentales, más que estrictamente comerciales. Un hito importante en la historia de la entrada en sociedad de los juguetes ópticos basados en el efecto de la tercera dimensión se sitúa en 1851, año de la Gran Exposición organizada en Londres en el Crystal Palace. Pensada para mostrarle al mundo los alcances sin límites del ingenio humano, en una época en que la fe en la ciencia y el trabajo era casi indiscutible, los experimentos con el 3D ocuparon un lugar prestigioso en el evento, a pesar de las más de 100.000 piezas e invenciones exhibidas.⁴ Dentro de la colección de “instrumentos filosóficos” presentados por Jules Duboscq se encontraba un aparato estereoscópico formado por dos daguerrotipos, el cual parece haber cautivado a la reina Victoria, anfitriona ilustrísima del evento (Brewster, 1856). A partir de dicho evento, la demanda de este tipo de

² En 1856, David Brewster describía en la introducción a su obra *El estereoscopio* cómo era posible, a través de un instrumento óptico como el estereoscopio, representar en aparente relieve y solidez todos los objetos naturales y todos los grupos o combinaciones de objetos. Ya que los artistas, al tratar de representar la solidez y el relieve, recurren a varias técnicas que se agotan sin que nos lleven a confundir la superficie de la imagen y la solidez que esta sugiere (Brewster, 1856).

³ No es una casualidad que el libro de David Brewster, *El estereoscopio. Su historia, teoría y construcción*, tenga como subtítulo “con sus aplicaciones a las finas y útiles artes y a la educación” (Brewster, 1856).

⁴ British Library, *Victorians: The Great Exhibition*,. Disponible en: <http://www.bl.uk/learning/histcitizen/victorians/exhibition/greatexhibition.html>.

mecanismos sufrió un gran incremento y fueron solicitados por museos, hombres de ciencia y escultores por su capacidad para generar imágenes fieles y con volumen, haciéndose incluso rentable su producción a escala comercial (Brewster, 1856).



Con el desarrollo de la fotografía, la aventura tridimensional ganó un aliado inconmensurable en cuanto al realismo: las imágenes no eran más dibujos sino reproducciones químico-mecánicas de la realidad, acercándose aún más a “la sensación de tres dimensiones y movimiento, o la sensación de vida”, como expresara entusiasta en 1857 Jules Duboscq al comentar el funcionamiento del *bioscope* (cuyo nombre denuncia de por sí la naturaleza de su intento), el cual combinaba el efecto estereoscópico con imágenes en movimiento de otro

juguete óptico, el fenaquistiscopio (Zone, 2007). Toda esta empresa arcaica del 3D en el siglo XIX, se asocia entonces con la idea de poder generar una representación fiel del mundo, una representación completa, que incluya las tres dimensiones en las que normalmente percibimos nuestro entorno, y no solamente dos como nos “condena” la pintura, la fotografía o -aparentemente hasta ahora- el cine.⁵

⁵ De hecho es significativo que uno de los inventos de la época, presentado en 1921, llevara el nombre de “Natural View”, recordando la utopía primordial que guiaba todas las empresas

Sin embargo, dichos aparatos, aunque contribuyeron a afinar procedimientos y técnicas, y entraron con creces a formar parte de la historia de los medios modernos, no pasaron -en cuanto a su aplicación concreta- de ser atracciones deslumbrantes y cautivantes pero efímeras, sin un lenguaje propio ni la posibilidad de dejar una huella duradera entre el público. El efecto en tercera dimensión parecía eficaz, pero al agotarse la novedad se extinguía el interés por el juguete, que debía además competir con propuestas de mayor alcance narrativo y poético como el cine, digámoslo así, convencional, el cual comenzaba a funcionar satisfactoriamente, mientras que los experimentos con el efecto estereoscópico en tercera dimensión afrontaban bastantes dificultades técnicas.⁶

Aunque hoy en día estemos bombardeados por supuestos dispositivos en 3D, especialmente asociados con productos infantiles que anuncian como una novedad *gadgets* tridimensionales que sólo crean la sensación de profundidad sin basarse en la visión estereoscópica humana, en realidad el proyecto del 3D permaneció siempre vivo a lo largo del siglo XX y los actuales resultados no son producto de una moda, sino el resultado de una línea de investigación compleja. De hecho, tras lograr conjugar imágenes en movimiento con el efecto de la tercera dimensión, el gran reto radicaba en poder generar proyecciones en 3D para un público en sala y no sólo visiones individuales (Hawkins, 1953). Varios diseños de accesorios ópticos capaces de provocar el efecto tridimensional se sucedieron hasta llegar a lentes relativamente cómodos, que eliminaban cierta tensión provocada por sus predecesores bicolor (Hawkins, 1953). Con el desarrollo de estos dispositivos era posible proyectar cintas en 3D y competir con el cine convencional, tanto es así que para los años 50 se

pioneras de la visión estereoscópica: el máximo realismo perceptivo, la mayor fidelidad a la experiencia real y cotidiana de la visión.

⁶ "By an odd form of historical paradox, the growth of the movies may have been in great part responsible for the demise in popularity of the stereoview card in the early twentieth century" (Zone, 2007: 52).

habla incluso de un *boom* del cine en 3D (Sammons, 1992) y la industria ve en este sistema un gran potencial.

Esta época nos deja como vestigio *Bwana Devil* (Arch Oboler, 1952), un título que, como en otras ocasiones, nos demuestra la inmadurez del lenguaje con respecto a su contraparte técnica.⁷ Esta película marcó la consolidación práctica de la posibilidad real de proyectar filmes en 3D y a color, sin embargo los cálculos económicos de la industria empujaban el gusto del público hacia experiencias diferentes. “Los sistemas tridimensionales pueden representar una porción significativa de la producción, pero cuando cantidades de dinero importantes son invertidas y un nuevo modelo de exhibición comienza a emerger, se hace evidente que la porción más grande de atención y capital es movilizado para generar un incremento en escala” (Hawkins, 1953: 331). Este lúcido observador contemporáneo de los hechos prevé con claridad el futuro comercialmente gris del 3D, ofuscado como estaba por la competencia más ágil, sencilla y económica que representaban los formatos gigantes en cuanto a innovación en términos de intensificación de la experiencia del espectador. Surgía entonces el Cinerama que abarca todo el rango de visión del ser humano, y el más comercial y eficaz Cinemascope que atendía las necesidades espectacularizantes del público y la industria de forma sencilla y sin mayores costos en infraestructura. Mientras tanto el 3D se refugiaba en fórmulas fáciles de efecto taquillero, apelando a dos recursos epidérmicos clásicos: el terror y el sexo (Sammons, 1992).

Hoy en día, de la mano de lo digital, asistimos a un *revival* del 3D que, aunque parezca similar en su tono entusiasta con otros ya vividos en el pasado,⁸

⁷ Véase el caso “clásico” de este fenómeno en *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927), film comúnmente citado para ejemplificar la aplicación apresurada de una innovación, en este caso el sonido, con resultados artísticos bastante discretos y el dudoso privilegio de figurar en la historia del cine exclusivamente por ser la primera obra en aplicar tal desarrollo técnico.

