

## *Presentación. Introduction*

Rafael del Villar

El cine 3D se ha expandido cuantitativamente en todos los países, aumenta la producción de filmes y el número de salas de proyección y sin embargo, la teorización sobre la percepción y cognición del 3D es todavía restringida. La mayoría de los libros publicados sobre 3D en España, Francia y Estados Unidos son manuales de cómo hacer 3D (Remblie, 2011; Navarro, 2011; Rodríguez, 2010), tanto a nivel del cine, la fotografía o los dibujos animados. Se explican los programas, pero hay muy poca bibliografía enfocada específicamente sobre el estudio del 3D desde el punto de vista cognitivo y perceptivo, y menos aún sobre el significado semiótico de este nuevo soporte sociocultural, salvo las investigaciones de Claude Bailblé en la Universidad de París 8 y el Instituto Lumière en Lyon (Bailblé, 2007) y los trabajos de Víctor Fajnzylber (Fajnzylber, 2013) en la Universidad de Chile (Fajnzylber, 2013).

Una reflexión semiótica sobre los “nuevos imaginarios” tiene que tener en cuenta que uno de los ejes de hegemonía de la industria cultural de la producción audiovisual de los medios hoy son las telenovelas y los “reality show”, para un circuito específico de producción, circulación y consumo, y otro es la producción de filmes 3D, para otro circuito distinto, que toca más a las nuevas generaciones, y que se constituye como un polo innovador que se hace necesario analizar desde un punto de vista semiótico.

El Cine ha sido objeto de un intenso análisis semiótico, iniciado por Christian Metz en la década de los años 60- 70, lo que permitió iluminar el significado del objeto cine, estudiando el dispositivo como un verosímil cultural y esto fue sin duda una contribución semiótica mayor a la teoría de la cultura visual. No es “lo real” lo que habla a través del cine sino una construcción llena de elipsis, de saltos de un objeto real a otro, que supone una cooperación del lector que es partícipe de dicha producción de significación e interpretación.

El montaje tiene sin duda un papel crucial que corresponde a “formas de funcionamiento estables de la imagen en secuencia” como los llamaba Metz, o significantes fílmicos que se describen -no como unidades mínimas- operando a nivel de macro sistemas significantes en relación con la diégesis fílmica, los significados fílmicos. La descripción de la relación entre los dos planos, entre la forma y el contenido, dará

origen a la construcción de esa gran sintagmática del cine narrativo clásico desarrollada por Metz. El aporte de Cristián Metz al estudio del cine y a su semiótica fue mostrar que el cine no es un *relato*, no es tampoco un *guión*, (script) sino que fundamentalmente es “una puesta en imágenes” en función de la manifestación de contenidos filmicos, lo que significa decir que lo percible no coincide con lo nombrable (Metz 1964,1968). Que el cine sea un dispositivo sociocultural, remite a un verosímil insertado en sus usuarios, desde el punto de vista psicoanalítico podríamos decir, un significante imaginario que se inserta en una práctica social histórica. Investigadores posteriores, como François Jost (1987) dirán que la *Ocularización* -el hecho de ver un film - no coincide con la *Focalización* Narrativa; esto implica que desde sus orígenes las semióticas de lo audiovisual tienen un rasgo específico como practica empirica en la construcción de los imaginarios, y este elemento (la visibilidad) es las distinguía de otras prácticas culturales, como por ejemplo la literatura.

Esto forma de percepción, implícita en el dispositivo cinematográfico, tuvo una repercusión directa en relación a las ciencias cognitivas, cuyo desarrollo era en esa época incipiente. Tanto la semiótica como las ciencias cognitivas tienen un punto de unión, que se remite a una colaboración: el estudio de la percepción y de la representación, que se actualiza en el caso de la descripción del cine 3D.

