

EL ANÁLISIS CINEMATográfico A PARTIR DEL SISTEMA EPISTEMOLóGICO DE PEIRCE

Raúl Roydeen GARCÍA AGUILAR¹

Han pasado más de cuarenta años desde que Peter Wollen (1969) brindó a los estudiosos del cine algunas de las herramientas que la obra de Charles Sanders Peirce puede otorgar para el análisis de la materia significativa fílmica. Wollen analizó la tipología de los signos haciendo hincapié en sus características indiciales. La publicación de su libro tuvo consecuencias contradictorias, ya que a pesar de apostar por la flexibilidad de la teoría peirceana en contra del translingüismo (corriente en boga) no fue capaz de evitar el reduccionismo que tiende a mostrar el esquema y la clasificación del signo como los únicos componentes del pensamiento del filósofo norteamericano.

En años recientes, se ha producido un creciente interés en los aportes peirceanos, al ser llevados al estudio de los medios de comunicación, particularmente en lo que respecta a la comprensión de los llamados *nuevos medios*.² La investigación sobre cine

¹ Departamento de Ciencias de la Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana, Cuajimalpa. Correo-e: roydeen@comunidad.unam.mx.

² Aquellos en los que la intervención de las tecnologías computacionales intervienen, creando patrones de interpretación y aprehensión del conocimiento

no es la excepción: Johannes Ehrat, *Cinema and Semiotic: Peirce and film aesthetics, narration and representation* o Geoffrey Sykes, *The images of film and the categories of signs: Peirce and Deleuze on media* y una decena de textos publicados en la última década son ejemplos de ello; parten de la posibilidad del sistema epistemológico peirceano de explicar las relaciones entre el mundo simbólico y la experiencia sensible, creando nuevas formas de poner a prueba las estrategias inferenciales de los espectadores fílmicos contemporáneos.

Una de las tareas del investigador de la cultura visual es preguntarse por la ocurrencia de los choques lógicos y los hábitos interiorizados del espectador no especializado y –como ya se ha mencionado– las modificaciones, desarrollos o avances en las formas de representación requieren también modificaciones en la manera de abordar los problemas y objetos de estudio. Esto nos acerca a la propuesta teórica de la presente disertación, y encontramos en el pragmatismo peirceano una fuente que aparenta ser adecuada. Basta recordar la máxima de dicha corriente filosófica: *Considere qué efectos, que podrían concebiblemente tener consecuencias prácticas, concebimos que tiene el objeto de nuestra concepción. Entonces, nuestra concepción de esos efectos es el total de nuestra concepción de ese objeto* (Peirce 1931-1935, parágrafo 1400).

En este caso, nuestro estudio tiene dos objetos clave: tanto el audiovisual como el espectador, no como individuo aislado, sino como integrante de una comunidad, que concuerda con el cruce de la percepción y los significados aprendidos lo cual permite la existencia de la cultura visual: “la experiencia de un hombre no es nada si se da aisladamente. Si ve lo que otros no pueden ver lo llamamos alucinación” (Peirce 1931-1935, parágrafo 1400). La experiencia pragmática se trata de un proceso gradual, que implica una realización de ideas en la conciencia del hombre y en sus

novedosos. Es necesario reconocer esta supuesta novedad mediática en las modificaciones de las prácticas de los usuarios más que en la vanguardia técnica de los soportes instrumentales.

obras, y que tiene lugar en virtud de su capacidad de aprendizaje y en la experiencia.

Quizá el principal objetivo del proyecto intelectual de Peirce consistió en desarrollar una teoría para explicar el pensamiento y el lenguaje. La pregunta que refleja su preocupación fundamental concierne al razonamiento sintético:

De acuerdo con Kant, la pregunta central de la filosofía es “¿Cómo son posibles los juicios sintéticos *a priori*?”. Pero anteriormente a ésta, surge la pregunta acerca de cómo son posibles los juicios sintéticos en general y, de modo aún más general, cómo es posible en absoluto el razonamiento sintético (CP 5.348, 1868).

