

EL DESARROLLO DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL ESPECÍFICO DE LA TÉCNICA 3D ESTEREOSCÓPICA EN LA ERA DIGITAL

Investigadores USAL:

Directora Nascimento, Marlene (marlene.nascimento@usal.edu.ar); Gallo, Sebastián; Ferro, Valeria; Brianza, Alejandro

Alumnos practicantes USAL:

González, Eduard; Vázquez, Lucía

Resumen

Este proyecto estudia los avances del lenguaje audiovisual respecto a la técnica 3D estereoscópica en la era digital, a partir de un análisis morfológico de los recursos de lenguaje, diseñados, desarrollados y puestos en práctica exclusivamente a partir del uso de esta técnica.

La estereoscopia 3D se desarrolló sostenidamente durante los últimos diez años como consecuencia del advenimiento de la era digital. Esta condición tecnológica permitió el diseño, la realización y la exhibición de contenidos visuales y audiovisuales en 3D estereoscópico que, a su vez, trajeron como subproductos nuevas formas de exhibición, soportes, modelos de negocio y las interfaces necesarias para la reproducción del material, que suponía una experiencia de inmersión hacia el usuario.

En esta búsqueda de recursos de lenguaje específicos de esta técnica, hemos desarrollado un análisis sobre un corpus de películas de animación comprendido por la totalidad de los largometrajes realizados y estrenados en Argentina entre los años 2009 y 2016.

Para abordar este fenómeno emergente reflexionamos principalmente sobre la constitución de un nuevo paradigma de espectador, siguiendo las ideas de Jonathan Crary, quien reflexionó respecto a la crisis que supuso la invención del estereoscopio de Sir Charles Wheatstone en el siglo XIX. Este suceso convirtió al observador en un sujeto plausible de ser inmerso en el discurso, situación que se mantiene hasta nuestros días.

Implementar esta mirada retrospectiva sobre producciones de terceros nos contextualizó dentro de la categoría de “investigación sobre el diseño”, permitiéndonos dar pasos firmes en la sistematización de una metodología de trabajo basada en tres ejes y el posterior cruce cuali-cuantitativo de sus resultados. Estos demostraron que los recursos específicos de la estereoscopia 3D han sido incorporados progresivamente, con el transcurrir de los años, en relación a la confección del discurso, su vinculación con los deseos y las necesidades de representación del realizador y las temáticas abordadas en ellos. También encontramos que esta progresividad se vio siempre atada a las condiciones de reproducción masivas; las salas de cine son los dispositivos más utilizados y han fracasado sucesivamente los diferentes intentos por llevar esta tecnología al ámbito hogareño.

Con todos estos aportes, y con la certeza de haber construido una herramienta idónea de recolec-

ción de datos, dejamos abierta la inquietud de aplicar la misma metodología de análisis generada a una nueva muestra de películas realizadas en el mismo periodo, pero de otras procedencias.

Palabras clave: técnica 3D estereoscópica; lenguaje audiovisual; animación; diseño visual

Abstract

This research project studies the advances of the audiovisual language regarding the stereoscopic 3D technique in the digital age, and performs a morphological analysis of the language resources to be exclusively designed, developed and put into practice from the use of this technique.

3D stereoscopy has developed steadily over the last ten years as a consequence of the advent of the digital age. This technological condition allowed the design, creation and exhibition of visual and audiovisual contents in stereoscopic 3D, which, in turn, brought as subproducts new forms of exhibition, new supports, new business models and the necessary interfaces for the reproduction of the material, which implied an immersive experience for the user.

In this search for specific language resources of this technique, we have developed an analysis on a corpus of animated films comprised of all the feature films made and released in Argentina between 2009 and 2016.

In order to approach this emerging phenomenon, we have mainly reflected on the constitution of a new spectator paradigm, following the ideas of Jonathan Crary, who pondered about the crisis that the invention of the stereoscope of Sir Charles Wheatstone in the nineteenth century brought about, transforming the spectator in a plausible subject of immersion in the discourse, a situation that continues to this day.

The implementation of this retrospective view on third-party productions contextualized us within the category of “research on design”, allowing us to take firm steps in the systematization of a work methodology based on three axes and subsequent qualitative-quantitative crossing of its results, which demonstrated that these specific resources of 3D stereoscopy have been progressively incorporated in the course of the years in relation to the confection of discourse, its relation with the wishes and the representation needs of the filmmaker and the themes addressed in them. We also find that this progressiveness was always tied to the conditions of mass reproduction, with cinemas being the most used devices and the successive failing of the different attempts to bring this technology to homes.

With all these contributions and with the certainty of having generated a powerful data collection tool, research is open to further application of the same methodology of analysis to a new sample of films made in the same period but from other geographical areas.

Keywords: 3D stereoscopic technique; audiovisual language; animation; visual design