



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

LA SEMIOSIS DEL AUDIOVISUAL DE SÍNTESIS:
FUNCIONES SÍGNICAS Y ESTRATEGIAS DE ATRIBUCIÓN DE SENTIDO.

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTA:
RAÚL ROYDEEN GARCÍA AGUILAR

TUTOR PRINCIPAL:
DR. FERNANDO CASTAÑOS ZUNO (IIS-UNAM)

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR:
DR. DIEGO LIZARAZO ARIAS (UAM-X)
DR. VICENTE CASTELLANOS CERDA (UAM-X)

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Contenido

Introducción.....	4
1. La cultura visual como sistema de la significación.....	8
1.1 La cultura visual	9
1.2 Una búsqueda desde los marcos conceptuales del sentido	13
1.3 La tecnología como factor de cambio en el audiovisual.....	16
1.4 El sistema de significación de la cultura visual y el audiovisual digital.....	22
2. Problemas de la significación de la imagen. Representación y realismo	39
2.1 Cine y realidad	39
2.2 Las ideas de referencia y representación a través del signo peirceano	43
2.3 El cine en clave peirceana a partir del signo.....	55
2.4 El cine de realidad y el cine de ficción	69
3. Audiovisual de síntesis: montaje, mezcla, sorpresa e interiorización.....	79
3.1 Imagen sintética y la idea de síntesis	80
3.2 Hacia una definición del “audiovisual de síntesis”	85
3.2.1 El montaje como síntesis.....	86
3.2.2 Síntesis de conocimiento intertextual y transmedia	89
3.2.3 Síntesis de imagen registrada e imagen generada digitalmente	90
3.3 El pensamiento sintético y el audiovisual de síntesis	93
3.4 Hacia una caracterización del audiovisual de síntesis.....	97
3.4.1 Síntesis narrativa a partir de los procesos inferenciales	97
3.4.2 <i>Inception</i> como ejemplo del audiovisual de síntesis lógica-visual	105
3.4.3 La consciencia de la percepción y la síntesis digital: <i>The Matrix</i>	115
3.4.4 Análisis de la síntesis presente en la expectación: consciencia de la semiosis a través de las particularidades de un fotograma de <i>Forrest Gump</i>	123
3.4.5 Síntesis de los modos de representación realista y ficcional en filmes específicos: <i>Sector 9</i> y la “documentalización” de lo imposible	130
4. Audiovisual de síntesis, discurso e interpretación.....	139
4.1 Bases teóricas: del pragmatismo peirceano a la pragmática audiovisual.....	143
4.1.1 Grice y la cooperación	147
4.1.2 Peirce y el pragmatismo	151

4.2 Máximas e interpretación del audiovisual de síntesis. Hacia un modelo de la comunicación fílmica.....	155
4.3 La interpretación de <i>Take shelter</i> como audiovisual de síntesis a partir del modelo conversacional-pragmatista	167
a) Inferencia y síntesis narrativa.....	175
b) Síntesis lógica-visual	177
c) Bases retóricas del audiovisual de síntesis	177
Conclusiones.....	186
Anexo 1 El estudio del cine como símil del discurso y la enunciación (elaboración propia).	200
Referencias	205

Introducción

El sentido de los mensajes audiovisuales se funda en mecanismos de síntesis, propiciados por la abundancia de los elementos visuales y simbólicos que se articulan para darles vida. El empleo de la tecnología digital en la creación de productos fílmicos ha intensificado estos mecanismos, dadas las amplias posibilidades combinatorias que permite, tales como el montaje en capas, la interacción entre personajes registrados y elementos producidos computacionalmente, los recorridos imposibles a través del espacio del filme, entre otras que abordo en esta tesis.

El cambio de las dinámicas de producción fílmica, fundadas en la imagen-muestra fotográfica, registrada y proyectada para darle el movimiento y la vida, ha derivado en discusiones sobre una supuesta crisis de identidad en la imagen en relación con el carácter que se adjudicó al cine como prueba de sucesos, acciones y personas existentes. Como parte de esta formalidad de multi-presencias es cada vez más difícil hablar del medio como indicio de lo real, incluso cuando el realismo –la representación verosímil– de la imagen digital sigue en busca de perfeccionar su imitación de los objetos del mundo “natural” en la percepción mediática.

Los cambios y problemáticas mencionados suponen un universo audiovisual cada vez más complejo, al que me acerco a través de la semiótica con la intención de realizar un aporte en la explicitación de sus nuevas lógicas de sentido. En esta tesis no sólo me ocupo de la idea de representación en el cine, o de las fronteras formales entre el cine que busca representar la realidad y el ficcional; también abordo las posibilidades de interpretación de un espectador que debe ver y comprender la proliferación de imágenes y relaciones, inferir los componentes del realismo e integrar nuevas convenciones audiovisuales a sus catálogos de conocimiento para la inteligibilidad de todo tipo de configuraciones audiovisuales.

Partiendo de la limitación de ser mi propio lector modelo, me sirvo del valor textual de los productos audiovisuales y su dimensión discursiva, por lo que mis cuestionamientos y reflexiones acerca de sus cualidades y procesos significantes

están acompañadas por referencias y ejercicios analíticos sobre diversos filmes. Pasando por la multiplicidad de fuentes de imagen, las relaciones de estas fuentes con diversos tipos y niveles de conocimiento, las inferencias suscitadas por los componentes simbólicos y visuales de las películas; me aproximo al ámbito de la auto-referencia del cine como un medio de una hibridez creciente, que propicia rutas interpretativas novedosas.

El sustento teórico para esta investigación se funda en los aportes de Charles Sanders Peirce, en vista de que el cine es un entramado de sentido parcialmente aislado de la realidad de la experiencia continua: somos conscientes de que es una construcción y lo interpretamos en consecuencia, aunque sus componentes sean percibidos por canales y en formas de la experiencia sensible que sobrepasan los lenguajes basados en códigos. El encuentro con la imagen supone una experiencia con signos que se remiten a sí mismos como signos, y que van cobrando significados distintos de acuerdo con su articulación con otros para darnos posibilidades sensoriales y lógicas muy amplias, las cuales van de la contemplación a la narración críptica. La variedad de signos presentes, así como el predominio de la imagen y el sonido no proposicionales en primera instancia y similares al sentido proposicional a fuerza de sus articulaciones, propician encadenamientos de semiosis en los que se produce el sentido de los filmes particulares, recreándose en la mente del espectador en el momento de su aparición en la pantalla. El sentido fílmico generado por la síntesis de los componentes del audiovisual se configura como signos intelectuales –simbólicos– con una dimensión retórica que surge de los juegos de copresencia, montaje o yuxtaposición.

Así, con la intención de exponer los mecanismos lógicos del audiovisual, a lo largo de la tesis desarrollo cuatro ideas centrales: 1) el audiovisual puede interpretarse partiendo de que el espectador tiene una posición específica en un marco de significación, denominado de manera amplia como “la cultura visual”, gracias a la articulación de su experiencia sensible y su conocimiento simbólico de lo visible; 2) el “mundo natural” y el mundo mediático –a los que el espectador tiene acceso– se manifiestan en mensajes audiovisuales realistas y ficcionales que pueden abordarse, para su explicación, a partir de los elementos que los componen, considerándolos como signos y relaciones sígnicas –o significantes–; 3) los

mecanismos de síntesis perceptiva y lógica se han incrementado en cantidad y cualidad (intensificándose), gracias a la presencia de los medios computacionales y las relaciones de las imágenes que estos producen con las imágenes de registro de los “medios de comunicación tradicionales”, estas relaciones se construyen a partir de una planeación discursiva y el reconocimiento de sus componentes por parte del espectador y 4) el audiovisual puede abordarse desde la metáfora conversacional, a partir de un modelo de comunicación que tome en cuenta las expectativas visuales y narrativas generadas para el intérprete en el proceso de expectación, quien se basa en su conocimiento previo y su experiencia sensible para cerrar el ciclo.

Estas cuatro ideas corresponden, en términos generales, a lo que el lector encontrará en cada uno de los capítulos. El primero de ellos puede interpretarse como la introducción teórica necesaria para la lectura de esta tesis, ya que representa un marco amplio, necesario para adentrarse en las discusiones posteriores; integra temas como la idea de la cultura visual y sus campos de estudio, una breve presentación sobre las formas en que el audiovisual ha sido abordado desde las posibilidades conceptuales del sentido, la tecnología como factor de cambio en la producción audiovisual y la posibilidad de pensar en la cultura audiovisual digital como una especie de sistema de significación. En el segundo capítulo me sirvo de las cualidades del signo Peirceano para abordar las ideas de referencia y representación en el cine. El tercero está dedicado a una serie de ejercicios analíticos para desentramar las articulaciones sígnicas fundadas en la percepción y las guías lógicas, icónicas y simbólicas del audiovisual de síntesis. En el cuarto capítulo abordo el cine como una transacción comunicativa, que se basa en las consideraciones y concepciones que un intérprete tiene sobre un objeto concebible –una película, en este caso–.

Las ideas –más generales aún– presentes en el título de esta investigación, de la existencia de funciones sígnicas y estrategias de atribución de sentido, atraviesan el contenido de la tesis bajo la siguiente premisa: *los elementos interpretables de un audiovisual se articulan de acuerdo con una intención previa, basada en las ideas de carácter teleológico que orientan al desenlace de la narración, y pueden ser apreciadas gracias al abordaje del cine como una materia*

expresiva, compuesta de signos que juegan uno u otro rol, de acuerdo con sus relaciones con otros signos y sus dimensiones icónicas, simbólicas e indiciales, y la posición de éstas en semiosis específicas como representámenes, objetos o interpretantes.

De este modo, algunos de los conceptos centrales del estudio del cine, como lenguaje, realismo, montaje y análisis de la dimensión comunicativa, aparecen a lo largo del texto sin un orden cronológico, y son llamados en el momento en que la temática y sus discusiones lo ameritan, ya que el contenido de esta tesis se guía por la idea de la síntesis de sentido audiovisual. Bajo el mismo principio, las ideas y conceptos de Peirce (complejos y con evoluciones significativas a lo largo de la vida del filósofo y su crecimiento intelectual) se explican con la mayor claridad posible en función de los objetivos de esta tesis, que tiene también la intención de difundir y explicitar, con base en objetos de sentido específicos –como el cine–, el pensamiento del filósofo norteamericano.

1. La cultura visual como sistema de la significación

La importancia de lo visual en la vida cotidiana es innegable. El ser humano, como observador –sea o no consciente de ello– conoce y construye su mundo a través de sus percepciones sensoriales y la conjunción de éstas con el conocimiento socialmente adquirido. Ya Zunzunegui ha señalado que es preciso tener la convicción de que entre los mundos de la percepción y de la significación no existe muralla alguna que los separe. En concordancia con la reflexión de Eco sobre el mismo tema:

la imposibilidad de asegurar si es la percepción la que está en la base de la semiosis o viceversa, para sugerir a continuación que la percepción, el pensamiento, la autoconciencia, las experiencias, las experiencias especulares, o la semiosis parecen formar un nudo gordiano difícil de desatar (Zunzunegui 1989, 15).

Es necesario asumirlo: este nudo no puede ser deshecho, pues perderíamos la capacidad de apreciar los puntos formados por las porciones de los hilos que coinciden en sus amarres; estas coincidencias son el anclaje de las relaciones fundantes del inaprensible universo de la cultura. Dicho de otro modo: toda segmentación –todo abordaje analítico– es una abstracción de las relaciones discernibles entre los componentes que dotan, paralelamente, de existencia a cualquier fenómeno a la vez perceptivo y codificado.

Aquí planteo una aproximación a las relaciones que permiten la construcción e interpretación de “lo visual con sentido”. Gradualmente, partiendo del campo de estudios de la cultura visual, los enfoques que abordan el audiovisual (particularmente el cine) como una posibilidad de expresión --fundada en su capacidad para la transmisión de sentido--, y de la descripción somera del audiovisual digital, me iré acercando al objeto de esta tesis: la interpretación del audiovisual novedoso que se funda en la combinación de imagen de registro e imagen creada por computadora, como uno de los elementos significativos de la cultura visual contemporánea.

1.1 La cultura visual

Diversos modelos teóricos y construcciones metodológicas se han formulado desde que existen dispositivos y medios capaces de transmitir mensajes y emociones de todo tipo a través de las formas significantes que combinan los modos de percepción-recepción visual y auditivo.¹ Esta diversidad se origina en dos causas principales: 1) la multiplicidad de las disciplinas que se interesan por el audiovisual y 2) sus objetivos y finalidades para abordarlo.² En consecuencia, los resultados –o conclusiones analíticas– que dichos enfoques han obtenido son de caracteres muy diferentes, lo que ocasiona que creen sus propios marcos conceptuales, sustentados en la demostración y coherencia de las tesis de trabajo particulares.

En las últimas décadas se ha tendido a la configuración de un campo de estudio que agrupa, en función de los objetos compartidos, estos acercamientos: el de la cultura visual o de los estudios visuales. La posibilidad de emitir una definición global exitosa de dicho campo radica en la capacidad para distinguir las relaciones e interacciones entre los elementos que componen su nombre: la cultura³ y la visualidad. Pero, ¿cómo una noción que reúne a dos de los conceptos más cuestionados, amplios e inespecíficos con que se cuenta para explicar el mundo resulta tan común y aparece como algo simple en la jerga académica contemporánea? No pretendo definir aquí cada uno de estos conceptos-campo con exactitud, sino buscar la clave de sus articulaciones. Comienzo con la descripción de los estudios de lo visual y sus coyunturas bidireccionales⁴ apoyándome en Mitchell, cuando se cuestiona sobre el tema:

¹ Esta combinación es estudiada, principalmente, desde que el cine existe, si bien la percepción multisensorial es propia del ser humano y aunque se tenga noticia de artefactos previos que combinan ambos canales. No es intención de la presente investigación hacer una revisión de estos dispositivos, de la evolución histórica del cine y el resto de los medios audiovisuales, ni de los estudios que se han realizado sobre los procesos de percepción y recepción que su presencia y popularidad involucran.

² Entre ellas estacan los estudios del arte, análisis de contenido, psicoanálisis, análisis discursivo, antropología, etnografía, estudios culturales, semiótica.

³ La cultura, entendida de manera general como concepción simbólica. Con todo lo que implica definirla como "pautas de significados" (Geertz 1992, 20). En esta perspectiva, la cultura sería la dimensión simbólico-expresiva de todas las prácticas sociales, incluidas sus matrices subjetivas y sus productos materializados en forma de instituciones o artefactos.

⁴ Lo visual es a la vez causa y efecto de fenómenos, modificaciones y novedades culturales.

¿Qué es la cultura visual o los estudios visuales? ¿Es una disciplina emergente, un momento pasajero de turbulencia interdisciplinario, un tema de investigación, un campo o sub-campo de los estudios culturales, estudios de medios, la retórica y la comunicación, la historia del arte o la estética? ¿Tiene un objetivo específico de la investigación, o se trata de un cajón de sastre de los problemas dejados por respetables disciplinas, bien establecidos? Si se trata de un campo, ¿cuáles son sus límites y definiciones limitantes? En caso de que se institucionalice como una estructura académica, llevada al departamento o adquiriendo estado programático, con todos los accesorios de programas de estudios, libros de texto, requisitos previos y grados ¿Cómo debería ser enseñada? ¿Qué significaría para profesar la cultura visual de una manera que es más de improvisación? (Mitchell 2002, 165-166).

Algunos de los principales abordajes teóricos sobre la existencia de este campo coinciden, sin poder explicitarlo con claridad, en la necesaria relación entre lo convencional y la percepción; hace falta sólo recordar algunas de las construcciones a las que se ha recurrido para expresar esta idea: régimen escópico (Metz 1977), hábitos retóricos (Deleuze 1984), y otras frases más generales como *filtro de lectura de la realidad*. Todas ellas ligan factores normativos y naturales en el momento específico de la misma acción: ver.

El carácter predominante en las investigaciones sobre la cultura visual ha sido el socio-histórico,⁵ seguido por los acercamientos de corte semiótico, preocupados por la supuesta significación inmanente en el texto, cualquiera que sea su sustancia expresiva.⁶ Se ha soslayado, casi de forma general, el estudio de las relaciones cognoscitivas entre el espectador y el audiovisual, obviando los procesos

⁵ Me refiero a aquellos estudios que se centran en las relaciones humanas y la modificación de las mismas, a partir de la injerencia de los medios de comunicación y sus posibilidades de registro y representación. Entre ellos se pueden mencionar los recuentos históricos de los medios de comunicación, las aproximaciones antropológicas a partir del registro de las comunidades y situaciones abordados, la posibilidad de la reconstrucción histórica a través de los vestigios visuales, o los numerosos trabajos de carácter sociológico fundados en la representación y comprensión de una época, partiendo de sus componentes visuales. Para profundizar en este tema, véase el texto de Vicente Castellanos. (El cine en la cultura visual. Hacia la construcción de un pensamiento audiovisual 2007, 61-92)

⁶ Me refiero aquí a los primeros estudios semióticos, anclados en una rígida base estructuralista que, al derivar de la lingüística, caía en equívocos comprensibles tales como la búsqueda de la repetibilidad como factor de sustento científico y la fe en los objetos de estudio entendidos como textos autosuficientes. Otros de los componentes que acercaban estos enfoques semiótico/semiológico a la miopía eran la búsqueda de “el significado correcto” basado en la intención del autor y la ilusión de que sus métodos de análisis eran las herramientas para descifrar el sentido inmanente, subyacente o invisible que regía los mensajes analizados.

a través de los cuales es capaz de apropiarse, comprender o modificar los sentidos del mismo.

Según autores que defienden la existencia de un campo de estudios de la cultura visual, como Nicholas Mirzoeff (*Una introducción a la cultura visual* 2003), éste se interesaría por los acontecimientos visuales, en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. La cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia actual a plasmar en imágenes o visualizar la existencia. Se trata del mundo de las imágenes, que expresan y –a la vez– modelan nuestro *ser* dentro de la sociedad y el mundo.

Si bien la comprensión de lo visible es un tema recurrente en la historia de las ideas, tomando como punto de partida los sentidos y la percepción, sus relaciones con lo real, al formar parte de lo natural o ser producto de la expresión cultural; considero necesario contemplar la expresión (audio)visual mediada como parte fundamental de la llamada *cultura visual*: término usado por primera vez por Michael Baxandall (Moxey 2003) para referirse al espectro de imágenes característico de una cultura en un momento histórico determinado:

Baxandall⁷ introduce el concepto fundamental en la genealogía de lo que aquí presentaré como un “régimen escópico”: “el ojo de la época”. Tras explicar el funcionamiento del ojo y la retina desde la fisiología, el historiador observa que lo fisiológico, en principio, es lo único común a todos los seres humanos: en todos los casos el ojo, a grandes rasgos, funciona de modo semejante, pero “este es el punto donde el equipamiento humano para la percepción visual deja de ser uniforme para todo el mundo”. La percepción, entendida en sentido amplio, es relativa, pues está sujeta a “tres clases de cosas, variables y en verdad culturalmente relativas:” un depósito de modelos, categorías y métodos de inferencia; la práctica y el hábito en una serie de convenciones representativas; y la experiencia contextual sobre “cuáles son las formas plausibles de visualizar lo que se nos da con información incompleta”. Estas tres variables, evidentemente, no funcionan por separado, sino que se entrelazan de modo sincrónico con la propia fisiología ocular proporcionando el modo de ver socio histórico y contextualmente construido y determinado (Hernández-Navarro 2009).⁸

⁷ Para ampliar véase en el autor original (Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quattrocento 1978)

⁸ Miguel Á. Hernández Navarro hace una estupenda síntesis de las ideas de Baxandall sobre la historia del arte y la noción de *el ojo de la época*.

Con base en esto, podríamos afirmar que cada individuo es poseedor de un sistema que le permite dar significación a su universo visible, incluyendo las imágenes mediáticas fijas, en movimiento y la información audiovisual. En la actualidad estas relaciones se han fundado crecientemente en el desarrollo tecnológico, Mirzoeff, cae en el extremo de hacer afirmaciones tales como:

La vida moderna se desarrolla en la pantalla [...] Ahora la experiencia humana es más visual y está más visualizada que antes: disponemos de imágenes vía satélite y también de imágenes médicas del interior del cuerpo humano. Nuestro punto de vista en la era de la pantalla visual es crucial” (Mirzoeff 2003, 17).

Más allá de la provocación que subyace en estas frases, su intención es evidenciar la relevancia extrema conferida a la producción y registro de la imagen⁹, así como a su comunicabilidad a través de diversos dispositivos, soportes y medios derivados del avance de las tecnologías de la información. Esta exposición múltiple y omnipresente merece, sin duda, ser estudiada académicamente, y concuerdo con la definición preliminar de James Elkins enunciada así: “puede ser el lugar donde se discuten cuestiones de la visualidad, donde personas de diferentes disciplinas vienen a descubrir nuevas formas de entender las imágenes” (Elkins 2003, vii). Son necesarias formas originales de comprender la constante generación de imágenes nuevas o, por lo menos, en el surgimiento de algunas que son novedosas, tanto en los mecanismos de su creación como de sus cualidades expresivas.

Así, recuperando los puntos centrales de los últimos tres autores mencionados, es preciso hacer hincapié en el estudio de la percepción que se desarrolla a partir de nuestro contacto con todo tipo de pantallas (Mirzoeff), capaces de proveernos nuevas formas de entender las imágenes (Elkins), sin perder de vista los tres elementos que las dotan de relatividad: modelos, categorías y métodos de inferencia; los hábitos de las series de convenciones representativas; y la

⁹ Como lo sintetiza Zunzunegui: “Han sido múltiples las definiciones de la imagen que se han dado a través de los tiempos. Ya Platón (*República VII*) hablaba de imágenes como ‘sombras, y después los fantasmas representados en las aguas y sobre la superficie de los cuerpos opacos, tersos y brillantes’. Dejando de lado las múltiples implicaciones del texto platónico, se puede retener la presencia en el mismo de dos temas claves: la idea de representación y la noción de reflejo especular [...] hablar de imagen sería hacerlo de un soporte de la comunicación visual en el que se materializa un fragmento del universo perceptivo y que presenta la característica de prolongar su existencia en el curso del tiempo” (Zunzunegui 1989, 22).

experiencia contextual para interpretar lo que se nos da con información incompleta (Baxandall). Es necesario realizar un acercamiento que parta de los marcos teórico-metodológicos de la lógica, de las disciplinas del sentido, de la herencia de los estudios de cine (principal fuente en materia de reflexión sobre la pantalla y la representación), y de los resultados de la evolución tecnológica para la creación de imágenes sorprendentes (en este caso la generación digital del audiovisual).

