

O "retorno" do 3D: sobre algumas das lógicas e genealogias da imagem no século XXI¹

*The "Return" of 3D:
On Some of the Logics
and Genealogies of the
Image in the Twenty-
First Century*

Thomas Elsaesser²

1.
O texto *The "Return" of 3-D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century*, traduzido para o português por Cecília Mello, foi originalmente publicado em *Critical Inquiry*, n.39, inverno 2013.

2.
Thomas Elsaesser é historiador do cinema e professor da Universidade de Amsterdã.

Resumo:

As histórias e genealogias das imagens em 3D contêm uma omissão aparentemente pequena, mas significativa: elas não sugerem a extensão do uso das imagens em 3D para propósitos científicos, militares, de segurança e médicos (ultrassom) no passado e no presente. Esse é um campo vasto, ainda pouco explorado. Uma vez que se determinem alguns desses usos diversos e práticas persistentes, tornando-os parte do desenvolvimento global de sistemas de visão e projeção espacial, o "retorno do 3D" revela que o 3D nunca foi embora. É, portanto, o retorno do 3D no cinema comercial e no entretenimento popular que obriga a desviar a atenção para a estreita aliança que sempre existiu entre as indústrias de entretenimento e as outras indústrias de simulação, bem como entre as mídias de observação e registro, e as mídias de vigilância e controle.

Palavras-chave:

Imagem em 3D, projeção, cinema comercial, entretenimento.

3.

No original "Trains of Thought". Elsaesser utiliza uma expressão em inglês que se relaciona através da imagem do trem com a cena do filme que descreverá em seguida. A expressão não existe em português com a palavra "trem", assim optou-se por "Linhas de pensamento".

Abstract:

The stories and genealogies of the 3D images contain a small but apparently significant omission: they do not suggest the extension of the use of 3D images for scientific purposes, military, medical and safety (ultrasound) in the past and present. This is a vast field, still little explored. Once you determine some of these various uses and practice persisted, making them part of the global development vision and spatial projection systems, the "return of the 3D" reveals that 3D never went away. It is, therefore, the return of 3D cinema commercial and popular entertainment that forces you to draw attention to the close alliance that has always existed between the entertainment industry and other industries of simulation, as well as between the observation and recording media, and surveillance and control media.

Keywords:

3D projection image, commercial cinema, entertainment.

Linhas de pensamento³

O filme *A invenção de Hugo Cabret*, de Martin Scorsese, se passa na estação de trem de Montparnasse, em Paris: uma piada interna razoável, se pensarmos que o filme é a fantasia de um garoto sobre as origens do cinema, agora em 3D. E apesar de Scorsese se propor a contar a história de Georges Méliès como o inventor do cinema, é o filme dos irmãos Lumière, *A chegada do trem na estação*, que aparece de modo proeminente na narrativa, quando o mágico Méliès adquire o equipamento e o *know-how* cinematográficos dos Lumière. Há outra piada interna dentro da piada interna: o garoto tem um pesadelo aterrorizante com um trem entrando como um trovão na estação de Montparnasse e quase o atropelando. Uma cena que se repete "para valer" mais para o final do filme, quando Hugo é resgatado por seu algoz, o oficial de posto, preparando assim o final feliz. E ainda para o cinéfilo há uma piada interna dentro da piada interna dentro da piada interna. O trem visto invadindo duas vezes a estação não é um trem qualquer,

nem mesmo um velho trem dos anos 1920. Trata-se de um trem proléptico, aprimorado digitalmente, saído do filme de *A besta humana* (1938), de Jean Renoir, com Jean Gabin usando óculos de proteção, o rosto coberto de fuligem, inclinando-se para fora da locomotiva. A *mise-en-abyme* em reverso da história do cinema promovida por Scorsese nos oferece esse trem como uma piada interna em 3D, considerado como um anamorfo temporal e não como um efeito ótico. Isso não somente contrabalança com destreza a homenagem do diretor à cultura cinematográfica (francesa) e à cinefilia, com uma apropriação um tanto ambígua do gênio de Méliès como o “precursor” do retorno do 3D em Hollywood (transformando Scorsese, o respeitado defensor da preservação de filmes, em legítimo herdeiro do legado “perdido” de Méliès). Ele também aponta para uma mudança de paradigma no modo em que passaremos a encarar o próprio 3D: não como um efeito especial no campo da visão cinematográfica, mas como um tipo diferente de “imagem mental” (ou “imagem cristal”, nos termos de Gilles Deleuze), apropriada para uma era e para um tempo nos quais a história do cinema (e da televisão) provavelmente se tornará a única história da qual nossa cultura terá uma “memória” afetiva, e nos quais o tempo se tornou uma função do espaço. Que linha de pensamento poderia ter levado a essa suposição?

3D digital – Caso já encerrado?

Impossível não notar que o fenômeno mais comentado do cinema comercial nos últimos anos tem sido o esforço de publicidade orquestrado pela indústria cinematográfica para lançar o cinema 3D digital como uma nova “atração”. Para os futuros historiadores, as temporadas de cinema de 2009-2010 serão lembradas como os anos do “retorno do 3D”, que culmina com o lançamento de *Avatar*, de James Cameron, em 18 de dezembro de 2009: um filme que fez história instantaneamente como o maior e mais rápido sucesso de bilheteria de todos os tempos, tendo arrecadado cerca de três bilhões de dólares em

4. Ebert R. Why I Hate 3-D (And You Should Too). Newsweek. 10 de maio de 2010.

5. Ebert R. Why 3D doesn't work and never will. Case closed. Chicago Sun-Times, 23 de janeiro de 2011. Disponível em: http://blogs.suntimes.com/ebert/2011/01/post_4.html

todo o mundo em seu lançamento, em menos de seis semanas.

Desde então, diretores de esteio da indústria, tais como Robert Zemeckis (*A lenda de Beowulf*, 2007), Steven Spielberg e Peter Jackson (*As aventuras de Tintin*, 2011), estúdios inteiros, tais como a Pixar (*Toy Story 3*, 2010), Disney (*Up – Altas Aventuras*, 2009) e Dreamworks (*Shrek para sempre*, 2010), autores respeitados – além de Scorsese, tais como Tim Burton (*Alice no país das maravilhas*, 2009), Michael Gondry (*Besouro verde*, 2011), e – não nos esqueçamos – mestres europeus como Wim Wenders (*Pina*, 2011), Werner Herzog (*A caverna dos sonhos esquecidos*, 2011) e Jean-Luc Godard (*Adeus à linguagem*, 2014), todos abraçaram a nova tecnologia. Apesar do interesse e endosso de alto calibre, outro consenso influente e respeitável sustenta que a onda já atingiu seu auge, que o reflorescimento vai mal e que a operação não foi um sucesso, seja economicamente ou esteticamente. O respeitado crítico Roger Ebert protestou contra o 3D desde o início, considerando-o uma aberração, uma farsa e uma abominação:

*O 3D é um desperdício de uma dimensão perfeitamente boa. A atual debandada louca de Hollywood em direção ao 3D é suicida. Ele não acrescenta nada de essencial à experiência do cinema. Para alguns, é uma distração irritante. Para outros, ele dá náuseas e dores de cabeça. Ele serve em grande parte para vender equipamentos caros de projeção e assim adicionar uma sobretaxa de US\$ 5 a \$ 7,50 nos já caros bilhetes de cinema. Sua imagem é visivelmente mais escura do que o 2D padrão. É inadequado para filmes maduros que se pretendem minimamente sérios. Ele limita a liberdade dos diretores para fazer seus filmes da forma que desejam.*⁴

Enquanto Ebert, com o apoio de ninguém menos que Walter Murch,⁵ considera que o caso contra o 3D está encerrado, há mais do que uma pitada de *Schadenfreude* nos artigos de Kristin Thompson publicados no blog que ela mantém com David

6. “Se o objetivo mais modesto é aquele que grande parte dos estúdios de Hollywood está buscando, então não, o 3D não deu errado. Mas até aí dizer que o 3D é a tecnologia que irá ‘salvar’ o cinema da competição com os games, o iTunes e a TV, aí sim eu continuo cética.” Thompson K. Has 3D Already Failed. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/01/20/has-3d-already-failed-the-sequel-part-one-realdighted/>

7. Engber D. Is 3-D dead in the water? A box office analysis. Disponível em: <http://www.slate.com/id/2264927/pagenum/all/#p2>

8. Kermode M. Come in Number 3D, your time is up. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/blogs/markkermode/2009/12/come_in_number_3d_your_time_is.html

Bordwell, *Observations on Film Art*, nos quais ela cita algum espírito brincalhão da indústria: “é como se os personagens estivessem realmente se esgueirando para fora da tela [...] e roubando a sua carteira”. Em duas contribuições consecutivas, ela cita estatísticas com a intenção de documentar a íngreme queda do 3D nas bilheteiras.⁶ Bordwell e Thompson não estão sozinhos ao enxergarem o grande estrondo e os altos lucros de *Avatar* como algo isolado.⁷ O crítico britânico Mark Kermode intitulou sarcasticamente seu artigo depreciativo de *Come in Number 3D, your time is up*.⁸

Essa e muitas avaliações semelhantes confirmam uma das narrativas dominantes sobre as razões do retorno do 3D: assim como na década de 1950, com o advento da televisão, Hollywood mais uma vez teria entrado em pânico diante do aumento da concorrência a partir da Internet e uma queda dramática nas vendas de DVD. Para combater a ameaça da pirataria, bem como para atualizar o caráter de “evento” que seria o ato de ir a uma sala de cinema em vez de assistir a um filme em *streaming* no seu centro de entretenimento doméstico, via Netflix ou iPad, Hollywood tinha que desenvolver um novo truque, criar um novo efeito especial e chamar a atenção para uma nova atração. O novo artifício na verdade acabou por ser um artifício velho que já tinha tido vida curta da primeira vez, mas porque Hollywood não tem memória, ou carece de ideias novas, resolveu tentar novamente, e falhou novamente.

Esta seria a história canônica, que pode ser sustentada com um breve lembrete sobre a ascensão e queda (também chamada a “Era de Ouro”) do 3D de 1952 até por volta de 1954, ou seja, também menos de dois anos: Ela começou com *Bwana, terra do demônio* (1952) e *Museu de cera* (1953), e terminou com *O monstro da lagoa negra* (1954).⁹ Em homenagem a Jane Russell deve-se também adicionar à lista *Um romance em Paris* (1954), que não nos deixa esquecer que o 3D como efeito especial nos anos 1950 era usado principalmente para lançar coisas grandes, redondas ou pontudas na direção do público – sejam

9.

A projeção dupla significava que, efetivamente, duas cópias de um filme em 3D eram fornecidas aos cinemas – uma cópia para o olho esquerdo e outra para o olho direito. Os distribuidores calculavam: duas cópias, o dobro do aluguel. Os exibidores logo descobriram, porém, que os clientes não pagariam o dobro para ver um filme em 3D, especialmente porque às vezes – e isso levou diretamente para o segundo grande problema – você ficava com os olhos doloridos depois de meia hora assistindo a uma imagem em 3D! Isso porque alguns projetionistas eram mais do que um pouco casuais quando se tratava da apresentação em 3D. Se um projetor estava ligeiramente fora de foco, ou fora de esquadro, isso resultava em cansaço visual para o público, já que seus olhos tentavam, em vão, corrigir a discrepância. Ocasionalmente, fotogramas danificados eram removidos e as extremidades do filme simplesmente unidas, em vez de substituídas pelo comprimento adequado de película em branco, tornando assim o restante da película deste corte em diante fora de sincronização com a outra cópia. Mais cansaço aos olhos! E enquanto o agravo financeiro dos exibidores era finalmente resolvido, alguns espectadores acabavam evitando exibições em 3D se pudessem ver o filme em 2D outro lugar, isso porque não gostavam de ter que usar os óculos de papelão. Na verdade, muitas salas estavam reservando cópias únicas de filmes em 3D (que ainda estavam marcadas “esquerda” ou “direita”), porque não achavam que o 3D valeria a pena todo o esforço e a despesa de instalação. (Disponível em: <http://widescreenmovies.org/WSM11/3D.htm>)

elas, flechas, espadas, pedras ou seios. Prejudicados por sistemas técnicos concorrentes e incompatíveis (3D anáglifo e polarizado), óculos incômodos, um ângulo de visão restrito e dores de cabeça suspeitas, os filmes em 3D foram de fato uma moda passageira para Hollywood. As reais razões para seu fracasso nos anos 1950 são ao mesmo tempo mais simples e mais complexas do que essa narrativa sugere, mas, como alegado por Thompson também em relação à onda atual, já no final de 1954 versões 2D com frequência superavam significativamente as versões 3D, mesmo porque as salas de cinema relutavam em se converter a projeção 3D: em outras palavras, apostavam contra ela e assim produziam uma profecia autorrealizável. Uma baixa, por exemplo, foi *Disque M para matar* (1954) de Alfred Hitchcock, filmado e anunciado em 3D, mas lançado principalmente em 2D.¹⁰ Enquanto isso, na subcultura *underground* cinematográfica, filmes em 3D continuavam a ser feitos, como, por exemplo, *The Stewardesses* (Allan Silliphant, 1969), o filme mais rentável em 3D antes de *Avatar* em relação ao custo de produção, sugerindo paralelos inesperados com outro filme de enorme sucesso (e que quebrou paradigmas) de 1969, *Sem destino* (Dennis Hopper), que, graças em parte à sua trilha sonora, trouxe os adolescentes de volta para as salas de cinema. A coincidência é menos fortuita do que parece: música popular e 3D, como veremos, terão afinal de contas seu adiado encontro.

As contra-narrativas

Eu quero suspender a narrativa de Ebert, Kermode, Thompson e outras Cassandras do 3D para considerar algumas alternativas. Meu enredo se sustenta em quatro alegações aparentemente contraintuitivas acerca do 3D:

1. As metas de curto prazo do 3D são internas à indústria, enquanto seus efeitos transformadores de longo prazo serão sentidos em telas pequenas, consoles de games e telas de celulares – embora possam, por um tempo, deixar a televisão em uma espécie de limbo. Além disso, a estratégia de curto-prazo da

10. O sistema utilizado foi o equipamento de câmera "Natural Vision 3-D", o que significava que o filme seria exibido em 3D polarizado dupla-faixa. Houve, de fato, algumas exibições de *Disque M para matar* em 3D, mas os poucos exibidores equipados com 3D não foram incentivados pela reação da audiência, e a Warner rapidamente recolheu as versões em 3D. De modo autodepreciativo, Hitchcock supostamente teria dito que o 3D "é uma maravilha de nove dias, e eu cheguei no nono dia."

11. Balio T. A Major Presence in All the World Markets: The Globalization of Hollywood in the 1990s", in Steve Neale e Murray Smith (orgs.). *Contemporary Hollywood Cinema* (London: Routledge, 1998), 58-73.