Aquí se propone una analogía entre el funcionamiento del juicio sintético y el audiovisual, que funda muchos de sus procesos de significación en mecanismos de síntesis, sea por adición de sentido, a través de elementos sucesivos –tanto visuales como narrativos– sea por la co-presencia de sujetos, objetos, escenarios y capas superpuestas de imagen y a través de la conjunción de ambos procedimientos: montaje temporal o sucesivo y montaje espacial o en profundidad. El concepto de síntesis en el cine (y el audiovisual en general) puede entenderse mejor partiendo de filmes en los cuales pueden intuirse los juicios realizados por el espectador, factor existente desde el surgimiento del cine. Tenemos casos como:

- La yuxtaposición creada por el montaje (choque semántico causado por las elecciones narrativas), explicada y analizada desde los primeros pasos de la teoría fílmica por autores como Sergei Eisenstein. Su principio radica en que la sucesión de dos imágenes dan por resultado una idea sintética.
- Las películas con intertextualidad notoria (y los universos transmediáticos). Podemos encontrar las cintas que se basan

en obras literarias, aquellas que se presentan por episodios (*El señor de los Anillos*, *Star Wars*, *Terminator*, etcétera), las que citan obras de cualquier índole, incluso repitiendo secuencias completas provenientes de otras películas, los *remakes*, o las películas de ampliación de la narración, como las secuelas, precuelas, y los capítulos explicativos del origen de historias y personajes exitosos. Tenemos una posibilidad de síntesis narrativa a partir de la amplitud del conocimiento que el espectador posea del universo de una historia amplia. En lo que respecta a los universos transmediáticos, hay una larga lista de cintas provenientes de videojuegos, series televisivas, *trailers* falsos; o a la inversa, aquellas que derivan en series animadas o ampliaciones del relato en televisión.

- La imagen compuesta por la mezcla de creación digital y la de registro, derivando en productos que revierten las esperas de los espectadores, tales como documentales animados o ficciones presentadas de manera hiperreal. En este caso hay un predominio del montaje espacial.

Son los últimos casos el eje de esta investigación: la tendencia a la interpretación desde el nivel de la terceridad del conocimiento previo, desde lo cual se ponen en juego las transiciones entre la experiencia y la sorpresa. Para abordar este tema es necesario adentrarnos en la explicación de Peirce sobre los modos inferenciales, privilegiando la abducción como la forma de hipótesis ideal para la explicación de hechos sorprendentes. En el siguiente cuadro se ejemplifican los modos inferenciales, partiendo de que en un primer momento el autor llamó *hipótesis* a la abducción:

DEDUCCIÓN	
Regla	Todas las alubias de este saco son blancas.
Caso	Estas alubias sin de este saco.
Resultado	Estas alubias son blancas.

INDUCCIÓN	
Caso	Estas alubias son de este saco.
Resultado	Estas alubias son blancas.
Regla	Todas las alubias de este saco son blancas.
HIPÓTESIS	
Regla	Todas las alubias de este saco son blancas.
Resultado	Estas alubias son blancas.
Caso	Estas alubias son de este saco.

(CP 2.263, 1873).

Tabla 1.

Recuperada de <http://www.unav.es/gep/AN/Aliseda.pdf>,
consultada el 02 de septiembre de 2014.

Peirce propone la abducción como lógica del razonamiento sintético: un modo de inferencia *ampliativo* cuyo resultado añade ideas nuevas al conocimiento. La abducción juega un papel importante en el entendimiento de la percepción novedosa: “La sugerencia abductiva nos viene como un destello” (CP 5.181, 1903). Y también está presente en el proceso general de la invención: “Ella [la abducción] es la única operación lógica que incorpora nuevas ideas” (CP 5.171, 1903).