1.2 Una búsqueda desde los marcos conceptuales del sentido

A continuación presento algunas de las bases teóricas tradicionales que permiten acercarse a la imagen desde las disciplinas del sentido (marcos muy generales de aproximaciones tempranas y básicas) –de la semiótica–, así como un delineamiento muy amplio de los enfoques que tomaré como punto de partida en la tarea de desentramar los mecanismos de su funcionamiento. Algunos de éstos corresponden a los ya mencionados estudios de carácter semiótico/semiológico. Poco a poco, en los capítulos sucesivos, me iré adentrando en las bases de la epistemología semiótica de Charles Sanders Peirce.

Aunque incluyo algunos aspectos históricos y tecnológicos es preciso dejar en claro que, en esta aproximación me centro en sus repercusiones semio-dicursivas, más que en la descripción de sus modificaciones a través del tiempo. Aquí, la evolución del plano formal de la imagen y el audiovisual se aborda en términos de los significados que crea, no en una línea temporal de modificaciones técnicas. Considero que partir de formas expresivas, estilos, estrategias y tendencias actuales de la construcción audiovisual permitirá un camino de ida y vuelta con diálogos, negaciones, asociaciones, hallazgos comunes, bucles y disputas con diversos exponentes de los estudios del audiovisual, particularmente aquellos dedicados a descifrar los mecanismos de construcción del sentido que portan tanto el cine, origen de los llamados lenguajes audiovisuales, como el resto

de los dispositivos, canales, medios, rituales y estrategias¹⁰ que se fundan en la confluencia de lo sonoro y lo visual.

Como lo recuerda Jean Mitry (1989), desde que se empezó a teorizar sobre el cine se le trató como una especie de lenguaje –capaz de transmitir ideas y sentimientos– cuyo sentido dependía del montaje, de la naturaleza de los planos y de sus relaciones. Mitry hace evidente su asombro mencionando a Christian Metz, autor fundacional de la teoría fílmica de bases semióticas que tituló uno de sus textos *El cine, ¿lengua o lenguaje?* (2002, 57-114), suscitando una discusión fundada en la imposibilidad de cuantificar los signos fílmicos y tratando de reducir, en los inicios de sus reflexiones teóricas, las posibilidades expresivas de lo audiovisual en términos de sintagmas y paradigmas: articulaciones de sentido en contexto.

Yuri Lotman, otro pionero de la reflexión del cine en términos semióticos y estéticos, evadió claramente el deslizamiento del signo lingüístico para la comprensión del audiovisual, al definirlo como un sistema de elecciones en oposición a un sistema de esperas relacionadas con la experiencia (André Gaudreault y Jost 1990). Más allá de que todo intercambio discursivo se establece en un sistema como éste, es necesario hacer hincapié en que el sentido del audiovisual se construye, casi siempre, a través de la narración y que la interpretación se da en un momento muy posterior al proceso de su creación, principal causa para que nos resulte imposible asumir la idea de que una película – o cualquier mensaje audiovisual– puede estudiarse exactamente como un discurso fundado en el sistema de la lengua, a pesar de que existen elementos como el conocimiento previo compartido y la necesidad de un contexto de interpretación, fundado tanto en los códigos fílmicos como en los entornos socio-históricos en los que una película se crea y se interpreta.

¹⁰ Este último listado incluye intencionalmente elementos técnicos, posibilidades de convención interpretativa (lenguajes), posibilidades de experiencia dado el carácter fenomenológico de expectación cinematográfica / audiovisual, y la idea de estrategia en tanto serie de elecciones posibles en los polos de creación e interpretación de un audiovisual específico. Ante la multiplicidad de dimensiones de los fenómenos audiovisuales, resultaría ingenuo obviar alguna de sus posibilidades teórico-analíticas, que se relacionan entre sí en función de las condiciones socio-históricas y culturales, tecnológicas, económicas y estéticas en que se producen.

Es prudente pensar, por lo tanto, que más que afrontar el análisis de un producto audiovisual con sentido y carácter narrativo en términos de discurso, es posible abordarlo como texto con dimensiones discursivas, recordando la distinción entre texto y discurso propuesta por Widdowson (1973), según la cual un discurso es un enunciado caracterizable por ciertas propiedades textuales, pero –sobre todo– es un acto que ocurre en una situación; el texto, por el contrario, es un objeto abstracto resultante de la sustracción del contexto operante sobre el objeto concreto: el discurso (Adam 1990, 23). Sin embargo, como ya mencioné, es imposible pensar en la eliminación o sustracción de los llamados “elementos contextuales” en lo que concierne al espectador, independientemente de las condiciones de producción de un texto audiovisual. Es aquí donde la idea de la cultura visual resulta ineludible.

Así, soy congruente con la propuesta de abordar, con un enfoque semio-discursivo, el entramado de mensajes que supone la existencia de un *ojo de la época*, una interpretación central basada en la circulación de mensajes con sentido en un contexto temporal, interpretación que no puede escapar de la idea de que la cultura visual es, en un sentido amplio, un sistema de significación.¹¹

Parto de la premisa hipotética de que los procesos de adquisición de conocimiento que se dan en el receptor de mensajes audiovisuales (cinematográficos, televisivos, de grabación *amateur* o de cualquier tipo) se han modificado de manera constante, debido a las alteraciones de las posibilidades de registro, mostración, narración, y representación impuestas por el desarrollo en la formalidad de las mediaciones que requieren para su existencia.

La tecnología juega un papel central en estos procesos, por lo que a continuación menciono algunas de las injerencias de la misma en la creación del audiovisual, con la intención de orientarme a la descripción de sus novedades y las consecuencias que éstas tienen en la interpretación del mismo.

¹¹ Más adelante volveré sobre esta idea de la cultura visual como sistema de significación, al mostrar posibilidades analíticas que permitan pensar dicho sistema en términos de semiosis (circulación ilimitada de sentido) y comunicación.

1.3 La tecnología como factor de cambio en el audiovisual

He mencionado ya cuáles son las principales formas de acercarse al estudio del audiovisual y que mi preocupación central es la forma en que éste significa. Sin la pretensión de hacer un relato histórico de las características y modificaciones técnicas del cine que involucran cambios en su formalidad, es necesario hacer hincapié en que la descripción, explicación y teorización de la creación de significado se mueven como respuesta de dichos cambios. El cine es una forma de expresión y comunicación técnica, que requiere de dispositivos, medios y soportes para su existencia y, también, para significar,¹² y aunque el desarrollo de éstos no se ha detenido en los ciento veinte años de su existencia, a través de inclusiones como el sonido directo, el color, o las proyecciones de efecto tridimensional, han sido cientos los cambios que ha sufrido como aparato. Incluyendo la multiplicidad de pantallas y posibilidades de difusión de la imagen a través de la transmisión y el registro por diversos medios. Aquí me centraré en la última gran revolución técnica: la intervención de la computadora y su amplia gama de procesos para el tratamiento de lo visual y lo auditivo.

La aparición del audiovisual digital, heteróclito por naturaleza,¹³ ha venido a complicar y enriquecer las posibilidades de estudio. Las características y determinaciones de la también llamada imagen sintética¹⁴ nos llevan a plantear

¹² Aunque el ámbito tecnológico representa uno de los principales revulsivos de las modificaciones en los patrones de apropiación consciente de los hechos perceptivos, como el uso común de los dispositivos computacionales en los paradigmas audiovisuales de nuestros días, rechazo cualquier tipo de determinismo tecnológico en el desarrollo de esta investigación.

¹³ El uso de la frase “heteróclito por naturaleza” no es fortuita, y se hace en relación con el sentido de la palabra *heteróclito* para remitir al carácter atípico (irregular, extraño y fuera de orden, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE 2014), así como para referir directamente al uso de Ferdinand de Saussure en el curso “Tomado en su conjunto, el lenguaje es multiforme y heteróclito; a caballo en diferentes dominios, a la vez físico, fisiológico y psíquico, pertenece además al dominio individual y al social; no se deja clasificar en ninguna de las categorías de los hechos humanos, porque no se sabe cómo desembrollar su unidad” [(de Saussure 2000, 37) 1937]. Con ello se busca no sólo resaltar la complejidad que representa el estudio de lo audiovisual, sino de evidenciar un nexo en la posibilidad de pensar el audiovisual como un ‘hecho del lenguaje’, susceptible de ser estudiado en consecuencia, y con miras a la aprehensión de su sentido.

¹⁴ Se entiende por imagen sintética, en la mayoría de los contextos académicos y creativos actuales, a la que es generada en su totalidad a través de medios computacionales. Más adelante se retoma esta noción y se problematiza en función de los objetivos de la presente investigación.

preguntas y problemas relacionados con una larga lista de factores, tales como su creación, los medios y canales propios de su distribución, y las consecuentes modificaciones en su decodificación o proceso de lectura. Aquí nos centraremos precisamente en el último punto mencionado: el relativo al momento de su recepción por parte del destinatario o receptor.¹⁵

La inclusión de los medios y procesos digitales en el cine ha tendido a normalizarse, a volverse agua corriente: es casi imposible encontrar una película ficcional o documental, una serie televisiva o un *spot* publicitario sin elementos digitales en la creación, modificación, edición o corrección de las imágenes y los sonidos que lo conforman; aún sin un uso espectacularizante a través del trucaje y el efectismo; incluso muchos de ellos dan como resultado imágenes en apariencia ordinarias, cargadas de la simplicidad de su aire realista.

Pero cuando la imagen digital, a pesar de su realismo, afecta la forma de ser de la experiencia sensible, hace un llamado a la interpretación del espectador, para señalar que lo que observa es simplemente imposible, como lo señala Jullier:

Lo digital, habiendo partido de la ciencia ficción, se extiende a todos los géneros, no tanto porque permite digitalizar objetos sino porque es la condición primera de imágenes compuestas con costuras invisibles [...] Imágenes viejas se ven mezcladas con otras imágenes nuevas sin que el espectador pueda percibir la huella técnica del trucaje (*Forrest Gump*, donde el actor principal es pegado en una cinta de actualidades que muestra a J. F. Kennedy, *El punto de mira*, donde una imagen de Clint Eastwood en uno de sus viejos filmes hace su aparición en compañía del mismo Kennedy...). Aquí están presentes las condiciones de la ilusión perfecta, reunidas por lo digital: la ausencia de contorno alrededor del objeto que se debe insertar (no se ve el pequeño ribete blanco, característico de los malos trucajes analógicos, que delimita la silueta), y la proyección de las sombras y reflejos de ese objeto en el espacio donde hace su aparición (Jullier 2004, 68).

El truco digital descrito en el párrafo anterior representa el tipo de composición, ensamblaje, mezcla o hibridación de mi interés, debido a que hay un cruce de fuentes de la imagen, de procedimientos para su captura o creación, un proceso

¹⁵ La definición y tipología del espectador es uno de los ejes de las disertaciones actuales al respecto, baste para ello revisar los aportes de Arlindo Machado (*El sujeto en la pantalla* 2009), o de Jonatthan Crary (*Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture* 2000). Un ejemplo de esta discusión es el rechazo de Crary a usar el término 'espectador', al parecerle restrictivo en función de la pasividad que supone por parte del sujeto que observa.

conceptual que lleva a los autores audiovisuales a su empleo, y un proceso técnico capaz de borrar esos rastros de la costura, convirtiéndolos en artistas instantáneos del *zurcido invisible*. Entre las posibilidades de trucaje que menciona Jullier, en lo que llama *pacto infográfico* del cine, destacan el remplazo y la mezcla, aunque no es la intención del presente trabajo hacer un catálogo de efectos, aquí una ejemplificación:

[...] la informática mezcla (*compositing*). Cuando se trata de insertar figuras filmadas dando la ilusión de que coexisten en el mismo espacio, esta función se llama *chroma key* [...] La opción supone que el objeto que se quiere insertar esté previamente filmado sobre un fondo verde o azul [...] La mayoría de las veces, el espectador tiene bajo su mirada *imágenes híbridas*, que mezclan huellas de objetos físicos y digitales (Jullier 2004, 70).

Presento un ejemplo del truco mencionado en las imágenes siguientes, en un fotograma de la película *The Matrix* (1999), en el que puede verse una explosión y que es invadido por la imagen de un sujeto en un sillón. La copresencia de los elementos, como se menciona arriba, da por resultado una imagen híbrida cuya interpretación, más allá de la posibilidad de que quien la observa se percate del montaje está ligada, en ocasiones, al conocimiento previo de las imágenes que la conforman (la cinta cita de la dupla Wachowsky, y la imagen de quien aquí escribe).





Mezcla (composición) digital de imágenes.

Sin embargo, aunque el audiovisual que ahora vemos y que se deriva en gran medida de la tecnología computacional, los trucos y efectos de montaje existen desde que la fotografía y el cine mismo surgieron y se comenzó una experimentación sobre sus formas expresivas. Lev Manovich, quien se ha ganado un lugar visible como “teórico experimental” de los medios digitales, parte del supuesto de que el cine generado por computadora conserva muchos de los principios exploratorios que Vertov empleó en *El hombre con la cámara* (1929). Manovich describe la cinematografía digital con base en los siguientes principios:

1. En vez de filmar la realidad física, ahora es posible crear escenas directamente en un ordenador con la ayuda de la animación 3D. Por consiguiente, el metraje de acción real se ha visto desplazado de su papel como único material posible a partir del cual se puede construir una película.
2. Una vez que el metraje de acción real se digitaliza (o se graba directamente en formato digital), pierde su privilegiada relación como índice de la realidad profílmica. El ordenador no distingue entre una imagen obtenida con un objetivo fotográfico, otra creada con un programa de pintura u otra sintetizada en un paquete gráfico 3D, puesto que todas están hechas del mismo material: píxeles. Y éstos, independientemente de su origen, pueden alterarse fácilmente, sustituirse por otros, etcétera. El metraje de acción real queda pues reducido a un gráfico más, que no es diferente de las imágenes creadas de manera manual.
3. Mientras que el metraje de acción real quedaba intacto en la cinematografía tradicional, ahora funciona como una materia prima para una posterior composición, animación y mutación. Por consiguiente la película, aunque conserva el realismo visual que sólo se da en proceso cinematográfico, obtiene una plasticidad que antes sólo era posible en la pintura o en la animación [...] El resultado es una nueva forma de realismo, que puede

describirse como “algo que parece exactamente que hubiera podido pasar, aunque en realidad no fue así”.

4. En la cinematografía tradicional, el montaje y los efectos especiales eran actividades estrictamente separadas. Un montador trabajaba ordenando las secuencias de imágenes, y cualquier intervención dentro de una imagen era algo de lo que se encargaban los especialistas en efectos especiales. El ordenador echa abajo esta distinción [...] De modo que reordenar las secuencias de imágenes en el tiempo, juntarlas en una composición en el espacio, modificar partes de una imagen individual y cambiar píxeles concretos se vuelven una sola operación, en el concepto y en la práctica. Dados los anteriores principios, podemos definir el cine digital de esta manera:
Cine digital = material de acción real + pintura + procesamiento de imagen + composición + animación 2D por ordenador + animación 3D por ordenador (Manovich 2005, 374-376).

En los párrafos anteriores, el teórico ruso logra reflejar los principales cambios en el cine debidos a la incursión de los medios digitales, particularmente a los procesos realizados a través de la mediación computacional, que se han convertido en uno de los recursos cuasi-necesarios para la realización cinematográfica, al tomar la computadora el papel de soporte para la misma. Los ejes principales de estos cambios son explicados gracias a la descripción del funcionamiento de los dispositivos y sus posibilidades creativas, tales como la fuente de la imagen, la mezcla de imágenes de distintos orígenes y, por lo tanto, distintas características, y el cruce de lo que se entendía por montaje y efectos digitales. Más allá del tipo de mezcla y sistemas de sentido de las imágenes enlistadas por Manovich, el filme, la pintura o la animación forman parte de la mayoría de los productos audiovisuales contemporáneos, gracias a su copresencia o su mezcla.

Sin embargo, los elementos que son más relevantes para mí se refieren a las posibilidades combinatorias y sus consecuencias en los procesos de lectura del espectador, sin dramatismo ni juicios de valor nostálgicos, los principales cambios que se infieren de los puntos mencionados por Manovich se refieren a:

- a) la diversificación de las fuentes de la imagen, que convierten el registro de lo real en una posibilidad,
- b) la pérdida de la relación “privilegiada” de la imagen índice de la realidad y
- c) la constitución de una nueva forma de realismo, aquel que se comprende como una “representación verosímil de lo inexistente”.

Estos tres incisos son medulares para la problematización y el desarrollo de esta tesis y se profundizará gradualmente en ellos desde la mencionada perspectiva semiótica-epistemológica fundada por Peirce. Ya vislumbramos uno de los temas de la más simplificada comprensión de la misma: la clasificación de los signos,¹⁶ siendo indicial aquél que requiere para su existencia una intervención directa del objeto al que remite, puede decirse que el objeto “crea” al signo, por lo que su existencia es necesaria para la existencia del signo mismo, que indica, en consecuencia, el ser del primero.

Esta discusión, como veremos en los apartados posteriores, es fundamental para la credibilidad en la fotografía tradicional, analógica, y también para el cine de carácter documental, ya que la imagen derivada de su encuentro con la realidad proffilmica funciona como prueba de su existencia.

El problema se complica cuando la imagen digital se *disfraza* de huella fotoquímica. Siguiendo de nuevo a Jullier:

Poco a poco, pues, un foso se agranda entre espectadores que van al cine creyendo todavía que éste representa al mundo como lo hacía en la época de su esplendor y otros que lo hacen habiendo sepultado ya esta creencia [...] De ser un medio perceptual, previene A.-M. Morice (1997), la fotografía pasa a convertirse en medio conceptual, liquidando la idea de la huella-prueba (Jullier 2004, 87).

Las consecuencias en la interpretación de los espectadores de una cultura visual *de frontera*, por su pertenencia a la época en que se generalizó la idea de la prueba de la realidad a través de su registro, son de carácter epistemológico, por lo que el tercer punto: la apariencia de realidad de lo inexistente, demanda una habituación a los nuevos paradigmas de la imagen.

En todos los tiempos, las imágenes miméticas hicieron vacilar al espectador en cuanto al tipo de relación que mantenía con el mundo: copia, indicio, réplica, huella... Cuando aparece un nuevo medio, que genera imágenes de este tipo, les aplicamos los modos de lectura y los juicios de verdad en vigor de los medios que se le parecen; es lo que ocurre cuando el juicio del cine, por ejemplo, es aplicado a las imágenes digitales [...] lo que se ve revolucionado es sobre todo cierta forma de ‘relación con el otro’, fundamentalmente, una vez más, en el cine. El ser digital,

¹⁶ Se profundizará más adelante en esta clasificación, con base en las relaciones que cada tipo de signo tiene con las categorías y los modos del conocer, de lo sensorial a lo simbólico.

por tanto, requiere hábitos de lectura específicos. El problema es que cada vez se vuelven más numerosos los casos en donde ya no se sabe lo que se ve: ¿imagen digital o huella fotográfica? (Jullier 2004, 75).

Este fenómeno implica modificaciones en las prácticas y competencias de las personas en cualquier punto del proceso comunicativo. La mostración y representación de los objetos y eventos del mundo son algunos de los aspectos más afectados por él. Esto se evidencia en que las ya inestables fronteras entre el registro de la realidad y la imagen artificial se desdibujan cada vez más.

Es pues, prioritario explorar la expresividad y el alcance de los medios de comunicación actuales y las tecnologías que los conforman, qué nuevos formatos permitirán registrar más y mejor la realidad para su difusión y conciencia de sus espectadores, qué cambios se están operando en estos y en la cultura para determinar los modos visuales de representación de lo social y la socialización de lo visual en una evolución tecnológica que no se detiene y cuyos límites desconocemos.

1.4 El sistema de significación de la cultura visual y el audiovisual digital.

Una comprensión amplia de la cultura visual y sus relaciones con los medios digitales corresponde a lo expuesto por Darley, para quien:

El entretenimiento digital, desde los videojuegos hasta los espectáculos virtuales, se han convertido en un elemento fundamental de la cultura popular. Las tecnologías digitales o informáticas están suplantando a los métodos tradicionales de producción de televisión, cine y video, provocando un intenso debate sobre su impacto en la naturaleza del arte.

Examinando las técnicas digitales de producción de la imagen en un amplio espectro de medios audiovisuales –incluyendo películas, videos musicales, juegos de ordenador o parques temáticos–, la *cultura visual digital* explora las relaciones entre las tecnologías digitales en evolución y los medios existentes, y considera el efecto de estas nuevas formas de la imagen en la experiencia de la cultura visual. (Darley 2002)¹⁷

¹⁷ Fragmento tomado de la contraportada del libro citado.

Como se menciona en la cita anterior, los medios de comunicación son fundamentales para la comprensión de la cultura visual digital, y las tecnologías de la información son necesarias para pensar la *digitalidad*, en términos de productos relacionados con el ocio, el trabajo y la educación.

Sin embargo, la idea de la cultura visual¹⁸ es más amplia, pues los medios digitales son sólo una parcela del campo de visión de quienes viven y se relacionan dentro de los márgenes culturales y perceptivos de una época. Este punto merece destacarse ante la idea recurrente de la mayoría de los teóricos contemporáneos, acerca de que estamos atravesando una era de la cultura visual marcada por la imagen digital y los artefactos que la producen, componen y hacen llegar a la mayor parte de la población. Es indispensable tener en cuenta que éstos tienen cabida en un marco de experiencia más amplio, que incluye el ámbito vivencial y los cursos históricos de los modos de representación no mediatizados. En otras palabras, nuestra cultura visual cambia a causa de las nuevas interacciones entre nuestros sentidos y la inteligencia abstracta, que puede manifestarse también en las conceptualizaciones artísticas, el diseño de los objetos de uso común, las estrategias publicitarias y cualquier componente visible de la cotidianidad.