12. Ver o Acordo Comercial Anticontrafação (ACTA, em inglês Anti-Counterfeiting Trade Agreement) e os protestos no mundo todo contra sua adoção. Melvin D. Activists Present Avti-ACTA petition to EU. Associated Press, 28 de fevereiro de 2011 (Disponível em: <http://www.google.com/hostednews/ap/article-5goN98YMyvwPqQiW31gBs8U-xnvIlg?docId=7afd9eef4f6b44acbb43b1029820bc87>)

13. "Os exibidores têm uma abordagem barata, testada e *low-tech*... e não acham urgente passar para o digital. (...). Diante disso, os estúdios têm mais a ganhar: fazer e distribuir cópias frágeis lhes custam cerca de US \$ 1 bilhão por ano somente nos EUA. Por outro lado, atualizar os cinemas dos EUA pode custar US \$ 5 bilhões. A lógica sugere que os estúdios devem arcar com os custos. No entanto, parte do problema é a briga eterna entre os estúdios e os donos de cinema [...] pela distribuição justa dos despojos." Parkes C. *Science fiction the old-fashioned way*. Financial Times, 18/19 de maio de 2002.

indústria, colocada em prática com a introdução do 3D, uma vez atingida, faz com que seja quase irrelevante se os filmes em 3D para as telas grandes são uma moda passageira, o interesse de uma minoria ou um divisor de águas.

2. O 3D voltou como um complemento para os nossos espaços de som e sistemas sonoros de representação. Não devemos simplesmente pensar nisso como um sistema melhorado ou mais "realista" de representação visual.

3. A partir de uma perspectiva histórica, pode-se argumentar que o 3D na verdade precedeu o 2D na produção mecânica de imagens, e na forma de lâminas estereoscópicas conquistou campos tão familiarmente diversos-mas-interdependentes quanto o científico, o entretenimento e o militar, e isso antes do advento do cinema, que se apropriou de parte da estética-estéreo e, simultaneamente, abafou sua popularidade.

4. Do ponto de vista estético, o 3D aspira a tornar-se, nos próprios filmes, um efeito especial invisível e não visível. Ou seja, muito do esforço dos diretores, *designers* e desenhistas que trabalham com 3D é dedicado a "naturalizar" esse tipo de visão espacial tecnologicamente produzida, tornando-a cada vez mais indiscernível.

Minha tese geral, elaborada a partir dessas quatro narrativas, é que o 3D é apenas um dos elementos que hoje redefinem as nossas ideias sobre o que é uma imagem, e no processo mudam o nosso senso de orientação espacial e temporal, e conseqüentemente, a nossa relação corporificada com os ambientes simulados por dados. Para concluir, gostaria de especular sobre o que essas voltas e retornos indicam sobre a história do cinema – e, possivelmente, sobre a nossa necessidade de ampliar o elenco de seus "atores".

14.

Eu não desejo simplificar demais um processo prolongado que começou de fato quando sete grandes estúdios de Hollywood obtiveram a permissão *anti-trust* e em março de 2002 fundaram a Iniciativa do Cinema Digital (Digital Cinema Initiative – DCI) para desenvolver especificações de formatos digitais para toda a indústria. Um dos principais fatores na conversão para a projeção digital foi a instituição do chamado Digital Cinema Package (DCP), que inclui um Virtual Print Fee (VPF) garantindo aos exibidores um reembolso ou subsídio dos distribuidores, em reconhecimento ao fato de que eles são os maiores beneficiários da mudança para “cópias digitais”, ou seja, filmes guardados e distribuídos como arquivos em *hard-drives* portáteis. David Bordwell ofereceu uma narrativa rica em fatos dos prós e contras da conversão que está disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/12/01/pandoras-digital-box-in-the-multiplex/>

15.

Por outro lado, é vital se o 3D é ou não apropriado para outros gêneros dramáticos, uma vez que se leva em conta a função da tela grande como janela de atenção promocional para as diferentes telas pequenas. Para mais informações ver abaixo.

A cauda abana o cachorro

Na primeira das minhas narrativas alternativas, já que ela diz respeito à Hollywood contemporânea, o 3D não é (apenas) um exercício defensivo de limitação de danos; não estamos na década de 1950, quando a indústria cinematográfica pode ter perdido o público das famílias para a televisão. Hoje, Hollywood está presente em todas as mídias e todos os mercados, *offline* no espaço físico, *online* em ambientes virtuais, no mercado doméstico e global.¹¹ Apresentar uma nova e cara tecnologia para a tela grande apenas significaria que Hollywood está em concorrência consigo mesmo, o que não faz sentido. O perigo é menos a rede em si, mas, sim, o “modelo de negócio” da rede, onde grande parte do conteúdo é gratuito, ou tem preço muito baixo para dar um lucro para seus criadores, e isso porque o “conteúdo” na rede é um meio para um fim, e não um fim em si mesmo. A resposta de Hollywood encontra-se em filmes de franquia, *merchandising*, entretenimento temático, em vez do 3D. Mesmo a pirataria e a proteção de direitos autorais são questões que exigem medidas legais e acordos com validade internacional em vez de truques técnicos ou barreiras artificiais, como a criptografia.¹²

Um dos principais problemas para a indústria tem sido interno, ou seja, como convencer os exibidores a assumir o custo de conversão para a projeção digital.¹³ Aqui o 3D como uma atração a mais visava apenas indiretamente ao público e mais diretamente aos exibidores: a taxa de admissão extra serviria para ajudar a recuperar o investimento em projeção digital.¹⁴ Uma vez instalado, e amortizado por meio de uma temporada de sucesso de filmes em 3D, não importa se o 3D é um dos pilares da tela grande ou um produto de nicho, se ele só é adequado para ficção científica, fantasia e *blockbusters* de animação, ou também para o drama convencional, *thrillers*, documentários e comédias românticas.¹⁵ Outro problema tem sido os sistemas de projeção digital, que os principais estúdios estão tentando impedir em todos os exibidores, sejam eles multiplexes ou cinemas de arte com filmes em 3D ou 2D. Uma

16. Um relato útil das rodadas anteriores desta luta pode ser encontrado em Haines RW. *The Moviegoing Experience, 1968-2001*. McFarland, 2003. A relação assimétrica custo-benefício entre produção, distribuição e exibição (com os distribuidores ansiosos por controlar os locais de exibição através da prescrição de acordos de locação de equipamentos 4K de alto custo) encontra especial resistência na Europa, onde os cinemas de arte dependem da projeção de filmes em diferentes formatos e com equipamentos de padrão aberto.

17. “Houve um aumento considerável no número de telas com sistemas de projeção 3D, de 4.400 em maio de 2010 a 8.770 no início de dezembro de 2012. Isso dentre cerca de 38.000. Esse crescimento foi provavelmente devido ao grande sucesso de *Avatar* e *Alice no país das maravilhas*. O “Year-End Box Office Wrap 2010” de Anne Thompson cita Don Harris, o vice-presidente executivo de distribuição da Paramount: “Há mais telas, então um cinema pode dar conta de até dois ou três filmes 3D ao mesmo tempo.” No final do ano havia cerca de 13.000 telas equipadas com 3D fora do mercado norte-americano. O número de filmes 3D por ano cresceu de dois em 2008 para 11 em 2009 para 22 em 2010, até o total anunciado de 30+ para esse ano (2011).” Engber (ver acima).

18. Goodale G. “Hollywood’s foreign booty: New ‘Pirates’ film earned over \$250 million abroad”, *Christian Science Monitor*, 23 de maio de 2011. Disponível em: <http://www.csmonitor.com/USA/Society/2011/0523/Hollywood-s-foreign-booty-New-Pirates-film-earned-over-250-million-abroad>

nova rodada na aparentemente interminável luta pelo poder dentro dos diversos ramos da indústria, esse argumento se refere ao poder de se estabelecer normas vinculativas, isto é, se relaciona apenas incidentalmente com o 3D, e apenas nominalmente com medidas antipirataria.¹⁶

Já no final de 2010, comentaristas da indústria informaram que a estratégia de usar o 3D como uma forma de forçar os cinemas a adotar e financiar a projeção digital tinha em grande parte sido bem sucedida, graças aos filmes da temporada 2009/2010, tais como *Up – Altas aventuras*, *Coraline e o mundo secreto*, *Avatar*, *Alice no país das maravilhas*, além de *Toy Story 3*, *Shrek*, *A era do gelo* e outros filmes de animação da Disney-Pixar.¹⁷ Ao contrário do 3D analógico, o equipamento 3D digital pode se alternar entre filmes 3D e filmes 2D, apesar de ainda existirem alguns problemas técnicos na projeção de filmes 2D digital em equipamentos de projeção habilitados para 3D.

No entanto, a minha alegação vai além: o 3D é divulgado como um produto para a tela grande pelas mesmas razões que todos os filmes são destinados à tela grande: o lançamento de um filme nos cinemas é a demarcação e o cartaz que permitem que uma propriedade filmica acumule capital cultural e entre em todos os mercados subsidiários que, eventualmente, decidirão se o filme será um sucesso comercial. Em alguns casos, a versão teatral de um filme representa apenas 35% de sua receita total em toda a sua vida útil e em diferentes meios de comunicação, e, ao longo dos últimos dez anos, até 70% do rendimento bruto de um filme lançado nos cinemas veio de mercados no exterior.¹⁸ Em outras palavras, enquanto um lançamento teatral nos Estados Unidos é agora, economicamente falando, apenas o apêndice da máquina de entretenimento de Hollywood, sem lançamento nos cinemas um filme não existe, o que torna a exibição de um filme em tela grande um exemplo notável do rabo abanando o cachorro, ou, para utilizar outra terminologia, uma instância da lógica do suplemento.¹⁹

19. O suplemento, de acordo com a formulação de Jacques Derrida em “A estrutura, o signo e o jogo no discurso das ciências humanas”, ao mesmo tempo adiciona algo e completa uma entidade já presumida como inteira, e desse modo sublinha a ausência dentro da sensação de presença ou completude. A tela grande se tornou, em termos econômicos, o suplemento da instituição cinematográfica como um todo, contudo sem esse suplemento o resto desintegraria em torno de sua ausência.

20. “A Netflix [...] estava se tornando tão poderosa que os estúdios temeram estar seguindo seus correspondentes na música no mesmo caminho do iTunes. “Um comprador é seu pior pesadelo,” disse o Sr. Guber. “Eles podem escutar o chacoalhar da sua caneca de esmolos a milhas de distância.” The New York Times, 25 de fevereiro de 2012. Com o colapso do mercado de DVDs, o Netflix, o iTunes e o *tablet* iPad são vistos como serviços e tecnologias “perturbadoras”. No decorrer de 2010 e 2011, analistas tentaram aferir a “ameaça” (a Hollywood e aos provedores de serviço a cabo), enquanto o Netflix argumentava acerca dos benefícios que a companhia trazia aos estúdios. Ver Netflix a Fast-Growing Rival to Hollywood. New York Times, 24 de novembro de 2010 (Disponível em: <http://www.nytimes.com/2010/11/25/business/25netflix.html>) e “Company Defends itself to Hollywood”, Los Angeles Times, 5 de abril de 2011. Disponível em: <http://latimesblogs.latimes.com/entertainmentnewsbuzz/2011/04/netflix-fast-growth-contines-in-first-quarter-as-company-defends-itself-to-hollywood.html>

Não menos paradoxal é a relação entre o primeiro lançamento de um filme e a cadeia de mercados subsidiários. Como a “janela de atenção” está cada vez menor – o fim de semana de lançamento tornou-se o evento “ou vai ou racha” do mercado interno e internacional, os orçamentos promocionais também têm seguido a lógica do suplemento, representando cada vez mais a maior parte dos custos de produção. No entanto, esse foco exagerado nas vantagens da época e do local de lançamento se impõe não apenas por causa da pirataria: é mais uma das respostas de Hollywood para os modelos de negócios da Internet, onde os serviços de encomenda por correio e assinatura como Netflix ou Redbox representam a mesma ameaça para a sobrevivência econômica de Hollywood que os downloads ilegais.²⁰

Portanto, se a indústria do cinema tem a intenção de apresentar imagens em 3D como um novo “padrão da indústria” (que é o que venho sugerindo), então histórias de ficção que exibem suas atrações ainda exigem a tela grande e um lançamento nos cinemas para apresentá-las, a despeito de essas atrações serem destinadas a muitos outros formatos. Dado o potencial de imagens em 3D, por exemplo, em dispositivos móveis, e não apenas para filmes, mas também para outras formas de entretenimento e tipos de informações, incluindo sobretudo os jogos (*games*), todo tipo de serviço de localização com GPS tais como mapas (Google Terra e *street view* em 3D), fotografias de férias (Photosynth 3D da Microsoft), bem como compras, turismo e vídeos caseiros, é seguro supor que o 3D se destina de fato a um mercado significativamente maior do que os multiplexes. Em dispositivos como os *smartphones* ou os consoles de jogos, as dificuldades técnicas para que se atinja um 3D aceitável são menos assustadoras, já que seus efeitos espaciais podem agora ser produzidos sem as desvantagens que ainda oneram os filmes em 3D nos cinemas, como óculos, dores de cabeça e ângulos de visão limitados. Daí outro paradoxo: o suplemento 3D de um filme, visto como redundante por

21.

A Internet está repleta de especulações, dicas e conselhos ao consumidor interessado na televisão com 3D. Disponível em: <http://www.consumerreports.org/cro/electronics-computers/tvs-services/hdtv/3d-tvs/overview/index.htm> ou <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2365010,00.asp>

22.

The 2012 London Olympics is 3D TVs' big opportunity (15 de fevereiro de 2012). Disponível em: <http://news.yahoo.com/2012-london-olympics-3d-tvs-big-opportunity-011206230.html>

cinéfilos como Ebert ou Kermode, pode, contudo, ser “funcional” em uma situação de visualização e em um contexto de usuário totalmente diferentes.

Entre uma tela hemisférica Imax e uma tela de toque do iPhone, o retorno do 3D coloca a televisão em uma espécie de limbo. Por um lado, a TV é um transmissor importante de conteúdo cinematográfico: mesmo que filmes em 3D venham a ocupar não mais do que o nicho de filmes de animação e infantis, a TV terá de ser capaz de mostrar esse tipo de conteúdo especial. Por outro lado, no momento em que a TV aberta e a cabo se reinventam a fim de responder à internet, muitos tipos de conexões com o turismo, shows de talentos, *reality tv* e programação ligada a compras *online* têm tornado cada vez mais proeminentes e, desta feita, aparelhos com 3D são desenvolvidos e demonstrados por fabricantes globais, como Toshiba, Hitachi, Samsung e LG.²¹ No passado, o *software básico* para a introdução (e para induzir a compra de) um novo *hardware* tecnológico para a casa, tais como TV a cores, aparelho de som estéreo ou telas de LED plana, sempre foi – além dos filmes – esportes, grandes eventos nacionais ou internacionais (coroações, casamentos reais, Jogos Olímpicos) ou atividades domésticas, como prazeres parentais partilhados na frente da TV e os prazeres mais solitários da pornografia. Até o momento, ainda não há indicação suficiente se a demanda em qualquer uma dessas frentes vai estimular os consumidores a substituir seus aparelhos de HD-TV para os habilitados em 3D. Os Jogos Olímpicos de Londres em 2012 são amplamente apontados como o “ponto de inflexão”.²² Jogos “sérios”, mais a integração da TV com a Internet e a garantia de uma TV livre dos óculos devem ser necessários para que o 3D venha a ter um lugar definido no cenário doméstico, provavelmente em um momento em que o 3D em *smartphones* e consoles de jogos tenha se tornado tão banal e comum quanto as telas sensíveis ao toque (que o 3D parece complementar).