Hoy sabemos gracias al desarrollo de los modelos conexionistas y enactivos que la percepción está integrada por elementos del mundo perceptivo pero que un 74% está construido cerebralmente a partir de los archivos de la memoria visual de los espectadores a través de procesos de segmentación, relaciones de contigüidad, relaciones de conexión, dependencia y captación, de totalidades que operan como interconexiones paralelas de múltiples archivos de imágenes atesoradas por la memoria visual o como interconexiones simples, con un solo vector hegemónico construido (Petitot, Varela, Pachoud, Roy, 2001)

La selección de artículos presentes en este primer apartado sobre el cine 3D y los mecanismos perceptivos de los video juegos, nos ayudan a comprender y a entender este un nuevo “verosímil” sociocultural, que requiere una colaboración distinta del espectador pero también del usuario de los juegos videos, inmersos en universos perceptivos específicos de inmersión e interconecta el saber inaugural de la primera semiótica del cine con el saber actual de las ciencias cognitivas.

El artículo de Claude Bailblé tiene el mérito de describir cognitivamente la singularidad perceptiva de las 3D insertándolo en un proceso sociocultural específico a la práctica del cine, un dispositivo *cine puesto en acto*, lo que se torna de actualidad cuando necesitamos inteligibilizar el dispositivo del *relieve visual táctil* que el soporte 3D nos propone.

El artículo de Víctor Fajnzylber y Jorge Iturriaga tiene como objetivo la problematización del funcionamiento semiótico del cine 3D estereoscópico, en términos

de los desequilibrios existentes entre sus modos de producción y las formas heterogéneas de su percepción y cognición. En base a un estudio empírico sobre recepción de cine 3D educativo, realizado en Santiago de Chile, el texto identifica tres problemáticas que dan cuenta de la interacción conflictiva entre una cultura audiovisual marcada por convenciones narrativas y perspectivistas (2D) y una lógica de percepción más espacial y constructivista (3D).

El artículo Rafael del Villar y Evelyn Campos, sintetiza una investigación sobre protocolos perceptivos y cognitivos que operan en la recepción del film 3D realizado con una encuesta aplicada a los usuarios adolescentes del Museo Interactivo Mirador, institución que ha incorporado la exhibición de films 3D en la difusión de ciencia y tecnología en Chile.

Los artículos de Luis Perillán y Manuel Velasco sobre los video juegos, nos permite entender que la nueva episteme audiovisual que el 3D inaugura también tiene líneas de desarrollo en los video- juegos, que aunque divergentes al dispositivo 3D del cine propiamente tal, también contribuyen a transgredir la simulación del relieve clásico del sistema perspectivista, a su vez que instauro la complejidad cognitiva del tratamiento paralelo de la información. Perillan analizando el dispositivo video-juego en si mismo, Velasco integrandolo en una mas compleja reflexion sobre los mundos posibles imaginarios a los que los videos apelan y a su capacidad en la produccion de un tipo de conocimiento.

Las investigaciones sobre el uso del 3D sintetizadas en el artículo de Del Villar- Campos, conectándose con las investigaciones sobre la navegación por internet nos dan cuenta de la emergencia de nuevos protocolos perceptivos y cognitivos en las nuevas generaciones referidos al tratamiento paralelo de la información en las redes de circulación medial, lo que nos habla de que hay una base común epistémica de las nuevas generaciones que no se usa en la industria de lo audiovisual que ha puesto en foco exclusivamente el problema del “impacto visual”, no usando toda la potencialidad del nuevo soporte ni tomando en cuenta la complejidad cognitiva de sus usuarios. El artículo de Fajnzylber – Iturriaga trabaja la necesidad de un nuevo concepto de Guión 3D. Creemos que la interacción de estos textos permiten sentar las bases y tienen el mérito contribuir a instaurar el campo teórico de la semiótica del Cine 3D y de los video-juegos, como una particular interrelación entre la Semiótica y las Ciencias Cognitivas.

En el segundo apartado, dedicado a los nuevos imaginarios de los generos populares que vehiculizan el rap pero tambien la historieta latinoamericana con su construccion de heroes y superheroes se ponen en relacion los textos de la mexicana de la Peza, del italiano Serra, del venezolano Araujo y de la chilena Anteanza Barrios. La cultura joven produce un espacio de confrontaciones que pone en cuestion la normatividad de la cultura de masas, abriendo un nuevo territorio al estudio de las practicas de produccion de sentido