En la actualidad hay una mutua influencia en las percepciones del espectador, entre aquellos elementos con los que interactúa en el mundo de la experiencia cotidiana tangible, no mediada por dispositivos, y aquello que observa a través de las pantallas. Ante la exposición mediática de inicios del siglo XXI en las sociedades urbanas, es imposible y ocioso determinar los flujos de información y si son reflejo de un mundo experiencial sobre el otro o viceversa. Sin embargo, como lo señala Stephen Prince en su artículo sobre realismo perceptual, imágenes digitales y teoría del cine, los receptores de los mensajes audiovisuales –por muy inexpertos que sean en cuanto hábitos espectatoriales– son capaces de comprender los modos de representación y el sentido narrativo presentes en una

¹⁸ Recordemos el inicio del presente capítulo, donde decíamos que la cultura visual se entiende como la confluencia de la percepción y el conocimiento simbólico en la acción perceptiva, involuntaria y a veces inconsciente del ver. Entre estas cuestiones no pueden soslayarse las percepciones visuales que el sujeto tiene de sí mismo, los seres que lo rodean y los objetos que, como el vestuario o los utensilios, le dan un lugar en el mundo percibido y le ayudan a pensarlo y pensarse a sí mismo.

película, sin importar la segmentación del espacio y el tiempo empleados para la puesta en pantalla:

Un amplio cuerpo de evidencia indica las muchas formas en que un espectador de cine construye correspondencias entre las características de la pantalla cinematográfica y la experiencia social del mundo real. Esto incluye señales visuales, icónicas y no icónicas, y señales sociales que se estructuran en imágenes cinematográficas de formas que facilitan la comprensión e invitan a la interpretación y evaluación por parte de los espectadores en función de la relevancia de las señales representadas o desviaciones de las mismas. A nivel visual, estas señales incluyen las formas en que las imágenes fotográficas y secuencias editadas son isomorfas con sus correspondientes pantallas del mundo real. En tales condiciones, la evidencia empírica indica que los espectadores ingenuos reconocerán fácilmente de manera experiencial objetos fotografiados o dibujados con los que se encuentran familiarizados y pueden comprender secuencias filmadas, y que la edición en continuidad mejora tal comprensión. En el plano de la experiencia social, la evidencia indica que los espectadores toman las acciones ordinarias, de construcciones morales, señales interpersonales y percepciones al evaluar a las personas en la vida real y los personajes representados en los medios de comunicación. Los supuestos socialmente derivados sobre motivación, intención y comportamiento adecuado se emplean cuando se responde a comportamientos y personalidades, sean reales o basados en los medios de comunicación. (S. Prince 1996 primavera, 31).

Más allá de los ejemplos que pone el propio Prince (1993 otoño), en sus estudios cercanos a la etnografía podemos encontrar una preocupación recurrente por el tema en los estudios sobre audiovisual y representación, particularmente en lo relativo al cine, en relación con el nivel de ingenuidad / *expertise* (pericia) de quien interpreta. En esta discusión las siguientes perspectivas son las principales: 1) el espectador cinematográfico (con Prince) emplea su conocimiento del mundo de la experiencia sensible para comprender el sentido de la puesta cinematográfica, siendo capaz de entender ambos y 2) el espectador cinematográfico, principalmente aquel que ha estado expuesto al cine comercial, recurre a su conocimiento de la representación fílmica y sus estereotipos narrativos para interpretar una cinta específica de acuerdo con la experiencia obtenida de esta expectación previa. Un ejemplo cercano de esta segunda postura lo encontramos en el libro de Raúl Ruíz *Poética del cine*, en el que se manifiesta a favor de la idea de que los espectadores del cine comercial son *conocedores* (Ruíz 2000, 68) al punto de poder anticipar los hechos, en virtud de una capacidad de comprensión intuitiva o adquirida de las

reglas de la narración cinematográfica: su verosimilitud, que es un medio de fácil lectura y que su narración está relacionada con el juego social dominante. Según Ruíz:

Hace algunos años unos campesinos ecuatorianos asistían a la proyección de una película en la que el ejército masacraba a los campesinos. Si el público aplaudía a rabiar, es que su sentido de la verosimilitud, su práctica de la evidencia narrativa, su cualidad de conocedor universal, le permitían descubrir en lo que veían las convenciones narrativas de un *western* rematado como se debe por el final de una masacre de indios. Un tal espectador compara más lo que ve con otras películas que con su vida privada (o con la de los que lo rodean, o con cualquier otro conjunto comparable de modos de vida) (Ruíz 2000, 69).

Una anécdota, hipotética o no, como la que presenta Ruíz, introduce en esta controversia la experiencia sensorial de los mensajes construidos a partir de las capacidades simbólicas y de representación de los aparatos mediáticos, que se complementan con la percepción de lo sensible 'no mediado', poniendo en juego el cruce de las posibilidades y capacidades del intérprete. A mi parecer, ambas posturas expuestas tienen cabida dada la complejidad del horizonte visual en que nos encontramos inmersos, siempre y cuando no se les vea de manera absoluta o excluyente. El ser humano, como sujeto de comunicación, está condicionado por sus características sensoriales, pero también por los elementos socioculturales que le ayudan a construir el mundo en términos de sentido, de totalidad.

Al aseverar que la interpretación que realizamos de los fenómenos perceptuales está limitada por las características y condiciones de nuestros aparatos sensoriales no sólo afirmamos, con la aparente obviedad que conlleva, que es imposible la interpretación de lo que no podemos percibir,¹⁹ sino que además, podemos suponer que la información que obtenemos de las pantallas como elementos de interacción perceptiva, son interpretados con las mismas habilidades y limitaciones que los componentes de la experiencia tangible. Los dos son estímulos al aparato cognitivo, y los dos son percibidos a través de lo sensible.

¹⁹ Sin obviar que el conocimiento totalmente simbólico también tiene su acceso a través de las experiencias sensoriales, pues incluso la adquisición del lenguaje se da gracias a la posibilidad de captar información y su consecuente inclusión en el universo de los códigos que la sustentan. Un ejemplo de esto puede verse en el cine en *El país del silencio y la oscuridad* (Herzog, 1971).

Ambos tipos de experiencia se objetivan en catálogos de información interpretada y toman un lugar en nuestros constructos de conocimiento, fundados en todo tipo de experiencia. Para la mente no hay, en primera instancia, mayor diferencia entre la existencia de las imágenes recibidas, sin importar su procedencia, y la posibilidad de asumir que una imagen, o incluso un aroma son recreaciones de ambientes perceptibles, lo cual no despoja de realismo a aquello que se interpreta.²⁰

Para problematizar esta cuestión es necesario, en primer lugar, ahondar un poco sobre la idea de la cultura visual como sistema de significación. A partir de ello me acercaré gradualmente a los problemas semióticos de la imagen y el audiovisual creados con el uso de dispositivos computacionales o medios digitales. Para tal propósito, me remito a las relaciones entre las diferentes formas y medios de la visualidad, tanto en lo referente a los modos históricos de representación como en las posibilidades de interacción del espectador. Para ello me sirvo de Gibson:

[...] de acuerdo con la teoría ecológica, la percepción está por encima de toda la recogida directa de los posibles usos y funciones de objetos, tales como ser alcanzables o proporcionar una superficie de soporte para el observador. Estas posibilidades requieren que seamos capaces no sólo de percibir los movimientos o cinemática de los objetos, sino también las más complejas variables dinámicas tales como la masa, la fricción, la fuerza, el impulso y la energía. Es la percepción de variables dinámicas lo que hace posible la percepción de eventos complejos (Hecht 2005, 7).

Para este autor, es muy relevante considerar a quien observa en relación con el ambiente en el que se encuentra inmerso, ya que esto le permite evaluar y comprender las características de los objetos y las acciones que es posible realizar en función de sus características, cuya complejidad se basa en el dinamismo. Aquello que se hace con los objetos y la situación del encuentro con los mismos portan la codificación necesaria para el tipo de interacción posible, aunque los

²⁰ Sin embargo, no hay que perder de vista la distinción entre lo real y lo realista. Sin caer en el extremo mítico de las personas que supuestamente se asustaron al observar el tren de los Lumière, pues las condiciones de expectación permiten que el sujeto sea consciente de que lo que observa es un registro o una recreación, y no 'la realidad'. Ampliaré sobre este tema en el capítulo 2.

marcos performativos son también, necesariamente, aprendidos en el transcurso de la experiencia vivencial, sea partir de lo sensorial o de lo simbólico.

En una ejemplificación de Hecht (*Film as dynamic event perception: Technological development forces realism to retreat* 2005, 9), que incluye diferentes tipos de exposición visual y, por tanto, diversos hábitos visuales y posibilidades de interacción involucrados en la observación, es posible encontrar una gama de complejidad ascendente, que va desde la perspectiva lineal de la pintura renacentista (realista a pesar de estar alejada de la “normalidad” de la percepción visual de “lo tangible”) a la unidad sensorial del mundo natural; pasando en los puntos intermedios de posibilidades visuales, por la fotografía, el cine y los ambientes virtuales.

La unidad de los sentidos es la inmersión auténtica de la percepción –el nivel más general–, se trata de la unidad que representa la confluencia de los sentidos en un marco de interacción prácticamente ilimitado o limitado únicamente por las reglas del mundo físico²¹. De acuerdo con el autor citado, y siguiendo lo planteado por Gibson, algunos tipos de imagen que se involucran en las construcciones visuales pueden mostrarse de la siguiente manera:

²¹ Un ejemplo como éste excluye la percepción onírica, la memoria o la imaginación, procesos cognitivos internos que simulan la percepción del mundo natural y, de alguna manera, pertenecen a él, pero que interactúan de formas distintas con el resto de los elementos, en una complejidad que no se abordará aquí.

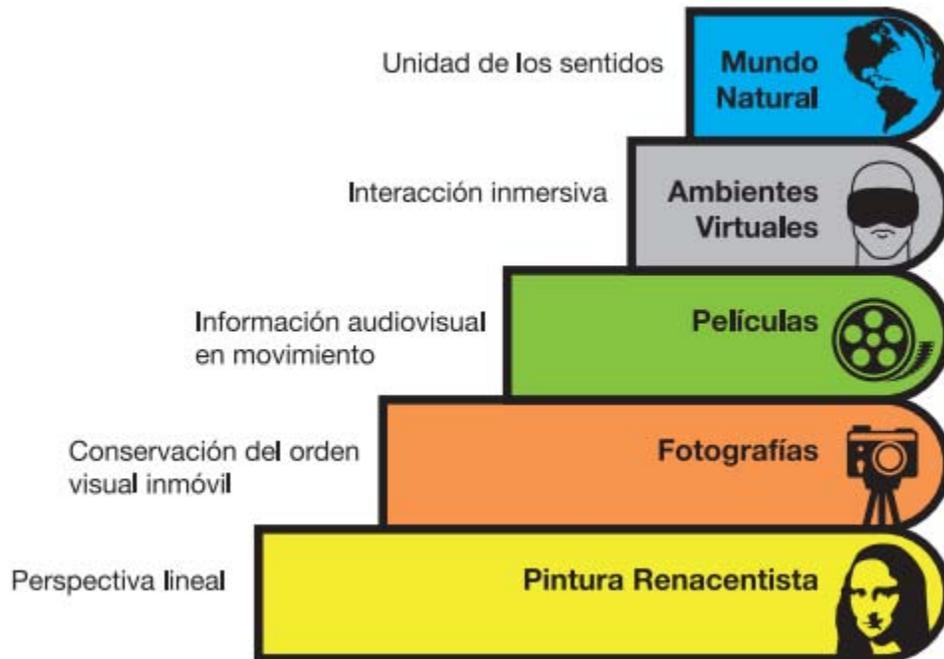


Gráfico 1. Elaboración propia, basado en Hetch (2005)

En todos los casos existe la consciencia de que lo visible tiene diferentes funciones que van desde la representación básica, que no contempla las relaciones complejas de la perspectiva y el volumen de la tridimensionalidad; el registro fijo de lo visible en la imagen inmóvil²²; la relación del sujeto con los objetos móviles en el encuentro con la pantalla del cine y el movimiento de los objetos que se presentan en ella; la interacción limitada de la realidad simulada; y la totalidad sensorial.

Es fácil notar que las características y funciones de las entidades representadas, presentes o simplemente visibles en cada uno de los niveles es mayor, en tanto nos encontramos en un punto más alto de la escala y al ser más

²² Aunque, respecto a este tipo de imagen, menciono la pintura, no ahondo en ella pese a su gran valor en la configuración histórica de la visualidad, pues esta tesis tiene como principal objetivo abordar la imagen mediada, de producción basada en la tecnología, cuya representación está basada en el registro técnico y no en la copia o la creatividad del artista, que si bien está presente (en lógicas y convenciones) en la imagen creada digitalmente, la discusión de la creación quirográfica es de un carácter distinto. Tampoco desconozco los avances que los estudiosos del arte han realizado sobre muchos de los temas aquí tratados, como la forma, el espacio y el realismo.

amplio también el margen de acción y consecuencias, nos encontramos en un universo experiencial más complejo y con mayor dinamismo.

Los niveles presentes en la escala de Hecht pueden encontrarse también en copresencia y quien percibe sus formas puede pasar de uno a otro sin confusión alguna. La consciencia de las funciones y la aprehensión de las relaciones de las mismas nos permiten movernos a lo ancho de la gama descrita. Por lo anterior, dicha escala es limitada para mis fines de mostrar la cultura visual como un sistema de sentido; las relaciones e inclusiones de sus componentes, que son muchos más de los que aparecen en el ejemplo, requieren otro tipo de visualización, como la siguiente red de posibilidades visuales imbricadas:



Gráfico 2. Articulación de los elementos de la cultura visual. Elaboración propia.

Tenemos una red en la que todos los elementos forman parte del campo visible y que se teje a partir de copresencias, mezclas e inclusiones. Al igual que en el esquema de Hecht, la observación del *mundo natural* es la que tiene una mayor amplitud y posibilidades, y tiene un peso mucho mayor en el entramado de las

percepciones visuales, ya que el sentido de la vista de un individuo cualquiera –en tanto elemento del mundo natural– es capaz de percibir como parte de su mundo vivencial los componentes tecnológicos, incorporándolos a su horizonte de expectativas en la época dada de su existencia.

Así, para fines analíticos las capas de Hecht pueden representarse mejor en el siguiente esquema, que respeta la mezcla y copresencia de niveles, a partir de un conjunto de círculos que se superponen unos a otros, con el gran círculo de fondo de la percepción del llamado *mundo natural*, en el que la totalidad de las posibilidades perceptuales ocurren.

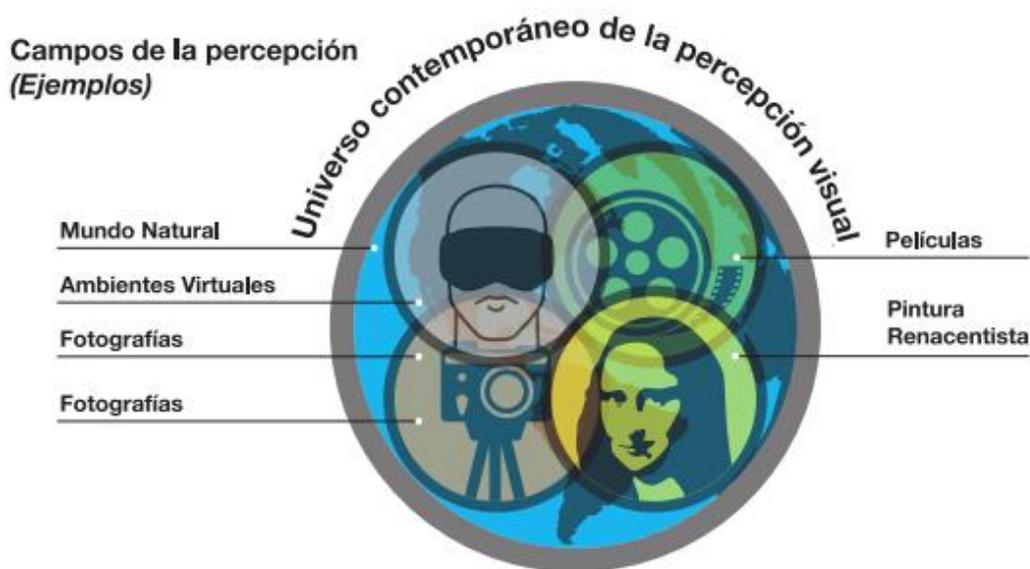


Gráfico 3. Universo contemporáneo de la percepción visual. Elaboración propia.

Los elementos visibles creados por el hombre, y las representaciones que los mismos suponen, forman parte del medio ambiente del observador, que va conociendo sus lógicas, lenguajes, novedades, limitaciones, las relaciones entre ellos, y los incorpora en su concepción de lo visual, sin perder nunca la consciencia de su *artificialidad*.²³

²³ Aunque exista la consciencia de que las imágenes que aquí llamo artificiales, y que corresponden con la representación visual en una superficie plana, tienen un funcionamiento codificado, que se funda en la semejanza y la repetición. Digo que forman parte del ambiente como integrantes de los estímulos que proveen de información a las personas que los interpretan: son componentes de su sistema visual.

Uno de los conceptos centrales en esta postura ecológica es el de *evento*, entendido como una manifestación del mundo tangible que llama a nuestra percepción y le permite asignar valores para comprender las nociones de tiempo y espacio.

Aunque el enfoque del préstamo que tomo de Gibson (*The Ecological Approach to the Visual Perception* 1978), parte de la psicología ecológica y la inclusión que hace de las ciencias naturales tiene un trasfondo conductista, me permite pensar en lo visual cognoscible –como una metáfora explicativa– como un sistema y también me lleva a la idea, expandiendo la analogía, de la existencia de *ecosistemas* perceptuales en los que podemos encontrar una serie de relaciones específicas, sea a causa de la procedencia de la imagen, de los mecanismos propios de su creación, de las lógicas interpretativas o de las posibilidades de su codificación y su uso.

Las anteriores referencias, no sólo a Gibson y Hetch (para describir el universo de posibilidades perceptivas en el marco metafórico de un sistema ecológico de elementos visibles), sino también las aportaciones de Raúl Ruíz y Stephen Prince sobre las relaciones entre lo que ocurre en la vida cotidiana y lo que el espectador ve en el cine o los medios de comunicación, no tendrían razón de estar aquí si no las vemos como articulaciones de significación. La vinculación de los hechos perceptibles tiene como consecuencia la atribución de sentido a las ocurrencias experienciales.

Esto se verá con mayor claridad cuando aborde las categorías cenopitagóricas peirceanas, pero como adelanto explicativo recurro a lo expresado por Nathan Houser en la introducción a la obra que condensa los aportes de Peirce, para evidenciar que un abordaje desde la perspectiva semiótica es apropiado para el estudio de las relaciones de lo natural y lo simbólico para la atribución de sentido y parte, de manera consecuente, de un razonamiento basado en la lógica de un sistema:

La filosofía de Peirce es totalmente sistemática –algunos dirán, quizá, que excesivamente sistemática–. Una idea central en su sistema es la de que ciertas concepciones son fundamentales con respecto a otras y esas a su vez con respecto a otras más, y así sucesivamente [...] en una jerarquía de dependencia.

En la cima de esas concepciones (o en la base, si es que imaginamos una escala de concepciones) encontramos un conjunto de categorías universales [...] Las categorías de Peirce son tres: primeridad, segundidad y terceridad. La primeridad es aquello que es lo que es, independientemente de cualquier otra cosa. La segundidad es aquello que es lo que es en relación con alguna otra cosa. La terceridad es aquello que es lo que es como intermedio entre otras dos cosas. En opinión de Peirce, todas las concepciones, en el nivel más fundamental, pueden reducirse a estas tres (Houser 2012, 27).

La primeridad coincide con las sensaciones; la segundidad es el dominio de las relaciones, que derivan en la distinción y asimilación de los componentes sensibles situados, y donde se puede crear sentido; y la terceridad es el campo del conocimiento simbólico, capaz de hacer generalizaciones sobre las relaciones de lo percibido y la suma de los saberes previos.

Es necesario que la cultura visual sea expresada en términos de un sistema de percepciones, relaciones, conocimiento previo, suma de conocimientos nuevos tras el contacto con elementos sorprendentes y de hábitos que se fortalecen o se ponen en duda. Estos son los componentes de la epistemología construida por Charles Sanders Peirce en el último tercio del siglo XIX y los primeros años del XX, una lógica formal que se funda en las relaciones de los elementos que se perciben y los que se conocen, y que se explica gracias a la noción de semiosis, entendida como sistema básico de significación²⁴ a partir de las relaciones de un objeto, el signo que lo representa y la idea que se forma para explicar a ese objeto.

De acuerdo con lo expresado por Deledalle, sea el universo o la comunicación el lugar de ejercicio de las categorías, de las ocurrencias y coincidencias de lo sensible y lo simbólico:

²⁴ Si bien es cierto que un sistema se define tradicionalmente por estar compuesto por elementos finitos, que se relacionan de manera funcional y cuya relevancia siempre es menor al *todo* que componen, parto de la idea de que la semiosis es un sistema de significación en vista de que se compone de tres elementos identificables con mecanismos orientados a funciones. En el contexto de la cultura visual, es prácticamente imposible hacer una descripción de sus componentes a partir de la idea de sistema, pues sus componentes son inespecíficos y prácticamente infinitos, además de que tienen funciones distintas de acuerdo con el mensaje en el que estén presentes o la situación en la que son percibidos por un intérprete particular. En esta tesis tomo la idea del sistema como una analogía, partiendo de las relaciones entre las tipologías del signo peirceano, las categorías cenopitagóricas (sistema cerrado de tres niveles) y las articulaciones de los signos con propósitos específicos en la creación y aprehensión de sentido.

la semiosis es siempre ese proceso triádico mediante el cual un primero determina que un tercero remita a un segundo al cual él mismo remite. La semiosis, que es proceso de inferencia, es el objeto propio de la semiótica [...] es una experiencia que hace cada uno en todo momento de la vida, pero la semiótica, que es su teoría, es otro nombre de la lógica (Deledalle 1996, 86).

Entendemos entonces que la semiótica, encargada del estudio de la semiosis, es una categorización de la experiencia que nos permite dar cuenta de los actos cognoscitivos con base en el sentido que produce el proceso de su realización. Es una explicación plausible que reconcilia el enfoque realista con el inferencial, y que nos permite, en la acción-signo, acercarnos a las relaciones del objeto, el representamen y la idea que lo interpreta, como posibilidades mentales del sujeto. En una representación del signo –según Peirce– que contiene las relaciones triádicas de los componentes de la semiosis, encontramos también la posibilidad de visibilizar las relaciones de cada signo-proceso con otros. Se trata de una cadena de significación en la que el objeto en cuestión (**o**), el signo que lo representa o representamen (**r**), y la idea que explica la relación entre ambos o interpretante (**i**), entran en contacto con otros signos, gracias a que el interpretante es, a su vez, signo de otro objeto, dando lugar a una continuidad semiótica conocida, de acuerdo con lo planteado por Peirce y explicitado por Umberto Eco, como semiosis ilimitada (Chandler 2007, 31). O, quizás, mejor sería decir que se pone de manifiesto el carácter ilimitado del continuo semiótico a partir del encadenamiento de signos-proceso: la semiosis como funcionamiento general de los hechos de sentido, conocimiento y comunicación.