23.

Disponível em: <http://digitalcinemablog.blogspot.com/2009/04/jeffrey-katzenberg-jerry-falwell-of-3-d.html>

24.

Disponível em: <http://www.vanityfair.com/online/oscars/2009/03/jeffrey-katzenberg-on-3d-depth-becomes-him>

Tentando alcançar a revolução do som?

Passando à minha segunda contranarrativa: se estou certo em supor que o 3D é um complemento ao som e à audição ainda mais do que à visão e ao ver, uma dimensão totalmente diferente emerge. Grande parte da oposição em relação ao 3D por parte de críticos e até mesmo cineastas vem do pressuposto de que o 3D seria principalmente uma visão incrementada, levando-nos em direção a um realismo cada vez maior: o realismo visto como uma das teleologias mais duradouras, se não questionáveis, que conduzem a história do cinema e suas principais inovações tecnológicas (do silencioso ao sonoro, do preto e branco para as cores, do 2D para o 3D). O estudo do primeiro cinema (1895-1908) mostrou que essa história é errônea, mesmo sem levar-se em conta o 3D, que, de qualquer modo, já existia por volta de 1902, quando os Lumière (e não Méliès!) exibiram filmes em 3D na Exposição Mundial de Paris, projetados em uma tela gigante.

Jeffrey Katzenberg, ex-chefe de produção da Paramount e Disney, e atualmente CEO da DreamWorks Animation, parece compartilhar desta compreensão seletiva da história do cinema. Já chamado de “The Jerry Falwell of 3D”,²³ por conta de seu zelo missionário, mas por vezes parecendo fazer modelagem para *Shrek*, uma das franquias de maior sucesso do seu estúdio (agora em 3D), Katzenberg é, ao lado de Spielberg e James Cameron, um dos principais promotores do 3D em Hollywood. Katzenberg fala do 3D como a terceira revolução do cinema:

*Já houve duas revoluções no cinema. A primeira ocorreu com a passagem do cinema silencioso para o falado, e a segunda ocorreu com a passagem do preto e branco para as cores. E isso foi há 70 anos. Na minha opinião, essa é a terceira revolução.*²⁴

O aspecto surpreendente da sua “revolução” não é o fato de ele apresentar uma versão muito simplificada e focada apenas em objetivos da história do cinema, mas, sim, o fato de ele ver o 3D como a

25.
Ibidem

26.
A história do som no cinema se tornou nas últimas décadas uma área de pesquisa fértil, graças ao trabalho de Rick Altman, Douglas Gomery, James Lastra, Michel Chion, Claudia Gorbman, Kaja Silverman e muitos outros. Para mais informações sobre som e “New Hollywood”, ver Sergi G. The Dolby Era: Film Sound in Contemporary Hollywood. Manchester: Manchester University Press, 2004.

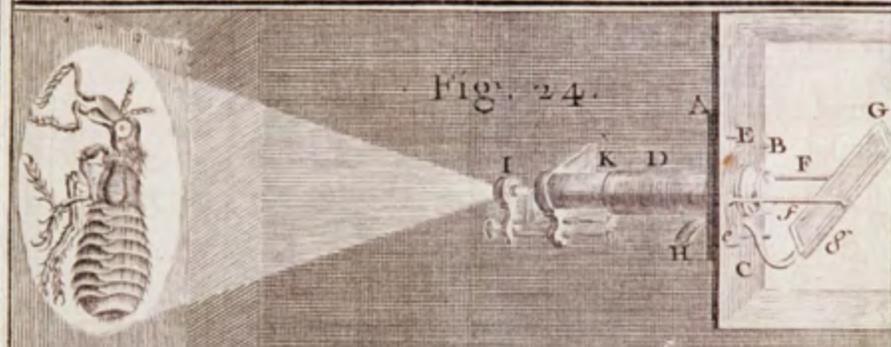
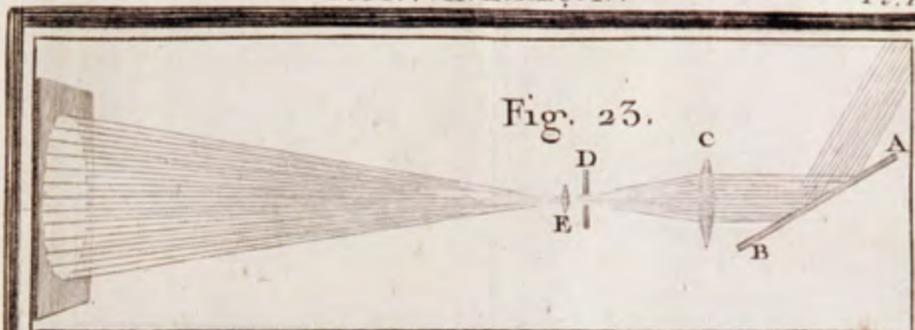
tecnologia que tiraria a “visão” do que ele chama de “fase do vinil”:

*Os seres humanos têm cinco sentidos: tato, paladar, olfato, audição e visão. Os dois sentidos que os cineastas usam para emocionar um público são a audição e a visão. E se você pensar sobre a evolução do som, [que] em nossa vida, [...] passou do vinil para o cartucho, do CD para o digital. Mas a visão está ainda na fase do vinil. Seja qual for a visão – em uma revista que você lê, ou em um aparelho de televisão, ou em seu iPod, ou em uma sala de cinema – ainda estamos “meio que” no vinil.*²⁵

Enquanto ele parece ter convenientemente esquecido da fase 3D de Hollywood na década de 1950, sua metáfora reveladora sobre o “vinil” (e, portanto, a analogia com o som) leva a mais duas observações: Durante os últimos 30 anos mais ou menos, a produção de imagens em Hollywood revolucionou-se de muitas maneiras, mais claramente através de métodos de produção digital e da consequente mudança para a pós-produção terceirizada. No entanto, muito pouco de suas inovações industriais e de negócios foram de fato notadas pelo espectador médio, porque muito da nossa experiência de ir ao cinema se manteve igual: o filme de duas horas, o formato da narrativa, a fórmula dos gêneros e das estrelas, os assentos em fileiras, o projetor nas nossas costas, o hábito social do “ir ao cinema”, a pipoca e o refrigerante.

O que, no entanto, mudou substancialmente e é frequentemente creditado por ter reavivado a indústria do cinema na década de 1980 é o som do cinema. O “Som Surround” em si foi influenciado e modulado pela experiência do Walkman na década de 1980, transformando o que costumava ser conhecido como “estéreo pessoal” em uma experiência coletiva, compartilhada: um novo tipo de *intimidade pública* transmitida através do espaço sonoro que compartilhamos com os outros no escuro.²⁶ Dolby, um som direcional multicanal, deu ao cinema uma nova profundidade e dimensão espacial, que

Figura 1.
eção com uma lanterna mágica (em baixo) e com um microscópio solar (no meio). Ilustração tirada do livro do abade Nollet, *Leçons de physique expérimentale*, tomo V, Paris, 1768. (NMB Nouveau Musée Bienne, Histoire Art Archéologie)



27.
Metz C. Aural Objects. Yale
French Studies. Cinema/Sound
1980; 60:24-32.

28.
Ver, por exemplo, <http://www.seeingwithsound.com/> para
novas maneiras de usar o som
para assistir os deficientes
visuais. A substituição sensorial
se tornou um tópico importante
em neurociência: Noë A. *Action
in Perception*. Cambridge, MA:
The MIT Press, 2004.



quatro filmes-chave de meados para o fim da década de 1970 (*Nashville*, *Tubarão*, *Guerra nas estrelas* e *Apocalypse Now*) usaram pela primeira vez com muito sucesso – cada um à sua maneira – a fim de redefinir a experiência fílmica. Estaria Katzenberg, então, apenas afirmando o inesperado, mas retrospectivamente óbvio: que o 3D é a tentativa tardia de atualização para que as imagens finalmente alcancem o som tridimensional?

Se assim for, isso tem a ver com a relação geralmente mutável em nossa cultura entre “som” e “imagem”: cada vez mais, é o som e o ruído que definem o espaço público e privado, mundo interior e exterior, norma e desvio. Pelo menos desde que os sistemas de redução de ruído Dolby foram introduzidos, o som foi experimentado como tridimensional, “preenchendo” o espaço da maneira que a água enche um copo, mas também emanando de dentro das nossas cabeças, aparentemente nos capacitando, dando-nos agência, mesmo quando ouvimos de forma passiva. No cinema, a hierarquia tradicional da imagem como superior ao som foi agora revertida em favor do som que puxa a imagem, ou, pelo menos, dá aos objetos um tipo particular de solidez e materialidade. Isso levou o teórico do cinema Christian



Figura 2.
Placa de vidro para lanterna
mágica com animais músicos
(24x8cm). Cromolitografia/
decalcomania. Fabricante desco-
nhecido, c.1900.
(NMB Nouveau Musée Bienne,
Histoire Art Archéologie)

Metz a falar de “objetos sonoros”,²⁷ uma noção bem aplicada a outro ganhador do Oscar de 2012, *O artista* (Michel Hazanavicius, 2011), um filme “silencioso” no qual o personagem principal, que se recusa a acreditar nos *talkies*, tem um pesadelo em que objetos do cotidiano tais como um copo de água ou uma cadeira adquirem de repente uma vida sonora sinistra em seu mundo outrora sem som. O retorno do 3D, então, seria parte de uma cultura mais ampla de sinestesia induzida tecnologicamente ou de substituição sensorial, onde o som se torna “uma modalidade de ver”, transformando a visão em um apêndice à audição, com a visão monocular cada vez mais submersa no mar de som estéreo.²⁸

Entretanto, há outro aspecto relativo ao som que é crucial na mudança para o 3D: se pensarmos no quão rapidamente – e para as gravadoras no quão lucrativamente – todo o arquivo humano de sons gravados foi remasterizado digitalmente com a chegada do CD, e no quão prontamente os consumidores o aceitaram e a ele se adaptaram, então pode-se entender por que o Santo Graal para os proprietários de arquivos de filmes de Hollywood é a perspectiva de remasterização digital do nosso patrimônio cinematográfico em 3D: tecnicamente possível e apesar

29.
Disponível em: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-1258336/Titanic-3D-James-Camerons-Avatar-followup-2012.html>
30.
Cameron admite que a conversão para 3D não deve ser feita de maneira barata, e está gastando quase 20 milhões de dólares para converter seu *blockbuster* de 1997 *Titanic* para lançamento em 3D em abril de 2012, data do aniversário de 100 anos do naufrágio do *Titanic*. Entretanto, ele também acredita que a programação de televisão doméstica é necessária para transformar o 3D em um novo valor padrão. Disponível em: <http://hollywoodinhidef.com/2011/09/cameron-tv-will-drive-3d-success/> e <http://content.usatoday.com/communities/technologylive/post/2010/03/james-cameron/1#.T1fGVsyzWUc>
31.
A história mais exaustiva do cinema 3D até hoje é *Zone R. Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*. Lexington: University Press of Kentucky, 2007.
32.
Techniques of the Observer, de Jonathan Crary (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1990 [Trad. Bras. *Técnicas do observador*. Contraponto: São Paulo, 2012.]) é até hoje o estudo mais conhecido do impacto da estereoscopia nas teorias da visão no século XIX, os brinquedos ópticos e as práticas imagéticas não se adequando aos relatos que assumem a existência de uma linha direta de descendência da perspectiva renascentista até os princípios do cinematógrafo.
33.
Oettermann S. *The Panorama: History of a Mass Medium*. New York: Zone Books, 1997.

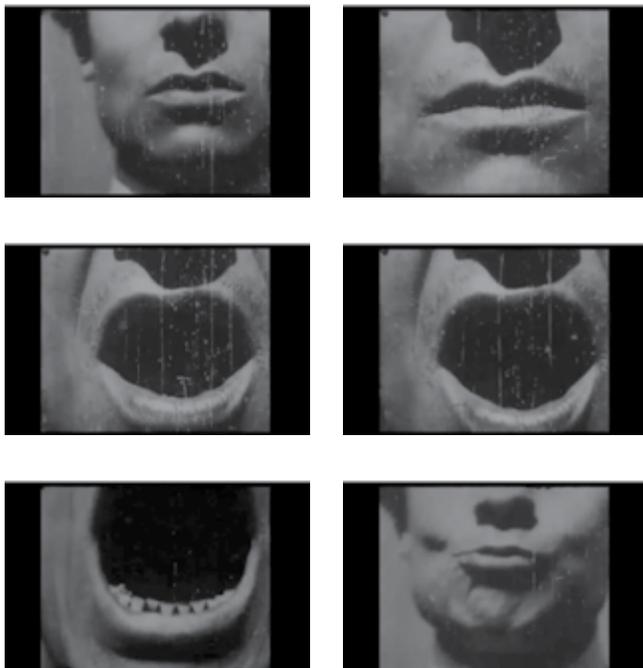
de ainda caro, foi (até recentemente) o objetivo abertamente declarado de alguém como James Cameron, até porque ele é dono de várias das patentes necessárias para isso.²⁹ A remasterização pode até dar um impulso às fracas vendas de DVD, contornando o lançamento nos cinemas, e ao mesmo tempo seduzindo os consumidores a implementar o 3D como o novo padrão nas telas de televisão e computadores portáteis, tornando-os dispostos a substituir o hardware antigo caso um *software* novo e familiar se torne disponível. Promover o 3D na tela grande *hoje* seria, então, uma forma de investir no 3D na tela pequena *amanhã*.³⁰

As muitas histórias do 3D – e uma genealogia diferente para o cinema

Para comprovar minha tese principal, ou seja, de que a reaparição do 3D é apenas parte de um conjunto emergente de novos padrões – sobre como nos localizarmos em espaços simultâneos, múltiplas temporalidades e ambientes simulados por dados e, assim, viver em e com “imagens” – eu preciso recapitular algumas das múltiplas e contínuas, mas muitas vezes submersas, histórias da estereoscopia e do 3D.