Posteriormente, Peirce considera estos tres tipos de razonamiento como tres etapas en un método para la indagación lógica en donde la hipótesis, ahora denominada abducción, es la primera de ellas: De su sugerencia (abductiva), la deducción puede inferir una predicción que puede ser puesta a prueba mediante la inducción (Cfr. CP 5.171, 1903). La noción de abducción se hace más compleja y se convierte en “el proceso de construir una hipótesis explicativa” (CP 5.171, 1903), y la forma silogística se complementa con la siguiente forma lógica “Se observa un hecho sorprendente, C; Pero si A fuera verdadera, C sería una cosa corriente, Por lo tanto, hay razón para sospechar que A es verdadera” (CP 5.189, 1903).

En la epistemología de Peirce, el pensamiento es considerado como un proceso dinámico, esencialmente una acción que oscila

entre los estados mentales de *duda* y *creencia*. La duda “nos estimula a indagar hasta autodestruirse” (CP 5.373, 1877) y se caracteriza por ser un estado turbulento e insatisfactorio del que todo humano lucha por liberarse.

En el audiovisual contemporáneo la abducción se da cuando el espectador del filme no posee una salida explicativa que lo lleve a la comparación de lo que presencia con casos conocidos de accionar similar, o cuando no tiene oportunidad de seguir el rastro de relaciones que lo lleven a una conclusión satisfactoria. Al sorprenderse el espectador abduce, conjetura. Se arriesga partiendo del encuentro con lo que percibe a través de sus sentidos, conscientemente o no, a dar soluciones hipotéticas que lo satisfagan.

Peirce propone dos aspectos para determinar qué tan prometedora es una hipótesis abductiva: se debe poder *poner a prueba* y debe ser *económica*. Por ello entendemos que la explicación abductiva no puede validarse si no es comprobada empíricamente, y que una hipótesis es preferible sobre otras cuando los intentos por comprobarla son reducidos en cantidad e implican un esfuerzo menor.

La abducción, por tanto, posee dos aspectos con igual valor: el intuitivo y el racional, que no pueden comprenderse sin abordar otro de sus elementos fundamentales: la sorpresa.

La sorpresa tiene sus variedades activa y pasiva; la primera se da cuando uno percibe positivamente *conflictos* dada una expectativa; la segunda, cuando no se tiene una expectativa positiva, sino sólo la ausencia de cualquier sospecha de que ocurra algo fuera de lo común totalmente inesperado (CP 8.315, 1909).

Su lectura e interpretación requiere necesariamente el recurso al sistema creencia-duda-creencia. Los procesos inferenciales tratan de responder la duda consultando los conocimientos adquiridos previamente por el sujeto intérprete.

La normalización de la sorpresa supone la adquisición de nuevos signos; al neutralizarse —y volverse común— se convierte en una nueva creencia, que forma parte de la experiencia, que sirve

al intérprete para comparar sus nuevas situaciones *espectatorias*. Este nuevo signo neutral es un interpretante más en el proceso de la semiosis. En una película sorprendente, como *El secreto de sus ojos* (Campanella 2010), en la que un plano secuencia imposible inicia con la toma aérea de un estadio y continúa con una persecución al interior de los túneles del mismo, la normalización o neutralización se puede dar por dos caminos: la adquisición del conocimiento de cómo fue realizada técnicamente³ o cuando el espectador se acostumbra a este tipo de construcción audiovisual, que no pierde su realismo a pesar de la imposibilidad física de su registro.

Un ejemplo de la neutralización de la sorpresa por habituación puede ser la sorpresa causada por el tiempo congelado y cámara en movimiento empleadas en diversas secuencias de *Matrix*, pues, al observarlas por primera vez, es imposible dejar de preguntarse qué ha ocurrido o cómo fueron hechas las tomas; sin embargo, la observación reiterada del efecto en diversas películas posteriores ocasiona que el espectador se habitúe cognitivamente a lo que observa y deje de sorprenderse y cuestionarse: ahora sabe que eso ya lo ha visto y deja de ser un elemento sobresaliente entre la continua evolución técnica de mostración, llegando al orgiástico universo de cintas como *Sucker Punch*, en la que la sorpresa ocurre por la interminable aglomeración de efectos, y con un ritmo que no decae.