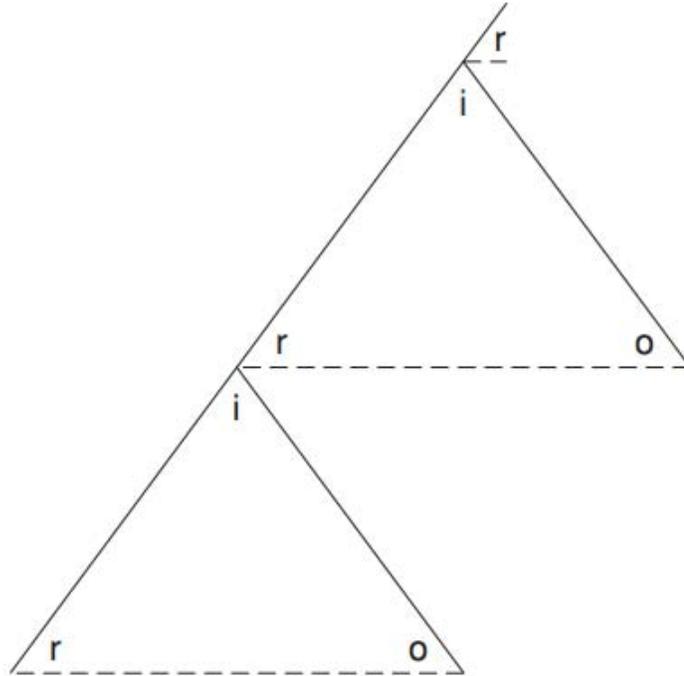


Gráfico 4. Representación de los interpretantes sucesivos de la semiosis (Chandler 2007, 32)

El mundo natural y las imágenes producidas por el hombre son, a la vez, objetos (existentes) y signos de objetos, sus relaciones son discernibles gracias al razonamiento y la posesión y desarrollo de códigos para generalizar sus modos de expresión. Si el observador recurre a su experiencia mediática para interpretar su vida cotidiana o a sus vivencias para dar valor a lo que ve en el cine, es notorio que la mediación de uno y otro campo para la conformación del universo de sentido individual y social nos permiten estudiar la cultura visual como un sistema de significación.

La cultura visual cobra forma en estas convergencias, en el tiempo propio de su realización como acontecimientos. Aquello que el observador tome de sus vivencias y de su experiencia de expectación mediática será su filtro de lectura del mundo.

Así, al ser mi interés pensar en los procesos de atribución de sentido en el contexto de la convergencia de lo visible y lo cultural, a través del cine y la intervención de los dispositivos digitales para su realización, considero prudente

dedicar algunas líneas a la complejidad de tramas posibles de las imágenes y sus formas de creación y presencia en el horizonte perceptivo e interpretativo actual.

Gilles Lipovetsky, analista y teórico de los fenómenos mediáticos afirma, junto a Serroy, que nuestra época se caracteriza por dos elementos centrales: un aumento en la cantidad de dispositivos de visualización (pantallas) y un cine, principal forma de expresión audiovisual, de características hiperbólicas: más imágenes, más temáticas, más espectacularidad.

La mayor presencia de pantallas, como salida mediática de la mayor parte de las creaciones de la cultura de masas y de la comunicación interpersonal, conlleva un cambio en los hábitos de los espectadores ante la modificación del paisaje visual y los modos de interacción:

La explosión de las pantallas es tal que en diez años –la edad de Internet– hemos presenciado una auténtica revolución copernicana que ha dado la vuelta incluso a la forma de estar en el mundo. En los años sesenta, mientras la televisión ampliaba sus fronteras, se pensó que la pantalla haría de pantalla, sería una barrera entre el individuo y él mismo -tabique de separación, filtro de ilusión, de engaño, de propaganda, cortina de humo- , y esa idea, de pronto, despierta cada vez más objeciones. ¿Podemos hablar en la actualidad de enajenación subjetiva, cuando la pantalla se alza como interfaz general que comunica con el mundo, nos proporciona información incesante, nos da la oportunidad de expresarnos y dialogar, jugar y trabajar, comprar y vender, aumentar la interactividad de las imágenes, los sonidos y los textos? La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio-tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red (Gilles Lipovetsky y Serroy 2009, 270-271)

Más allá de cierto dramatismo en lo expresado por el autor, es verdad que la cantidad y omnipresencia de las pantallas es un elemento de la cultura visual contemporánea que media la comunicación y permite la transmisión de información continua a través de diversos canales alternados y simultáneos. Las modificaciones implican, lógicamente, también una diversificación de las fuentes para la generación de sentido y conocimiento ante el aumento de los datos por interpretar, pero los modos del conocer previamente descritos se conservan. Las relaciones entre el mundo tangible, sus representaciones y el establecimiento de sentidos y saberes compartidos se dan en los marcos del proceso semiótico.

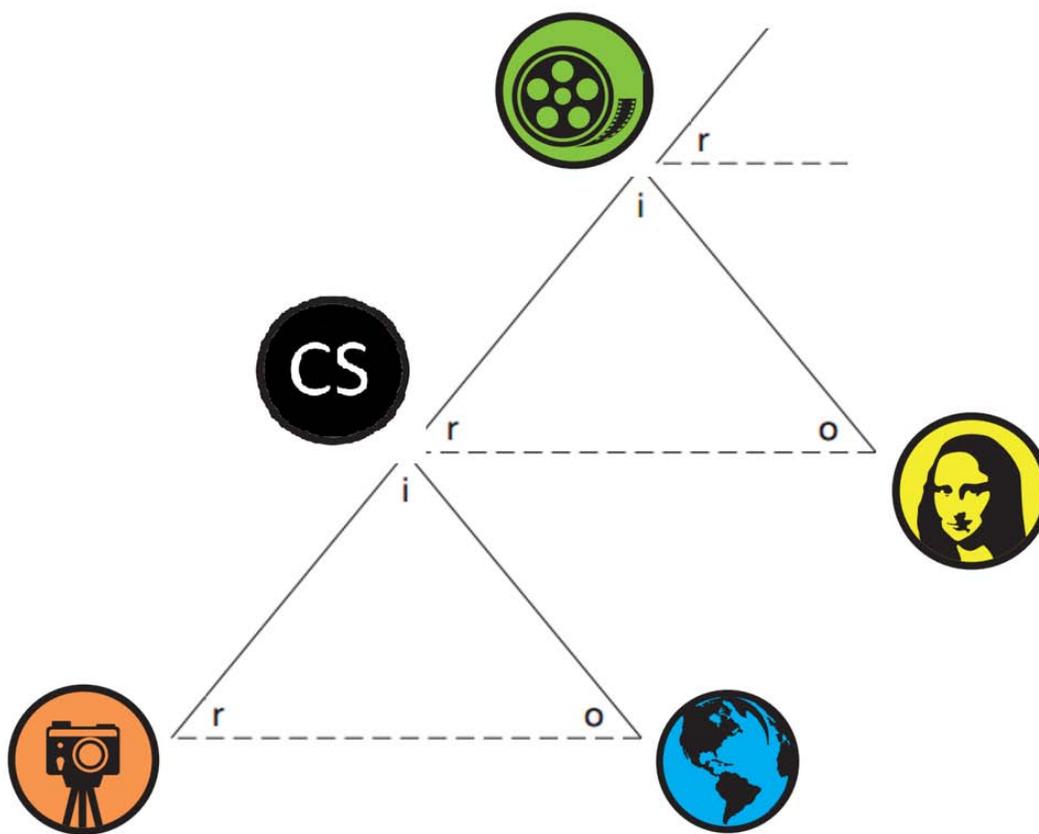


Gráfico 5. Ejemplificación de la semiosis del universo visual. Elaboración propia.

Un esquema como el que aparece sobre estas líneas retoma de manera cabal la representación analítica de la semiosis, mostrando que los componentes del panorama visual con los que he problematizado el enfoque ecológico de la percepción pueden ser explicados en términos semióticos. En este caso, el mundo natural, como un primer objeto, puede representarse a través de la fotografía, en que se ve reflejado de manera esquemática e indicial, generando una idea posible, comunicable a través de conocimiento simbólico (CS en el *Gráfico 5*) del lenguaje verbal. Las palabras empleadas en la descripción de la idea generada por una representación del mundo natural, en este caso fotográfica, pueden emplearse para referir a una pintura renacentista que tenga como motivo un paisaje similar, que a su vez puede evocar una secuencia cinematográfica, y así sucesivamente, en una progresión interminable, con incontables posibilidades de entrada y presencias de

sentido distintas, de acuerdo con la experiencia visual y simbólica de quien las interpreta.

Hay implícita, en una abstracción como la que acabo de realizar, una transacción comunicativa, individual o colectiva, en la necesidad de ideas explicativas (interpretantes) de mensajes puestos inevitablemente en términos culturales, normativos en tanto códigos y patrones de interpretación que surgen de los sucesos de la percepción y encuentran canales para su potencial expresión, interpretable a su vez.

Este segundo momento, el de la puesta en los contornos de lo comprensible para otros lo que un individuo ha dotado de sentido para sí, nos pone en la necesidad de volver sobre las posibilidades de la expresión visual y proyectarla a su vez como uno de los polos de un proceso de comunicación, imposible de realizarse, visualmente, sin un proceso de mediación²⁵.

De vuelta al tema de la tecnología como herramienta para la generación de una visualidad que supera los marcos originales del mundo natural, es necesario mencionar que el sistema que integra el sentido y lo visible a través de su materialización en mensajes (audio)visuales y, por lo tanto, en la comunicación (audio)visual como mediación cultural en la que los productos culturales se relacionan entre sí, como siempre, pero ahora están atravesados por lo digital, disponible a través de un dispositivo-medio: la computadora, como lo menciona Manovich:

A medida que la distribución de todas las formas culturales va pasando por el ordenador, vamos *entrando cada vez más en interfaz* con datos predominantemente culturales: textos, fotografías, películas, música y entornos virtuales. En resumen, ya no nos comunicamos con un ordenador, sino con una cultura codificada en forma digital. Empleo el término *interfaz cultural* para describir una interfaz entre el hombre, el ordenador y la cultura: son las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos (Manovich 2005, 120).

²⁵ Sobre este tema volveré en el capítulo 4.

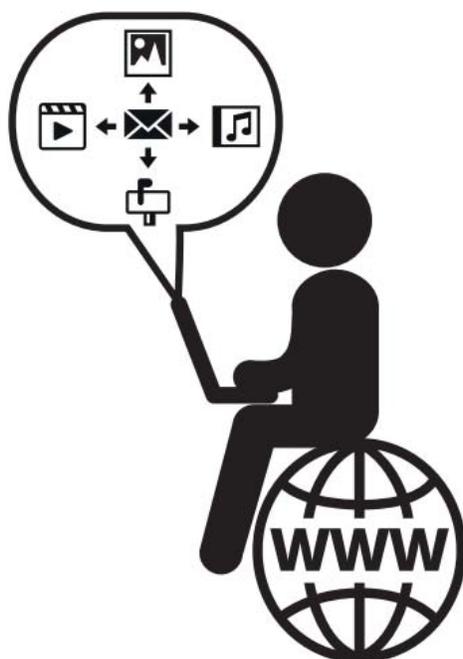


Gráfico 6. Centralidad de mensajes en el ordenador. Elaboración propia.

Entre las principales problemáticas generadas por los encuentros entre los significados que los medios audiovisuales contemporáneos portan y las posibilidades de la semiótica para explicitarlos, se encuentra su capacidad para representar cualquier tipo de realidad narrativa, sea a partir de las estrategias de la creación verosímil, o de su posibilidad de darle un toque irreal a las formas de la imagen de registro “puro”, recurriendo a los efectismos y trucos, a las combinaciones de imágenes registradas y producidas, a la creación de universos imposibles. Así, los medios audiovisuales derivan en vicisitudes interpretativas como las que ya he señalado, sobre el deslizamiento de la idea de la imagen cinematográfica como prueba de existencia. Por ello se da paso, en el capítulo siguiente, a la problematización de los aspectos de la significación visual que se modifican gracias a la presencia del cine digital, para poner en relación la tecnología, la semiótica y la discusión entre el cine de realidad y el de ficción.

2. Problemas de la significación de la imagen. Representación y realismo

En este capítulo pretendo poner en discusión cuáles son las implicaciones semióticas generadas por la presencia de los medios digitales a partir de una explicación más extensa del signo peirceano. Tocaré tres aspectos principales: la idea de la comunicación referencial, de la que las teorías peirceanas no hacen una disquisición explícita; los cruces entre las representaciones visuales *de realidad* y los ficcionales. Estos elementos están relacionados con uno más general, primordial en la historia de la teoría sobre la imagen fotográfica y el cine: la idea del realismo. Particularmente me acercaré a la postura de Peirce, conocido como *realismo escolástico*²⁶ y cómo se puede entender en relación con la creación de la imagen digital.

Para esta aproximación retomo a autores tales como André Bazin, Sigfried Kracauer, Peter Wollen, Gianfranco Bettetini, Gilles Deleuze, Bill Nichols, y Johannes Ehrat.

2.1 Cine y realidad

El valor de verdad de la imagen ha sido uno de los primeros y más importantes cuestionamientos sobre las posibilidades de la fotografía y el cine. Muchas de las definiciones que se han hecho de estos medios consideran que ahí estriba su especificidad, gracias a que registran de manera idéntica los elementos que se encuentran ante las cámaras. Este tipo de reproducción de lo visible a través de un dispositivo es uno de los componentes de la cultura visual que articula, en su modo

²⁶ La idea de realismo de Peirce se abordará en el último apartado de este capítulo, pero desde ahora es necesario decir que viene de la escuela escolástica de la época medieval, que tenía una postura que combinaba la fe y la razón como métodos para conocer y acercarnos a la verdad. Particularmente Peirce retoma a Duns de Escoto para desarrollar sus planteamientos. Al respecto el libro *From realism to "realicism", the Metaphysics of Charles Sanders Peirce*, de Rosa María Pérez-Terán Mayorga es muy esclarecedor y será mencionado en varios momentos más adelante.

de acción, lo social y lo natural, al ser una invención capaz de conservar el mundo preexistente al hombre en la imagen que produce de él. Según lo recuerda Casetti al referirse a la historia del desarrollo teórico sobre el cine:

Durante el primer veintenio el conflicto se produce entre quienes consideran el cine un medio de expresión a través del que se manifiesta una personalidad, una ideología, una cultura, y quienes consideran el cine una realidad objetiva que se puede examinar en sus componentes tangibles y en su funcionamiento efectivo. Tenemos, pues, un discurso *estético* y, en definitiva, *esencialista*, y un discurso que quiere ser *científico* y, por tanto, tendente a adoptar la causa del *método*. El uno intenta definir la naturaleza última del fenómeno para subrayar su peculiaridad; el otro quiere más bien extraer de aquél una serie de observaciones para compararlas, utilizarlas como punto de arranque para el trabajo y verificarlas mediante nuevos experimentos (Casetti 1994, 19).

Como puede verse, las discusiones teóricas al respecto de lo real en la imagen del cine no giran únicamente en torno a su registro y conservación, sino que se proponen, en muchos de los casos, llevar las posibilidades realistas del filme a la re-construcción que éste permite realizar de la realidad, sea en su carácter objetivo (mostración de los objetos) o en su carácter social.

Algunas de las principales apuestas teóricas sobre el realismo del cine se basan en los mecanismos del medio para develar las relaciones entre los factores de la realidad gracias a la técnica y los códigos cinematográficos. Aquí abordaré dos de las principales posturas –opuestas pero complementarias– sobre la realidad en el cine: las ideas de la redención de la realidad, del teórico alemán Siegfried Kracauer, y la participación en el mundo, del francés André Bazin, las cuales me permitirán acercarme a los usos actuales de la imagen y de la imbricación de estos dos paradigmas, que se debaten sobre si el registro y su mostración es pura, o si es el montaje (y sus posibilidades expresivas) el elemento clave para definir al cine.

Según Bazin, en su libro *¿Qué es el cine? Ontología y lenguaje* (1958), la fotografía es la manifestación artística que logra capturar la realidad, el mundo de los objetos que se desarrolla frente a la lente de la cámara, artefacto que a su vez libera al hombre de su intento por replicar el mundo de los objetos, momificándolo. El cine, además, logra también atrapar el flujo del tiempo, entregando al espectador

una realidad a la que, para ser totalmente real, sólo le falta serlo (Bazin [1958] 1990). La imagen fílmica participa entonces de la realidad por la presencia de la máquina en el espacio de lo filmado, el registro de dicho espacio y la captura del tiempo transcurrido durante el acontecer los hechos presentes en la película fotográfica.

Para Bazin, el cine logra materializar la paradoja de “momificar el cambio” (Bazin [1958] 1990, 29) presente en el devenir, en el espacio y en sus interrupciones. Una triple idea de realismo se articula en sus ideas: el realismo técnico, derivado de la existencia de la cámara y su presencia en el mundo; el realismo estético que se basa en las elecciones del autor cinematográfico, capaz de imponer un punto de vista a través del encuadre, del plano secuencia o del montaje, mostrando una realidad construida por las demarcaciones de la técnica posible; y el realismo ontológico, que conjuga los anteriores para buscar la verdad y que da como resultado, también, el carácter del *ser* cinematográfico.

En contraparte, el realismo esbozado por Kracauer en *Teoría del cine, la redención de la realidad física* (1989) puede entenderse más como un *realismo funcional* (Casetti 1994, 44) que sirve para reproducir los perfiles de las cosas y documentar la existencia. Al igual que Bazin, el teórico alemán parte de la fotografía y sus mecanismos como base de la expresión fílmica, pero su disertación se funda en el supuesto de que existe un principio estético básico de que cada medio de expresión tiene una naturaleza específica que estimula determinadas clases de comunicación, mientras que niega otras, siendo la captura de la realidad la esencia del medio fotográfico.

El método fotográfico puede denominarse “fotográfico” si se ajusta al principio estético básico. Vale decir que si persigue un interés estético, debe acatar la tendencia realista en todas las circunstancias. Desde luego, éste es un requisito mínimo; no obstante, al satisfacerlo tendrá al menos que producir fotografías acordes con el método fotográfico. Lo cual significa que el registro impersonal, totalmente objetivo, de una cámara es irreprochable desde el punto de vista estético, mientras que una composición, por lo demás hermosa y quizás significativa, puede carecer de calidad fotográfica. El acatamiento objetivo del principio básico tiene sus recompensas, sobre todo en el caso de aquellas imágenes que adaptan nuestra visión a nuestro entorno actual (Kracauer 1989, 34)

En su comparación Kracauer pone en el mismo nivel lo estético y lo utilitario, dejándose llevar por la idea de que lo útil se asocia con la calidad, y fija la finalidad de la fotografía en el registro y visualización del mundo real, con base en su idea de la especificidad del medio: liberar a la realidad de su flujo inasible, de su continuidad sin pausa, capturar el devenir. Sin embargo, más que la redención de la realidad física encontramos en la cámara un artefacto capaz de dar cuerpo perceptible a fragmentos de realidad en un marco físico distinto, sea la fotografía misma o la pantalla, en donde explota el movimiento como principio estético distintivo del cine y base del método cinematográfico, gracias al registro de lo real y de sus cualidades dinámicas. Este campo imagen–pantalla que porta la realidad capturada redime, más bien, al hombre de su perpetuo paso por el tiempo presente y de la condena de éste a nunca volver a presenciar lo vivido.

En ambos autores subyace la relación hombre-imagen en el cine: para Bazin la intención es hacerlo presente en ella; para Kracauer, distanciarlo de la imagen misma. La realidad que presenta la imagen fotográfica del cine depende no sólo del registro del mundo, sino de la forma en que el hombre se relaciona con el mundo desde la creación-captura o desde el contacto posterior con la imagen. Vista de este modo, la base de realidad de la producción fotográfica se relativiza, al caer en la necesidad ineludible de remitir a algo para quien interpreta tanto la fotografía como la realidad registrada. Hay un proceso de atribución de sentido que ambos teóricos eluden en su afán por definir la esencia de los medios fotográfico y cinematográfico: la imagen es para el hombre, ya que es él quien la produce y la interpreta. Más que un acercamiento a la realidad general, se trata de un reflejo de lo que el hombre cree real. Bazin se encuentra más próximo a esta idea, pues fue capaz de definir el cine desde una perspectiva ontológica que incluye la finalidad del cine para el hombre: producir emoción y pensamiento.

Aunque no he ahondado aquí en el tema, los aportes de los dos teóricos principales del realismo cinematográfico tienen una carga psicologista que no se puede dejar de lado, al ser conscientes ambos de que tanto la percepción del mundo de la realidad sensible, como de la imagen cinematográfica están mediadas por las semejanzas que entre ellas se pueden asumir, dando margen a la acción mental del

sujeto para condensarlas de acuerdo con su experiencia. Sin embargo, creo que es más fructífero, de acuerdo con el enfoque aquí asumido, que toda aproximación a los procesos mentales sea de carácter lógico-semiótico.

Los desarrollos teóricos de Bazin y Kracauer²⁷ son relevantes, puesto que muestran la centralidad de 'quien ve' en todo proceso de interpretación de *lo que es*. El registro de la realidad profílmica es interpretado por el espectador en función de qué tan parecida es la imagen producida en ese registro, a la imagen del mundo vivencial o de sus expectativas sobre la forma en que han de verse los elementos desconocidos de este mundo (tangible e inabarcable) que se construye y completa un poco en cada experiencia del espectador.

2.2 Las ideas de referencia y representación a través del signo peirceano

Pocas veces el espectador cinematográfico se pregunta si aquello que ve en pantalla es un objeto de la realidad profílmica, ya que asume de forma adecuada la invención y la realidad presentes en una película, sin importar cuáles sean los cruces formales y los modos prototípicos de empleo de la imagen; es decir, cómo se efectúa el proceso de la representación. Este apartado tiene como intención continuar con la contraposición entre las cualidades del cine para crear y para reflejar el universo de lo tangible.

Las imágenes fotográficas que permiten la existencia del cine son un registro de los objetos en el entorno de la cámara, tienen valor de documento al producirse gracias a esta contigüidad. El medio fílmico posee una dualidad característica, ya que también es capaz de crear historias y personajes, para poner ante los ojos del espectador construcciones de sentido limitadas sólo por la imaginación de quien las materializa a través de escenografías, caracterizaciones, trucos de cámara y juegos

²⁷ Se sugiere al lector ampliar en las ricas disertaciones de estos autores a través de los filmes que cada uno elige para dar a conocer su postura sobre las relaciones entre cine y realidad, el neorrealismo italiano para Bazin y el cine de los años 40 para Kracauer, no han sido abordados aquí para evitar repeticiones de sus obras y de los numerosos libros que han dedicado quienes hacen compendios de teorías de cine.

de montaje. Sin embargo, ambos polos de estos esquemas (el registro que pretende objetividad o pureza, y el cine más fantasioso o efectista) tienen la función, para quienes observan la pantalla, de hacer presente para ellos una realidad posible.