O “retorno do 3D” leva antes de tudo a uma breve reflexão sobre a própria ideia de “retorno”. O retorno do 3D pode ser mais bem descrito como algo que nunca de fato foi embora, ou como o “retorno do reprimido”. Ao identificarmos o aparecimento do 3D não nos anos 1950 (ou nos anos 1920, ou com os Irmãos Lumière por volta de 1900),³¹ e em vez disso tomarmos a estrada mais longa que nos lembra a extensa prática com imagens estereoscópicas no século XIX,³² retornamos rapidamente às fantasmagorias do final do século XVIII, aos panoramas, dioramas e outros métodos de projeção espacial que por séculos existiram em paralelo à história da perspectiva monocular.³³ Em vez de falar de um “retorno” do 3D, é melhor mais uma vez evocar a lógica do suplemento, através da qual o 3D permaneceu invisível ou despercebido por determinadas pressões históricas ou ideológicas, mas sempre já inerentes às imagens estáticas e em movimento. Supondo por um

Figura 3 - 8.
Fotogramas de *The Big Swallow*, de James Williamson,
EUA, 1901.



momento que se conceba o cinema não em termos de fotografias animadas em movimento (ou seja, como uma forma de arte pictórica capaz de produzir em uma superfície bidimensional a ilusão de profundidade tridimensional e transformar a sucessão intermitente na ilusão de movimento), seria plausível reconstruir o *telos* do cinema como a eliminação de qualquer tipo de quadro ou limite para o campo perceptivo, como impulsionado de fato pela tendência de autoabolir os andaimes do seu dispositivo e sua geometria peculiar de representação. Já presente em uma das rumações irônicas do crítico de cinema André Bazin nos anos 1950 (“nada de cinema”/ “*plus de cinéma*”), essa é a perspectiva proposta por Akira Lippit:

Já que as discussões sobre o cinema 3D com frequência se desviaram em direção à história e teoria da ótica (investigações sobre estereopsia no século XIX, as técnicas de renderização em 3D no cinema), à sua relação com os gêneros de excesso (horror,

34. Lippit AM. Three Phantasies of Cinema – Reproduction Mimesis Annihilation. Paragraph. 22(3):213-227. Lippit começa seu ensaio com um floreio: “Dentre as grandes esperanças do cinema, não cumpridas na medida em que se esperava, ainda há o sonho não realizado de uma tridimensionalidade viável. Os avanços técnicos que caracterizam a evolução do cinema durante o século XX pareciam destinar o cinema em direção a um estado fantástico de representação total, uma fenomenografia da vida. Para conseguir isso, o cinema precisava superar, em algum momento, as limitações do dispositivo básico – tela e projeção – e fornecer uma experiência sintética do mundo, e não apenas a sua reprodução. O cinema teria que se mover, no mínimo, dos limites da representação bidimensional à plenitude do espaço tridimensional. A estereoscopia veio a servir como um ponto focal para essa projeção, prometendo a transformação do cinema achatado em um supercinema volumoso, e em última análise em uma forma de antcinema. O ímpeto para completar o cinema, para aperfeiçoar as suas capacidades miméticas, sugeriu a eventual eliminação de cinema como tal. No final do século XX [...] o meio [o cinema] continua a ser assombrado por seu fracasso em se auto superar”.

35. Sobre J.M.W. Turner, ver Gage J. Turner: Rain, Steam and Speed. London, 1972; e Finley G. Angel in the Sun, Turner’s Vision of History. Montreal, 1999.

Figura 9. Detalhe de O aguerrido temerário Rebocado até ao seu último pouso para ser desmanchado, J.M.W. Turner, 1838. (Óleo sobre tela, 91x122 cm, The National Gallery, Londres).

*soft-porn, exploitation) e sua função como um precursor das novas mídias (realidade virtual, mídia interativa), a persistência do cinema 3D como um sonho recorrente mas desejado foi elidida. [...] O impulso em direção ao cinema estereoscópico é sustentado por um desejo cinematográfico fundamental de eliminar o último vestígio do dispositivo do campo da representação, ou seja, a tela de cinema. Sob essa ótica, o cinema estereoscópico pode ser visto não apenas como uma extensão tecnológica do cinema plano, uma dimensão excedente, mas também como a dimensão do seu inconsciente. O cinema 3D representa o desejo de exteriorizar o inconsciente do cinema.*³⁴

Mesmo que se possa desejar matizar as pinceladas ousadas deste esboço relâmpago de uma teleologia alternativa ao binarismo usual realismo/ilusionismo, o argumento de Lippit é bem aceito e dá ensejo à pergunta: Por que a visão emoldurada veio a dominar a produção de imagens a partir do final do século XV até o final do século XIX, quando os outros sistemas eram tanto tecnicamente viáveis quanto populares? Sempre houve movimentos de vanguarda ou artistas que contestaram o monopólio do paradigma monocular. No período moderno, os desafios mais conhecidos à representação em perspectiva vieram da pintura. Eles mais ou menos coincidiram com o período em que a fotografia e depois o cinema ganharam destaque. J.M.W. Turner vem à mente, um artista que na década de 1840 começou a pintar o que era impossível de captar através da fotografia: imagens que não tinham horizonte fixo, ou que exigiam um ponto de vista móvel, tais como a célebre *Rain, Steam, and Speed—The Great Western Railway* (1844), pintado depois de Turner colocar a cabeça para fora da janela de um vagão de trem em movimento por nove minutos inteiros, ou o igualmente famoso *The Slave Ship* (1840), que obriga o(a) espectador(a) a se posicionar fatalmente próximo(a) aos escravos acorrentados, à beira da morte, atirados ao mar para que o proprietário do navio pudesse recolher mais dinheiro do seguro.³⁵

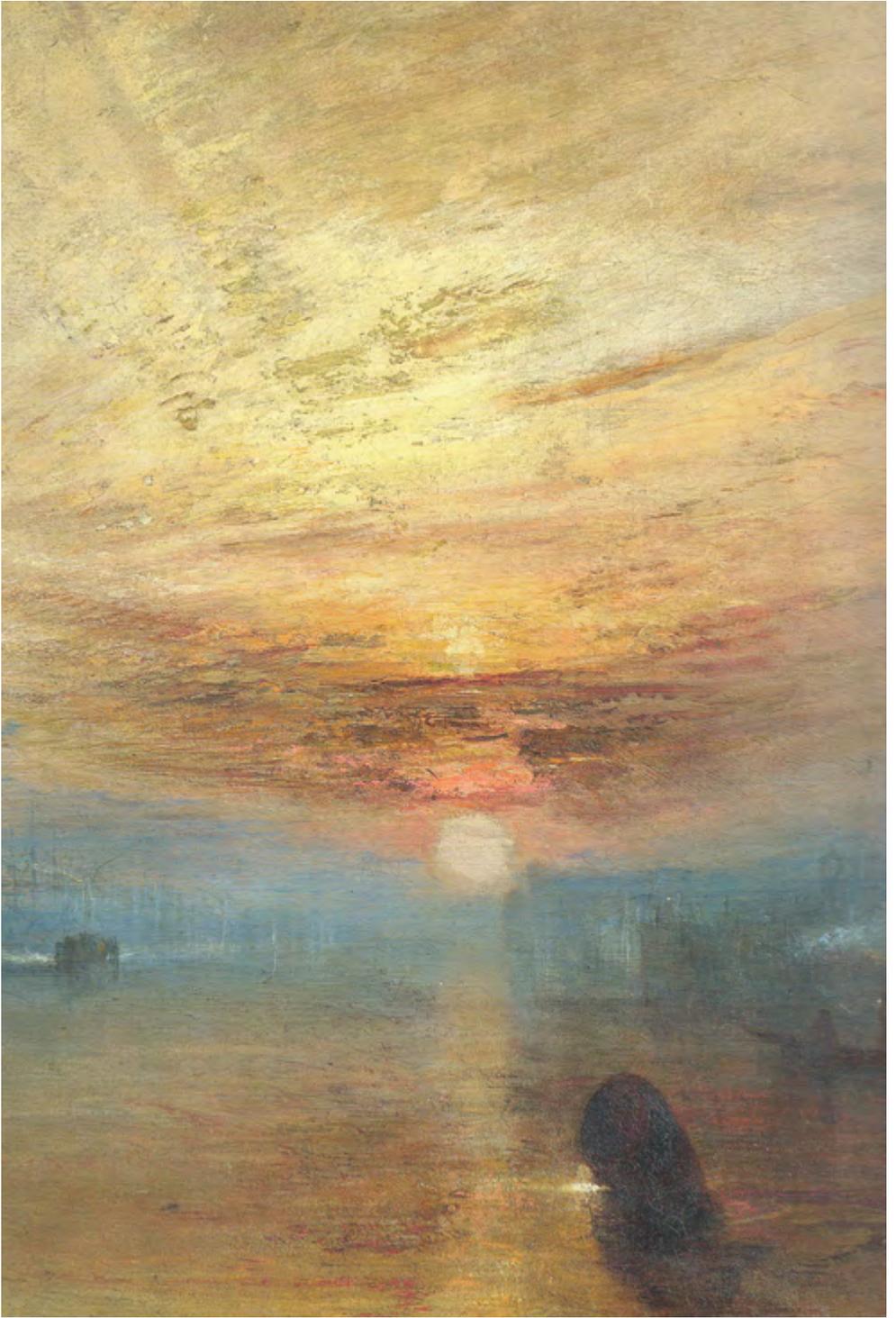




Figura 10.
Nu descendo uma escada
(n.2), Marcel Duchamp, 1912.
(Óleo sobre tela, 146x89 cm,
Philadelphia Museum of Art,
collection Louise e Walter
Arensberg).

O outro desafio à perspectiva era, é claro, aquele do Cubismo e do Futurismo, cortando o espaço homogêneo da pintura renascentista em segmentos que representam a sucessão temporal e o deslocamento espacial do observador. Apesar da proximidade da cronofotografia de Eadweard Muybridge ao cubismo – se pensarmos no seminal *Nu descendo a escada* (1912) de Marcel Duchamp – a popularidade da prática fotográfica na cultura em geral, e as vantagens da visão monocular livre do dispositivo sobre a visão estereoscópica da produção de imagens em movimento levou a um modo de representação no cinema que geralmente favoreceu imagens bidimensionais, projetadas em uma tela plana e emolduradas, oferecendo a ilusão de profundidade espacial, da mesma forma que a perspectiva central organizou o espaço pictórico: em torno de um único ponto de fuga, recuo em profundidade, sombreado e esquemas de cores graduadas, e o correspondente dimensionamento do tamanho e da distância dos objetos, espaços e figuras humanas.

No entanto, essa opção do cinema não era nem tão natural nem tão inevitável como poderia parecer em retrospecto. Uma pesquisa histórica mais cuidadosa mostrou que, durante os primeiros dez a quinze anos de história do cinema, houve ampla evidência para sugerir que os cineastas poderiam e de fato recorreram a uma gama bastante ampla de técnicas e tradições na organização do espaço pictórico, resultando em estilos de *mise-en-scène* e modos de espacialidade que – se vistos a partir da normatividade da perspectiva renascentista – parecem desviantes no melhor dos casos e ineptos no pior dos casos. E assim eles foram julgados com frequência, até que os esforços combinados de uma geração de estudiosos do primeiro cinema foram capazes de provar que há uma lógica histórica para as diagonais exageradas dos Irmãos Lumière em *A chegada do trem na estação* (como mencionado anteriormente, projetado em versão estéreo na Exposição Mundial de Paris em 1902), para o *cowboy* de Edwin S. Porter, atirando diretamente para a câmera em *O grande roubo do trem* (1903), ele próprio um efeito

36. Para um apanhado geral da relação entre estereoscopia e o primeiro cinema, ver Musser C. *The Emergence of Cinema*. New York: Scribner, 1990. Em 1915, Edwin S. Porter e William E. Waddell conseguiram projetar imagens 3D em movimento para um público no Hotel Waldorf Astoria, em Nova York.

37. Sobre Franz Hofer, ver Wedel M. *Melodrama and Narrative Space*: Franz Hofer. In Elsaesser T (org.). *A Second Life: German Cinema's First Decades*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1996, p.123-131. Uma discussão extensa sobre *The Big Swallow* pode ser encontrada em Barker JM. *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press, 2009, p.158-160.

38. As companhias americanas de maior sucesso na produção de *slides* estéreo foram a Underwood & Underwood, que nos anos 1890 eram a maior editora de vistas estéreo no mundo, produzindo até 10 milhões de vistas por ano, enquanto a Keystone View Company de Meadville, Pennsylvania, era uma das maiores distribuidoras, especialmente para escolas.

39. Lorenz D. *Das Kaiserpanorama. Ein Unternehmen des August Fuhrmann*. Munich: Munich City Museum, 2010. Ver também Duttlinger C. *Die Ruhe des Blickes: Brod, Kafka, Benjamin and the Kaiserpanorama*. In Emden C, Midgley D (orgs.). *Science, Technology and the German Cultural Imagination*. Oxford: Lang, 2005, p.231-55.

estéreo típico.³⁶ Aprendemos novamente a ler a encenação altamente idiossincrática de D.W. Griffith em *A Corner in Wheat* (1909), ou quando ele enfatizou as bordas do quadro ao mesmo tempo em que deixou o centro vazio (*Musketeers of Pig Alley*, 1912), assim como acadêmicos vieram a apreciar os efeitos de *tromp l'oeil* em *The Ingenious Soubrette* (1903), de Ferdinand Zecca, em *Grandma's Reading Glasses* (1900), de G.A. Smith, as silhuetas recortadas em *Weihnachtsglocken* (1914), de Franz Hofer, ou os espaços impossíveis de *The Big Swallow* (1901), de James Williamson, anteriormente vistos como incoerentes, idiossincráticos ou primitivos.³⁷

Contudo, esses espaços cinematográficos fora de padrão estão eles próprios inseridos na longa batalha entre a visão estereoscópica e a visão monocular, que também faz parte da disputa por prestígio e poder discursivo entre a cultura popular e a alta cultura no meio artístico do século XIX. Historiadores do cinema, mas especialmente os teóricos do dispositivo cinematográfico, tendem a esquecer o quão difundidos, diversos e populares eram os *slides* estéreo a partir de meados do século XIX.³⁸ Surpreende o grande número de aparelhos produzidos, distribuídos e consumidos, adotados pelas escolas, apreciados em casa na versão portátil, utilizados nos negócios como cartões de visita, bem como em público, graças – ao menos na Europa – aos *Kaiserpanoramas* amplamente instalados no modo de galerias circulares, nas quais até 24 pessoas poderiam assistir à mesma apresentação de *slides simultaneamente*.³⁹

Devemos a Walter Benjamin uma das descrições mais conhecidas e eloquentes do Berlin Tiergarten Kaiserpanorama, mencionado tanto em Rua de mão única como em A infância em Berlim por volta de 1900: As imagens de viagem encontradas no panorama imperial tinham tanto encanto que não importava muito por qual delas iniciar o trajeto. A tela, com lugares para sentar-se em sua frente, era na verdade redonda, e cada imagem viajava por todas as estações das quais era possível olhar para

40.
Benjamin W. Kaiserpanorama.
Berliner Kindheit um 1900
(1932/33) [Trad. Bras. Infância
em Berlim por volta de 1900.
Brasiliense: São Paulo, 1987].
Gesammelte Schriften IV.1
(Frankfurt/M.: Suhrkamp, 1980),
p.240.