⁸ “The entire motion-picture industry is in a state of revolution. It is in revolution as surely as it was following the appearance of *The Jazz Singer*, and, for better or worse, the myriad processes of the motion picture, from the earliest consideration of subject matter through the

denuncia una transformación preponderante del entorno tecnológico. Si ha causado tanto revuelo y atención el “nuevo” 3D es porque los resultados de fruición en el espectador son altamente aceptados y marcan una alternativa concreta en el universo del cine. La densa y sofisticada experiencia que ofrecen los títulos en 3D hoy día marca un hito, desde la perspectiva de la butaca, en la eficacia de la tercera dimensión como espectáculo. Desde el punto de vista de la industria marca, hasta ahora, el sueño de un 3D comercial y por ello eficaz también, ya que las taquillas hablan por sí solas. Cabe entonces preguntarse: ¿Qué marca para la crítica o, mejor aún, para el análisis social y cultural el actual *boom*? Proponemos como punto de partida la constatación de la satisfactoria propuesta del actual 3D, su convincente proyección de imágenes en movimiento con la profundidad de la tercera dimensión, pero ¿sería la concretización del sueño quimérico de los pioneros? ¿Qué cambia en nuestra percepción, en nuestra experiencia del cine, un 3D tan realista? ¿Se afecta de alguna forma algún estatuto fundamental del cine?

Aunque el actual cine en 3D parezca entonces cumplir a cabalidad con la promesa de ofrecernos espectáculos que explotan las tres dimensiones con un efecto bien logrado, también es evidente que este cine no parece más real que el “clásico” en dos dimensiones (¿estaremos llegando al punto de tener que llamarlo de esta forma?). Aunque seamos seres estereoscópicos capaces de experimentar la realidad en tres dimensiones, el 3D que en teoría es más cercano a nuestro arsenal cognitivo, no se “parece” al mundo más que el 2D. Aunque la sensación generada en sala alcance un “realismo” incomparable en cuanto a la tercera dimensión que percibimos, la sensación general no es asimilable a lo verosímil: en vez de sentirnos inmersos en una experiencia fiel a

la realidad, a la vida real (*capturing the feeling of life*)⁹, nos sumergimos en “escenarios” sugestivos y altamente envolventes.

“¿Quién puede negar no haber estado en las selvas del planeta Pandora al asistir a *Avatar* (James Cameron, 2009) en 3D? ¿No era acaso real esa experiencia? La respuesta puede ser que esta visión era bastante intensa, pero no era real, y no porque fuera una mala imitación, es más, era demasiado buena como imitación, tan buena que en eso radica nuestra extrañeza”. (Quiñones y Ardila, 2011: 13). Extrañeza y, adicionalmente, fascinación y atracción como nos suele suceder con los estímulos que se salen de lo esperado y denuncian un déficit de recursos para asimilarlos de forma inmediata, sin mediación de otros recursos. De manera similar, los primeros daguerrotipos, aunque toscos, imperfectos y menos llamativos que un retrato naturalista, eran de alguna forma más fieles a la realidad que el lienzo más verosímil de su época.¹⁰ Asimismo el 2D, aunque supuestamente limitado por carecer de una dimensión, parece más fiel a la realidad que su sucesor “avanzado” provisto de las tres dimensiones.

Pero, ¿por qué? ¿Por qué el 3D, la técnica más similar a nuestra naturaleza estereoscópica, es menos fiel a la realidad? Tal vez porque el 3D pone en juego los pilares de los paradigmas de representación que nos son familiares. Al romper con algunas de las bases de nuestros hábitos de representación gráfica, termina por alejarse de nuestra cotidianidad perceptiva, la cual no es solamente determinada por nuestros recursos biológicos sino por nuestros

⁹ “Capturing the feeling of life: the birth of stereoscopic film”, es el título de la obra de Laurent Mannoni, citada por Ray Zone (2007), en el cual es posible captar el proyecto primigenio de los experimentos en 3D: capturar la vida tal como era a partir de aparatos capaces de reproducir el sentimiento, la experiencia.

¹⁰ “Se ha puesto de manifiesto que las dos imágenes fijas no eran del mismo orden. La pintura procede del icono, y la foto del indicio. Es, más exactamente, una formalización de la impronta, o sea un compromiso entre creación y reproducción” (Debray, 1994: 228).

condicionamientos culturales relacionados con las imágenes producidas, como ya nos advertía hace varias décadas un observador vanguardista.¹¹

Superficie, recuadro, punto cero de representación

Pintura, fotografía y cine poseen una “superficie” de representación bien determinada, sea el lienzo, sea la película o la pantalla. Dicha superficie se apoya fuertemente en el expediente ilusorio de las dos dimensiones. En términos concretos y experienciales, la primera y la segunda dimensión son artilugios teóricos oriundos de disciplinas que se basan en recursos gráficos buscando interpretar la realidad reduciéndola a un plano.¹² En su forma más básica, para entender la geometría plana debemos “entrar en el juego” y aceptar la ilusión de que las figuras que vemos tienen solo dos dimensiones, que son planas. Así, el libro I de los *Elementos* de Euclides, obra fundacional de toda la disciplina, reza: “Una superficie es lo sólo tiene longitud y anchura” (1991: 191). Es evidente que el autor no consideraba solamente las superficies como su ámbito de estudio de la realidad; de hecho los libros XI al XII de los *Elementos* los dedica a la geometría del espacio. Sin embargo, esta se basa en la rotación de figuras planas, se trata de la proyección de lo plano para obtener volúmenes. “Un procedimiento que Euclides emplea habitualmente en su geometría sólida es la reducción de una cuestión tridimensional a otra bidimensional a la que aplica luego resultados o lemas previamente obtenidos” (Euclides, 1991: 97). Posiblemente esta supremacía del expediente bidimensional en el estudio de la formas geométricas no se

¹¹ Benjamin va a hablar de condicionamientos de carácter histórico, pero que hacen referencia a nuestro entender, a un proceso similar: “Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial. Dichos modo y manera en que esa percepción se organiza, el medio en el que acontecen, están condicionados no solo natural, sino también históricamente” (1989: 23).

¹² “Todas las cosas tienen tres dimensiones tangibles o perceptibles, y es más fácil inventar un proceso de reproducción tridimensional de las mismas que un proceso de reducción de su apariencia a dos dimensiones, mediante el recurso de la línea, del trazo, no deducible de los aspectos de la naturaleza como indicación simbólica del límite real o aparente de un plano” (Payro, 1956: 13).