Existe por lo tanto, en mayor o menor medida, un rango de las cualidades de la imagen entre lo real registrado y la semejanza de las imágenes fílmicas a la supuesta realidad. Pensar en planteamientos que postulan al cine como el medio que porta las cualidades de los objetos efectivamente existentes invoca la noción de *referente* o *referencia*, proveniente del estudio lingüístico de los signos y que consiste, como lo explican Ducrot y Todorov (1995) en la necesidad de los hablantes por ubicar el objeto de su comunicación lingüística en la realidad extralingüística, basada en nombrar los objetos que la constituyen. El o los objetos tangibles designados por una expresión constituyen su referente. Sin embargo, creo yo, la comunicación referencial funciona más bien en sentido inverso: la existencia de los objetos y su relevancia para las personas que interactúan con ellos hacen necesaria su *nombrabilidad*. Es decir, los hablantes no tienen una necesidad de que aquello que expresan tenga una correspondencia en lo tangible, sino más bien es la necesidad de expresar su existencia lo que los lleva a nombrarlos.

Sin embargo, la capacidad de la lengua de construir el mundo al que se refiere le permite que se atribuya un universo de discurso imaginario, lo cual es necesario si asumimos que el mundo de sentido humano va mucho más allá de la existencia tangible de lo que es expresable.

Una concepción común –tradicional– es la que ve de forma automática al objeto de la realidad tangible como única posibilidad de referente. La discusión semiológica acerca de las relaciones entre los componentes del signo (en contraposición a la semiótica peirceana): significado y significante o significado y objeto suele no ser estudiada a profundidad. Lo cierto es que la única condición para que algo sea referente de un signo es ser otra cosa que el signo mismo.

Cualquier tipo de lenguaje puede ser considerado como una mediación necesaria entre la realidad supuesta y los usos y apropiaciones que los individuos hacen de ella. Yendo un poco más lejos, las realidades y sus componentes están

subordinados al carácter convencional de los lenguajes que las expresan y las significan, en este punto, ¿puede hablarse de referencia?

Referente o referencia es una noción que Peirce no abordó de forma explícita pero puede entreverse en su definición de signo, en la que propone una serie de relaciones entre los tres elementos que lo componen:

Un signo o REPRESENTAMEN es algo que está (1) para alguien (2) por algo (3) en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez más desarrollado. Ese signo que crea yo lo llamo INTERPRETANTE del primer signo. El signo está por algo, su OBJETO. Está por ese objeto, no en todos los aspectos, sino con referencia a un tipo de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen. (Peirce 1994 [(CP 2,228]).

A pesar de los muchos acercamientos explicativos realizados sobre el sistema peirceano del signo, aquí desarrollaré una postura propia en función de los intereses particulares de la investigación, más allá de que el signo de Peirce ha motivado polémicas fundadas en el hecho de que todo puede ser considerado signo, o en lo respectivo a principios básicos de rigor según los cuales es indebido que el concepto (en este caso *signo*) esté presente en la definición.²⁸

La integración del signo se produce como un proceso de atribución de sentido en el que las relaciones entre otros signos nos permiten conocer e interpretar nuevos sucesos, objetos y signos. La aproximación a la cuestión de la referencia que se propone aquí no deja la perspectiva de Peirce de lado, e incluso está en concordancia con otras ya conocidas, como la de Jakobson (1981): pensar en referentes no como existentes, sino en lo referencial como función. La referencialidad es una relación que involucra un objeto físico o mental que se remite a otra cosa.

²⁸ Así, resultaría cuestionable decir que un signo es aquello compuesto de signos, y que a su vez produce otros signos.

Sin embargo, aunque es posible pensar que en el esquema peirceano subyace la idea de la referencia, reducida aquí a una metáfora funcional, es necesario ser precisos con lo expresado en la definición del signo, que incluye explícitamente la idea de la representación. Como lo señala Jaime Nubiola en su artículo –abigarrado de referencias– "Realidad, ficción y creatividad en Peirce":

Las palabras y las cosas comparten una estructura relacional. Ser signo no es una propiedad intrínseca, sino que la significatividad —común a cosas y palabras— es una propiedad extrínseca (Debrock 1994:6; Ransdell 1994a). Peirce no niega que haya objetos externos a la mente, sino que niega que haya objetos que no puedan conocerse, que haya pensamientos incognoscibles, esto es, que no sean relativos a la mente. Todo pensamiento se contiene en signos: los signos se definen no sólo porque sustituyan a las cosas, sino porque funcionan como elementos en un proceso de mediación que pone el mundo al alcance de los intérpretes. Los intérpretes, los seres humanos, somos portadores de interpretantes: "El signo crea algo en la mente del intérprete, y ese algo que ha sido así creado por el signo, también ha sido creado, de una manera mediata y relativa, por el objeto del signo" (CP 8,179). Lo creado en la mente del interprete (el "interpretante" en la terminología de Peirce) no es la imagen de la cosa, la reproducción sensorial del objeto, sino que toma el lugar de la cosa "como el embajador toma el lugar de su país, lo representa en un país extranjero" (CP 2,197; Eco 1981:52). En este sentido, los signos son siempre ficciones que están en el lugar de la cosa. Es totalmente verdad que nunca podemos alcanzar un conocimiento de las cosas tal como son. Podemos conocer sólo su aspecto humano. Pero ése es todo el universo que existe para nosotros" (Hardwick 1977:141). La "realidad" no es algo dado previo a toda comprensión humana, sino que consiste precisamente en esa singular mezcla en grados diversos de elementos y factores naturales y culturales, personales y sociales en que estriba nuestro vivir (Deely 1986:267). (Nubiola 1996, 1140)

El enunciado de la definición primaria del signo según Peirce empareja al signo con el representamen; se trata del elemento que permite relacionar un objeto con una representación del mismo en la mente de la persona que lo interpreta, pero esto es posible únicamente cuando entra en correspondencia con los conocimientos de este intérprete, conformados a su vez por otros signos, ya sean simbólicos o perceptivos. La creación de estos signos es relativa, ya que lo que realmente se crea son relaciones nuevas entre signos ya conocidos: a partir de sus saberes previos el intérprete se explica las situaciones y objetos que desconocía.

Siguiendo la definición de Peirce, citada más arriba, encontramos que *el signo está por algo, su OBJETO. Está por ese objeto, no en todos los aspectos, sino en relación con un tipo de idea, que a veces he llamado el fundamento del representamen*. Puede interpretarse de ello que los signos de que habla no remiten necesariamente a los objetos de la realidad tangible, sino a la idea generada en la mente de quien los interpreta y los dota de validez para la explicación del mundo.

Sin embargo, es preciso ampliar la discusión sobre el funcionamiento del signo, con base en lo dicho por Peirce en “Sobre una nueva lista de categorías”, escrito que fundamenta la teoría lógica-semiótica del filósofo norteamericano y que se dedica al abordaje de los procesos de referencia y representación a partir de la comparación posible de elementos diversos a partir de ejemplos:

El modo en que se produce la referencia a un correlato es, obviamente, por comparación [...] supongamos que pensamos en un asesino como estando en relación con una persona asesinada; en este caso, concebimos el acto del asesinato, y lo que está representado en este concepto es que, correspondiendo a todo asesino (así como a todo asesinato), hay una persona asesinada; y así acudimos de nuevo a una representación mediadora que representa al relato como estando en lugar de un correlato, con el que la representación mediadora misma está en relación [...] Al recoger más ejemplos de este tipo, se encontraría que toda comparación requiere, además de la cosa relacionada, del fundamento y del correlato, también de *una representación mediadora que represente al relato como una representación del mismo correlato que esta misma representación mediadora representa*. Tal representación mediadora puede denominarse *interpretante* porque cumple el oficio de un intérprete, quien dice que un extranjero dice la misma cosa que él mismo dice. Hay que entender aquí el término “representación” en un sentido muy amplio, que puede expresarse mejor con ejemplos que con una definición. En este sentido, una palabra representa una cosa para el concepto que está en la mente del oyente, un retrato representa a la persona a quien está destinado para el concepto del reconocimiento, una veleta representa la dirección del viento para el concepto del que la entiende, un abogado representa a su cliente ante el juez y el jurado en quienes influye (C. S. Peirce 2012, 47).

En este fragmento puede observarse cómo entiende Peirce la acción mediadora de los signos, transitando de la idea de referencia a la de representación, con una explicación que va más allá de los postulados lingüísticos de la referencia, ya que incluye ejemplos de lo visible y de los códigos sociales. Hace también énfasis en

que la representación es una noción muy general y no da una definición de ella, pero subyace en la explicación general del signo: la forma en la que algo puede estar en lugar de otra cosa (relato y correlato) gracias al establecimiento de una relación bidireccional entre ambos en la mente de quien interpreta. El signo es una mediación; su función es unir relato y correlato, y lo hace de acuerdo con un contexto de interpretación en el que se involucran diversos tipos de conocimiento.

En la cita anterior se menciona un componente de gran relevancia para la teoría peirceana de la significación: el *fundamento*. María Uxía Rivas, hace una síntesis de lo que debe entenderse como fundamento a partir de la distinción de dos tipos de objeto o, mejor, las tipificaciones del objeto en relación con un signo dependiendo de cómo abordemos el problema, recordando siempre que existen diferentes tipos de signo de acuerdo con el tipo de relación entre éste y el objeto designado:

Peirce distingue dos objetos del signo: el objeto dinámico y el objeto inmediato. El primero –denominado también objeto mediato– es el objeto exterior al signo, es la realidad extralingüística a la que el signo se refiere; el objeto dinámico es "la realidad que de alguna manera contribuye a determinar al signo para su representación" (CP 4,536). El objeto inmediato es el objeto interior al signo, el objeto tal y como es representado por el signo; en este sentido, y según Peirce, el ser del objeto inmediato depende de su representación en el signo. Pero Peirce en ocasiones también habla de otro elemento: el "fundamento" (*ground*) del signo [...] como de una abstracción, una cualidad: "el concepto de abstracción pura resulta indispensable por cuanto que no podemos comprender una concordancia entre dos cosas, salvo como una concordancia en algún *aspecto*. A esta abstracción pura, cuya referencia constituye un atributo general o *cualidad*, podemos denominarla *fundamento*" (CP 1,551), (Rivas 1996, 1219).

Podemos interpretar que, para Peirce, la unidad entre *el mundo como es* y la interpretación del mismo es imposible, y ante este límite la noción de fundamento se hace necesaria al dar una respuesta sobre la manera en que el mundo y sus signos se relacionan a partir de las cualidades y atributos que los signos recuperan de sus objetos –o los objetos depositan en aquello que nosotros hemos de

interpretar como signos—. ²⁹ El planteamiento de que hay dos modos de comprensión del objeto, según su participación en el proceso de la semiosis, es muy importante, ya que nos abre la puerta para pensarlo a partir de las potencialidades y limitaciones interpretativas del hombre, y como un mecanismo de aprehensión y puesta en juego no sólo del sentido necesario para la comunicación, sino que evidencia que este sentido tiene sus bases en el conocimiento. Las formas que el ser humano posee para *conocer* son las que definen cómo se significa y se representa este conocimiento. La existencia del fundamento del signo tiene diferentes formas y funciones en la semiosis, comprendida como proceso. Según lo menciona Rivas:

El fundamento es un primero cuando, digamos, se encarna en el signo para representar al objeto dinámico en algún aspecto, determinado por éste mismo; en este sentido el fundamento es una cualidad. Pero, el fundamento también puede entenderse como una categoría mediadora, como un interpretante, y así el fundamento es aquello que el signo determina en su referencia al objeto, ya que el signo se refiere al objeto en algún aspecto o capacidad. Y en este caso se explicaría cómo el interpretante es a su vez un representamen. Es decir, un tercero que se convierte en primero, para referirse al mismo objeto y “de la misma manera”. “Esta manera” hay que entenderla como la productora de una nueva semiosis, ya que el signo en su referencia al objeto vuelve a generar un nuevo interpretante. Así pues, el signo representa a su objeto no en todos sus aspectos, sino por referencia a una idea, que es el fundamento del signo. Este fundamento parece coincidir con esa manera particular en la que la realidad contribuye a determinar cómo el signo la va a representar. El fundamento parece ser la razón del objeto inmediato, la razón de cómo el signo representa la realidad de un modo parcial y perspectual, de cómo el signo se refiere a su objeto “en algún aspecto o carácter”. La realidad extralingüística, exterior al signo, es la que determina al signo a que la represente de una determinada manera, y sólo de esta manera se puede acceder a ella (Rivas 1996, 1220).

De este tipo de consideraciones Peirce obtuvo como conclusión que existen tres clases de representaciones, que darían origen a su clasificación de los signos y que serán de gran relevancia para este texto cuando volvamos al tema del cine como

²⁹ Esto también permite pasar de largo la discusión lingüística sobre la arbitrariedad del signo y su relación inmotivada, pero necesaria, con los objetos a los que los signos lingüísticos están ligados. Este es, en general, el problema de la referencia lingüística: no tiene una forma de explicación de cómo se da la relación entre signo y objeto a través de una explicación lógica. En detrimento de la postura peirceana puede argumentarse que estas relaciones siguen siendo inexplicadas, ya que se dan en la mente y se basan, de igual manera, en convenciones simbólicas.

un medio que tiene relaciones particulares con la realidad, pero también con las capacidades del hombre para generar signos. Las clases de representación son:

1° Aquellas cuya relación con sus objetos es una mera comunidad en alguna cualidad, y estas representaciones pueden denominarse *Semejanzas*.

2° Aquellas cuya relación con sus objetos consiste en una correspondencia en el hecho, y estas pueden denominarse *Indices* o *Signos*.

3° Aquellas que tienen un carácter imputado como fundamento de la relación con sus objetos y que son lo mismo que los *signos generales*, y pueden denominarse *Símbolos*.

(C. S. Peirce 2012, 49).

La primera clase mencionada corresponde también con el tipo de signo que conocemos como ícono, y que se funda en la posibilidad de relacionar el objeto y el signo con base en la semejanza que éste tiene con el primero. Así, estas reflexiones permitieron a Peirce delinear su tipología de los signos, que se convertiría en una de las porciones más famosas de su aparato teórico y base de la semiótica, pero que se conoce de manera muy general, olvidando que estos postulados están relacionados con una postura epistemológica. Es por ello también que no es tan conocida la noción de fundamento, y muchas veces el esquema del signo y su clasificación son repetidos sin explicar una de sus principales virtudes: ayuda a comprender las relaciones de sentido a partir de los modos que tenemos para conocer *la realidad*, con sus dimensiones tangibles y abstractas.

El objeto dinámico (el objeto externo –real– a quien interpreta) y el objeto inmediato (el objeto que se presenta en algún aspecto a capacidad del objeto externo a través del signo) y la configuración del fundamento del signo hacen pensar en un proceso de *semiotización*, de creación de sentido que se lleva a cabo en una de dos posibilidades cognoscitivas: ya sea poner el mundo tangible en términos interpretados o crear signos para atribuirles cualidades, tangibles (externas o reales) o abstractas. De acuerdo con Rivas:

En ese proceso de semiotización se podrían distinguir, entonces, dos direcciones; una: *a*) generadora de signos: objeto dinámico, fundamento, objeto inmediato (signo); y otra, que sería precisamente la inversa, *b*) generadora de semiosis: objeto inmediato (signo), fundamento y objeto dinámico.

La dirección *a*) establece una relación que va del objeto al signo; la dirección *b*) va del signo al objeto. En ambas direcciones el elemento mediador es el fundamento. En *a*) actuando como primeridad, como objeto inmediato representado en el propio signo o representamen; en *b*) como terceridad, como interpretante. Es decir, en *a*) la relación objeto-signo está mediada por el fundamento, esto es, por la representación que el signo hace del objeto. En *b*) la relación signo-objeto está mediada por el fundamento, que en este caso permite el acceso al objeto generando o determinando un interpretante del mismo.

En otras palabras, en *a*) la realidad, el objeto dinámico, determina al signo a que la represente. Pero esa representación es siempre parcial y perspectival; el signo no puede representar al objeto en su totalidad, lo hace en base a algún aspecto o capacidad, el fundamento. Así el objeto inmediato es el objeto representado por el signo, teniendo presente cómo el objeto dinámico determina al signo. Podría decirse que el objeto inmediato es un modo de determinación expresado por el signo bajo la presión del objeto dinámico. En *b*) el objeto inmediato representado en el signo se refiere al objeto, generando un nuevo signo o interpretante. En este proceso, en *a*), el fundamento se funde en el objeto inmediato, convirtiéndose en un primero; y, en *b*), el fundamento se transforma en un tercero, el interpretante, generando un nuevo signo o primero. (Rivas 1996, 1221-1222)

La explicación de Rivas sobre el proceso de semiotización nos deja muy claras dos de las clases de referencia peirceanas mencionadas más arriba: en el caso *a*) encontramos el fundamento en la referencia a un objeto, que se da en los llamados índices o signos, y en el caso *b*) el fundamento está ligado a la capacidad de un interpretante para producir un objeto nuevo, que sería un símbolo. Sin embargo, queda un vacío en el funcionamiento de la generación de los signos de semejanza o íconos, ya que a pesar de que podemos suponer que tienen su base en el caso *a*), y que la semejanza en este tipo de signo es propiciada por las cualidades del objeto mismo, existen íconos cuya relación de semejanza creadora de sentido es posible sólo gracias a la capacidad del sujeto que lo interpreta para reconocer esa semejanza, como ocurre con los signos icónicos conocidos como diagramas.

Así, podemos proponer una modelización de estas relaciones como la siguiente, para esclarecer las formas de funcionamiento del fundamento de las diferentes clases de representación y hacer notorio que los componentes del signo: objeto, representamen e interpretante se articulan de formas distintas de acuerdo con su proceso de semiotización particular:

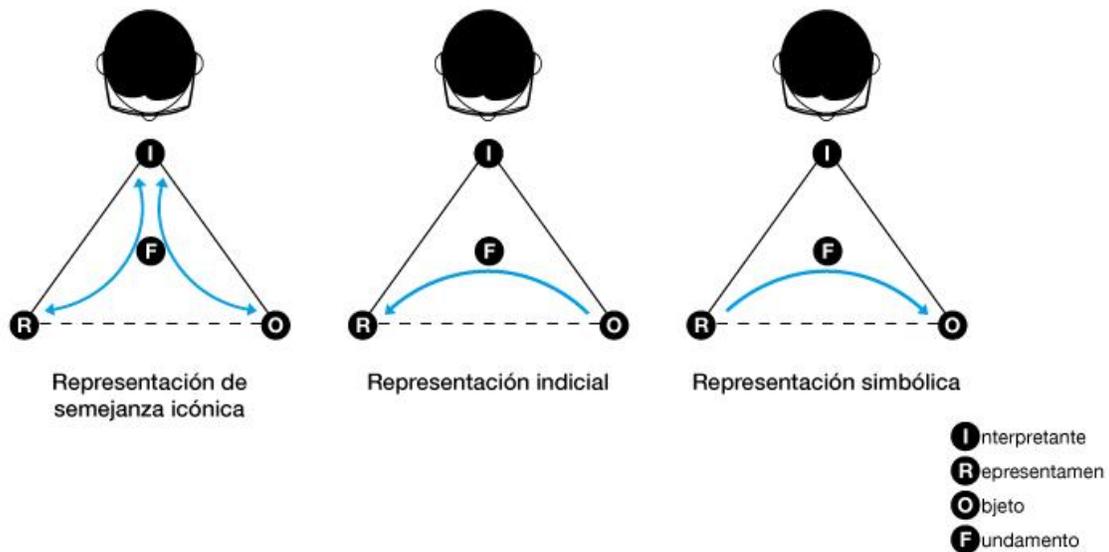


Gráfico 7. Procesos de semiotización a partir de la clase de representación. Elaboración propia.

Encontramos en el *gráfico 7*, la dirección de los procesos de representación de acuerdo con el tipo de signo. En primer lugar aparece una doble direccionalidad entre el interpretante y el objeto y el interpretante y el representamen, con el fundamento del signo colocado entre las flechas que unen sus componentes y, emparejado con éste, en línea con el representamen, aparece un sujeto, encargado de percibir e interpretar la semejanza entre el objeto y su signo. Esto es así porque el fundamento está ligado con la idea de la semejanza necesaria para el proceso de representación, y esta idea está en las capacidades del intérprete, para quien el interpretante opera. La presencia de dos flechas está justificada porque la semejanza, –fundamento de esta clase de representación– está en relación con ambos: objeto y representamen. La cualidad compartida que hace efectiva esta semejanza está en ambos ángulos de la triada pero debe ser puesta en marcha por la idea de su existencia. Del mismo modo, cada unión es bidireccional a causa de que tanto el objeto como el representamen se le presentan al sujeto, con todas sus cualidades, pero es él quien interpreta la relación icónica y los enlaza. Esta misma idea debe ser portadora de cuál de los términos representa al otro, y el conocimiento

del intérprete lo lleva a completar la existencia del signo, ya que entre dos objetos que tengan entre sí un parecido no son necesariamente uno signo del otro.

En segundo lugar en el esquema aparece la semiotización de la representación indicial, señalada por Rivas como “tipo a)”. En este caso, la dirección se da en el sentido objeto (real o dinámico), fundamento, representamen (signo u objeto inmediato). A pesar de que la flecha no entre en contacto con el interpretante, ya que la acción del objeto dinámico sobre el mundo propicia la creación del signo y la idea de la representación surge –necesariamente– *a posteriori*, en el momento de la interpretación. El fundamento está también alineado con el interpretante, idea que descifra la relación entre objeto y representamen. Y es posible comprender por qué el fundamento se puede atribuir al signo, recordando que Peirce lo llama fundamento del representamen. Como lo menciona Rivas, el fundamento se funde con el signo o representamen, en el que puede interpretarse la acción del objeto dinámico.

Sin embargo, como vemos en el “caso b”, representado en el tercer puesto del esquema, el fundamento puede entenderse también en función del modo de operación contenido en las particularidades del interpretante: la relación del representamen con el objeto puede ser “leída” en el tipo de idea que interpreta a este último. Así, la representación de carácter simbólico va en dirección del representamen (signo u objeto inmediato) al objeto (real o dinámico), tiene al fundamento como intermediario, ahora no sólo alineado con el representamen, sino también generando el interpretante del objeto, que en este caso es un nuevo signo. El nuevo signo es un objeto que porta la idea que lo interpreta y lo explica, a la vez que le da ser en el interpretante, su fundamento es simbólico (tercero) porque es dado por el hombre. El signo es un objeto existente en la realidad simbólica y se integra al conocimiento del intérprete, que posee un representamen –supongamos, una palabra– con una idea que lo explica –su fundamento– el interpretante. En la representación simbólica la unión de un signo y un objeto (que también es un signo) es generada por una idea o interpretante que los une.