41.
O quanto essa luta se trans-
formou em um processo
complexo e mútuo de toma lá dá
cá pode ser visto em Brewster
B, Jacobs L. Theatre to Cinema:
Stage Pictorialism and the Early
Feature Film. Oxford: Oxford
University Press, 1997.



*as cores pálidas, através de uma janela dupla, de
muito longe.*⁴⁰

Curiosamente, Benjamin aqui não menciona que as imagens eram “vistas estereoscópicas”. No entanto, uma das seções de *Rua de mão única* é intitulada “estereoscópio”, na qual ele usa o termo em sentido figurado, para descrever momentos de deslocamento espaço-temporal na cidade moderna. Isso é uma indicação de que a prática era suficientemente lembrada e incorporada na cultura para que o próprio dispositivo pudesse servir como uma metáfora de efeito.

O que é notável, então, é como e por que esse conhecimento da estereoscopia passou a ser reprimido no início do século XX, com a proliferação do cinema, dando assim um grande impulso para o paradigma pictórico de gerar a ilusão de um espaço 3D a partir de uma superfície 2D. Sem dúvida, o desejo de tornar o cinema respeitável, de modo a ajustar as suas coordenadas espaciais ao teatro burguês, e seus códigos de composição à pintura de salão podem ter sido fatores que contribuíram.⁴¹



Figuras 11-13
Discos com espirais, Marcel Duchamp, 1923. (Tinta e lápis sobre sete discos de papel recortados irregularmente, com diâmetros de 21,6 a 31,7 cm, montados sobre discos de papel azul fixados em cartão, 108,2x108,2 cm, Seattle Art Museum, Eugene Fuller Memorial Collection).

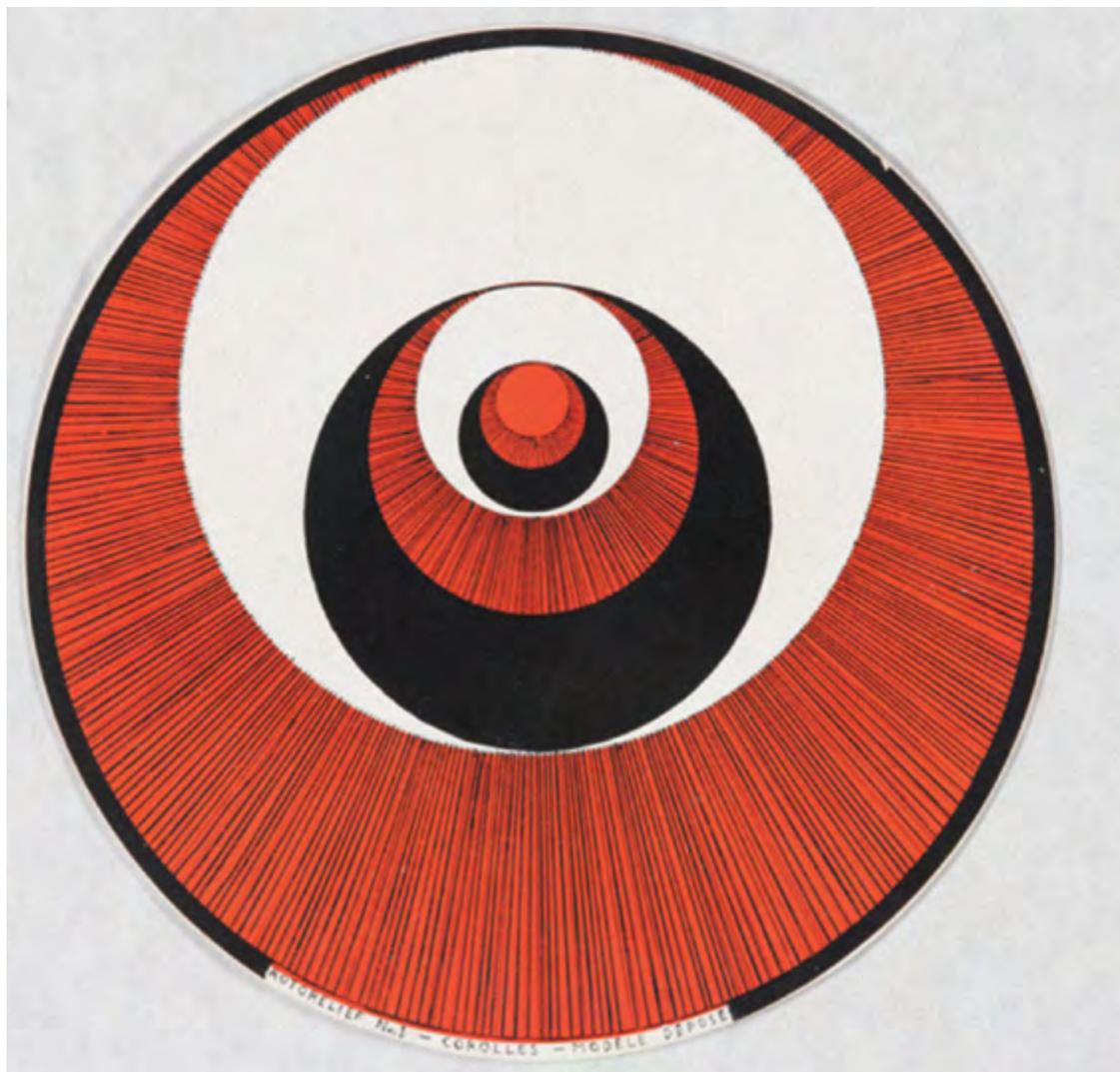
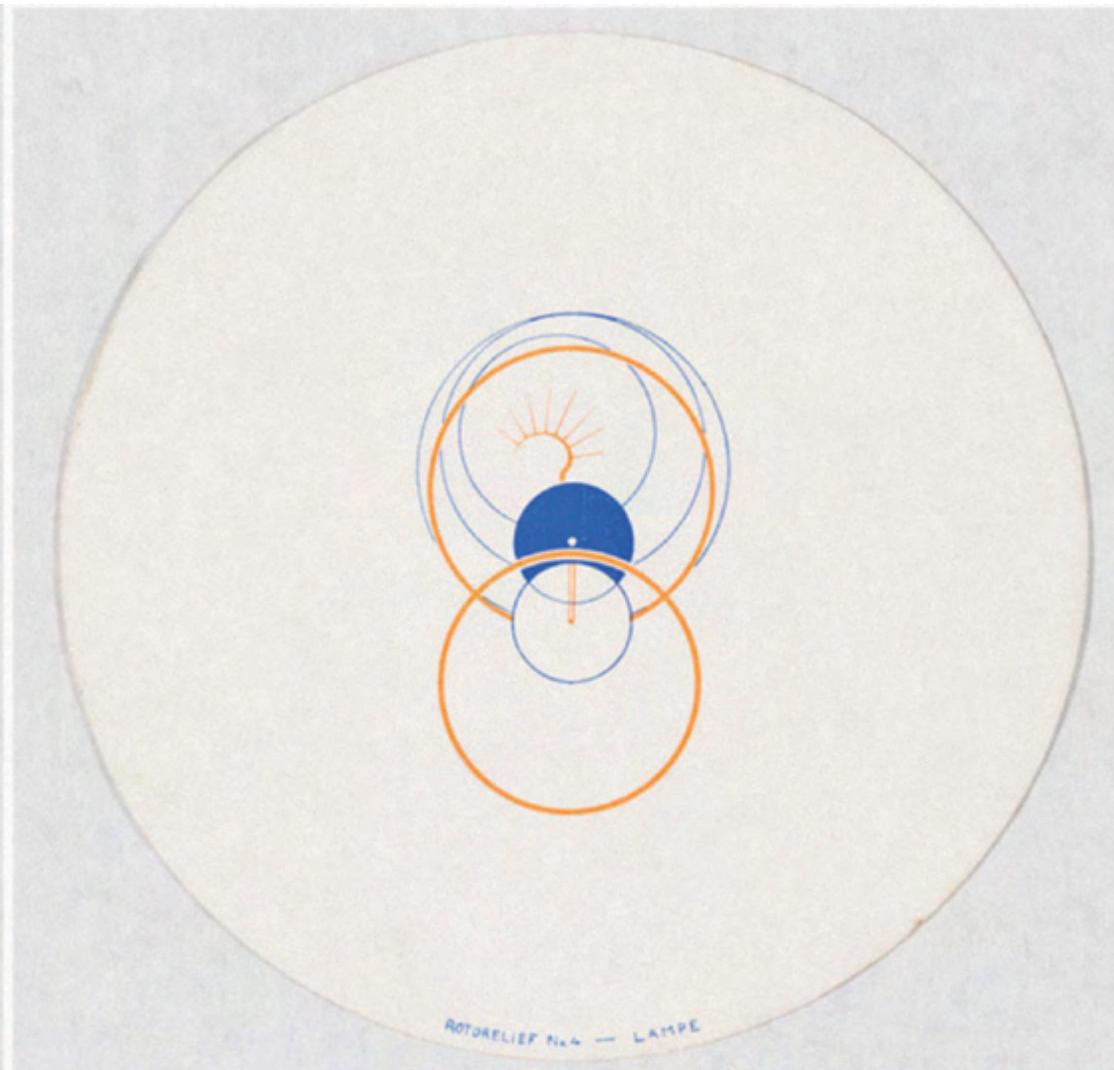


Figura 14
Discos com espirais, Marcel Duchamp, 1923. (Tinta e lápis sobre sete discos de papel recortados irregularmente, com diâmetros de 21,6 a 31,7 cm, montados sobre discos de papel azul fixados em cartão, 108,2x108,2 cm, Seattle Art Museum, Eugene Fuller Memorial Collection).

O aspecto plebeu do 3D também ajuda a explicar por que as vanguardas antiburguesas e antiarte, notadamente o Dadaísmo e o Surrealismo, mantiveram vivas as imagens 3D e seus efeitos, e até mesmo as expandiram. Basta pensarmos nos discos *roto-relief* de Marcel Duchamp, e em seu filme palíndromo *Cinema anêmico*, sem mencionar *Small Glass*, também conhecido por “Para ser olhado (do outro lado do vidro) com um olho, perto, por quase uma hora”, uma desconstrução espirituosa da visão monocular através de um conjunto ocular



42. Sobre Marcel Duchamp e a visão estereoscópica, ver Shearer RR et al. Duchamp's Revolutionary Alternative in the context of competing optical experiments. *Tout-fait*. 2000; 1(Issue 3). Disponível em: http://www.toutfait.com/issues/issue_3/Multimedia/Shearer/Shearer10.html

estereoscópico, ao qual Duchamp adiciona uma dimensão temporal.⁴²

Da mesma forma, vários dos praticantes do chamado “filme absoluto”, nomeadamente Viking Eggeling, Oskar Fischinger e Walter Ruttmann, bem como Man Ray, Francis Picabia e Hans Richter, estavam plenamente conscientes das possibilidades visuais-conceituais oferecidas pela simulação por meios gráficos da impressão de ver em profundidade.⁴³ Seus esforços podem ser considerados parte da revisão geral do paradigma renascentista na

43.
Sobre Hans Richter, ver Turvey
M. Dada between Heaven and
Hell: Abstraction and Universal
Language in the Rhythm Films
of Hans Richter. October , 2003;
105:13-36.

44.
Sobre os diferentes dispositi-
vos cinemáticos, paracine-
máticos e espaço-temporais
de Ken Jacobs, ver Pierson K,
James DE, Arthur P (orgs.).
Optic Antics: The Cinema Of
Ken Jacobs. New York: Oxford
University Press, 2011.



década de 1920, e sua recusa em submeter o cinema inteiramente a suas regras e ideologia.

Avançando rapidamente para os anos 1960 e 1970 – seja para *Outer and Inner Space*, de Andy Warhol, *Time Delay Rooms*, de Dan Graham, *Two Sides to Every Story*, de Michael Snow, ou para Ken Jacobs e seu reavivamento dos slides estereoscópicos em experimentos com animação *strobe*, tais como *Capitalism-Slavery*, descobrindo profundidade em fotografias coloridas em decomposição (*Razzle-Dazzle*), seu filme de *found-footage* *Disorient Express* (1996) ou a reformulação de seu famoso *Tom Tom the Piper's Son* (1969) em *Anaglyph Tom* (2008) – cada artista e obra fazem uso de genealogias de dispositivos espaciais heterodoxos no universo das imagens estáticas e em movimento, seja manipulando sinais

Figura 15.
A noiva despida pelos seus celibatários, mesmo ou O grande vidro, Marcel Duchamp, 1915-23. (Óleo, verniz, folha de chumbo, fio de chumbo e pó sobre dois painéis de vidro montados em molduras de alumínio, madeira, aço, 272,5x175,8 cm, Philadelphia Museum of Art, collection Katherine S. Dreier).

Figura 16.
Chapas rotativas de vidro (óptica de precisão), Marcel Duchamp, 1920 (Cinco chapas de vidro pintadas que rodam em volta de um eixo metálico parecendo ser um simples círculo, quando vistas à distância de um metro, 120,6 x 184,1 cm e 99 x 14 cm (chapa de vidro). New Haven, Yale University Art Gallery



de profundidade seja simulando a multidimensionalidade, ou por vezes ambos.⁴⁴

Jacobs é especialmente notável por suas várias maneiras “faça-você-mesmo” de alcançar a ilusão de profundidade espacial, usando efeitos estroboscópicos, o *flicker*, e a chamada técnica Pulfrich, que envolve a colocação de lentes mais claras e escuras, sucessivamente, na frente do olho. A técnica foi inventada depois que Carl Pulfrich perdeu o uso de um olho durante a Primeira Guerra Mundial, e percebeu que atrasar o fluxo de luz para um dos olhos através de um filtro de cor produzia um resultado semelhante à visão estereoscópica. Pulfrich, assim como Duchamp – e mais ou menos na mesma época –, fez uso do atraso, ou seja, uma disparidade temporal, adicionando às imagens a quarta dimensão do *tempo*, o que a mente reconstituía em termos

45.
Para uma explicação detalhada do efeito Pulfrich, ver: <http://pulfrich.siuc.edu/>

46.
Comentando *Let There Be Whistleblowers* (18 min.), Jacobs explica: “O filme original, *Sarnia Tunnel*, 1903, está na Biblioteca do Congresso. Em 1996 eu o utilizei para criar *Loco Motion* (25 min), parte da série de performances ‘The Nervous System’. A música de Steve Reich deu ensejo a um desenvolvimento inteiramente diferente.” Já *Ontic Antics Starring Laurel And Hardy; Bye Molly* (88 min.), era “o curta de Laurel and Hardy de 1929 *Berth Marks*, filmado duas vezes, com e sem som, que é nosso ponto de partida glorioso. Sob alguns aspectos *Ontic Antics* agora vai além do que havia sido possível na performance ao vivo, especialmente o novo final (puramente digital) em 3D. O banquinho para os pés que se transforma em um cachorrinho vivo, no entanto, não é um efeito de computador mas vem de uma rápida justaposição de quadros opostos esquerdo-direito, assim como na performance ao vivo.” Nos últimos 15 minutos, *Ontic Antics* pode ser aprimorado visualmente com o uso de um filtro Pulfrich cinza na frente de um dos olhos do espectador. Com uma polegada de plástico que absorve parte da luz, ele pode aumentar a profundidade aparente e mudar a direção do movimento. Disponível em: http://www.expcinema.com/site/index.php?option=com_virtuemart&page=shop.product_details&flypage=shop.flypage&product_id=363

47.
Joseph BW, Walley J, Eamon C (orgs.). Anthony McCall: the solid light films and related works. Northwestern University Press, 2005.