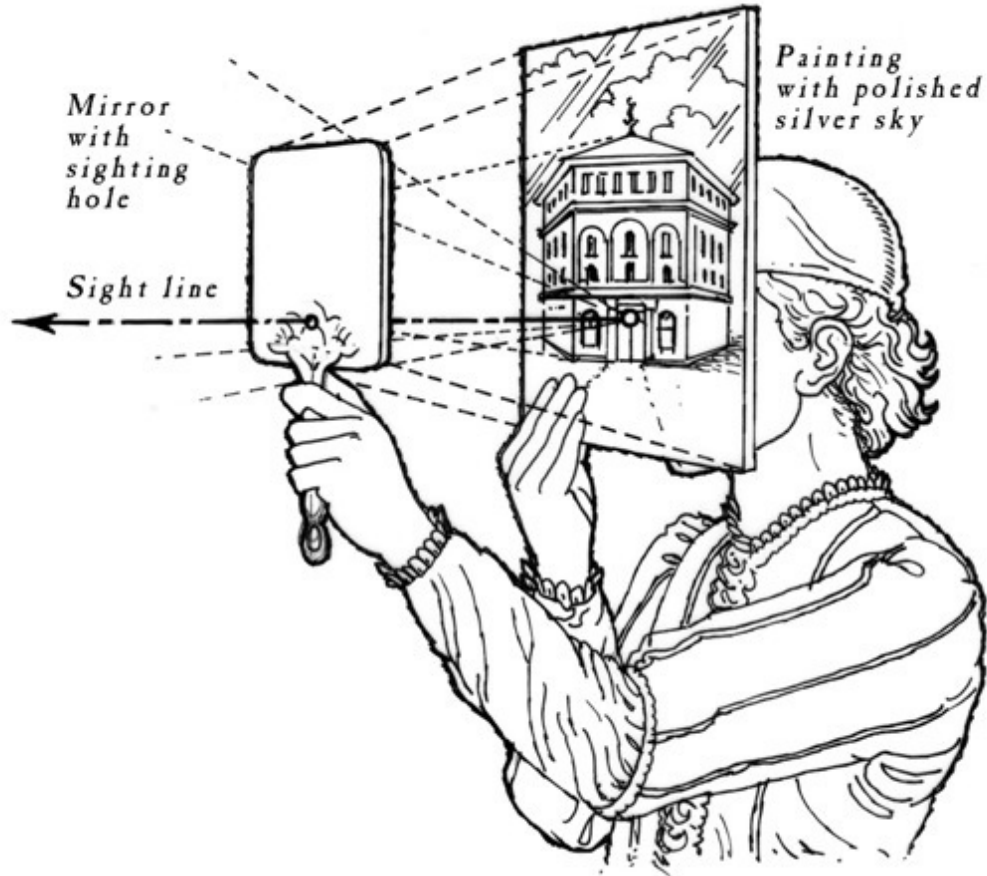
daba necesariamente antes de Euclides, si nos atenemos al comentarista contemporáneo de los *Elementos*, el cual sostiene que el término superficie (*epipháneia*) estaba originariamente por la apariencia visible de un cuerpo sólido (1991). Sin embargo, como ocurre con otras definiciones de esta incomparable obra, la fuerza del postulado que delinea la superficie como aquello que posee solo dos dimensiones fue tal, que parece indiscutible hasta nuestros días, y le brinda a esta construcción teórica el estatuto de realidad perceptible, cuando no es más que una herramienta teórica que permite crear un vínculo didáctico con el objeto estudiado.

En realidad sabemos que, como mínimo, las figuras de la geometría plana tienen el grosor de la superficie donde están dibujadas, pero aceptamos esta ilusión para participar de esta forma de conocimiento y comprender su propuesta. Al hacerlo reducimos la realidad a dos dimensiones y exploramos un mundo que, en realidad, no existe sino dentro de la ilusión en la cual aceptamos participar. Un engaño visual “que presenta en dos dimensiones lo que en realidad tiene tres: el universo ‘real’” (Baudrillard, 1978: 28). En el fondo nos sabemos cómplices de dicha ilusión, aunque la naturalicemos y manejemos el 2D sin estar continuamente justificando su consistencia real.

Lo anterior nos ha permitido y permite disfrutar de las artes visuales, las cuales nos ofrecen una representación de la realidad (que es tridimensional) a partir de una superficie (que es, obviamente, plana). De diferentes maneras, las formas de representación gráfica de la realidad han encontrado técnicas para obviar la naturaleza plana de su superficie natural de expresión. La técnica de la perspectiva renacentista, confluencia de matemática y arte, no era más que una forma de “superar” la superficie, pero internamente, concediéndole profundidad, condensando tres dimensiones en dos. Afrontando el reto de interponer un plano perpendicular, el cuadro, a la pirámide que teóricamente representaría la visión humana (Panofsky, 1980). Aunque sabemos que el lienzo es una superficie, aceptamos participar de la ilusión óptica y “vemos” la

profundidad que nos proponen las pinturas, le concedemos una tercera dimensión al cuadro plano, el cual entonces nos parece más verosímil que aquel que se agazapa (¿más honesto?), en un universo explícito de dos dimensiones, pensemos por ejemplo en el estilo románico noroccidental europeo del siglo XII (Panofsky, 1980). Este se mantiene sin pudor alguno en los límites planos del lienzo: “la superficie es sólo superficie, es decir, no es ya una especie de vaga alusión a una espacialidad inmaterial, sino la superficie necesariamente bidimensional de un plano pictórico material” (Panofsky, 1980: 32).

Todos estos tipos de representación tienen en común un punto cero de observación. Incluso en la obra más elaborada en cuanto a la perspectiva reconocemos el punto cero, el lienzo, a partir del cual el artista nos invita a “entrar” para experimentar la supuesta tercera dimensión. Este punto cero identificable con un marco, un recuadro o recorte sobre la realidad representada, lo identificamos como un umbral a partir del cual inicia la representación y termina nuestra realidad, se trata de una figura presente incluso en el mismo acto fundacional de la perspectiva moderna: el famoso experimento de Brunelleschi. Por medio de un artefacto que permitía plasmar en el plano pictórico la pirámide visual “natural” del ser humano, Brunelleschi logró una representación fiel del Baptisterio de San Giovanni en Florencia; sin embargo, la discusión acerca de qué cosa delimitaba el ángulo de visión del sujeto se basa explícitamente en la idea de cuadro o de recuadro. Ya que, siendo la realidad inconmensurable, debemos identificar un recorte que delimite al sujeto por representar, y este recorte se asemeja simultáneamente a un recuadro y a una ventana hacia la realidad. En el caso de Brunelleschi parece coincidir con la puerta de la catedral, desde donde él observaba el Baptisterio (Damisch, 1997).



Experimento de Brunelleschi

Dicho punto cero no es exclusivo de la pintura. En la era de la reproducción técnica de las imágenes también tenemos un punto cero, una superficie reconocible a partir de la cual podemos identificar un determinado recorte de la realidad. De hecho, es este recorte de la realidad, este *découpage*, el que le permite al cine adjudicarse su porción distintiva de lenguaje dentro de las artes visuales. La cámara no es un simple objetivo que ve todo lo que está en frente suyo y que capta la realidad tal como es. Por el contrario, a través del recorte de la realidad el cine realiza una suerte de composición en negativo, eliminando aspectos de la realidad: “El montaje no desempeña en sus films prácticamente ningún papel, a no ser el puramente negativo de eliminación, inevitable en una realidad demasiado abundante” (Bazin, 1996: 126). El

objetivo entonces, para nada objetivo, permite construir la narración a partir de la realidad que capta, pero apoyándose en una ventana, en un recorte que delimita lo que se quiere mostrar y que tiene injerencia en lo que se quiere contar. Todo esto define un plano que podemos relacionar con el mencionado punto cero de representación con el que las artes visuales han instaurado un juego de provocación, tratando de escapar de él con diferentes artilugios, pero acabando siempre aún más atrapadas, más sumergidas en el plano, reforzándolo paradójicamente como la superficie inalienable de la representación.