Para ejemplificar los posibles caminos de procesos inferenciales abductivos que el espectador podría llevar a cabo, son particularmente útiles las cintas que basan su trama en la resolución de misterios, así como en distintos niveles de consciencia de las relaciones entre lo esperado y lo inesperado para distintos tipos de espectadores. Considerando la diversidad de expectativas representadas por géneros cinematográficos disímiles, podemos

³ Es explicitada, en un detrás de cámaras al que puede accederse en internet (<http://youtu.be/OBeYm2aPKCw>), saciando la duda al normalizar las posibilidades de filmación a manera de metalenguaje.

mentonar cintas como *Scream*: cine de terror hollywoodense, *Los otros*: misterio psicológico, y *Dogville*: del llamado cine de autor. Estas películas basan su éxito narrativo en la sorpresa del espectador al hacer insuficientes los juicios inductivos y deductivos, basados en la comparación con filmes que son en apariencia similares.

Para que películas como las mencionadas pudieran interpretarse a través de una resolución anticipada de la conclusión de la historia, serían necesarios procesos abductivos extremos, hipótesis en las que las tesis y la conclusión fueran aparentemente inconexas. Como apoyo para esta demostración se recurre a las relaciones de creencia y duda, fundadas principalmente en el conocimiento previo del espectador (terceridad simbólica) tal como las características genéricas y del director de cada filme, así como al momento de la recepción de la cinta: las características formales en sus diversos niveles: sensible, relacional y simbólico. Otro elemento relevante son las relaciones de conocimiento compartido con los personajes y las asimetrías de conocimiento que ocasionan la sorpresa a través de un giro de tuerca bien fundamentado.

Se comienza por la supuesta lectura con mayor transparencia a la más opaca: del cine hollywoodense al de autor, para tener también una mirada de la verdadera dificultad de lectura y la desmitificación de los niveles de complejidad perceptual.

SCREAM

(WES CRAVEN 1996)

Se trata de un filme hollywoodense que respeta las convenciones del cine de terror, en el cual se suceden una serie de asesinatos cuyas víctimas son adolescentes de una misma escuela; la inconexión entre los crímenes y la dificultad para desenmascarar al asesino ponen a prueba la intuición del intérprete, que solo descubrirá al final de la historia que el objeto es eliminar a los seres queridos del personaje principal para hacer que se sienta sola, tal

como el asesino lo hizo años atrás. Esta elaborada venganza no representa una de las esperas habituales en este tipo de filmes.

Algunas de las características de esta película en relación con los modos de pensamiento y aprehensión de significados propuestos por Peirce son:

- Pone en juego las convenciones del cine de terror, tanto formal como narrativamente, creando expectativas claras en el intérprete, incluso antes del inicio del encuentro fenomenológico de la recepción.
- Mantiene un juego de posibilidades de conclusión esperables: ¿Quién es el causante de los sucesos aterradoros? ¿Un ser sobrenatural, un asesino en serie, un psicópata?
- Las inferencias inductivas y deductivas resultan insuficientes, la hipótesis abductiva lleva al espectador a poner al máximo la intuición.
- Sería necesario estimar premisas inconexas para llegar a una conclusión acertada antes del final de la película.
- La duda pasa de su variedad activa (percepción enmarcada en expectativas) a la pasiva (ausencia de sospecha de lo inesperado).

LOS OTROS

(ALEJANDRO AMENÁBAR 2001)

En esta cinta se presenta la historia de una mujer que vive con sus dos hijos pequeños esperando que su esposo vuelva de la guerra. La llegada de un nuevo personal para la atención y limpieza de la casa trae consigo sucesos extraños y hacen pensar en la presencia de fantasmas que ponen en riesgo la estabilidad de la familia. El elemento sorprendente, por ser inesperado, llega también hacia el final de la película: los fantasmas que habitan la casa en realidad son los miembros de la familia, que no sabían que están muertos, y los aparentes espíritus en realidad son los nuevos habitantes del lugar, quienes se encuentran vivos.