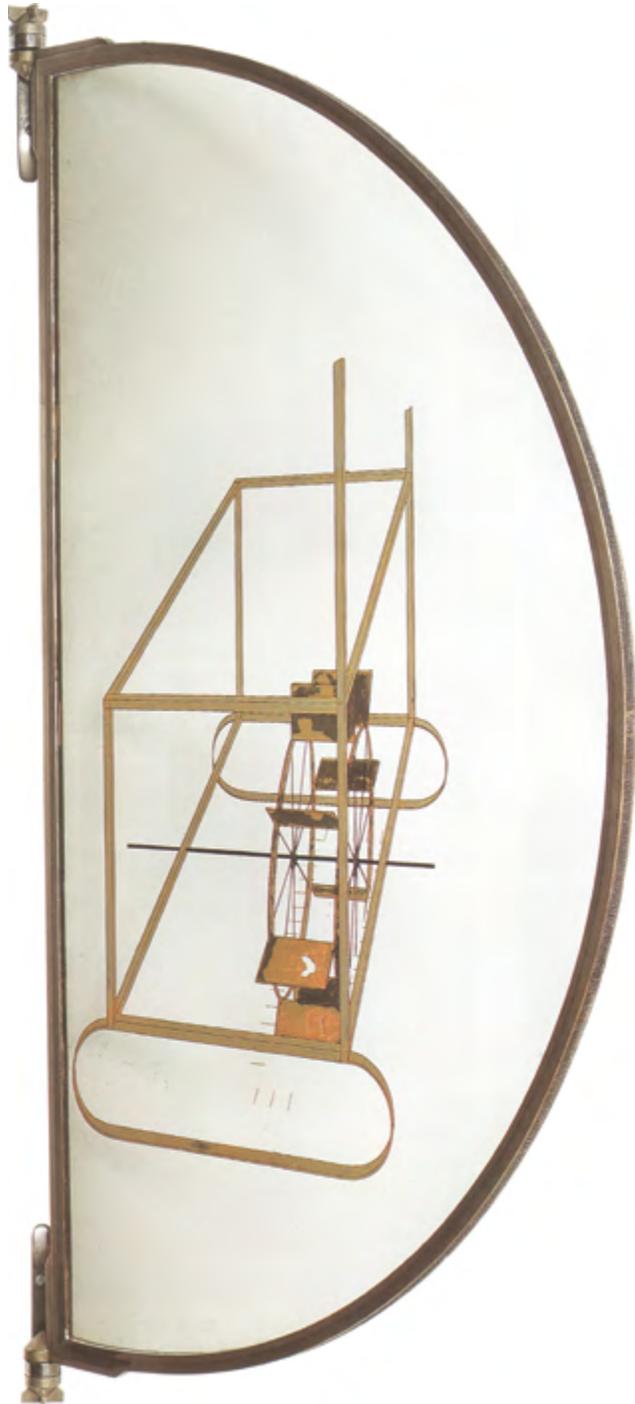


Figura 17.
Deslizante contendo um moinho de água em metais vizinhos, Marcel Duchamp, 1913-15. (Óleo e vidro semicircular, chumbo e fio de chumbo, 147x79 cm, Philadelphia Museum of Art, collection Louise e Walter Arensberg).

Figura 18.
Detalhe de *Discos com espirais*, Marcel Duchamp, 1923. (Tinta e lápis sobre sete discos de papel recortados irregularmente, com diâmetros de 21,6 a 31,7 cm, montados sobre discos de papel azul fixados em cartão, 108,2x108,2 cm, Seattle Art Museum, Eugene Fuller Memorial Collection).



espaciais, como se fosse uma disparidade de paralaxe horizontal.⁴⁵ Jacobs, por reviver essas e outras técnicas artesanais aparentemente obsoletas, tem mostrado que tais dispositivos de des- e reorientação espaço-temporal do espectador estão longe de terem sido esgotados, tanto esteticamente quanto politicamente, permitindo que até mesmo seja possível traçar uma linha de descendência de J.M.W. Turner a Ken Jacobs, de *Rain, Steam and Speed* até *Disorient Express* ou, melhor ainda, de *The Slave Ship* até *Capitalism Slavery*.⁴⁶

De um modo geral, no entanto, o filme de vanguarda norte-americano que explorou o 3D foi, sob a influência do minimalismo enigmático de Duchamp, mais influenciado pela escultura e performance do que pela pintura. Levando em conta, por exemplo, o agora canônico projetor-instalação *Line Describing a Cone*, de Anthony McCall, é possível abrir uma outra genealogia por completo, também para o cinema em suas manifestações comerciais contemporâneas em 3D.⁴⁷ Isso porque a abordagem de McCall do dispositivo cinematográfico a partir de 1973 – então entendida como uma desmistificação materialista do dispositivo ilusionista, mas agora mais admirada por

48.

Aqui eu assinalo a pesquisa excepcional de Tom Gunning sobre a história da fantasmagoria em dois ensaios magistrais: "Phantasmagoria and the Manufacturing of Illusions and Wonder: Towards a Cultural Optics of the Cinematic Apparatus" in Gaudreault A, Russell C, Veronneau P (orgs.). *The Cinema, A New Technology for the 20th Century*. Lausanne: Editions Payot, 2004, p.31-44; e *The Long and the Short of it: Centuries of Projecting Shadows from Natural Magic to the Avant-Garde*. In Douglas S, Eamon C (orgs.). *The Art of Projection*. Ostfildern: Hatje Canz, 2009, p.23-35.

49.

Belting H. *The End of Art History?* Chicago: University of Chicago Press, 1987, Mitchell WJT. *What do Pictures Want?* Chicago: University of Chicago Press, 2006; Elkins J. *The Object Stares Back: On the Nature of Seeing*. New York: Simon & Schuster, 1996.

suas qualidades esculturais poéticas e misteriosas do tempo e da encarnação – nos remete à câmara obscura de Athanasius Kircher, via as fantasmagorias de Etienne Robertson e a técnica do Pepper's Ghost, como mais um dos muitos dispositivos destinados a dar volume espacial e corpo à luz projetada.⁴⁸

Tal genealogia alternativa, traçando linhas de descendência do irmão ilegítimo do cinema monocular, nascido do mesmo pai, a câmara obscura, mas parente consanguíneo da beleza cigana do parque de diversões e do lanternista mágico itinerante, destaca o ponto principal da minha terceira narrativa contraintuitiva: que o 3D precedeu o 2D como imagem mecânica, mas que o 2D ganhou a batalha dos padrões em grande parte por causa da superioridade do *software* e do *status* cultural da fotografia. Em todo caso, a atual inflexão em direção ao 3D não seria apenas o retorno de algo reprimido na própria identidade do cinema, mas também a proclamação de que o controle que a fotografia manteve sobre a ontologia do cinema esteja ruindo: quase uma precondição para um melhor entendimento do "que é uma imagem" e do "que é o cinema" na era digital. Ela sugere que o 3D é importante menos por ser o inevitável futuro "ou vai ou racha" do cinema, mas porque nos ajuda a ter uma melhor compreensão de sua história.

O que é uma imagem hoje?

O desvio de rota por meio da história da visão espacial através de uma genealogia alternativa do cinema (que inclui o seu futuro digital, porque ele já faz parte do seu passado), traz à luz minha quarta contranarrativa. Alegar que o 3D hoje deve ser considerado parte e sintoma de uma mudança mais ampla nos nossos valores-padrão sensoriais e de percepção também inclui uma consciência diferente da orientação corporal e localização física. Incorporado em espaços estratificados, navegando múltiplas temporalidades, e interagindo com ambientes ricos em dados, simulados e híbridos, tudo isso provavelmente exige a redefinição do que entendemos por "ver", por "imagens", e como diferenciá-las de "representações

50.
Seel M. *Aesthetics of Appearing*.
Stanford: Stanford University
Press, 2005, p.179.

51.
Entre os estudos mais conhe-
cidos estão Walton K. *Mimesis*
as Make-believe. Cambridge,
Mass.: Harvard University
Press, 1990; Mitchell WJT.
Picture Theory. Chicago and
London: University Of Chicago
Press, 1994; Allen R. *Projecting*
Illusion: Film Spectatorship
and the Impression of Reality.
Cambridge: Cambridge
University Press, 1997; Bryson
N. *Vision and Painting: The*
Logic of the Gaze. New Haven:
Yale University Press, 1989.

52.
Deleuze G. *Cinema I – The*
Movement Image e Cinema II –
The Time Image. Minneapolis:
University of Minnesota Press,
1986; 1989.

visuais” – uma investigação já há tempos em curso no campo da História da Arte, nos estudos de mídia e na filosofia.⁴⁹ Seguindo uma linha de investigação traçada por Wittgenstein, o filósofo Martin Seel resume o que está envolvido na atividade de “ver”:

Ver alguma coisa, ver algo como algo, e ver algo em alguma coisa são três instâncias básicas da visão; elas se combinam no ato de ver imagens visuais. – Superfícies sondáveis que em sua aparência tornam algo aparente demandam um modo complexo de ver. [...] O conceito geral de ver é o de ver alguma coisa; todos os seres vivos capazes de ver podem ver desta forma. Eles são capazes de distinguir objetos e movimentos, em virtude da percepção visual. Ver algo como algo, por outro lado, é uma habilidade muito mais especializada; a habilidade de distinção conceitual está incluída nisso. O mero ver algo se torna ver que isso ou aquilo é isso ou aquilo, por exemplo, que há um guarda-chuva pendurado lá. Ao contrário de um ver que simplesmente percebe, trata-se aqui de um ver epistêmico. Para ver uma imagem visual, temos de ser capazes de perceber um objeto entre outros objetos – e nós temos que ser capazes de percebê-lo como uma imagem. Não basta nesse caso saber identificar e reidentificar formas nas imagens (como muitos animais são capazes). Identificar algo, bem como o ato mais elaborado de identificar algo como algo, são de fato pressupostos necessários para ver imagens, já que para que se reconheça uma apresentação pictórica é necessário ter a habilidade de discriminar visualmente o que é especificamente apresentado.⁵⁰

Essas distinções são úteis, por exemplo, para dissipar ataques simplistas ao “ilusionismo” nos estudos de cinema e para esclarecer o conceito contestado de “representação”.⁵¹ De modo a compreender quais são as conexões entre ver, sentir, atuar e interagir, Gilles Deleuze diferenciou as “imagens-movimento” das “imagens-tempo” – outro pensamento sobre imagens amplamente discutido e aplicado.⁵² Em vez de entrar nesses debates bem documentados,

53.
Para minha análise de *Avatar*,
ver Elsaesser T. Access for All:
Avatar. New Review of Film and
Television Studies. 2011;9(3).

quero ilustrar dois problemas específicos, já que eles afetam a nossa compreensão do 3D, aduzindo não mais do que a evidência anedótica, a partir de minha própria experiência. O primeiro diz respeito à nossa percepção de imagens em movimento e sua organização interna, o segundo a uma possível mudança cultural em nossa resposta ao – e nosso uso de imagens. Em maio de 2009, bem antes do lançamento de *Avatar*, dei uma palestra no Museu Ludwig, em Colônia, destinada a introduzir uma projeção especial de *O monstro da lagoa negra* (Jack Arnold, 1954), com óculos 3D anáglifos de papelão e uma sala de exibição devidamente equipada. A Cinemateca de Bonn havia enviado a cópia e trouxe sua própria equipe, que levou quase um dia inteiro para instalar todo o equipamento, e devido ao local em que estávamos a exibição parecia um evento de arte ou uma instalação. No entanto, o auditório estava lotado de jovens, convocados por telefones celulares e pelo Facebook, emitindo um zumbido de excitação e expectativa como eu não via por um filme contemporâneo desde *Guerra nas estrelas*, provando inadvertidamente que o *vintage* estava realmente na moda.

Mas o evento também demonstrou que, apesar da inépcia da maioria dos efeitos deste clássico do 3D – as garras com membranas do Monstro parecendo mais alguém cutucando nossos rostos com um ancinho, as cenas subaquáticas eram poéticas, fascinantes e hipnotizantes, mesmo depois de todos esses anos. Cenas que não têm nenhum horizonte, onde os personagens estão flutuando ou pulando, voando ou nadando, pareciam funcionar muito melhor em 3D do que as cenas com pessoas andando, ou conversando em campo-contracampo. Isso indica porque *Avatar* é uma experiência tão cinética e corpórea,⁵³ e por que Wim Wenders fez bem em escolher a dança e dançarinos (*Pina*, 2011) e Werner Herzog cavernas e desenhos nas cavernas (*A caverna dos sonhos esquecidos*, 2011) para suas primeiras incursões nos documentários em 3D. O crítico do *The Observer* formula de outra maneira, mas evoca a mesma sensação de movimento flutuante: “Como um espectador, ser posicionado pela câmera acima, ao lado e em meio aos

54.
James N. Berlin Film Festival – Review”, *The Observer*, 19 de fevereiro de 2011, Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/film/2011/feb/20/berlin-film-festival-review>

55.
Rodek H-G. Oben’ beweist – 3D ist keine Kino-Sensation. *Die Welt*, 13 de maio de 2009, Disponível em: <http://www.welt.de/kultur/article3732236/Oben-beweist-3D-ist-keine-Kino-Sensation.html>

dançarinos da trupe Wuppertal de Bausch não é diferente de flutuar sem corpo através de fantasmas mais sólidos”. E no filme das cavernas de Herzog sentiu que “a tremenda sensação de movimento nas representações de animais depende da curvatura das paredes das cavernas de Chauvet-Pont-d’Arc. [...] Juntos, esses [dois] filmes sugerem que o 3D pode servir melhor para nos trazer coisas reais do que imaginárias.”⁵⁴

“Pode servir melhor para nos trazer coisas reais do que imaginárias” produz um tipo de afirmação contraintuitiva em relação ao 3D, transferindo o foco de seu impacto tecnológico e arqueológico para o estético-perceptual. Em uma crítica de *Up – Altas Aventuras* – o filme de animação da Disney-Pixar que foi exibido como um “balão de ensaio” para testar a aceitabilidade do cinema de arte em 3D em Cannes – um crítico notou o fato de que “em breve você esquece que é 3D; os efeitos são usados com tanta moderação. Em outras palavras, a sensacional nova técnica é inteiramente subordinada à lógica da narrativa”. A decisão lhe pareceu contraproducente, já que, como ele diz,

*é aí que as dúvidas aparecem. Porque o 3D é comercializado como uma sensação: com o objetivo óbvio de provocar o aumento dos preços das entradas nos cinemas. E para isso é necessário que seja experimentado como uma sensação. Mas quando tudo o que você pode dizer é que ele se mistura com nossos hábitos normais de visionamento, então o efeito especial rapidamente não é mais especial.*⁵⁵

Entretanto, aqui reside o problema: se se pensa no 3D não como parte de um cinema de atrações, não como algo que lhe assusta, ou joga coisas em você a partir da profundidade do espaço, mas, sim, como a vanguarda de um novo cinema de integração narrativa, introduzindo a maleabilidade, a escalabilidade, a fluidez ou a “curvatura” de imagens digitais no espaço audiovisual – dispensando horizontes, suspendendo pontos de fuga, variando continuamente a distância, “desacorrentando” a câmera

e transportando o observador – então as possibilidades estéticas não são de forma alguma limitadas a contar uma história boba, conveniente apenas para as crianças loucas por super-heróis, brinquedos de ação ou fantasias de ficção científica.