Los tipos de representación y los tipos de signo expuestos, con base en las relaciones de sus componentes, nos permiten pensar en los términos en cuestión en este apartado –referencia y representación– de una manera abierta y flexible, concordante con la creencia de Peirce de que algo no necesita ser real para existir. Como lo expresa Rosa María Pérez-Terán Mayorga en *From realism to “realicism”, the Metaphysics of Charles Sanders Peirce* “argumentaré que Peirce era un realista escolástico en varios sentidos: él reconocía que ‘real’ y ‘existente’ no son sinónimos” (Pérez-Terán 2007, 4). En este mismo sentido es que Peirce, en un momento posterior expresó:

Por cierto, el objeto dinámico no se refiere a algo fuera de la mente, sino a algo impuesto sobre la mente en la percepción, pero que incluye más de lo que la percepción revela. Es un objeto de *Experiencia* real (C. S. Peirce, Extractos de cartas a Lady Welby [1906-1908] 2012, 568).

Estas referencias son reveladoras en el contexto de la explicación del funcionamiento de los signos, y me ayudan a acercarme un poco al realismo peirceano, que se tocará en el último apartado de este capítulo. A continuación – como nexo necesario–, expondré cómo los estudios de cine se han servido de estas concepciones.

2.3 El cine en clave peirceana a partir del signo

El cine –el audiovisual– ha sido objeto de aproximaciones semióticas de diversas características, predominando los abordajes semiológicos derivados de los postulados de Ferdinand de Saussure,³⁰ pero fue Peter Wollen, en 1969, quien sugirió un enfoque semiótico derivado de las teorías de Peirce en su libro *Signs and meaning in the cinema*, particularmente en el capítulo tres: “La semiología del cine” que toma como base la clasificación de los signos propuesta por Peirce, a partir de las clases de representación expuestas más arriba.

Primero ahondaré un poco en los tipos de signo propuestos por Peirce, tomando algunas citas de la correspondencia que entabló con Lady Welby³¹. En sus explicaciones sobre los signos en función de su naturaleza:

Tal como es en sí mismo, un signo es o bien de la naturaleza de una apariencia, y entonces lo llamo *cualisigno*; o en segundo lugar es un objeto individual o un acontecimiento, y entonces lo llamo *sinsigno* (siendo la sílaba *sin* la primera sílaba de *semel*, *simul*, singular, etc.); o en tercer lugar, es de la naturaleza de un tipo general, y entonces lo llamo *legisigno* (C. S. Peirce, L463 2006).³²

En este punto Peirce clasifica los signos de acuerdo con su forma de existencia, con sus cualidades sin relacionarse aún con el objeto dinámico al que representan, aunque ya hay pistas de estas relaciones. Esta primera clasificación es muy útil para

³⁰ No me adentraré en estos enfoques de carácter estructuralista, liderados por Christian Metz, de gran relevancia para la teoría del cine, se basaban en la posibilidad de extender el esquema saussureano del signo al estudio del cine, poniendo en discusión la idea de que este medio tenía el funcionamiento de un habla sin lengua y con una propuesta que tomaba las nociones de paradigma y sintagma como punto de partida para una explicación del funcionamiento de la continuidad y el montaje fundamentados sobre “tipos” narrativos. Estas aportaciones son relevantes para la consideración del audiovisual como un discurso. Ver el anexo.

³¹ La correspondencia con Lady Welby fue larga y fructífera. En las cartas de Peirce encontramos la expresión más clara de la teoría de los signos y sus relaciones con las categorías, así como de la clasificación de los signos. Aunque hay registro de correspondencia en diferentes años aquí tomo principalmente un fragmento de 1904, traducido por Ignacio Redondo y publicado en la página web del Grupo de estudios Peirceanos de la Universidad de Navarra (el más relevante en castellano), disponible en <http://www.unav.es/gep/Welby12.10.04Espanol.html>. Es necesario aclarar que diferentes ediciones presentan fragmentos distintos de las cartas, por ejemplo, la cita que aquí se presenta corresponde al escrito conocido como L463. En el compendio de Houser y Kloesel también se presenta un fragmento de L463, pero no es el mismo.

³² Fragmento disponible en: <http://www.unav.es/gep/Welby12.10.04Espanol.html>.

comprender que los signos tienen diferentes formas de ser, de acuerdo con la manera en que se nos presentan o –mejor dicho– con el acceso que nuestra percepción tiene a ellos en el universo de sentido, para categorizar incluso signos de la misma naturaleza. Aquí recupera las categorías de primero, segundo y tercero: cualidad, hecho y general (o ley). Esto es más comprensible si continuamos leyendo su explicación y los ejemplos que da:

Cuando en la mayoría de los casos usamos el término "palabra", diciendo que "el" (*the*) es una "palabra" y "un" (*an*) es una segunda "palabra", una "palabra" es un legisigno. Pero cuando decimos que una página de un libro tiene 250 "palabras" en él, de las cuales veinte son "el" (*the*), la "palabra" es un sinsigno. A un sinsigno que, de ese modo, encarna un legisigno yo lo llamo "réplica" del legisigno. La diferencia entre un legisigno y un cualisigno, ninguno de los cuales es una cosa individual, es que un legisigno tiene una identidad definida, aunque admite una gran variedad de apariciones. Por tanto, "&", "*and*", y el sonido correspondiente son una y la misma palabra. El cualisigno, por otra parte, no tiene identidad. Es la mera cualidad de una aparición y no es exactamente la misma la segunda vez que aparece. En lugar de identidad tiene un *gran parecido* y no puede diferir mucho sin que lo consideremos como otro cualisigno (C. S. Peirce, L463 2006)

A través de las palabras como signos, que pueden entenderse todas como legisignos en primer lugar dada su naturaleza de generales, se les puede considerar también según la forma en la que se presentan en un texto y por la función que cumplen en el mismo; así, en segundo lugar, cuando se emplea la expresión "palabra" para referir a la cantidad de palabras que hay en una página, se da lugar a un funcionamiento de sinsigno: un signo que expresa un hecho. En tercer lugar, a la aparición repetida de una palabra en un texto puede interpretársele de acuerdo con la semejanza en las cualidades de cada signo identificable y que remiten al mismo sentido.

Para clarificar estas relaciones, los signos también se clasifican según la relación que estos tienen sus objetos dinámicos, dando lugar a los tres tipos de signo más conocidos de la teoría peirceana. Peirce le señala a Lady Welby, retomando ideas de su escrito "Sobre una lista de categorías":

Con respecto a las relaciones con sus objetos dinámicos, divido los signos en íconos, índices y símbolos (una división que di en 1867). Defino un ícono como un signo que está determinado por su objeto dinámico en virtud de su propia naturaleza interna. Tal es cualquier cualisigno, como una visión –o el sentimiento que despierta una pieza de música– considerada como aquello que representa lo que pretendía el compositor. Puede ser un sinsigno, como un diagrama individual; pongamos, una curva de distribución de errores. Defino un índice como un signo determinado por su objeto dinámico en virtud de su estar en una relación real con éste. Por ejemplo, un nombre propio (un legisigno); tal es la aparición de un síntoma de una enfermedad (el síntoma mismo es un legisigno, un tipo general de un carácter definido. La ocurrencia en un caso particular es un sinsigno). Defino el símbolo como un signo que está determinado por su objeto dinámico sólo en virtud de que será interpretado de esa manera. Por lo tanto, depende, o bien de una convención, o bien de un hábito, o bien de una disposición natural de su interpretante, o del campo de su interpretante (aquel del cual el interpretante es una determinación). Todo símbolo es necesariamente un legisigno, pues es inexacto llamar símbolo a una réplica de un legisigno.

En cuanto a su objeto inmediato, un signo puede ser un signo de cualidad, de un existente o de una ley (C. S. Peirce, L463 2006).

Como lo hemos visto más arriba, la relación de los signos con la idea de referencia ha propiciado que esta tricotomía ícono, índice, símbolo, sea la más conocida, pues la mayoría de las consideraciones tienden a la explicación de la relación de los signos con sus objetos. La aportación de Peirce relativiza estas relaciones, como ya expliqué.

Es necesario considerar de nueva cuenta que existen subtipos o degeneraciones de los signos que aparentemente hacen la tipología más compleja, pero en realidad simplifican la categorización. Cualquier cualisigno es un ícono, con base en la semejanza de las cualidades de signo y objeto, pero un ícono puede ser considerado sinsigno cuando la semejanza radica en un hecho, tal es el caso de los diagramas.

Un índice está en relación real con su objeto dinámico, como en el caso de la huella en la arena, representando a quien la produjo, pero también un sinsigno como un nombre puede ser un índice, al estar ligado a la persona que lo porta y a la que representa, dado su carácter de hecho.

Los símbolos son siempre legisignos, al surgir de una convención o un hábito. Son signos sólo interpretables por signos.

Peirce clasificó los signos de acuerdo con su relación con el interpretante en tres tipos: Rhema, Dicente o Argumento:

[...] defino un argumento como un signo que está representado en su interpretante significado, no como un Signo del interpretante (la conclusión) [pues eso sería imponerlo o sostenerlo] sino como si fuera un Signo del interpretante o tal vez como si fuera un Signo del estado del universo al que se refiere, en el que las premisas se dan por supuestas. Defino un dicente como un signo representado en su interpretante significado como si estuviera en una relación real con su Objeto (o como si fuera tal, en caso de ser aseverado). El rhema se define como un signo que está representado en su interpretante significado como si fuera un carácter o una marca (o como siéndolo) (C. S. Peirce, L463 2006).

En esta división son fundamentales las ideas que explican los signos en tanto signos, no su naturaleza ni su objeto, aunque también pueden ser supuestas de esta relación del signo con su interpretante, que lo remite a su objeto. A propósito de ello, Deledalle cita a Peirce:³³

[...] un rhema es un signo que es comprendido como representante de su objeto sólo en sus características; un dicisigno es un signo que es comprendido como representante de su objeto en relación con la existencia real; y un argumento es un signo que es comprendido como representante de su objeto en su carácter de signo (Deledalle 1996, 99)

Se trata de cómo son interpretables e interpretados los signos, cómo son explicados por signos equivalentes o superiores para ser comprendidos.

Tenemos entonces la siguiente clasificación de los signos por triadas, de acuerdo a sus relaciones con el representamen (la naturaleza del signo), el objeto y el interpretante:

³³ La terminología empleada difiere de acuerdo con la traducción y el autor que aborda a Peirce. Así, Deledalle escribe *rema* en lugar de *rhema* y *dicisigno* en lugar de *signo dicente*, pero se refieren a la misma nomenclatura y clasificación. Aquí he decidido emplear *rhema* como forma única, pero *signo dicente* y *dicisigno* como intercambiables.

REPRESENTAMEN	Cualisigno	Sinsigno	Legisigno
OBJETO	Ícono	Índice	Símbolo
INTERPRETANTE	Rema	Dicisigno	Argumento

Los tipos de signo de acuerdo a su relación con sus componentes³⁴

Las formas de ser de los signos, de acuerdo con las combinaciones posibles de los tipos que aparecen en el cuadro dan como resultado los diez tipos básicos de signo, que tienen como finalidad describir las formas de “conocer” que nos permiten, sean como cualidades, como hechos o como generales, es decir como primeros, segundos o terceros. Estos tipos, además de responder a las categorías hacen notar que poseen, en tanto signos, las tres dimensiones: sensación, relación y convención. Estos diez tipos son (Deledalle 1996, 100).

1. Cualisigno icónico rhemático
2. Sinsigno icónico rhemático
3. Sinsigno indicial rhemático
4. Sinsigno indicial dicente
5. Legisigno icónico rhemático
6. Legisigno indicial rhemático
7. Legisigno indicial dicente
8. Legisigno simbólico rhemático
9. Legisigno simbólico dicente
10. Legisigno simbólico argumental

En esta lista los signos están clasificados de acuerdo con la dimensión predominante en cada uno de ellos, sea naturaleza, su relación con el objeto o la

³⁴ Basado en la tabla de Deledalle 1996, 97.

relación con su interpretante, es decir, las características de su interpretabilidad. Están ordenados de lo primero a lo tercero. Al agotar las posibilidades generales de significación, cualquier signo podría clasificarse en esta tipología, sea convencional como las palabras o su acceso al entendimiento se dé a través de cualquiera de los sentidos. Así, la significación audiovisual podría analizarse a partir de los modos de conocer y atribuir sentido a las formas que se nos presentan.

De vuelta al tema del cine, ya que el propósito del presente apartado es reflexionar sobre el abordaje de este medio apoyándonos en la base de la teoría peirceana, es necesario decir que los autores que han adoptado una perspectiva semiótica de este tipo lo han hecho de manera muy limitada. Aunque Casetti menciona que estos abordajes son una apertura en el campo de estudios con rasgos comunes: la voluntad de “flexibilizar” los modelos empleados, el deseo de experimentar nuevas categorías analíticas y la decisión de atender a ciertos aspectos hasta entonces descuidados del fenómeno cinematográfico (Casetti 1994, 160-161). Casetti toma en cuenta principalmente a tres autores centrales para la semiótica enfocada al estudio del cine: Wollen, Worth y Metz. A Wollen lo retoma desde Peirce, a Worth desde un translingüismo orientado a la comunicación con un polo emisor y otro receptor; mientras que a Metz desde la semiología saussureana y las nociones de paradigma y sintagma.

Por el tipo de abordaje yo sólo tomaré en cuenta a Peter Wollen, quien explica qué es un ícono, un índice y un símbolo, pero lo hace de forma poco sistemática y no dice con exactitud de dónde toma los fragmentos que cita de Peirce, a pesar de mencionar algunos de ellos. Da importancia a la relación de la imagen fotográfica del cine en relación con su objeto, destacando que hay filmes más propensos a ser analizados desde uno u otro tipo de signo –ícono, índice y símbolo–, de acuerdo con sus imágenes y los planteamientos de sus autores, sea que éstos se dediquen a la semejanza, la reproducción o el simbolismo de las realidades filmadas. Es capaz de apreciar que las tres dimensiones conviven, ante la naturaleza del cine y la variedad de elementos con sentido que lo componen.

Wollen aborda el tema del realismo a partir de los escritos de André Bazin, con una interpretación muy adecuada de éstos:

Bazin creía que los filmes deben ser hechos no de acuerdo con un método o plan *a priori*, sino como los de Rossellini, de “fragmentos de realidad cruda, múltiples y equívocos en sí mismos, cuyo significado sólo puede emerger *a posteriori* gracias a otros hechos, entre los que la mente es capaz de ver relaciones” (Wollen 1969, 132).

En este sentido, el cine tendría una mayor capacidad para revelar que para significar, gracias a su funcionamiento mimético y, por lo tanto, que oscila entre lo icónico y lo indicial, en tanto las historias se parecen a la realidad y las imágenes son un registro de ésta. Sin embargo, desde mi punto de vista, la revelación es también una forma de significar, ya que la crudeza de los fragmentos de realidad que menciona Wollen, así como la emergencia de las relaciones gracias a que la mente puede articular elementos múltiples y equívocos, son un deslizamiento de la interpretación indicial a la simbólica, debido a los interpretantes que entran en juego y el conocimiento que el espectador tenga del contexto de la película, como ocurre en el caso de los filmes neorrealistas, a los que se refiere Bazin.

A pesar de que Wollen se percató de la presencia de las tres dimensiones seguía pensando que una de ellas predominaba, y su única guía era la relación signo-objeto. El problema principal en este autor, en su incipiente aproximación, es que toma en cuenta únicamente las relaciones del signo con su objeto, por lo que no plantea que, en su modo de acceso a las imágenes están las posibilidades sígnicas derivadas de la relación de los signos con los interpretantes. Existe un condicionamiento del intérprete fílmico en su acercamiento a las películas del neorrealismo: sabe que son películas y que aun cuando relaten los horrores de la guerra y tiempos inmediatos, se trata de una puesta en escena que pretende mostrarlos *como si fueran reales*. Aunque muchas de las anécdotas de estos filmes conllevan la posibilidad de su realización, incluso esta posibilidad se asume a partir de una relación simbólica con ellas.

En el cine, lo simbólico no está presente sólo en los signos verbales o en las pretensiones simbólicas de sus autores, para hablar de ello Wollen usa como ejemplo el cine de Eisenstein. Lo simbólico también delimita al cine en cuanto forma de conocimiento, de aproximarse a realidades posibles.

Así, aunque Wollen tuvo el enfoque adecuado para abordar la riqueza sígnica del cine en detrimento de las posturas translingüísticas, se quedó corto en las

posibilidades del signo de Peirce pero es necesario reconocer su valía como pionero para llevarlas al estudio del cine.

Otro de los autores que tomó la semiótica como eje para el estudio del audiovisual fue Gianfranco Bettetini, que dedicó en 1971 un texto al realismo *El índice del realismo*. Sus ideas son resumidas por Armando Fumagalli, quien dice sobre Bettetini en un artículo sobre la influencia de Peirce en la semiótica contemporánea:

Estudiaba la indicialidad del cine, identificada como característica lingüística del medio: la indicialidad como consecuencia de la derivación fotográfica del cine. Pero al mismo tiempo identificaba como el verdadero referente de este signo indicial no a la realidad, sino la intervención de la máquina de captura. Pocos años después en un análisis del realismo cinematográfico, destaca mucho más claramente la iconicidad del cine, y en consecuencia también la autonomía y el “desapego” que tiene esta forma de comunicación respecto de la realidad, porque no reproduce los objetos, sino sólo alguna de sus propiedades, recontextualizándole de un modo nuevo y diferente. Contra Peirce, es la misma fotografía ahora vista como principalmente icónica; en consecuencia, el cine “vende íconos como si fueran índices”. Se podrá hablar de un realismo cinematográfico sólo circunscribiendo esta noción de acuerdo con líneas y dependencias bien definidas (Fumagalli 1993, 273).

Las consideraciones de Bettetini se dieron sólo dos años después que las de Wollen y, aunque no abundan sobre las relaciones del signo con su objeto o con su interpretante, es posible apreciar que para este autor es relevante tanto el objeto como la mediación, tanto en el dispositivo de obtención de la imagen como en la forma en que el medio fílmico representa a partir de la semejanza. El mismo Bettetini haría una interpretación del cine como una máquina simbólica que permite al espectador conocer lugares y situaciones no accesibles para él en su realidad inmediata, pero excluye estas ideas de la discusión sobre el carácter sígnico de las imágenes. Este autor también toma en cuenta las tres dimensiones: icónica, indicial y simbólica de la representación audiovisual.

Sin embargo, también Bettetini tiene una lectura limitada de la cuestión – según se aprecia en el fragmento citado –, al suponer que hay un predominio icónico y un “desapego” de la imagen a la realidad a consecuencia de la capacidad de la primera para reproducir la segunda, presentándola sólo en algún aspecto; parece que Bettetini olvidara o no reconociera que justo esa es la posibilidad del signo por

definición, y que cualquiera de los tipos –icónico, indicial o simbólico– tienen esta función. El cine no “vende íconos como si fueran índices”, pero tal vez algunos cineastas o discursos sobre el medio cinematográfico, como los relativos al documental, inclinan la balanza de la opinión sobre la naturaleza indicial del mismo. Tampoco concuerdo en el supuesto predominio del funcionamiento icónico, a pesar de su presencia en todo filme, dadas las características de sus imágenes: imposible correspondencia con la perspectiva, profundidad, tamaño de los objetos que aparecen en ellas y duración distinta a la de los hechos filmados; todas ellas basadas en la semejanza.

Los elementos que aparecen en pantalla no son los del mundo real, sino una copia (reproducción formal), y justo en esto es que se basa el proceso semiótico: si estuviéramos ante los sujetos y objetos originales –dinámicos– la mediación del cine saldría sobrando. Las imágenes son reconocidas en pantalla gracias a la capacidad del intérprete para reconocerlas, en una dimensión icónica como la señalada por Bettetini, pero también gracias a la acción de registro de la cámara, en una dimensión indicial.

Aunque han sido varios los autores que retoman el signo peirceano para explicar el cine, aquí sólo mencionaré a dos más, cuya relevancia está fuera de toda duda. Se trata de Gilles Deleuze y Johannes Ehrat.

En primer lugar el filósofo francés Deleuze no trató de clasificar los componentes fílmicos en la lista de signos de Peirce, sino que creó su propia nomenclatura a partir de su interpretación particular de las categorías, basada en su potencialidad o carácter de inmanentes. Como lo explica Roger Dawkins en su aproximación a los libros de Deleuze sobre cine:

...con la identificación de las categorías en el cine Deleuze tiene las bases para desarrollar su semiótica. De Peirce, Deleuze señala tres categorías en el cine, y las llama imagen-tipos del cine. Deleuze llama a la primeridad imagen-afección: de forma parecida a Peirce, esta es la categoría de la existencia de la materia en sí misma, no como una cosa real (una cosa delimitada en el universo, un segundo), sino una cualidad, una impresión visual. Sólo un efecto óptico. Deleuze llama a la segundidad imagen-acción: otra vez es similar a la categoría de Peirce que es el dominio de los objetos reales en espacios reales: este es el dominio del Realismo (Deleuze, Imagen movimiento, 141).

Deleuze llama terceridad la imagen-relación: como la terceridad en semiótica, la imagen-relación también se ocupa de relaciones lógicas (Dawkins 2005, 10).

Cuando Dawkins señala que las categorías son de carácter inmanente en su relación con la concepción de signos, quiere decir que no hay nada que determine el tipo de signo de la materia significativa, más que las particularidades del encuentro material entre un sujeto y esta materia. Así, si en la clasificación de tipos de imagen propuesta por Deleuze encontramos un reflejo de los signos propuestos por Peirce es porque hay una coincidencia en la forma de concebir la apropiación de sentido en el transcurso de la experiencia. En los tipos de signos presentes y predominantes en el cine es posible apreciar también una semejanza con los autores anteriores, aunque Deleuze es mucho más analítico y capaz de hacer una lectura del sentido del cine como un proceso con múltiples presencias.

Para el autor francés la primeridad o lo icónico se hace presente en la potencialidad y cualidad de la imagen: aquello que puede significar una vez puesta en marcha su relación con otros signos, pero estas potencialidades crean sensaciones y emociones. En contraparte encontramos la segundidad:

Entramos ahora en un dominio más fácil de definir: los medios derivados se independizan y comienzan a valer por sí mismos. Las cualidades y potencias ya no se exponen en espacios cualesquiera, ya no pueblan mundos originarios, sino que se actualizan directamente en espacios-tiempos determinados, geográficos, históricos y sociales. Ahora los afectos y las pulsiones se presentan encarnados en comportamientos, en forma de emociones o de pasiones que los ordenan y los trastornan. Es el Realismo (Deleuze 1984, 203).