Sea como juguete óptico o como instrumento artístico, el mecanismo fotográfico, a través del manejo de la apertura del diafragma, aprovecha el efecto de la profundidad de campo para intervenir en la sensación de superación de la superficie plana de la película. Aún hoy, varias décadas luego de su estreno, *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941) es considerada como un título que marcó un hito en la historia de la cinematografía, en parte por el uso del recurso de la profundidad de campo. Logrando que diferentes objetos y personajes ubicados en diferentes planos aparezcan ante nuestros ojos, enriquece la sensación de profundidad y, de nuevo, obviando la bidimensionalidad de la pantalla, lleva la realidad representada más allá, más adentro del punto cero.¹³

Este punto cero, además de ser plano y supuestamente bidimensional, es un paralelogramo, una especie de ventana que sitúa al espectador ante una realidad representada que, muchas veces, nos ignora ya que se asume que dicho recuadro “no está allí”. Además de los retratos canónicos, en la pintura

¹³ Ejemplo paradigmático de este efecto es la escena del intento de suicidio de la esposa de Kane, en donde podemos ver claramente el vaso con veneno en un primer plano, más allá a la mujer en la cama, y en el fondo la puerta cerrada que el protagonista abre desesperado. Vemos así en una sola imagen por lo menos tres planos distintos, con una carga de significado diferente pero complementaria para la narración. El director aprovecha al máximo lo profundo de su plano de representación, obviando la superficie pero hacia adentro, aprovechando precisamente la profundidad de campo.

renacentista el artista utilizó varias veces el recurso de representar algunos pocos personajes dentro de una escena “espontánea”, donde nadie está posando ni mirando directamente hacia nosotros, para darles mayor importancia. En medio de una batalla o de un episodio religioso en el que la atención va hacia los personajes grandiosos, muchas veces podemos notar a alguien que sabe que está siendo retratado y mira al pintor (frecuentemente se mira a sí mismo) o al espectador. Se desenmascara así el juego en el que aceptamos participar, es decir pretender que el lienzo es un recorte de la realidad que el artista pretendió representar, y que la experimentamos como un plano que se pretende una ventana a la cual nos asomamos “como si no estuviéramos allí”. Es por esto que los personajes nos ignoran, y cuando no lo hacen se trata precisamente de aprovechar la atracción que causa la contravención de un tabú.

De nuevo, esto no es exclusivo de la pintura, sólo podemos suponer el desasosiego que sintieron los espectadores contemporáneos de *À bout de soufflé* (Jean-Luc Godard, 1960), libres de la sobreexposición de *realities* de nuestros días, al ver a Jean-Paul Belmondo hablándoles directamente a la cara: ¿Entonces estamos aquí? ¿Los personajes nos pueden ver y hablar? ¿El objetivo de la cámara es más que precisamente eso, un objetivo? Claramente en 1960 no se ponía ya en discusión el estatuto de arte del cine, y la cámara era entendida como más que un aparato capaz de reproducir la realidad de manera objetiva y aséptica. Sin embargo, el tabú de la mirada a la cámara se mantiene hasta hoy. ¿Por qué? Posiblemente porque la mirada al objetivo, o al lienzo, pone al descubierto la ilusión en la que aceptamos participar, que consiste en fingir que la cuadrícula, el punto cero, no está allí. Como si fuera una ventana intangible, un tabú del que no se habla y al que no se mira, ya que lo fundamental se encuentra a través de ella y no en ella. Fabulosa obra sobreexpuesta y muchas veces comentada que sintetiza este tabú exponiéndolo ante nosotros es *Las Meninas* de Diego Velázquez. En esta metapintura, con la excusa de un retrato, el artista pone en la tela -¿de juicio?-

a la misma tela. Pone en el centro de atención el recuadro y el tabú de la mirada introduciéndolos en la imagen producida. Nos habla del acto de creación visual a través del contenido de su creación, y más que la tríade de miradas que se encadenan poniendo en discusión los niveles de subjetividad (Foucault, 2010), nos interesa el recuadro dentro del recuadro, el hecho de exponer la naturaleza del juego en el que decidimos entrar a hacer parte al observar una pintura (o una película). La ventana, el recorte de la realidad, está esta vez dentro de la ventana y, además, ya no sabemos con certeza quién está de este lado del recuadro, del punto cero. De allí la fuerza desacralizante de esta obra que nos muestra el entramado del mismo régimen de representación que amenaza y que está basado en el recuadro y en el paralelogramo, régimen del que esta pintura no puede escapar del todo, ya que actúa desde dentro de la propia superficie de la imagen, la cual permanece allí, inmutable y plana.

Ilusión, simulacro, hiperrealidad

¿Qué tiene que ver todo esto con el 3D? Todo lo anterior, el recuadro, la ventana, el tabú, el punto cero, marcan pilares del régimen de interpretación de la imagen producida que hemos manejado por siglos y que se resumen perfectamente en el cine “clásico” en 2D. Este cine mantiene intacta la ilusión de que existen dos dimensiones y que a través de un plano (la pantalla) podemos reducir la realidad (siempre de tres dimensiones) suprimiéndole algo para agregarle un sutil encanto. El 2D parecería proponer una ilusión honesta, suprimiendo abiertamente una dimensión: viejo truco del *trompe-l'œil*, sutil desviación de la realidad que nos engaña suprimiendo y no agregándole elementos a lo real (Baudrillard, 2007). El 2D propone entonces una ilusión, pero de la cual nosotros nos sabemos partícipes, al igual que en el *trompe-l'œil* se trata de un juego del cual podemos reconocer sus características y su funcionamiento, la naturaleza del engaño: “En el *trompe-l'œil* no se trata de confundirse con lo real. Se trata de producir un simulacro con plena conciencia

del juego y del artificio” (Baudrillard, 1981: 64). Manteniendo entonces las cartas destapadas sobre la mesa, el 2D conserva y refuerza su filiación de fondo con la pintura, con el arte: “Necesitamos ilusionistas que sepan que el arte y la pintura son ilusión, que sepan [...] que todo el arte es un *trompe-l'œil*, un engaña-ojo, un engaña-vida” (Baudrillard, 2007: 44). Todo como parte de un feliz autoengaño en el que nosotros, queriendo, podemos reconocer el punto cero implícito y toda la parafernalia de la ilusión (pantalla, recuadro, etc.). El 3D rompe con este régimen de visión, hace caso omiso a las reglas tácitas de la ilusión y practica por el contrario un simulacro. Por esto nos parece menos real que el 2D, aunque sea capaz de generar un producto en tres dimensiones, más similar en teoría a nuestra realidad percibida.