Em outras palavras, a maioria dos comentaristas, discutindo as imagens 3D exclusivamente no contexto do filme lançado nos cinemas, parte do pressuposto de um espaço e um ambiente físico onde o olhar do espectador é direcionado para a tela vertical, delimitada por uma moldura preta; mas no esquema mais amplo que venho esboçando para o 3D, é esta orientação vertical para a frente que também é desafiada, transformando o 3D para a tela grande em um caso especial, e não a regra, no campo expandido da estereoscopia e da visão em profundidade. Uma gama muito mais variável de telas está implicada ou imaginada: tela móvel, na palma da mão ou tão grande que envolve todo o campo de visão, como parte integrante do ambiente, sem moldura e configurada seja lá em qualquer espaço. Em suma, o 3D seria sintomático da proliferação de telas que encontramos à nossa volta, não retratando uma visão particular, não projetando um determinado tipo de imagem mas, em seu lugar, produzindo um determinado tipo de espectador: à imagem ideal sem um horizonte corresponde o espectador ideal – fluando, deslizando ou suspenso. Como já evidente na referência a fantasmagorias (bem como nos comentários do *The Observer*), esses deslocamentos e “re-deslocamentos” têm sido até agora o privilégio de fantasmas retornados e outras presenças virtuais do além. Exemplos do cinema contemporâneo incluem filmes japoneses, onde os fantasmas fornecem a lógica narrativa para explorar o espaço tridimensional, com destaque para *The Shock Labyrinth 3D* (2009) de Takeshi Shimizu. Um caso especial – tecnicamente em 2D, mas obrigando-nos a imaginar um “espaço curvo” ou deslocamentos “espaço-temporais” – é *Casa vazia* (2004), do diretor coreano Kim Ki-Duk, cujo protagonista se insere na invisibilidade ao encenar situações para ou pseudoestereoscópicas, como para sugerir que – como um bombardeiro

56. Uma análise mais detalhada dos “efeitos-estéreo” de *Bin-Jip* pode ser encontrada em Elsaesser T. World Cinema: Realism, Evidence, Presence. In Nagib L, Mello C (orgs.). Realism and the Audiovisual Media. Basingstoke: Palgrave, 2009, p.3-19.

57. Coppola FF. 3D is “Tiresome”. Disponível em: http://www.electronichouse.com/article/francis_ford_coppola_3d_is_tiresome/

58. Bordwell D. Coraline Cornered, Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/02/23/coraline-cornered/>

invisível ao radar – a estereoscopia dá ao espectador ou ao usuário uma presença sentida em vez de vista, criando coordenadas de uma presença invisível, mesmo no campo de visão.⁵⁶

Nesta medida, tais mudanças na percepção espaço-temporal não exigem renderização em 3D, mesmo que elas apresentem “coisas imaginadas” em vez de “trazer coisas reais” para nós. Em seu ataque, creio eu, Roger Ebert erra ao pensar no 3D como um maior realismo no âmbito do espaço renascentista, repreendendo-o por ser “antinatural”. Francis Ford Coppola, que trabalhou com a espacialidade do som antes da maioria, até agora parece não se impressionar com o 3D, mas nos lembra que Abel Gance já havia realizado experimentos em 3D.⁵⁷ David Bordwell, também um tanto cético em relação ao 3D, teceu no entanto algumas observações pertinentes no seu blog.⁵⁸ Por exemplo, ele observa que em *Coraline e o mundo secreto* (Henry Selick, 2009) os animadores usaram efeitos 3D não a fim de enfatizar a profundidade, mas na verdade para a construção de espaços que não seguem as regras da perspectiva e, em lugar, introduzem ligeiras anomalias. “Achatando” artificialmente a imagem, eles simularam dissonâncias cognitivas e introduziram pistas perceptivas falsas, gerando uma sutil sensação de claustrofobia ou desconforto que transmite o estado de espírito da heroína para o espectador como uma sensação corpórea. O argumento de Bordwell baseia-se no comentário do diretor:

Eu também estava procurando qual a diferença entre o mundo real e o outro mundo, para além da sua diferença de profundidade. [...] Eu pensei, por que não aumentamos o 3D no outro mundo, em relação ao mundo real, mas no mundo real, especialmente nos planos de interiores, na cozinha, na sala de estar, no quarto de Coraline, por que não podemos realmente construí-los como se fossem achatados, como se eles tivessem muito pouca profundidade. [...] Eu queria que sua vida no mundo real parecesse claustrofóbica, com cores desbotadas e um certo sentimento de solidão. Nós fizemos isso [...]. Nós realmente o

59.
Selick H. [audio-commentary]
Coraline. 2-disk DVD Collector's
Edition. Universal Studios, 2009.

60.
Randall K. Rise of Neurocinema:
How Hollywood Studios
Harness Your Brainwaves to
Win Oscars. [acesso em: 25 fev
2011] Disponível em: [http://
www.fastcompany.com/1731055/
oscars-avatar-neurocinema-
neuromarketing](http://www.fastcompany.com/1731055/oscars-avatar-neurocinema-neuromarketing)

61.
Através do ajuste digital de
contraste, saturação de cor
e profundidade de foco, uma
técnica chamada “tilt-shifting”
transforma o quadro de Van
Gogh em simulações em 3D
(Disponível em: [http://www.
artcyclopedia.com/hot/tilt-shift-
van-gogh-1.htm](http://www.artcyclopedia.com/hot/tilt-shift-van-gogh-1.htm)). Há até mesmo
uma empresa para renderi-
zação em 3D chamada Van Gogh
Imaging (Disponível em: [http://
vangoghimaging.com/](http://vangoghimaging.com/)).

62.
Kristin Thompson fez um inven-
tário preliminar das referên-
cias ao primeiro cinema e dos
ecos estilísticos em *A invenção
de Hugo Cabret*. Disponível
em: [http://www.davidbordwell.
net/blog/2011/12/07/hugo-
scorseses-birthday-present-to-
georges-melies/](http://www.davidbordwell.net/blog/2011/12/07/hugo-scorseses-birthday-present-to-georges-melies/)

*construímos [o outro mundo] muito mais profunda-
mente. E o 3D demonstra isso.*⁵⁹

Em outras palavras, diretores e roteiristas, auxi-
liados, neste caso, por cerca de 30 animadores e *de-
signers* digitais, e também sem dúvida por neurop-
sicólogos,⁶⁰ estão implantando o espaço 3D digital
para emocionar espectadores, mas não tanto através
da sugestão de verossimilhança espacial ou profun-
didade. Em vez disso, eles podem usar o 3D de modo
a dar um novo valor ao 2D, seja para parecer “retrô”,
seja para implantar efeitos disponíveis em outros sis-
temas de representação espacial, sejam eles asiáticos
(xilografuras japonesas), pré-renascentistas (Fra
Angelico), emprestados da pintura impressionista
(Van Gogh),⁶¹ ou remanescentes da supracitada fron-
talidade do primeiro cinema. Esse é o caso de *Alice
no país das maravilhas* (2010), de Tim Burton, e *A
invenção de Hugo Cabret*, de Martin Scorsese: obras
que reavivam modos de representação previamente
reprimidos ou descartados, ao mesmo tempo em que
abrem espaço para a “encenação em profundidade”
mais restritamente pictórica do cinema clássico.⁶²

Isso sugere a conclusão paradoxal à qual aludi
anteriormente: dado o fato que o novo 3D não é um
“retorno do espaço profundo” no estilo dos “filmes
de criatura” dos anos 1950, com objetos pontudos se
projetando sobre o auditório, é mais provável que
a re-emergência do 3D signifique um desenvolvi-
mento dos registros expressivos e também concei-
tuais do espaço pós-Euclidiano, e podendo desse
modo alargar o escopo das respostas perceptivas,
aprofundar o engajamento afetivo do espectador e
trabalhar no sentido de integrar os efeitos original-
mente disjuntivos das pistas de profundidade este-
reoscópicas com outras pistas de profundidade mo-
noculares, tais como resolução, sombreamento, cor
e tamanho. Assim, *o que está sendo promovido com
o 3D não é um efeito especial como efeito especial,
mas como o novo valor padrão da visão digital*, pre-
sumindo um espaço estratificado, material, mas
também móvel e flexível. Significa todo um espectro
de sensações-estéreo para os olhos e os ouvidos, mas

63.
Refiro-me aqui ao estudo inovador de Erwin Panofsky “Perspective as Symbolic Form”, publicado pela primeira vez em 1927.

também as emoções e os riscos de flutuar, cair, a desorientação e o realinhamento que nós conhecemos dos espetaculares *blockbusters* e filmes de animação. Como o valor padrão da visão espacial pós-pictórica e a sensação em profundidade na era digital, o 3D estaria reequipando a semântica da percepção corporificada, o espaço-estéreo se tornando o normal despercebido, e o mononivelamento o novo retrô (“vinil”). A estereoscopia designaria, como parece ter designado para Walter Benjamin, menos a especificidade de uma técnica de percepção de profundidade, e no lugar serviria como uma metáfora ou forma simbólica. Ela corresponderia a todos os lugares e a lugar nenhum, a onipresença espacializada na qual habitamos em nosso dia a dia, desmentindo o observador fixo ou aterrado do ponto de vista único, assim como pressuposto pela perspectiva monocular, a nossa forma simbólica nos últimos 500 anos.⁶³ Se tal reorientação e realojamento estão de fato ocorrendo, o cinema 3D desempenha um papel parcial e subordinado: um sintoma ou um elemento entre muitos outros. Mas se sua lógica é a do suplemento, então esse papel seria, contudo, crucial na sua própria marginalidade.

Mentir e atuar: imagens operacionais

A segunda evidência anedótica de uma mudança cultural, o que indica que as mudanças estão em andamento, vem de um encontro com uma menina de sete anos de idade. Eu estava compartilhando com amigos algumas de nossas fotos antigas que eu havia digitalizado e colocado no meu *laptop*. Uma de suas filhas estava de pé ao meu lado, interessada em fazer parte da cena. Mas, em vez de olhar para a foto, e perguntar quem, quando ou onde, tomou o mouse e apontou o cursor para a foto. Quando nada aconteceu, ela perdeu o interesse, mesmo sendo aquela uma foto de seus pais quando jovens, ou seja, antes de ela nascer. Em outras palavras, para a sua geração, as fotos em uma tela de computador não são algo para olhar, mas para *clicar*, na expectativa de produzir alguma ação ou movimento, de ser levada para outro lugar ou para outro espaço pictórico. Para

64.

Dentre os historiadores do cinema, Deslandes J, em sua *Histoire comparée du cinéma*, vol. 1, (Tournai: Casterman, 1966) demonstrou o maior interesse em filmes científicos, enquanto que dentre os historiadores é possível citar Michaelis A. *Research Films in Biology, Anthropology, Psychology and Medicine*. New York, 1955. Trabalhos mais recentes incluem Crary. *Techniques of the Observer*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1990, e (não especificamente sobre o 3D) Cartwright L. *Screening the Body: Tracing Medicine's Visual Culture*. University of Minnesota Press, 1995, assim como Hediger V, Vonderau P (orgs.). *Films that Work*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

65.

O autoproclamado especialista mundial em cinema 3D Ray Zone não menciona usos diferentes do entretenimento em seu *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952* (Lexington: University Press of Kentucky, 2007). Mas um título como *War and Depth* da AMREL ("American Reliance Corporation", especializada em plataformas de computação para uso médico, energético e para segurança), ou a notícia que "A Boeing lança uma câmera de imagens 3D compacta e econômica", Disponível em: <http://www.gizmag.com/boeing-3d-imaging-camera/14489> [acesso em 11 de março de 2010] revela a ponta desse iceberg em particular.

66.

Virilio P. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. London: Verso, 1997 [Trad. Bras. Guerra e cinema – logística da percepção. Boitempo: São Paulo, 2005] e Lenoir T. All but war is simulation: The military-entertainment complex. *Configurations* 8, 2000; 3:289-335.

ela, a ideia da foto digital como uma janela para uma vista (a ser contemplada ou testemunhada) havia sido substituída pela noção da imagem como passagem ou portal, uma interface ou parte de um processo sequencial – em resumo, como uma deixa para uma ação.

Como tal mudança da expectativa padrão afetaria nossa ideia do “que é uma imagem” e o que significa interagir, ou seja, viver em, com e através de imagens? Ao considerarmos o retorno do 3D sob esse desafio mais amplo, uma lógica diferente mas talvez complementar se torna aparente, quando não restrita a filmes ou à percepção ocular. As histórias e genealogias dos filmes em 3D, conforme eu brevemente esbocei até agora, contêm uma omissão aparentemente pequena mas significativa: elas não sugerem a extensão do uso das imagens em 3D para propósitos científicos, militares, de segurança e médicos (ultrassom) no passado e no presente. Esse é um campo vasto, ainda pouco explorado por historiadores e menos ainda por historiadores do cinema.⁶⁴ Uma vez que se determinem alguns desses usos diversos e práticas persistentes, tornando-os parte do desenvolvimento global de sistemas de visão e projeção espacial, o “retorno do 3D” revelaria que o 3D nunca foi embora. Pelo contrário, em diferentes mutações ele tem sido *o basso continuo* que acompanha o cinema ao longo do século XX.⁶⁵ É, portanto, o retorno do 3D no cinema comercial e no entretenimento popular que obriga a desviar a atenção para a estreita aliança que sempre existiu entre as indústrias de entretenimento e outras indústrias de simulação, bem como entre as mídias de observação e registro, e as mídias de vigilância e controle. A obra de Paul Virilio, *Guerra e cinema: logística da percepção*, explicitou as muitas conexões entre o cinema e o mundo militar, e outros, notadamente Tim Lenoir, escreveram sobre o que este último chamou de *military-entertainment complex*.⁶⁶ Explícita ou implicitamente, esses estudos argumentam que hoje as tecnologias de produção de imagem não são meios de facilitar a visão, seja de coisas reais ou imaginárias, mas, sim, tecnologias de sondagem e penetração. Como

67.