Para Deleuze esta forma de ser de la materia significativa del cine tiene dos signos, que pueden concebirse como dos tipos de índice:

Esta imagen-acción o representación orgánica tiene dos polos, o más bien dos signos, uno que remite sobre todo a lo orgánico y el otro a lo activo o a lo funcional. Llamamos al primero "synsigno", ajustándonos parcialmente a Peirce: el synsigno es un conjunto de cualidades-potencias en cuanto actualizadas en un medio, en un estado de cosas o en un espacio-tiempo determinado. Y al otro propondríamos llamarlo binomio, para designar todo duelo, es decir, aquello que en la imagen-acción es propiamente activo. Hay binomio tan pronto como el estado de una fuerza remite a una fuerza antagónica, y en particular cuando, siendo una de las fuerzas "voluntaria"(o las dos), envuelve en su mismo ejercicio un esfuerzo por

prever el ejercicio de la otra: el agente actúa en función de lo que piensa que el otro va a hacer (Deleuze 1984, 203).

Subyacen, en la clasificación de Deleuze, también las formas de ser del índice que Peirce mencionó: el signo producido directamente por el objeto (orgánico), y el otro es el que supone la acción en el proceso de la semiosis –en este caso del cine–, como relato en el cambio de los signos mismos y la generación de sentido. Podemos emparejar este binomio (funcional) con el índice que opera como vector, dirigiendo el sentido, y actualizando las relaciones entre los signos a partir de su acción. Son del tipo de signos ligados al realismo dado su carácter de existencia actualizada en un contexto específico. Se trata del encuentro de lo real como sentido.

Deleuze continúa con la guía de las categorías y la clasificación de los signos de acuerdo con las ideas de Peirce, respecto a la terceridad lo retoma directamente:

La terceridad en su conjunto no era sino un término que remitía a un segundo término por mediación de otro u otros. Esta tercera instancia venía dada en la significación, la ley o la relación. Todo esto parece comprendido ya sin duda en la acción, pero no es verdad: una acción, es decir, un duelo o un par de fuerzas, obedece a leyes que la hacen posible, pero nunca es su ley lo que hace que se cumpla; cada acción tiene ciertamente una significación, pero su meta no es ésta, el fin y los medios no comprenden la significación; una acción pone en relación dos términos, pero esta relación espacio-temporal (por ejemplo, la oposición) no debe ser confundida con una relación lógica [...] Así pues, la terceridad no inspira acciones, sino “actos”, que comprenden necesariamente el elemento simbólico de una ley (dar, intercambiar); no inspira percepciones, sino interpretaciones, que remiten al elemento del sentido; y tampoco afecciones, sino sentimientos intelectuales de relaciones, como los que acompañan el uso de las conjunciones lógicas “porque”, “aunque”, “con el fin de que”, “por tanto”, “ahora bien”, etcétera (Deleuze 1984, 275-276).

En este nivel, Deleuze distingue entre hábito y ley, a través de los conceptos de marca y símbolo respectivamente. El filósofo francés hizo una tipología de la imagen más extensa que la presentada aquí, concordante con las categorías y los signos icónicos, indiciales y simbólicos, y teje una teoría en la que cada tipo de signo, o cada nivel, tiene una potencial influencia en el otro, provocando acciones y reacciones en su significado y, por lo tanto, en las relaciones internas y externas de sentido de los innumerables filmes que utiliza para sus explicaciones. Quizás una de las más grandes aportaciones de Deleuze a la aproximación filosófica del cine es su capacidad para leerla en un contexto histórico y con una carga de

posibilidades amplia, pero creo que su insistencia con el reflejo de las corrientes formales del cine y los derroteros que la tipología de los signos tiene en su propuesta es también una limitación.

La mayor parte de las complejas relaciones entre los signos, sus tipos y niveles en la construcción del sentido del filme están enfocados a develar sus posibilidades y relaciones narrativas. Independientemente de que Deleuze parte de la potencialidad, de la emoción o afección, como él le llama, su explicación de la materia señalética (la posibilidad de leer las manifestaciones perceptibles de la materialidad existente como –siendo– signos) se diluye en la completud del sentido ya puesto en marcha en los filmes existentes y en su ejemplificación. La suya es una teoría que explica el sentido de los filmes, las potencialidades, acciones y leyes de sentido, sin embargo, al partir de ideas claras sobre el sentido de los mismos con base en su anclaje histórico y sus posibilidades narrativas, se olvida por momento del tema de la materia sígnica. La suya es una interpretación semiótica de entidades demasiado amplias para atenderse como signos, al estar permeada de esta interpretación contextual. Las ideas de cualidad, de encuentro de la materia con el sujeto y la creación de hábitos se dan –todas– tomando como base los hábitos interpretativos existentes, por lo que salen del campo de las cualidades para perderse en las explicaciones propias de la terciaridad.

El último de los enfoques del signo peirceano en el cine que consideraré aquí es el de Johannes Ehrat, y lo presento en este punto de la exposición no por ser más reciente que el resto de los autores en una línea cronológica, sino porque su lectura del tema y de sus predecesores es muy clara y crítica. Conuerdo con él en que la principal limitante para una teoría del cine basada en la clasificación de los signos de Peirce es que la mayoría de los autores han tomado un sesgo, sea hacia un tipo de signo en particular como el principal en el cine, sea a una de las triadas propuestas por Peirce, particularmente la que se deriva de la relación del signo con su objeto. Respecto de las particularidades del signo en la semiótica de Peirce, Ehrat dice:

El signo Semiótico es totalmente diferente. Aquí, la representación es un modo de ser, y sólo porque éste es un modo de ser triádico es que hay clasificación de los

signos. Esto es de crucial importancia para el cine; muchos problemas más específicos en la teoría de cine pueden ser dirigidos desde esta base. Considerando esto, podemos decir hiperbólicamente que no “hay” signos; no hay signos icónicos, porque el signo icónico no es un concepto discriminante. Es realmente un concepto no-diferenciante (no en el sentido de Peirce de “discriminación”), que se aplica a nada en el mundo. Todo es (contiene la cualidad de ser) además icónico. Así que podemos aplicar varios procedimientos de abstracción al todo del ser si distinguimos dimensiones categoriales, que después se convierten en modos de ser (Ehrat 2005, 113).

De acuerdo con este autor, nuestra forma de abstraer las cualidades del filme nos darán soluciones acordes a ellas, por lo que para algunos teóricos, las relaciones importantes son las que se dan entre signo y objeto, sean de producción directa o semejanza, como para Wollen y Bettetini. O, como en el caso de Deleuze, un mayor complejo relacional entre potencialidades, hechos y hábitos, pero articuladas totalmente por los diseños de la historia, externa o interna, de las películas que comenta.

Para Ehrat, el hecho de que el cine sea una forma no monótona nos confronta con la potencialidad documental del cine, que se ha tornado como una característica canónica. El autor se pregunta entonces, ¿qué es específico en el signo cinematográfico? Y trata de responder esta pregunta desde la clasificación de los signos, para él:

Lo específico del cine es una materialidad del signo no lingüística, una parte externa-real que es ineludiblemente temporal, con un espacio que eventualmente se vuelve temporal a través de la acción narrativa, y un significado que es principalmente no-proposicional³⁵ e ineludiblemente estético-perceptual. Todo esto está conectado de una manera particular con la categoría de lo Primero: tiempo, representación de núcleo pragmático, procesos estéticos de invención de valor. (Ehrat 2005, 137).

Así, lo específico del cine no es reductible a una característica, sino a varias ligadas directamente con la primera categoría. Ehrat explicita esto a partir de la idea de potencialidad de los signos de la primeridad. Recordemos lo citado más arriba, con el propio Ehrat: en el cine hay signos sólo porque lo interpretamos como un entramado de sentido, y los signos que encontramos están presentes como posibilidades abstractivas de este entramado. En concordancia con esta idea, en el

³⁵ No funciona como una proposición lógica.

cine las imágenes y sus componentes son potencialidades sígnicas: cualidades, sensaciones, texturas. Incluso en niveles más complejos las formas del cine se refieren en primera instancia a sí mismas; el primer llamado de sentido es sobre la triada de signos que remite a la naturaleza de los mismos. A partir de esta relación es posible pensar en las relaciones del signo con su objeto y con su interpretante.

Además, el cine es un entramado de sentido aislado de la realidad de la experiencia continua: somos conscientes de que es una construcción, un *objeto de sentido* y lo interpretamos en consecuencia. Así, a pesar de que ya está presente una idea explicatoria, un interpretante que nos indica cómo interpretar lo percibido, no es más que un conocimiento general sobre una experiencia particular, orientada a sorprendernos. El encuentro con la imagen supone, de acuerdo con Ehrat, una experiencia con signos que se remiten a sí mismos como signos, y que van cobrando significados distintos de acuerdo con su articulación con otros para darnos posibilidades sensoriales y lógicas muy amplias que van de la contemplación a la narración críptica. La variedad de signos presentes, así como el predominio de la imagen y el sonido no lingüísticos y no proposicionales derivarían en que la mayor parte de los signos del cine sean triadas con predominio icónico, es decir, cualisignos, sinsignos y legisignos cuyo segundo término es icónico, y cuyo tercer término tiene una predilección de lo remático en primer lugar, lo dicente en segundo y lo argumental en tercero.

Para concluir con el tema del abordaje del cine a partir de una semiótica de corte peirceano, mencionaré que Ehrat hace un listado de los tipos de signo de acuerdo a la triada a la que pertenecen: en sí mismos o por su naturaleza, en relación con el objeto al que remiten y en relación con su interpretante. Varios de ellos no sólo son de importancia para la tesis del predominio icónico del cine, sino porque dan pistas sobre algunos de los problemas semióticos más comunes en torno a la representación audiovisual. En el siguiente apartado me referiré a dos de ellos: el cine como ficción y como documental.

2.4 El cine de realidad y el cine de ficción

Las posibilidades del cine para mostrar o construir la realidad son objeto de muchas de las discusiones importantes en la historia de los abordajes teóricos que pretenden explicar el medio. Muestra de ello son las ideas de Kracauer y Bazin expuestas con anterioridad. Sin embargo, a partir de los años 30 surgió un término para referirse a los filmes que tienen como propósito mostrar y narrar “los hechos reales”, se trata de cine *documental*. El valor de registro en la imagen fotográfica que deriva en el cine y la intención de llevar ocurrencias a los espectadores cinematográficos ocasionaron que la discusión se intensificara. Dedico este apartado a la idea del cine de realidad y su contraparte ficcional, partiendo de dos tipos de signos: el índice y el dicente.

Índice, definido como “el signo tiene una relación existencial con su objeto” (objeto inmediato designativo [8.352]). En el cine, y más específicamente en televisión, se usan varios elaborados métodos para denotar la existencia real de lo real; esto en un grado tal que ha dado lugar a un género por sí mismo, el documental. El estilo documental consiste principalmente en evitar determinadas posibilidades significantes. Por ejemplo, es un tabú absoluto interferir en el proceso dibujando como instancia de enunciación la conclusión general, más allá del objeto concreto que se muestra. La cámara no debe dar señal de su presencia a través de ángulos o movimientos notorios. Su presencia se debe explicar a sí misma, y no debe recurrir a la causalidad narrativa. Todo lo anterior son terceros, lo que los volvería símbolos, por ser necesitantes. Positivamente, la indicialidad o indexicalidad es un vínculo entre la muestra y lo mostrado [...] Los audiovisuales son especialmente y naturalmente aptos para la indicialidad. Si el lenguaje no fuera usado, los audiovisuales serían como fotografías sin títulos de personas u objetos no familiares (sinsignos descriptivos). Como tales, no pueden aspirar a un tipo mayor de signo que sinsignos dicentes [...] En el cine, índices y símbolos están en un constante pivote semiótico (Ehrat 2005, 131).

Es necesario problematizar tanto la postura de los partidarios del documental como la explicación de Ehrat, principalmente al tomar en cuenta las modificaciones de las convenciones del género documental y la conformación del mismo como sustentante de creencias. Esto, por una parte, porque es muy difícil sostener la existencia de un género o modo de representación a partir de las prohibiciones del mismo para expresar sus contenidos y, por otra parte, porque las convenciones de los géneros audiovisuales tienden a cambiar, a causa de las modificaciones graduales del contexto socio-histórico y mediático. En este tenor, es necesario ser

prudentes al suponer que si un filme se mantiene dentro de los márgenes señalados por Ehrat, será un documental o, si sale de ellos, no podrá ser considerado como tal.

Las reglas o convenciones genéricas son aplicables principalmente para los realizadores de los productos audiovisuales, en tanto deciden circunscribirse a ellas, pero el espectador no está limitado por estas demarcaciones para interpretar lo que ve en pantalla, teniendo la posibilidad de asumir –o no– lo que observa como un documento del mundo de la experiencia.

En relación con la dimensión indicial del cine, que tiene como objetivo el registro de lo real, así como las características del medio cinematográfico, como lo menciona Bill Nichols –uno de los autores más reconocidos por su trabajo para definir el documental, así como por recuperar la historia del género y tratar de clasificar sus posibilidades en función de sus objetivos–:

Los instrumentos de grabación (cámaras y grabadoras de sonido) registran la huella de las cosas (imágenes y sonidos) con gran fidelidad. Esto les otorga el valor documental, al menos en el sentido de un documento como algo causado por los acontecimientos que graba. La noción de un documento es similar a la noción de una imagen que sirve como índice de lo que lo produce. La dimensión indicial de una imagen se refiere a la manera en que la aparición de una imagen se forma o determina por lo que registra: una foto de un niño sosteniendo a su perro en dos dimensiones exhibirá una analogía exacta de la relación espacial entre el niño y su perro en tres dimensiones [...] Los "registros" del paso de la bala a través del cañón de la pistola permiten a la ciencia forense usarlos con precisión, como prueba documental en un caso dado [...] Sin embargo, esta relación indicial se da tanto en la no-ficción como en la ficción³⁶ [...] Es por eso que se puede decir que todas las películas son documentales, ya sean representación del cumplimiento de deseos o de la representación de lo social. En la ficción, sin embargo, dirigimos nuestra atención de la documentación de los actores reales para la fabricación de personajes imaginarios [...] En el documental, permanecemos atentos a la documentación de lo que está ante la cámara. Mantenemos nuestra creencia en la autenticidad del mundo histórico representado en pantalla. Seguimos asumiendo que la vinculación indicial de la imagen y del sonido que se registra da fe del compromiso de la película con un mundo que no es del todo producto de su propio diseño. El documental re-presenta³⁷ el mundo histórico al hacer un registro indicial

³⁶ Es necesario, para seguir la pista de la discusión, tener una noción de lo que se entiende por el término ficción, ya que suele ser menos problemático y menos problematizado el proceso para adjudicarle un sentido. De acuerdo con el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: **ficción**. (Del lat. *fictiō*, -*ōnis*). **1.** f. Acción y efecto de fingir. **2.** f. Invención, cosa fingida. **3.** f. Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios. <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=KwAfLlNlrDXX26g9AQpX>

³⁷ Esto da cabida al debate que opone dos vertientes de la representación en la construcción del entorno a través de signos, la oposición entre “presentacionismo” y “representacionismo”, sobre los que no se

del mismo; representa el mundo histórico conformando este registro desde un punto de vista o una perspectiva distinta. La evidencia de la re-presentación apoya el argumento o perspectiva de la representación. (Nichols 2001, 35-37).

Es muy importante lo que señala Nichols, ya que se encuentra más abierto que el propio Ehrat en sus definiciones del documental y de la ficción, pues no se limita a las prohibiciones formales de un género para definirlo y apoya la idea de que las creencias del espectador son relevantes para interpretar un filme como registro de sucesos, sean reales o no. Las imágenes y sonidos registrados tienen como propósito apoyar la tesis del documentalista sobre una perspectiva de los hechos que él mismo cree que tienen una forma particular de ocurrir. De este modo podemos pensar en filmes que, aun escapando de las restricciones simbólicas, portan marcas para ser juzgados como documentos.

Muchas de estas marcas son propias de los significados que se agregan en un nivel exterior al registro: la enunciación de las características de un filme en la cartelera de cine, las reseñas, críticas y análisis de terceras personas, en lo que sus realizadores dicen de él, en el conocimiento previo del espectador (sobre la película misma y sobre su contexto socio-histórico), en los recursos expresivos verbales (gráficos o sonoros) del propio filme... Sin embargo, este tipo de guías de lectura también son aplicables a los filmes de ficción, por lo que la dimensión predominante en el audiovisual se da a partir de un signo segundo de la tercera triada: en función del interpretante. En palabras de Ehrat:

Dicente (o proposición), “un signo de la existencia real” (Peirce 1998, 292, Syllabus). En el cine se manifiesta para desarrollar la idea: “esto es lo que se muestra”, y parece acercarse al truismo. En circunstancias normales, el cine y el audiovisual son dicentes. Hay que hacer esfuerzos deliberados para transmitir generalidad o desmentir la proposición inmediata en aras de la mera posibilidad cualitativa [...] Incluso en el cine documental la narración es siempre una mera *narratio probabilis* –esto es, su punto no es la existencia, sino la posibilidad– [...]

profundizará por ahora. El primero de estos términos se refiere a la posibilidad de aprehender el mundo de los objetos a través de la relación efectiva con ellos y, por lo tanto, se dedica a la posibilidad de conocer el mundo como es en el contacto inmediato con él; mientras que el representacionismo se entiende como la posibilidad de conocimiento centrada en la aprehensión de signos. Para ampliar sobre este tema se puede consultar el artículo de Mats Bergman *Representationism and Presentationism*, disponible en <http://www.helsinki.fi/science/commens/papers/representationism.pdf>. Este autor es uno de los editores del proyecto en línea de difusión de los aportes de Peirce llamado *Commens, Digital Companion to C. S. Peirce*, alojado en <http://www.commens.org/>.

En términos semióticos la relación con el objeto es icónica, y el signo mismo está restringido a las cualidades (Ehrat 2005, 133-134)

Si en un signo se manifiesta la idea de que su ser perceptible tiene como función remitir a su sentido, estamos ante un legisigno, en tanto instrucción que genera su propia interpretabilidad.³⁸ Sin embargo, habría una aparente incongruencia en el planteamiento de Ehrat de que el sentido en el cine es no proposicional, pensándolo como portador de signos-objeto reconocibles como *segundos* y, por lo tanto, comprensibles dadas sus condiciones relacionales. Sin embargo, el audiovisual como entramado de sentido, fuera del nivel básico de la representación icónica –el de la cualidad y la potencialidad–, tiene un carácter narrativo cuya consideración es indispensable. La narración se da siempre en la contraposición que permite discernir una sucesión de acontecimientos.

El cine indica, a partir de las convenciones sobre sí mismo, cómo debe interpretarse. El documental está más cerca de una representación que debe interpretarse como propia de lo real. La ficción tiene mayor libertad imaginativa, sin escapar jamás de las alusiones al universo conocido para dotarse de interpretabilidad.

Sin embargo, en consonancia con los principios teóricos que he planteado, es necesario pensar que la ficción y lo real están presentes de manera simultánea en toda forma susceptible de sentido. De acuerdo con lo que señala Nubiola, a partir de las ideas que recupera de Peirce –y de sus estudiosos– en torno a la idea de que los signos son siempre ficciones que están en el lugar del objeto en un sentido de representatividad, y nos servimos de ellos para poner en común estos objetos sin requerir su presencia:

La verdadera realidad es, pues, el campo de proyección de la experiencia que los miembros de la sociedad comparten mediante sus actividades comunicativas [...]

³⁸ Este funcionamiento sígnico está presente en diferentes niveles en el audiovisual, e incluso ha sido abordado de manera similar por teóricos con un enfoque enunciativo, como Christian Metz al referirse a una escena en la que aparece una pistola diciendo que, justo, lo que *nos dice* la imagen es “he aquí una pistola”. Esta discusión se presenta en el anexo de esta tesis, con la finalidad de ampliar las referencias del audiovisual y los diversos abordajes del cine como discurso.

Eco ha insistido con palabras de Peirce en que el signo no es sólo algo que está en lugar de la cosa (que la sustituye, con la que está en relación de "equivalencia" como en un diccionario), sino que sobre todo es "algo mediante cuyo conocimiento conocemos algo más" (Eco 1990:39; CP 8.832). Al reconocer el signo inferimos lo que significa. (Nubiola 1996, 2-3)

Los signos –con toda la realidad de su existencia que nos permite percibirlos– son ficciones creadas por el hombre para “fingir” una presencia (en su emisión o abstracción interpretativa), conectándonos con el objeto ausente al que conocemos gracias a esta acción mediadora. La dimensión de realidad es insoslayable en esta conexión, así se dé a través de una cadena de signos o ideas explicativas. De este modo, la capacidad del espectador para reconocer como real o como ficticio cualquier hecho está mediada por los signos que le dicen que debe interpretarlo como tal. Se trata, de nueva cuenta, de la manifestación de una idea interpretativa particular que conocemos como *realismo*,³⁹ cuya función es evaluar intenciones expresadas a través de medios particulares, derivando en posibilidades de lectura y asignación de valores de ficción o no-ficción, de acuerdo con las posibilidades de abstracción, en la articulación de lo sensible y lo convencional.

Todo audiovisual comprensible en términos de comunicación tiene este funcionamiento, logrando que hagamos inferencias sobre el predominio de su carácter documental o imaginativo, en consideración de una escala infinita de mezclas y grados de estos valores. Toda película filmada conlleva la dimensión

³⁹ Adelanto la principal discusión filosófica sobre el realismo, ya que volveremos a ella, de acuerdo con la explicación de Pérez-Terán: “El término ‘realismo’ se ha usado desde la historia temprana de la filosofía. Como a veces pasa cuando algo ha estado por ahí durante largo tiempo, se ha usado de muchas maneras diferentes por mucha gente, y como resultado, ha adquirido varios diferentes significados. ‘Realismo’ no es excepción de este fenómeno. El término tiene al menos dos amplios significados, y varias subcategorías: en el antiguo sentido, o clásico-medieval, se refiere a una teoría metafísica con respecto al estado ontológico de los universales. En este sentido es opuesto al nominalismo, la doctrina que reclama que ya que sólo los individuales existen y son reales, los universales no existen y no son reales. En la filosofía moderna esto es frecuentemente asociado con una teoría epistemológica-metafísica que tiene que ver con la perspectiva de que los objetos materiales existen independientemente de nuestro conocimiento o conciencia de ellos. En este sentido es opuesto al idealismo, que clama que todas las cosas son dependientes de la mente o son, en cierta medida, mentales” (Pérez-Terán 2007, 8)

indicial de su registro y las construcciones simbólicas de quien la crea y de quien la interpreta.