El 3D, primo comercialmente bien sucedido y popular de la realidad virtual, pone en discusión, al ignorarlo, el punto cero de la representación. Si la perspectiva y la profundidad de campo imitaban la realidad introduciendo o exacerbando la tercera dimensión “hacia adentro” a partir de la superficie representada, el 3D trata de obviar el punto cero y la superficie trayendo “hacia fuera” lo representado. El 3D “saca” la realidad representada hacia el espectador, más allá del punto cero que se va tornando, cada vez más, un punto inidentificable. Se ha roto el paralelogramo, la ventana no es más identificable, el recuadro ya no tiene más esa forma, es variable y engañoso, el espectáculo ya no está dentro de él o más allá de él, sino más acá, junto con el espectador que lo puede “sentir” y ya no solamente “ver”. Esta intención del 3D es fácilmente comprobable haciendo un rápido repaso del lenguaje utilizado en las publicidades de artefactos o espectáculos 3D:¹⁴ encontramos un patrón claro que nos habla de “experiencia”, superación de la simple visión, intensificación de los sentidos, vivencia... todos conceptos que implican la superación de la ventana, de la superficie y del recorte como punto cero que

¹⁴ Para citar sólo un ejemplo, pero se trata de una constante: “Los nuevos televisores Cinema 3D LG han sido diseñados para hacerte sentir un mundo de nuevas emociones”. Disponible en: <http://www.lg.com/co>.

marcaba en la obra el inicio de la frontera que no podíamos cruzar, el inicio del balcón privilegiado al cual nos asomábamos para disfrutar de la realidad representada.¹⁵

En este sentido, la antigua ilusión cambia de naturaleza, perdemos la conciencia de estar participando en el juego y cómo lo estamos haciendo. Aunque lo disfrutemos no sabemos cómo abstraernos y desvincularnos de él. Si con la geometría aceptamos la ilusión de las figuras en dos dimensiones, y con la pintura y el cine aceptamos mirar por un recuadro fingiendo que no estamos allí, con el 3D la naturaleza de la ilusión es diferente, el punto cero es casi irreconocible y la imagen producida “se sale” de la superficie, en un efecto que es prácticamente involuntario y en parte incomprensible. Si antes le quitábamos una dimensión a la realidad y lográbamos un efecto real, ahora le agregamos una dimensión a la imagen y logramos un efecto que no es real porque está muy cargado de la misma realidad y esto lo hace demasiado real, esto es, hiperreal.

Exploremos un poco más esta última afirmación. Junto con la tecnología de alta definición (HD), el 3D busca ofrecer una “experiencia enriquecida”, los dos términos de la anterior expresión son clave: se trata de mucho más que simplemente ver, se trata de una experiencia, lo que implica la participación de otros sentidos o por lo menos un estímulo más intenso que el que se reduce solamente a la visión. Pero además se trata de una experiencia que está enriquecida, es decir, más cargada, más intensa que la que podemos experimentar cotidianamente. Esto nos aleja radicalmente del proyecto de representación bidimensional con el que estábamos familiarizados y de la idea

¹⁵ Difícil ser más explícito que Panofsky desde la página inicial de su obra *La perspectiva como forma simbólica*: “Hablaemos en sentido pleno de una intuición ‘perspectiva’ del espacio, allí y sólo allí donde, no sólo diversos objetos como casa o muebles sean representados ‘en escorzo’ sino donde todo el cuadro [...] se halle transformado, en cierto modo, en una ‘ventana’ a través de la cual nos parezca estar viendo el espacio, esto es donde la superficie material pictórica o en relieve, sobre la que aparecen las formas de las diversas figuras o cosas dibujadas o plásticamente fijadas, es negada como tal y transformada en un mero ‘plano figurativo’” (1980: 11).

de *découpage*, el recortar lo inconmensurable de la realidad, como matriz del lenguaje fílmico. Desaparece la ilusión de representar lo tridimensional (la realidad) en dos dimensiones (la superficie) y aparece el expediente de añadirle elementos a lo representado para generar un simulacro. El 3D no hace referencia a la realidad, sino a la hiperrealidad. No se basa en lo real, sino en lo hiperreal para generar sus imágenes.

Lo hiperreal no se refiere simplemente a una realidad fantástica, inventada o artificial, es una realidad que está entre nosotros y es, en realidad, bastante concreta. Para comprenderla pensemos en un ejemplo claro de hiperrealidad sensorial. En nuestra actual cotidianeidad de consumo, nos hemos habituado a convivir con datos sensoriales que, estrictamente hablando, no hacen referencia a la realidad, pero que por esto no podemos clasificar simplemente como irreales o fantásticos. Es el caso, por ejemplo, de las fragancias industrializadas (aunque podríamos decir lo mismo de los sabores, o incluso de los “paisajes” industrializados). Un famoso desodorante que nos ofrece su presentación “Artic Ice” no está simplemente cautivándonos con un nombre atractivo, realmente está haciendo referencia a indicios que tienen un asidero empírico: realmente el producto, generado artificialmente, pretende hacernos sentir, experimentar, el hielo ártico. Y lo logra incluso entre personas, su mayoría, que nunca han estado en el Ártico. ¿Por qué? Porque su referencia, la base de su representación no es el Ártico real, sino su simulacro, la matriz de la que deriva la representación no es la realidad sino una realidad exacerbada, más cargada que la misma realidad (en alta definición), pero que se hace real al estar entre nosotros y acostumbrarnos a ella. ¿Quién podría negar que el perfume en cuestión es real, ya que lo estoy experimentando? (Quiñones y Ardila, 2011). Pero no es real, es hiperreal, ya que para comprenderlo o interiorizarlo estoy remitiéndome no a la realidad en sí, sino a un constructo basado en un simulacro de la realidad.

Con el cine en 3D sucede algo bastante similar, su referencia no es la realidad sino la hiperrealidad, su intención es generar una experiencia mucho más intensa que la cotidiana. Le agrega elementos a nuestra experiencia y, haciéndolo, produce un simulacro que se aleja de la “vieja” ilusión bidimensional de la pantalla, del recuadro que recortaba un pedazo de lo real. El “viejo” y confiable punto cero que podíamos identificar, hito de la ilusión en la que participábamos, se difumina, y el juego que ya no conduce a la ilusión sino al simulacro se apoya en una prótesis (las gafas) y ya no en la complicidad voluntaria de “querer creer” que lo que vemos es real aunque sea plano, bidimensional. El vínculo de lo real con la imagen producida ya no viene de un acto de reducción, como con el *découpage*, sino que por el contrario la realidad misma ya no es suficiente y debemos superarla apelando a una realidad enriquecida. Se pierde además la función fundamental de “registro” de la máquina, del objetivo. Ya no hay un acto de registro de la realidad expuesta ante el aparato químico-mecánico capaz de capturar el momento, el instante decisivo. Prueba irrefutable de esta ausencia la tenemos en *Inmortales* (Tarsem Singh, 2011), cuando la cámara (¿podremos aún llamarla así?) enfrenta la mirada del pequeño Acamas que observa la estatua de su padre héroe, rompiendo en un encuadre todos los tabúes de la visión fílmica. Con lo digital podemos potenciar este simulacro y sumergirnos en sus ojos, ya que no vemos el aparato que nos permitía ver, que nos permitía, antes, asomarnos a la realidad representada. Vemos sólo sus ojos: no está la cámara, no hay nada, ni siquiera nuestros propios ojos, ya que no hay registro. Pero además con el 3D podemos eliminar el punto cero de representación; ni siquiera tenemos ese plano como asidero para atenernos a alguna realidad experimentada, vivida anteriormente y fuera de la sala de cine. Cabe preguntarse si se trata aún del cine como lo entendíamos hasta ayer, cabe preguntarse si se trata aún de imágenes como las conocíamos hasta ahora.