O grupo de pesquisa de Tim Lenoir na Duke University pega carona nos jogos de simulação das forças armadas americanas, de modo a treinar para intervenções humanitárias: Disponível em: <http://www.virtualpeace.org/>

68.

Manovich L. To Lie and to Act: Cinema and Telepresence. In Elsaesser T, Hoffmann K (orgs.). Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age. Amsterdam, Amsterdam University Press, 1998, p.189-99.

69.

As imagens 3D pertencem a esse novo tipo de imagem: não para mentir (ilusão) mas para agir (telepresença). A abstração que é a projeção em perspectiva monocular – a “janela para o mundo”, isto é, o sentido em latim de perspectiva é “ver através” – é substituída por outra abstração, aquela do “jogo”: focada e definida a partir da “ação”. Tanto “interativo” quanto “imersivo” são termos híbridos, que não descrevem com exatidão essa nova definição da imagem como operacional, instrumental, isto é, como uma gama de instruções e pistas visuais que levam à ação.

70.

Uma lista similar é apresentada por uma companhia australiana, que pergunta com orgulho: “o que o K2Vi pode fazer por você?” e responde: “Desenvolvimento Imobiliário • Termos de Consentimento de Recursos/Planejamento • Turismo • Aplicações Militares • Paisagismo • Planejamento Urbano • Engenharia Civil.” Disponível em: <http://aamgroup.com/products/k2vi.cfm>

máquinas de visão, elas geram conhecimento que tem pouco a ver com a percepção humana ou com o ato de ver, no sentido de “Eu vejo” significando “Eu sei”, e mais a ver com o controle territorial, a ocupação do espaço, o monitoramento de uma situação e sua exploração para obtenção de informações úteis ou intervenção ativa.⁶⁷ Algumas espécies de imagens técnicas podem vir a ser úteis para os seres humanos, sem terem sido feitas para os olhos humanos. Desse modo as imagens 3D, ao mesmo tempo em que enganam o olho humano, fazendo-o perceber profundidade onde não há, revelam às máquinas coisas que os seres humanos nunca esperariam ver.

Outro historiador-teórico da mídia digital tira disso uma conclusão possível. Lev Manovich escreveu sobre a necessidade de reclassificar as telas midiáticas em aquelas destinadas à telepresença (monitor, tela de vídeo) e aquelas destinadas à teleação (radar, telas sensíveis ao toque, infravermelho, *laser*), uma distinção também útil para esclarecer o que está em jogo nas imagens 3D no contexto de suas aplicações não relacionadas ao entretenimento. Manovich encoraja a distinção de imagens não de acordo com verdade e ficção, ou coisas reais e imaginadas, mas, sim, diferenciando-as entre simulação (ação virtual) e dissimulação (presença virtual), ou, em suas palavras, entre “mentir e agir”.⁶⁸ Se um dos futuros da imagem é ser parte da “guerra da vigilância contra a guerra da camuflagem” (Manovich), então por trás do “retorno do 3D” em suas aplicações no mundo do entretenimento, na indústria, engenharia, *design* e no campo militar está uma mudança mais geral na nossa cultura em direção a uma recodificação do ato de “ver” em uma forma de “ação”. *Avatar* seria um bom exemplo, no qual a simulação torna-se indistinguível da ação.⁶⁹ A missão comercial-militar-científica de Cameron para o planeta Pandora é como um inventário dos usos atuais do *software* 3D: “ambientes de jogos de computador • veículos de combate e vigilância não tripulados • exploração de óleo, levantamento topográfico • previsão do tempo, conservação e políticas ambientais.”⁷⁰





Figura 19.
Glossophaga soricina
Foto de Tony Generico

71. Em 1910, os Irmãos Lumière haviam abandonado o cinema e a fotografia e instalado um laboratório de pesquisa de grande escala em Lyon, para estudar problemas de fisiologia, mecânica do movimento e acústica, usando máquinas de raio x, ao lado de sua câmera cinematográfica, com instrumentos científicos. Apesar de Auguste ter considerado que a pesquisa em medicina era mais importante do que a invenção do cinematógrafo, há uma lógica que une seu trabalho na visualização de processos fisiológicos com seu interesse em acústica, fotografia colorida e estereoscopia. Ver Cartwright L. 'Experiments of Destruction': Cinematic Inscriptions of Physiology. *Representations*, 1992; 40:129-152; e Salazard B et al. Auguste and Louis Lumiere, inventors at the service of the suffering. *European Journal of Plastic Surgery*, 2006; 28:441-7.

72. Fledermaus é outro sistema de visualização interativa em 3D, que "permite que clientes comerciais, acadêmicos e militares que mapeiam oceanos interajam com vastos conjuntos de dados geográficos de numerosos tipos." Disponível em: http://hydrochart.dk/ivs_3d.html. Adquirida em 2011 pela companhia holandesa de software QPS (Quality Positioning Services), ele expandiu em direção ao que chama de "um verdadeiro espaço 4D e ambiente temporal" (Disponível em: <http://www.qps.nl/display/fledermaus/main>).

73. "Imagens Operacionais" são discutidas em Christa Bluemlinger, "Harun Farocki: Critical Strategies", in Elsaesser T (org.). *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2004, p.318-20.

Sem examinar estas "aplicações" em detalhes, é evidente que os usos das imagens em 3D para além do campo do entretenimento constituem uma apropriação multifacetada e o mapeamento de seja lá qual território: sobre, acima e abaixo do solo, onde o espaço físico, o espaço profundo e o espaço virtual são hibridizados e combinados, costurados ou jogados uns contra os outros, dando "alívio" e "corpo" para o que é visível, enquanto torna visível em termos espaciais o que o olho humano é completamente incapaz de perceber. O que, por um caminho menos tortuoso do que se poderia supor, leva de volta às origens do cinema.⁷¹

Particularmente interessante é o nome do *software*, cuja versatilidade eu acabo de citar: "Fledermaus", que de início me lembrou, de modo um tanto incongruente, a opereta epônima de Johann Strauss II. Pensando bem, no entanto, o trocadilho fornece uma pista importante, na medida em que a empresa (originalmente dinamarquesa) havia usado a palavra alemã para "morcego", sugerindo mais uma vez que os gráficos e o *software* 3D têm menos a ver com a visão do que com qualquer apreensão sensorial do espaço, considerando-se que os morcegos se orientam no espaço e traçam sua trajetória através do som de alta frequência e não da visão.⁷²

Ampliando o elenco de atores, interagindo

Até que ponto, então, as tecnologias 3D estereoscópicas ou expandidas estão relacionadas à visão, em vez de pertencerem a um registro no qual ver, sentir, sondar e agir se tornam de fato incorporados, pouco distintos e hibridizados? Um cineasta que há mais de duas décadas vem escavando os usos industriais, científicos, institucionais e militares de imagens que simulam profundidade e ação à distância, e ao mesmo tempo traçando a sua transformação de imagens como "vistas para serem vistas" para imagens como fontes de informação a serem examinadas, classificadas e praticadas, é Harun Farocki. Em obras que vão de *Imagens do mundo e inscrições da guerra* (1989) até *Eye/Machine* (2001-2003), e de *I Thought I was seeing Convicts* (2000) até *Deep Play*

74.
Sobre Harun Farocki, ver
também Ehmann A, Eshun K
(orgs.). Harun Farocki: Against
What Against Whom. Cologne:
Walther König, 2010.

(2008), Farocki desconstruiu e analisou essas imagens, além de tê-las contextualizado historicamente no limite de “ver” e “agir”, chamando-as de *imagens operacionais*.⁷³ Dentre elas está o uso da fotografia estereométrica na arquitetura do século XIX e voos da Força Aérea americana de mapeamento e reconhecimento fotográfico sobre *Auschwitz* em 1944, imagens de vigilância de prisões de segurança e supermercados, estudos de tempo e movimento em fábricas, bem como a final da Copa do Mundo de 2006 em Berlim, rastreada por sensores e máquinas de visão. Em muitos desses casos, as imagens não são algo a ser contemplado, em que devemos mergulhar, olhar com admiração ou desinteresse, mas, sim, conjuntos de instruções para a ação, ou conjuntos de dados para processamento e tradução em ações.⁷⁴

Essa referência breve à obra de Farocki me permite resumir o que venho argumentando: que as imagens tridimensionais (ou a percepção espacial através de meios mecânicos) têm sido importantes e continuam a sê-lo, sob aspectos diferentes mas inter-relacionados:

Em primeiro lugar, o desejo de dar volume espacial e corpo à luz projetada parece ter precedido a tela plana do cinema, moldada na visão emoldurada da pintura e simulando profundidade principalmente através do recuo e da escala. Nesse caso, a emergência da produção de imagens 3D é de fato um tipo de retorno, que retorna o espectador fixo de frente para a tela retangular fixa, de volta ao papel de um ator historicamente contingente, em um arranjo transitório mas necessário, em um constante processo de transformação, cuja lógica global ainda não compreendemos, e é por isso que não pode ser contido por um estado normativo ou por um caminho teleológico.

O segundo ponto diz respeito à minha leitura extensa de imagens estereoscópicas, em que o 3D paradoxalmente simboliza as propriedades variáveis, os usos e as superfícies daquilo que ainda chamamos de “telas”, ao mesmo tempo em que dispensa o nivelador de horizonte, o ponto de vista fixo. Ele inaugura em vez disso uma presença flutuante,

imaterial e invisível bem como ubíqua e onipresente, não menos uma ilusão formalizada tal como era a perspectiva monocular linear, quando fingiu que a Terra era plana e que o homem era a única criatura que importava aos olhos de Deus. Agora, a ilusão de ubiquidade, simultaneidade e onipresença compensa o fato de o ser humano não passar de um mero cisco no universo, emaranhado em redes de coordenadas já traçadas, localizável e rastreável em qualquer ponto no espaço ou no tempo, e ainda suspenso em um “interior” ondulante, móvel e variável, ao qual já não corresponde um “exterior”, por mais vasto, conectado ou prolífico que esse “interior” – agora chamado de “estar *online*” – prometa ser.

Meu último ponto diz respeito aos atores e agentes envolvidos, dentre os quais (além dos espectadores) eu destaquei três agentes principais: Hollywood e as indústrias de entretenimento, a ciência, as vanguardas e os utópicos da obsolescência, e os usuários industriais-militares do espaço visualizado-virtualizado. Em cada caso, tentei identificar as suas principais preocupações, que eu escalei em enredos contraintuitivos ou alternativos: em relação à Hollywood, o 3D não é tratado como um efeito especial, mas como um meio de integração e redefinição de valores padrão; a sua vigorosa promoção não é uma reação de pânico, mas parte de um esforço no sentido de integrar todas as plataformas e telas, grandes e pequenas, fixas e móveis. E, ao contrário de suposições generalizadas, ele funciona como um complemento aos nossos espaços sonoros, e não como um aprimoramento das imagens realistas.

Em relação às vanguardas, elas constantemente desafiaram a hegemonia da perspectiva renascentista, nos tempos modernos de William Turner a Ken Jacobs, passando pelo Cubo-Futurismo, Dadaísmo e Surrealismo. Contudo, desde meados do século XX a escultura e a *performance*, e não a fotografia e a pintura, têm sido a força motora por trás dos espaços estéreos baseados no tempo. Paralelamente, a poética da obsolescência manteve vivas as genealogias alternativas do cinema, voltando à fantasmagoria e contornando a fotografia, prometendo, assim,

um possível futuro para o cinema: como instalação, como cinema digital, como *uma imagem no espaço e o espaço em uma imagem*.

Os usuários militar-industriais-cientistas do 3D (mas também a geração dos *gamers*), por fim, estão redefinindo o que é uma imagem: não uma representação para ser olhada, mas uma série de instruções a serem exercidas/seguidas. Esse contexto, estéreo ou 3D inclui o mapeamento sonoro, sonar e espacial de dados, bem como o uso da imagem em movimento como um index-temporal: aqui a visão é também secundária em relação a outras fontes de dados. Dada a ênfase no controle e ocupação de territórios, o 3D se torna uma parte integrante do paradigma da vigilância, partindo de sua compreensão não como observação, testemunho, contemplação, mas como sondagem e penetração, processamento e tomada de posse.

É surpreendente então que, à luz de suas diferentes histórias e ideologias, os “atores” envolvidos no “retorno do 3D” tenham uma série de preocupações e objetivos similares, cujo denominador comum parece ser a obsolescência da fotografia baseada no filme, a contingência histórica da projeção espacial monocular e o resgate do espaço-estéreo como uma (des)orientação espaço-temporal multiplamente variável e não ocular. Tomados em conjunto, o significado cultural, político e tecnológico dessa reorientação pode se aglutinar em torno de uma nova “forma simbólica”, que ainda não recebeu uma terminologia aceita, visto que engloba fenômenos ou conceitos tão diversos quanto “vigilância”, “onipresença”, “processo e transformação”, “estética relacional”, “imanência” e “virtualidade”. Completamente “dentro” de suas várias manifestações, é difícil pensar nela como um campo coerente, mas a fim de compreender nosso grau de cumplicidade e participação, temos que ter em mente – e talvez sob controle – todos os atores envolvidos. Acostumados como estamos a uma vanguarda artística resistente a todas as aplicações comerciais (que normalmente inclui a indústria de cinema de Hollywood), tendemos a considerar a investigação científica como algo puro, a

tecnologia como instrumental, e o complexo militar-industrial como imoral. O “retorno do 3D” demonstra o quão difícil será manter essas distinções tão nítidas: é necessário encarar com criatividade e espírito crítico seu emaranhamento, algo que tem sido ao mesmo tempo de oposição, interdependente e cúmplice-cooperativo. Talvez a razão pela qual Hugo nos rende uma imagem 3D tão memorável ao segurar o robô de seu pai e ser arrancado pelo oficial de posto dos trilhos do trem digitalmente em movimento seja porque as suas várias dimensões sugerem uma constelação tão improvável quanto necessária de reciprocidades antagônicas.

Data de recebimento: 19/01/2017

Data de aprovação: 24/07/2017