Llevando a cabo el mismo ejercicio que con el filme anterior:

- Contiene todas las convenciones simbólicas del cine de suspenso; condiciona las expectativas del intérprete, guiándolas.
- Domina la inferencia lógica sobre la mera intuición. Al establecer sólidamente una creencia sobre la trama, las dudas se limitan al momento de acción y resolución por parte del personaje central.
- Hay asimetría en la posesión del conocimiento de los personajes, lo que resulta el nudo real de la cinta: ¿cómo decirle a quienes temen a los fantasmas que ellos mismos lo son? A su vez, el espectador tiene el mismo déficit de conocimiento que los personajes principales, lo cual hace más fuerte la sorpresa al ser revelada la situación real.
- La duda pasa nuevamente de activa a pasiva.
- El descubrimiento de la conclusión limita la sorpresa a un visionado único, mecanismo compartido con *El sexto sentido* y *Mente siniestra* entre otras. Esto puede llevarnos a pensar en el surgimiento de un subgénero del cine de misterio.

DOGVILLE

(LARS VON TRIER 2003)

Película de Lars von Trier, cineasta considerado como *autor* gracias a la originalidad y propuesta artística y reflexiva de sus películas. Las esperas del intérprete que conoce su trabajo están guiadas de un modo distinto que las del espectador de la transparencia hollywoodense.

Dogville pone en juego un relato cuyo misterio se descifra también al final, pero la sorpresa se da también en el nivel formal, pues recurre a mecanismos brechtianos, mediante la transgresión de los hábitos de la representación fílmica y evitar la mostración realista de los ambientes: la película se lleva a cabo en un

pueblo montado en una bodega, cuyas casas, jardines, e incluso el perro, solo se encuentran dibujados en el piso.

En este caso encontramos:

- Suspensión absoluta de la creencia: la película sorprende tanto formal como narrativamente de principio a fin.
- Las expectativas del intérprete dependen del conocimiento externo a la cinta como texto: director y sus tendencias, sinopsis, crítica.
- Asimetría en el conocimiento. En este caso, el espectador descubre la realidad de los personajes del pueblo en la mostración de su cotidianidad, junto con Grace, pero sólo ella domina su historia personal.
- No está hecha para el espectador *silvestre* o de palomitas, como es premisa para el llamado cine de autor.
- La duda es activa hasta la última secuencia, potenciando así la fuerza de la sorpresa final.



Imagen 1.

Fotograma de *Dogville* (Von Trier 2002).

La descripción de estas cintas nos puede servir tanto para la comprensión primaria de sus mecanismos, como para postergar el

cierre de sus historias y darnos, incluso, pistas de las posibles rutas que fueron transitadas para su creación y qué hipótesis se emplearon para lograr sorprender al espectador, incluso aquél que estuviera acostumbrado a las estrategias genéricas y, por lo tanto, poseyera un vasto marco de expectativas. Sin embargo, la fuerza de la sorpresa reservada para el final de la narración en todos los ejemplos es muy poderosa; explicar los mecanismos inferenciales no es de gran ayuda para revelar si la abducción ayuda al espectador para suponer la conclusión de la historia, lo cual es irrelevante, pues la intención es una sorpresa efectiva.

Podemos, no obstante, evidenciar a través de un ejercicio como éste, que las estrategias narrativas de filmes como los mencionados, y de sus marcos genéricos o prototípicos están muy lejos de las estrategias del cine clásico, en el que el tiempo está estructurado como una sucesión de acontecimientos organizados en orden secuencial, del inicio lógico a la sensación de inevitabilidad en retrospectiva,⁴ es decir, la idea de que el final fuera inevitable.