Hiperrealidad cotidiana: realidad virtual o aumentada. ¿Lo posthumano?

¿Es entonces el 3D un proyecto fallido? ¿No debería acaso serlo ya que se basa en la hiperrealidad y rompe con la ilusión constitutiva del cine? Los hechos -y los sucesos de taquilla- demuestran lo contrario. La pregunta es entonces precisamente por qué tiene tanta cabida un cine de este tipo. Hasta qué punto la hiperrealidad nos es tan familiar que podemos sumergirnos en ella con máxima desenvoltura aun cuando la referencia de la representación que propone no sea la realidad sino la hiperrealidad, y aunque genere una experiencia más cercana al simulacro que a la vieja y honesta ilusión del cine primordial. De hecho, las nuevas generaciones no sólo están expuestas al 3D, sino que operan otras tecnologías que explotan ampliamente la dimensión experiencial y ofrecen la posibilidad de vivir una realidad si no aumentada, por lo menos más rica que la cotidiana, y lo hacen de forma tan “natural”, que la apropiación de estos recursos parecería ya para ellos irrenunciable. Esto llega a tal punto que se pone en discusión la naturaleza “artificial” (hecho por mano o arte del ser humano) de los entornos virtuales en contraposición con la realidad, digamos, objetiva y libre de la intervención humana. Señal incontrovertible de esta transformación en acto nos llega de una de las miradas más agudas de la cruda realidad cotidiana de nuestros tiempos: “Ojalá la vida fuera en tercera dimensión”, exclama Bart Simpson impunemente, sentado en una sala de cine 3D, visiblemente agobiado por la banal llaneza de la realidad.¹⁶

Nos encontramos en un entorno sociotecnológico tal en el que nuestra relación con los dispositivos condiciona nuestro estatus de seres sociales.¹⁷ Si

¹⁶ En la temporada 21 de *Los Simpson*, episodio “Stealing first base”, Homero lleva a Bart a ver *Koyaanis-Scratchyen*, parodia en 3D del film *Koyaanisqatsi* (Godfrey Reggio, 1982).

¹⁷ “Los avances de las prótesis cognitivas de base numérica transforman nuestras capacidades intelectuales tan claramente como lo harían mutaciones de nuestro patrimonio genético. Las nuevas técnicas de comunicación por mundos virtuales replantean de manera diferente los problemas del vínculo social. En suma, la hominización, el proceso de surgimiento de la especie humana no ha finalizado, incluso parece acelerarse brutalmente” (Lévy, 2004: 9).

asumimos la propuesta teórica del cuarto espacio antropológico (Lévy, 2004) como acertada y real -aunque de forma virtual- tenemos que considerar la fusión necesaria del ser humano con sus máquinas para poder comunicarse en un sentido amplio y ganarse un lugar en dicho espacio. Nuestro entorno, nuestro lugar colectivo en cuanto humanos, no está definido exclusivamente por parámetros físicos; se trata de una construcción cultural, en la que participan todas las dimensiones de la actividad humana y que termina por moldear y afectar la interpretación de nuestro estar dentro del espacio social y las formas como actuamos y, sobre todo, nos movemos en él. Se trata de nuestro espacio antropológico: viviríamos hoy en el cuarto de estos espacios, el del conocimiento, que engloba y supera los anteriores. Asumamos que realmente hemos atravesado sucesivamente diferentes configuraciones de nuestro entorno social apoyados en herramientas necesarias para abarcar y concebir el lugar en que nos movemos como seres humanos, transformando así el entendimiento e interpretación de nuestros diferentes espacios antropológicos: desde la idea de Tierra nómada (primer espacio antropológico) que podemos abarcar con nuestro cuerpo como vehículo, pasando por la idea del Territorio que delimita la Tierra a partir de un espíritu racional determinado a encuadrar el espacio movido por una voluntad netamente política, navegando por el espacio de las mercancías (definido por la rutas, por los flujos globales de las mercancías y el poder), hasta llegar hoy al espacio del saber (cuarto espacio antropológico). Es entonces en este último espacio en el que se rompe la concepción anterior de distancia, anclada a los parámetros espaciotemporales, y tenemos a las tecnologías y a los medios como recursos importantes que nos posibilitan hacer parte de este entorno.

Se podría objetar que en todos los espacios antropológicos referidos los recursos técnicos y culturales de que disponemos también condicionan nuestra concepción y percepción del mundo en que habitamos. Sin embargo, la singularidad del cuarto espacio está en que se trata de un “espacio” particular, que a duras penas se le puede aplicar este nombre, ya que no se relaciona

directamente con la idea clásica del mismo. No es un espacio concreto, físico, que ocupe un espacio mensurable. Habitando siempre el mismo planeta hemos ido modificando nuestro espacio colectivo culturalmente, esto es, en cuanto seres humanos: con nuestra percepción emocional y racional, con nuestras técnicas de adaptación, explotación y comunicación. Es en este medio que nos expresamos como especie poseedora de una cultura, pero hoy dicho espacio no posee un correspondiente físico, delimitable de forma concreta, ya que se ha desvinculado de los parámetros espaciotemporales lineares.¹⁸ Para participar de este espacio, y entonces hacer parte de un colectivo superior en el que sacamos provecho de las potencialidades de la adaptación del ser humano a su entorno, nos apoyamos en recursos digitales que tienden a lo virtual, no por último el 3D.

Estos recursos no son simples herramientas sofisticadas o innovadoras, aunque los mercantes de turno las contrabandeen como tales. Son, por el contrario, recursos necesarios para participar activamente del espacio antropológico en que vivimos. No nos adaptamos simplemente a ellos, ya que con su centralidad marcan la pauta de la interacción e interpretación de nuestro ser social y cultural. Se hacen tan “naturales”, especialmente y cada vez más entre los nativos digitales, que entonces lo hiperreal se torna no solamente familiar sino necesario y llanamente cotidiano. El cine 3D no está solo en esta profusión de ambientes virtuales de realidad aumentada, pero seguramente es el que alcanza los resultados más eficaces en cuanto a estimulación sensorial y posibilidades “concretas” de experimentación de la hiperrealidad. Por esto no es una casualidad que los títulos 3D propongan infaltablemente la fuga hacia mundos paralelos, extracotidianos... imposibles. Precisamente porque su apuesta está en lo hiperreal y tiene sentido sólo bajo esa tesis. Sin embargo es

¹⁸ “El espacio del nuevo nomadismo no es el territorio geográfico ni el de las instituciones o de los Estados, sino un espacio invisible de conocimientos, de saber, de potencias de pensamiento en cuyo seno nacen y se transforman cualidades de ser, maneras de actuar en sociedad. No se trata de los organigramas del poder, ni de las fronteras de las disciplinas, ni de las estadísticas comerciales, sino del espacio cuantitativo, dinámico, vivo de la humanidad en el proceso de hallarse produciendo su mundo” (Lévy, 2004: 10).

plausible preguntarse hasta qué punto lo hiperreal se puede seguir considerando artificial y extramundano. Precisamente en cuanto seres digitales y a partir de una reflexión abierta, si bien no milenarista o de ciencia ficción, debemos cuestionarnos hasta qué punto lo hiperreal no sea una manera de denominar, una forma de experimentar nuestro entorno social y comunicativo que se hace potencialmente inherente al ser humano actual, que desconsidera la distinción entre lo real y lo virtual, testimoniando el posible surgimiento de un ser humano que incluye en sí mismo, en cuanto especie dotada de una cultura, ciertos recursos técnicos como condición necesaria para ser tal: al igual que los seres cibernético.

La idea del cibernético pone en discusión la unicidad del cuerpo humano, llama la atención sobre el clásico dualismo entre mente, alma, conciencia y cuerpo, extensión, fisicidad.¹⁹ Las discusiones y disertaciones sobre el tema²⁰ abarcan desde la ingeniería hasta la filosofía, pues denuncian un estado mental contemporáneo que, de una u otra forma, sea desde una perspectiva idílica o apocalíptica, pone sobre el tapete una superación del ser humano como puramente orgánico. El cibernético remite a lo híbrido, a un estadio de desarrollo que abandona el antropocentrismo y nos lleva a interpretar nuestra cultura desde presupuestos no exclusivamente esencialistas o humanos (Aguilar García, 2008), esto es, posthumanos. Estrictamente hablando, el cibernético hace referencia a un ser que combina en sí mismo un cuerpo biológico con componentes artificiales que pasan a hacer parte no solo funcional (como serían las prótesis, lo que los limitaría al cuerpo), sino orgánica y, en cierto sentido, ontológica del nuevo ser.²¹ No sólo hacen parte de él sino que “lo

¹⁹ El imaginario relacionado con el cibernético puede causar incomodidad ya que pone en crisis la cómoda distinción entre biológico y mecánico, animado e inanimado, visible e invisible, humanidad y “maquinidad” (Guiou, Lasserre y Goffette, 2004).

²⁰ Ver al respecto la interesante obra *Ontología cibernético* (2008), de Teresa Aguilar García.

²¹ “A finales del siglo XX –nuestra era, un tiempo mítico–, todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en unas palabras, somos cibernéticos. Este es nuestra ontología, nos otorga nuestra política. Es una imagen condensada de imaginación y realidad material, centros ambos que, unidos, estructuran cualquier posibilidad de transformación histórica” (Haraway, 1995: 254).

hacen”, en cuanto cibernético (cybernetic + organism). Es por esto que la ciencia ficción nos ha ofrecido varios personajes cibernéticos que casi invariablemente viven un drama interno por las implicaciones psicológicas surgidas de la conciencia de “ser” organismos cibernéticos: en parte biológicos y en parte artificiales, confluencia hacia un ser que no es ni lo ni lo otro y que busca generar una identidad propia a partir de esta condición.

Sin embargo, hoy en día, ¿podríamos considerar lo cibernético exclusivamente como fruto de la relación entre lo humano y lo artificial, donde lo artificial se reduce a dispositivos técnicos físicos? ¿En plena era informacional es posible reducir la dimensión inorgánica del cibernético a mecanismos cibernéticos palpables ensamblados con el cuerpo biológico? Propendemos, claramente, por una respuesta negativa a estas cuestiones. La condición humana contemporánea debe cotidianamente hacer cuentas con una condición, sino no posthumana, por lo menos con tendencias cibernéticas. Tal vez no en el sentido clásico derivado de la ciencia ficción, donde los seres híbridos han perdido su identidad orgánica y se mueven con dificultad en un mundo ontológicamente inestable, en el que se pone en duda la esencia de lo que es el ser humano. Pero si nos encontramos ante seres cibernéticos en cuanto incorporan los recursos técnicos, en este caso casi siempre virtuales, para poder “ser” dentro de los ambientes virtuales. La tendencia cibernética cotidiana, a diferencia de las expresiones contemporáneas de experimentos cibernéticos estrictos (con modificación del cuerpo físico) que se reducen a artistas y *performances*, se vive más a nivel virtual. Seríamos cibernéticos virtuales, necesitados de la participación de tecnologías asociadas a nuestro cuerpo -no necesariamente físico- para “ser” dentro de los espacios de interacción informacionales. En el cibernético de la era informacional, los límites corporales de lo humano se ponen en entredicho, como una distinción clara entre lo que es real y lo que es virtual; no es evidente en donde termina el cuerpo y empieza la tecnología (Toffoletti, 2007). Acá se ve claramente que el polo artificial del binomio que compone el cibernético no es maquinal, no es físico, sino informático, digital. Se trata del cibernético virtual,

aunque no sea siempre enunciado así. La rica literatura sobre el tema reconoce la naturaleza inmaterial del componente artificial del cibernético como una novedad actual, que lo aleja de sus ancestros predigitales y pone la información como matriz fundamental de su faceta no biológica (Haraway, Kunzru y Tadeu, 2000). De hecho, se trata de un proceso más amplio que abarca de forma general la relación de la ciencia con el cuerpo humano y que genera seres cibernéticos casi como un epifenómeno relacionado. Desde mediados del siglo XX, la relación de la tecnología con el cuerpo humano adopta una vertiente “informática”. Ejemplo más importante es el proyecto del genoma humano, que pretende lograr una manipulación sin precedentes de nuestro cuerpo -base de cualquier idea de cibernético- a partir de la información obtenida a partir de dicho cuerpo. Esta información genética de hecho es tratada como una “esencia” que encuentra “expresión” concreta solamente en los cuerpos. En otras palabras, se trata de una relación virtual en la que una fuerza en potencia toma forma al realizarse de algún modo perceptible. Es la confirmación de que el cuerpo posthumano se construye a partir de recursos informacionales no físicos, que ayudan a componerlo. Es, literalmente, la “incorporación” de la información. (Mitchell y Thurtle, 2004). Parte importante del discurso de la biología molecular trata la información como el código esencial que el cuerpo expresa. De forma más amplia, es posible reconocer que una de las características de nuestro presente contexto cultural es la creencia en que la información puede circular entre diferentes substratos materiales sin modificarse (Hayles, 1999).