En cintas como las mencionadas, se crea la idea de que el relato evidente tiene un final inevitable, pero al engarzar la segunda historia se obliga a redistribuir, también en retrospectiva, la atención sobre los indicios con fuerzan a justificar esta segunda historia, dotándoles de un sentido distinto al que se atribuyó en el momento de interpretarlos y en el encuentro fenomenológico con ellos. La cinta que el espectador ve ya no es la misma, y las secuencias *leídas* ya no tienen las cualidades de realidad narrativa que parecían evidentes; se da entonces un proceso de reinterpretación de lo sensible (primero), las relaciones entre fragmentos de información (segundas) y la clausura textual de la película, sus significados narrativos globales (terceros). Las categorías cenopitagóricas, fundamentales en el entramado peirceano, se deslizan

⁴ Como lo menciona Zavala (2004, 57) retomando a Hills. El autor parte de la idea literaria de que en un cuento hay dos historias, una evidente y la otra se mantiene recesiva, para sustituir a la primera al final y mantener el suspenso a través de esta tensión inmanente.

a partir de esta reinterpretación, ajustándose a nuevos principios causales. En este punto se le permite al espectador la comprobación de sus inferencias, incluyendo las de corte conjetural, y se simplifica (economiza) la construcción de sentido a través de los caminos deductivos. El intérprete reevalúa entonces, casi siempre de forma inconsciente, sus estrategias interpretativas.

PARA CONCLUIR

Las películas más estudiadas a lo largo de la historia son aquellas que más sorprenden tanto al espectador como al analista, por lo que el reto cognitivo de interpretar en la simultaneidad de la proyección se ha convertido en la necesidad del visionado reiterado para liberarse de la duda.

El éxito de una película radica en su capacidad para sorprender y superar las expectativas lógicas. El esquema regla-resultado-caso predomina en películas como las aquí mencionadas; la creación de la novedad conduce a los cineastas a ir más allá de los límites abductivos del espectador. En estos casos se ha ejemplificado la posibilidad de emplear los principios epistemológicos de Peirce para la comprensión de las relaciones y estrategias de interpretación fílmica entre el espectador cinematográfico a partir de la abducción. La sorpresa y la neutralización de la misma son parte de la semiosis fílmica: cuando el conocimiento y las creencias son insuficientes para la comprensión de un texto el lector abduce, en ocasiones sin éxito, pero la suma de estas situaciones de expectación agrega interpretantes al universo de conocimiento del intérprete, preparándolo para situaciones posteriores que tienen un funcionamiento similar.

De igual forma, un estudio como el aquí propuesto, capaz de incluir la percepción, los conocimientos previos –tanto sociales como de la experiencia sensible– así como la aceptación de la participación cuasi-natural de aquello que existe en las pantallas

como parte del paisaje visual de nuestro tiempo, es fundamental para la consolidación del campo de estudios de la cultura visual. No sólo por el aumento de las investigaciones realizadas, sino también para buscar elementos básicos de análisis que no pueden dejarse a un lado en el estudio del audiovisual con cualquier propósito teórico-metodológico. Se refuerza una vieja necesidad: partir de la formalidad para comprender el sentido.

REFERENCIAS

- ALISEDA, Atocha. 1997. *Seeking Explanations: Abduction in Logic, Philosophy of Science and Artificial Intelligence*. Amsterdam: Institute for Logic, Language and Computation, Universidad de Amsterdam.
- AMENÁBAR, Alejandro. 2001. *Los otros*. España, Reino Unido, Estados Unidos: Las producciones del escorpión.
- ANDERSON, Douglas. 1986. "The Evolution of Peirce's Concept of Abduction". *Transactions of the Charles S. Peirce Society* 22: 145-164.
- . 1987. *Creativity and the Philosophy of C.S. Peirce*. Dordrecht: Nijhoff.
- CRAVEN, Wes. 1996. *Scream*. Estados Unidos: Woods Entertainment.
- PEIRCE, *Collected Papers of Charles S. Peirce*, vols. 1-8, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds), Cambridge, MA: Harvard University Press, 1931-1958. Edición electrónica de J. Deely, Charlottesville, VA: InteLex, 1994.
- VON TRIER, Lars. 2003. *Dogville*. Dinamarca: Film i Väst.
- ZAVALA, Lauro. 2004. *Cartografías del cuento y la minificción*. Sevilla: Editorial Renacimiento.