No podemos hablar hoy de seres cibernéticos si la parte artificial se reduce a un componente físico, pero tampoco podemos hablar de cibernéticos si la componente orgánica se reduce al cuerpo como mero receptáculo o vehículo limitado del ser humano. El cuerpo, como un todo, asume funciones no inferiores a las que se reservan generalmente a la mente. “Gestual tanto como receptivo, por tanto activo más que pasivo, óseo, muscular, cardiovascular, nervioso... portador, ciertamente, de los cinco sentidos, pero con otras funciones que la de canalizar sus informaciones exteriores hacia un centro de tratamiento, el cuerpo recupera

así una presencia y una función cognitivas propias, eliminadas por el par sentido-entendimiento” (Serres, 2011: 77). La relación es mucho más compleja, y la simbiosis entre estas dos dimensiones genera una matriz experiencial que está en la base de nuestra generación de conocimiento. Es a esta matriz experiencial a la que apelan técnicas como la del 3D (pero en general todo lo que se entiende como realidad aumentada), que terminan combatiendo, tal vez involuntariamente, el régimen bidimensional de la percepción y el conocimiento que nos rige desde hace varios siglos. Hoy, por el contrario, empezamos a contar, cada vez más, con recursos virtuales que potencian nuestra experiencia, apoyados en un cuerpo cibernético virtual, el cual nos permite afinar nuestro “ser” y “estar” en los medios virtuales. Estos recursos son funcionales a nuestra participación e interacción humana, entendiéndonos como cibernético virtual, capaces de integrar lo cibernético, ya no genéticamente o biológicamente sino desde un punto de vista relacional, antropológico, como seres que nos hacemos humanos por y a partir de nuestro entorno colectivo. Desde sus albores la idea de cibernético implicaba un ser capacitado a actuar basado en la información recogida en su entorno. Wiener extrajo el nombre “cibernético” del griego *kybernetes*, que significa “el hombre que dirige”, un sujeto que se mueve en función de la información que recibe en un determinado espacio, que maneja un flujo constante de información de manera funcional. No es una casualidad que esta idea de cuerpo como conectado a una serie de fuentes de información se asemeje bastante con el concepto de red de redes y que las dos (Internet y el cibernético) surgieran del mismo contexto de la investigación militar de la Guerra Fría (Haraway, Kunzru y Tadeu, 2000).

El 3D entra preponderantemente en este proceso si acepta el reto de potenciar esta realidad social, este espacio, que no es físico, pero que entra en la definición de lo que somos en cuanto seres sociales. Es necesario reconocer que aunque en un comienzo la palabra “cibernético” hacía referencia a seres humanos que se apoyaban físicamente en aparatos tecnológicos, hoy indica, si consideramos su naturaleza virtual, seres humanos que dependen en parte de

la tecnología. Así, todo ser que entra en una realidad aumentada (como es el caso del 3D) genera un cierto tipo de dependencia de lo digital (Nusselder, 2010), que sería su componente artificial, para guiarse, para pilotear y ser un *kybernetes* eficiente que no se extravía.

El simulacro hiperreal se hace funcional a nuestra vida colectiva si aceptamos al ciborg virtual como una categoría efectiva de nuestra vida social. No se trata de un sujeto extravagante y amorfo; por el contrario, es posible que cada vez más lo seamos nosotros mismos. El cine 2D es hoy en día aun dominante, y nada indica que necesariamente vaya a ser superado o reemplazado por el 3D. Sin embargo, el cine en 3D, se presenta como la forma más avanzada de lo hiperreal. Es el ecosistema ideal del ciborg virtual, ya que pone a su disposición, no una representación ni una escenificación, sino la realidad en la que este nuevo ser se mueve y experimenta: totalmente liberado del expediente falso de la bidimensionalidad, que tiene como paradigma su régimen de representación. No se trata acá de justificar que el ciborg virtual sea la siguiente fase del desarrollo humano, ni que se trate de una condición superior a la que debemos llegar; así como el cine 3D no es relativamente mejor que el 2D. Se trata de constatar que la irrupción del 3D no implica solamente una sofisticación técnica o una innovación en términos de entretenimiento, sino que representa un espacio donde se expresan de manera particularmente clara las premisas de una interesante forma de subjetividad: en el 3D el ciborg virtual ve concretarse su imagen de mundo que es, claramente, de naturaleza hiperreal.

Bibliografía

- Aguilar García, Teresa (2008), *Ontología Cyborg*, Barcelona: Editorial Gedisa.
- Guïoux, Axel, Lasserre, Evelyne y Goffette, Jérôme (2004), "Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-mécanique : note de recherche", en *Anthropologie et Sociétés*, 28(3), 187-204.
- Baudrillard, Jean (1978), *Cultura y simulacro*, Barcelona: Editorial Kairós.

- ___ (1981), *De la seducción*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- ___ (2007), *El complot del arte*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Bazin, André (1996), *¿Qué es el cine?*, Buenos Aires: Rialp.
- Benjamin, Walter (1989), *Discursos interrumpidos I*, Buenos Aires: Taurus.
- Brewster, David (1856), *The Stereoscope. Its History, Theory and Construction*, Londres: John Murray, Albemarle Street.
- British Library, *Victorians: The Great Exhibition*. Disponible en: <http://www.bl.uk/learning/histCiudadano/victorians/exhibition/greatexhibition.html>.
- Damisch, Hubert (1997), *El origen de la perspectiva*, Madrid: Alianza Editorial.
- Debray, Régis (1994), *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós Comunicación.
- Euclides (1991), *Elementos*, Madrid: Editorial Gredos.
- Foucault, Michel (2010), *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, México: Siglo XXI.
- Haraway, Donna (1995), *Ciencia, cibernética y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- Haraway, Donna, Kunzru, Hari y Tadeu, Tomaz (org.) (2000), *Antropología do cibernético. As vertigens do pós-humano*, Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Hawkins, Richard (1953), "Perspective on '3-D'", en *The Quarterly of Film Radio and Television*, 7(4), pp. 325-334.
- Hayles, N. Katherine (1999), *How we became posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Lévy, Pierre (2004), *Inteligencia colectiva*. Disponible en: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>.
- Lipton, Lenny (1982), *Foundations of the Stereoscopic Cinema. A Study in Depth*, Nueva York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Mattelart, Armand (2002), *Historia de la sociedad de la información*, Buenos Aires: Paidós.
- Mitchell, Robert y Thurtle, Phillip (ed) (2004), *Data made flesh: embodying information*, New York: Routledge.
- Nusselder, André (2010), *Interface fantasy: a Lacanian cyborg ontology*, Cambridge: The MIT Press.
- Payro, Julio (1956), *Historia gráfica del arte universal*, Buenos Aires: Editorial Codex S.A.
- Panofsky, Erwin (1980), *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona: Tusquets.
- Sammons, Eddie (1992), *The World of 3-D Movies*. A Delphi publication.
- Serres, Michel (2011), *Variaciones sobre el cuerpo*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Spottiswoode, Raymond y Nigel (1953), *The Theory of Stereoscopic Transmission and its Application to the Motion Picture*, Berkley y Los Ángeles: University of California Press.

Toffoletti, Kim (2007), *Cyborgs and Barbie Dolls. Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body*, New York: I. B. Tauris.

Quiñones Triana, Yago y Ardila Garzón, Natalia (octubre 2011), *Hybrid Days. El hiperrealismo del cine 3D... más allá de la realidad*. V Congreso del Observatorio para la CiberSociedad.

Disponible en: http://es.hybrid-days.com/sites/default/files/26.EL_HIPERREALISMO_DEL_CINE_3D_pdf.pdf.

Zone, Ray (2007). *Stereoscopic Cinema & the Origins of 3-D Film, 1838-1952*, The University Press of Kentucky.

* Docente de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y de la Escuela de Postgrados de la Universidad Sergio Arbolea. Sociólogo de la Universidad de Roma "La Sapienza", con maestría en la misma área de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul de Brasil. Actualmente hace parte del grupo transdisciplinar Labcom Javeriana, en el Instituto Pensar, donde se dedica junto con sus colegas a investigar la Cultura Digital. yagoqt@gmail.com