Estas cuestiones son abordadas por Warren Buckland, en su artículo "*Realism in the photographic and digital image (Jurassic park and the lost world)*", en el que se aproxima al realismo en el cine digital, tomando en cuenta las ideas de Bazin y el funcionamiento de la ficción, de acuerdo con este autor:

En términos de Beardsley⁴⁰, las películas de ficción pueden ser más fácilmente consideradas como representaciones o retratos nominales. En los filmes de ficción la imagen fotográfica es simplemente un medio para un fin. Las representaciones y retratos nominales separan la imagen fotográfica de la realidad que la causó. Cuando pensamos en una imagen fotográfica como una representación, nos enfocamos en ella como miembro de una clase (la fotografía de una persona particular como Orson Welles –la fotografía como retrato físico– también representa el término general *hombre*). Un retrato nominal "representa un objeto, persona, lugar o evento *particular*, diferente del que dio origen a la imagen" (Carroll 1998a: 151). En este sentido, en *El ciudadano Kane*, Orson Welles representa nominalmente a Charles Foster Kane. Más generalmente, Carroll escribe que "la representación nominal es la base de toda película de ficción". Esto se debe a que el espectador tiene que ir más allá de la representación física particular y percibir o inferir un personaje ficcional particular (Buckland 2002, 201).

Un retrato nominal es una imagen que se interpreta con base en las reglas implícitas del cine, las cuales indican que al concebir una película particular como ficcional, debemos interpretar que la imagen que vemos pertenece al personaje que juega un rol en la narración, y no al actor que reconocemos en pantalla.

Sin embargo, este funcionamiento se da también en el cine documental ya que, aunque los sujetos que observamos son retratos efectivos –físicos– de sí mismos, y debemos interpretarlos como personas del mundo tangible, son presentados de manera fragmentaria y sus apariciones y palabras son seleccionadas por el creador del audiovisual, construyéndolo como personaje de un universo que se narra, y en el que tienen un rol particular, reflejado en las intenciones del filme en función de la tesis del documental. Así, para el espectador,

⁴⁰ Se refiere a Monroe Beardsley (1958)

el rol de testigo, activista, campesino, revolucionario, músico, etcétera, debe ser interpretado a través del filtro simbólico que estas etiquetas suponen. El espectador debe creer (si le resulta lo suficientemente realista, al articularse como pieza en el juego de armar de las posibilidades de representación y narración) en lo que cada personaje dice a partir de su legitimidad investida para referirse al tema que le afecta o del que es experto, y asociar –de manera ineludible– el retrato físico con la nominalización que se hace de él para incluirlo como una pieza en el universo del filme.

En conclusión, para que sea posible abordar un audiovisual en términos de ficción o no ficción debemos hacerlo desde la aceptación de sus inseparables posibilidades narrativas. Se trate de un documental o de una obra imaginada en su totalidad, interpretamos el audiovisual en tanto *nos dice algo* y, en ese decir, incluye el tipo de comprensiones y conocimientos que debemos poner en juego, así como las inferencias que se deriven de estos planteamientos de partida. Esto está relacionado directamente con la noción de “sutura” de Heath, según la cual:

El realismo no está basado en la relación de la imagen con la realidad profílmica (como para Bazin), sino en la capacidad del cine para ocultar al espectador la dimensión simbólica de la imagen (la imagen como significante, ya que representa la ausencia) [...] de acuerdo con esta teoría, el realismo no es más que un efecto de la colocación exitosa del espectador en una relación imaginaria con la imagen, una posición que crea una sensación de que el espacio de la película y la diégesis son unificados y armoniosos (Buckland 2002, 202).

Aunque Buckland hace una distinción de la idea de la sutura y el realismo baziniano, es prudente advertir la diferencia en la categoría del realismo ontológico; sin embargo, la concepción citada arriba coincide con las ideas de Bazin sobre la dimensión psicológica del realismo (Bazin [1958] 1990), a la que se opone por crear lo real en lugar de registrarlo, sin llegar a la consideración de que también el cine documental necesita de este proceso que lo dota de unidad. Por ello, más que una dimensión psicológica, me inclino por pensar que esta colocación del espectador ante personajes, tiempo y espacio siempre contruidos, es más bien una dimensión cognoscitiva de carácter semiótico basada en el establecimiento de creencias sobre ellos y su unidad.

En esta creación de sentido que surge de la articulación de los objetos y sujetos presentes en un audiovisual, el realismo es posible –es una potencialidad interpretable– gracias a que lo físico, lo nominal y lo individual están presentes de manera simultánea. Como se puede apreciar en la explicación de Buckland citada más arriba “la fotografía de una persona particular como Orson Welles –la fotografía como retrato físico– también representa el término general hombre”.

El cine de realidad parte del nexo indicial de que un nombre pertenece a un hombre particular, que tiene valor de real en el mundo de los objetos, y no sólo en el narrativo, estamos ante un singular que puede comprenderse en un contexto en el que los términos universales atribuibles son los que le dotan de sentido: director de cine, actor, etcétera. Pero cuando observamos a Welles en el primer encuadre de un filme cualquiera lo interpretamos como un hombre cuya situación específica estamos por conocer. Esta situación y las acciones del personaje son potencialidades también, basadas en la experiencia de las posibilidades de acción en el mundo conocido, que incluye las dimensiones de la experiencia del mundo de lo real y del mundo de la ficción.

Es en este tenor que se da la exposición de Peirce sobre el realismo escolástico al cuestionarse sobre lo real en función de los universales y los singulares, partiendo de la división entre lo real y lo ficticio:

Los objetos se dividen en ficciones, sueños, etc., por un lado, y en realidades, por el otro. Los primeros son los que existen sólo en tanto usted o yo o algún otro hombre los imagina: los segundos son los que tienen una existencia independiente de su mente o de la mía o de la de cualquier número de personas [...] Por tanto, la pregunta es si *hombre* o *caballo* y otros nombres de clases naturales se corresponden con algo que todos los hombres o todos los caballos tienen realmente en común, independientemente de nuestro pensamiento, o si estas clases están constituidas simplemente por una semejanza en la manera en que nuestras mentes son afectadas por objetos individuales que, en sí mismos, no tienen ninguna semejanza o relación en absoluta [...] ¿Cuál es el PODER de las cosas externas para alterar los sentidos? [...] Afirmar la existencia de un poder o una potencia, ¿es afirmar la existencia de algo actual? O decir que una cosa tiene una existencia potencial, ¿es decir que tiene una existencia actual? En otras palabras, ¿acaso la existencia presente de un poder es algo más que una regularidad en los eventos futuros relativos a una cierta cosa considerada como un elemento que hay que tener en cuenta de antemano, en la concepción de esa cosa? (C. S. Peirce, *The works of Georges Berkeley*, de Fraser 2012, 138).

Más allá de la profundidad de las palabras de Peirce y su intención de abordar lo real y lo imaginario y no únicamente sus representaciones –que aquí acoto en la relación: realista-ficticio– es posible percatarse de que esta discusión afecta a la mayoría de los teóricos del cine, principalmente porque parten de una postura ontológica de la realidad –el mundo de los objetos en sí mismo– para desarrollar sus planteamientos sobre el cine como un registro de la misma.

Cabe preguntarse si un filme no es en sí mismo un objeto de la realidad sensible, cuyo propósito estriba en la representación de las potencialidades de los componentes de sentido que integran un filme cualquiera. Desde esta perspectiva el cine mismo es un objeto con el poder de alterar nuestros sentidos, las imágenes que lo componen tienen una existencia actual, pero también una existencia potencial, debida a su capacidad para mover emociones y pensamientos: de permitirnos conocer. Este conocimiento se da primero como un objeto inmediato, pero la expectación recurrente también es formadora de hábitos, entre los que podemos contar, en primer lugar, hábitos interpretativos: si un filme se presenta a nuestra mente con las marcas que aprendemos a interpretar como documental o como ficción. En concordancia con Peirce:

Decir que un objeto está en la mente es sólo una manera metafórica de decir que está respecto del intelecto en la relación de lo conocido con lo cognoscente. La verdad es, entonces, que esa naturaleza real que existe *in re*, aparte de toda acción del intelecto, aunque en sí misma, independientemente de sus relaciones, sea singular, es universal en tanto que existe en relación con la mente (C. S. Peirce, *The works of Georges Berkeley*, de Fraser 2012, 138)

La existencia de los sujetos y los objetos que aparecen en la pantalla de cine, tomando como base el registro fotográfico, no está en duda, pero los interpretamos como singulares únicamente gracias al entramado de relaciones de conocimiento que tejemos en torno suyo, a partir de su existencia como universales: es decir, interpretamos el cine, al igual que la realidad, sólo a través de aquello que es posible predicar de los individuales de nuestra percepción, en esta relación de lo conocido con lo cognoscente.

Volviendo al ejemplo, Orson Welles deja de ser el individual que reconocemos como Orson Welles para convertirse en personaje de una ficción, gracias a lo que se predica del hombre representado por su imagen en un argumento cinematográfico particular, al establecerse una relación concordante en la mente. Por otro lado, nuestro conocimiento de las marcas y potencialidades nos hacen, de manera paralela, interpretar el carácter documental o ficticio de la película que observamos. La mediación de los generales para dotar de significado cualquier experiencia, en este caso de expectación cinematográfica, delata el carácter tercero del dicente como tipo de signo predominante.

Aparece así la idea de un esquematismo simbólico, en el que las líneas direccionales de la relación entre los elementos de la semiosis suponen el tipo de interpretación que hacemos de cada filme, poniendo en juego los paradigmas del cine de ficción o de no ficción gracias a los hábitos que tenemos para interpretarlos como tales. La interpretación se funda en bases lógicas que aparentemente se complejizan cuando nos enfrentamos a la imagen digital, ya que van más allá de la asunción de que los componentes de la imagen son individuales como objetos de la experiencia, y generales con base en su necesidad para atribuirles sentido. Para profundizar sobre esto, el siguiente capítulo está dedicado a las posibilidades interpretativas de la imagen que se compone de la mezcla de las imágenes de registro y las creadas con recursos computacionales.

3. Audiovisual de síntesis: montaje, mezcla, sorpresa e interiorización

Como ya lo he mencionado, lejos de emprender una búsqueda sobre las atribuciones de verdad⁴¹ o falsedad que pueden realizarse sobre los objetos, personajes o mundos representados en el audiovisual; el propósito de esta investigación es aproximarme a los mecanismos lógicos de la percepción del cine en general y de aquel que incluye recursos digitales, en particular. Por ello, este capítulo está dedicado a abordar la conciencia del espectador cinematográfico de la novedad presente en lo que observa y su posterior asimilación e inclusión en su compendio de conocimientos.

Pongo particular atención en los elementos que permiten realizar un distanciamiento perceptivo, pero no necesariamente en el sentido de la reflexividad social o estética, sino en la manera en que el sujeto frente a la pantalla asume la “anormalidad” de la construcción que observa.

Para cumplir este objetivo, recorro a las bases lógicas de la semiótica de Peirce y su postura sobre el realismo, abordadas en el capítulo anterior, principalmente su concepción faneroscópica: el estudio de todo aquello que aparece a la percepción y su capacidad para explicar cómo se crea sentido –en el cine, en este caso– y se es consciente de su aprehensión. Se trata de la posibilidad del espectador de afirmar que es capaz de “percibir que percibe”.⁴²

Parto del montaje y las posibilidades combinatorias de la imagen fija, en primer lugar, y en movimiento, en segundo, para proponer una explicación de cómo se atribuye sentido. Para aproximarme a la idea de “audiovisual de síntesis” me

⁴¹ En concordancia con alguna de las expresiones de Peirce acerca del signo: “un Signo tiene necesariamente por objeto algún fragmento de la historia, es decir, de la historia de las ideas. Éste debe estimular alguna idea.” ([MS.849, 1911] (Marty 2012)). El objeto no coincide entonces con la cosa en sí, sino con el saber previo o preconcepto del que todo sujeto está provisto para poder ejercer la significación en el mundo.

⁴² Frase que puede parecer paradójica en lo relativo a la expectación audiovisual, ya que se presupone como una actividad consciente e intencional no sólo que las personas deciden ir al cine, encender la televisión o reproducir un video a través de la red, sino que además parten de sus deseos y criterios de selección personales.

situaré en un continuo vaivén, entre la descripción de las formas tradicionales del montaje en sucesión del cine y la mezcla de imágenes de fuentes diversas⁴³ –de registro analógico y digital– en un mismo cuadro que pone en juego la percepción y el conocimiento previo del espectador para interpretar la visualidad novedosa, la narración sorprendente, la hibridación de elementos visuales y simbólicos, y los hábitos interpretativos, basados en sus concepciones genéricas de realismo y ficción. Para esto me apoyo en fragmentos de películas de cualidades diversas, cuya interpretación se funda en bases lógicas que aparentemente se complejizan cuando nos enfrentamos a la imagen digital.

3.1 Imagen sintética y la idea de síntesis

Para aproximarme a la idea de síntesis audiovisual es necesario mencionar el uso previo del término imagen sintética, entendida como aquella que se obtiene a través de recursos computacionales, pero que no necesariamente tienen una función de representación. Sobre este tipo de imagen recupero lo mencionado por Guzmán:

Las imágenes digitales son sintéticas, son representaciones visibles de modelos abstractos ya que se obtienen a partir de modelos matemáticos que manejan datos digitales. Son una nueva forma de escritura que puede modificar los métodos de representación actuales, los modos de trabajar y de crear, con lo que producirán modificaciones también en la manera de expresar, de percibir e incluso de sentir [...] Las imágenes sintéticas, no representan, simulan. No son copias, no son interacciones físicas o químicas de la luz con superficies fotosensibles o resultado del choque, roce o depósito de elementos en una superficie. Así, habrá que reconfigurar nuestros métodos, nuestros conocimientos, nuestros códigos, nuestras formas de crear y de interpretar, de percibir y de sentir (Guzmán 2006).

La imagen sintética se funda, únicamente, en la obtención de la imagen a través de su composición y su codificación⁴⁴ digital, dejando de lado las interacciones de lo

⁴³ Se trata de extender la mirada analítica a las imágenes que recurren a la conjunción de elementos diversos para su producción, tales como los trucajes de Méliès, cuyo funcionamiento ha sido facilitado y mejorado por los procesos digitales, llevándolos a convertirse en una de las formas de representación más comunes en las películas actuales, al ocultar las marcas de su producción.

⁴⁴ Para mayor profundidad sobre la codificación digital véase Manovich (2005), *El lenguaje de los nuevos medios*, en el que se explica que los medios digitales realizan, primero, una codificación numérica (digital) de todos los objetos que pueden archivar y manipular y, después, esta materia prima compuesta de algoritmos

real y lo creado digitalmente. Su conceptualización se ha dado para nombrar un tipo de imagen derivada de un proceso técnico de creación. Su mayor acierto es que manifiesta la necesidad de modificar los hábitos de los polos de la transmisión de mensajes audiovisuales: de un lado la creación y en el otro, la interpretación, con base en los códigos y conocimientos que poseemos, muchos de ellos fundados sobre la indicialidad de la imagen.

Otra forma de relacionar las palabras “imagen y “síntesis” que incluye al espectador en su definición puede encontrarse en el campo de estudios del diseño, como ejemplo tomo lo mencionado por Fares, quien parte de la imagen ligada a una pantalla como posibilidad de representación:

Lo que reconocemos como imagen sobre una pantalla consiste tan sólo en una simulación gráfica. El carácter de simulación resulta esencial en la imagen digital. Términos como profundidad, volumen, iluminación o textura, ahora son plenas y simples metáforas. Frente al carácter acabado, cerrado, propio de la producción (foto)gráfica tradicional, las imágenes de síntesis se presentan tanto para el creador como para el consumidor como un tipo de *work in progress* infinito (Fares 2008).

Para Fares la capacidad de reconocimiento de la imagen no-natural de la pantalla es central, y se expresa a partir de un juego doble: percibir las cualidades de los objetos que aparecen en ella y no aprehenderlas por completo, ante su consciencia de que se trata de formas creadas y no registradas.

Aún sin que se exprese de manera directa, existe una coincidencia entre las aproximaciones mencionadas, ya que las ideas de que este tipo de imagen representa para quien las interpreta un “trabajo en proceso infinito”, o suscita la necesidad de reestructurar los esquemas de conocimiento para su interpretación, delata una modificación en las relaciones de la imagen del mundo de la experiencia tangible y las representaciones creadas computacionalmente. La problematización realizada por Finkel está mucho más próxima de mi concepción de la imagen de síntesis:

La realidad virtual (A) en combinación con la realidad presencial (B) presenta una realidad de síntesis (C) cargada con información desbordante, misma que transformada en datos sirve para la construcción de conocimientos y saberes. (Finkel 2015)

específicos, se re reconvierte en elementos reconocibles para el usuario de la computadora: se hace una nueva codificación –o transcodificación– cultural. Solo pasando a los dominios de este segundo nivel podemos abordar la imagen en términos de sentido.

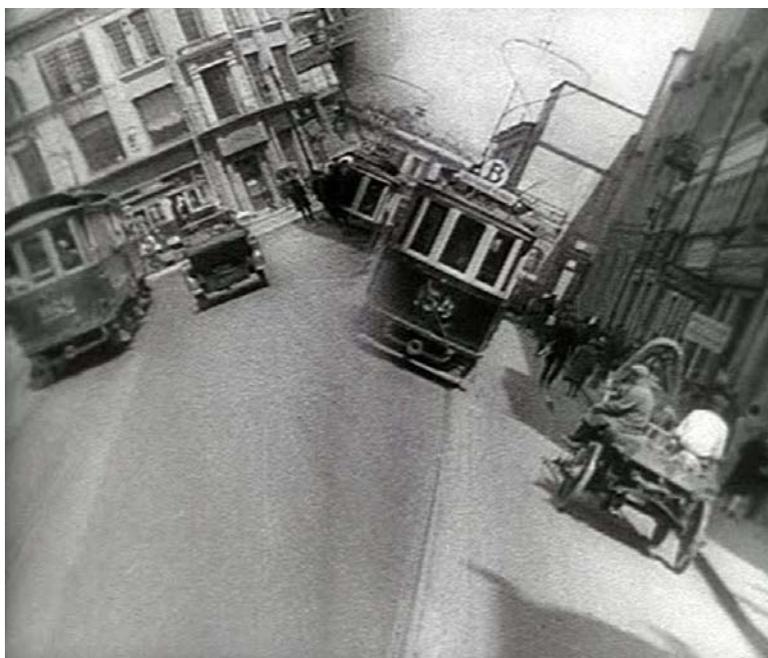
Aquí el elemento central es la creación de conocimientos y saberes, pero la afirmación de que esto se da a partir de la combinación del mundo presencial (el de los objetos tangibles) con el mundo virtual, es limitada, ya que esta creación se da también gracias a la combinación de los componentes de un mundo o de otro. La aportación de Finkel se aproxima al tipo de creación de conocimiento que me interesa porque pone en juego, de una manera velada, las operaciones lógicas de carácter cognoscitivo.

Aunque en el apartado siguiente abordaré con mayor detenimiento la idea de síntesis en el audiovisual a partir de este tipo aditivo de creación de sentido basado en el montaje, a continuación menciono algunos ejemplos en la representación fotográfica en los que se conjugan los principios de co-presencia y combinación de imágenes.⁴⁵

El primero e ineludible es el fotomontaje clásico,⁴⁶ producto de la experimentación de las posibilidades fotográficas. Se inició con diversas técnicas, como la sobre-impresión, producto del revelado de más de un negativo para crear una sola imagen, ya sea de forma notoria, tratando de que el sentido de la misma se dé por yuxtaposición retórica, o con una búsqueda de realismo, al ocultar el truco de la mejor manera posible.

⁴⁵ Si bien los medios digitales tienen una fuerte presencia en la producción actual de mensajes visuales, es indispensable mencionar que sus fundamentos están presentes desde el origen de los medios de representación, sean quirográficos o técnicos, ya que podemos suponer, de manera más o menos evidente, que desde la pintura a los ambientes virtuales, las decisiones de seleccionar y combinar elementos, así como la posibilidad de crear significados a partir de las mismas, forman parte de las operaciones creativas en general.

⁴⁶ Sánchez Biosca hace una adecuada separación entre el montaje fotográfico y las técnicas que lo antecedieron, con base en la producción mecánica. Al respecto de sus relaciones con el collage, el autor español menciona: "Pero si el *collage* es expresión sintomática del principio de construcción, algo en parte semejante propone el fotomontaje. Por una parte, la diversidad es menor dado el soporte considerablemente más uniforme del fotomontaje (montaje con fotografías o fragmentos de fotografías); pero, como contrapartida, la diversidad de material fotográfico puede ser muy superior sin presentar la violencia de lectura que el *collage* pictórico exige. Y esto porque, en tercer lugar, el fotomontaje presenta un caso de incorporación de la técnica (fotografía), unido a una paradójica e insuficiente renuncia a la reproductibilidad (cada fragmento fotográfico es reproductible, siéndolo en menor medida el conjunto). Allí donde el *collage* pictórico esbozaba en algunos momentos la tautología que Marcel Duchamp literalizó años más tarde (presentando materiales reales en el lugar del arte), el fotomontaje insiste en lo mecánico y maquinal frente a lo artístico" (Sánchez-Biosca 1991, 58).



Ejemplo de sobre-impresión Vertov, *El hombre de la cámara* (1929)

Un tipo de montaje fotográfico, propio de los medios computacionales, es la llamada “estampa digital”, fundada en una imagen múltiple⁴⁷ generada digitalmente y que ha sido objeto de trabajo de los creadores en las artes plásticas. José Gómez Isla plantea la experimentación con la imagen que oculta precisamente su propia condición fotográfica para parecerse a otra cosa híbrida completamente distinta: el medio digital, mediante un proceso de ocultación, está acabando por mimetizarse indiscriminadamente con cualquier otra disciplina para intentar ganarse de esta forma su condición de artisticidad⁴⁸.

⁴⁷ Aquella cuyos componentes visibles (discretos o no) provienen de fuentes distintas. Podemos pensar en *collage* como una de sus expresiones más primitivas y omnipresentes.

⁴⁸ Para mayor información sobre este tema véase el artículo “Imagen digital: Lecturas híbridas” en *Universo fotográfico* no. 1, publicado por la Universidad Complutense de Madrid y disponible en <http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>



Pedro Meyer



Inez Van Lamsweerde

Ejemplos de experimentación artística a través de la síntesis digital de la imagen⁴⁹

⁴⁹ Imágenes tomadas de <http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>

En las tipologías y ejemplos mencionados hasta ahora encontramos dos formas distintas de la imagen: la que se denomina “sintética”, creada a través de la computadora, con una codificación matemática; y la que porta la idea de la síntesis, a partir de los procesos de su creación e interpretación, esta síntesis generadora de una idea puede realizarse con la co-presencia, combinación o integración de imágenes provenientes del registro analógico o de la generación digital. Mi interés se encuentra en las segundas y en el sentido de las mismas, que es resultado de las operaciones interpretativas del espectador.

3.2 Hacia una definición del “audiovisual de síntesis”

En el presente apartado pretendo realizar una descripción inicial del audiovisual de síntesis, así como presentar algunas propuestas explicativas del proceso a través del cual las imágenes que lo componen son percibidas y dotadas de sentido, e incluso me aproximaré a una tipología de los mecanismos de la síntesis en el cine.

Ya he comentado algunas cuestiones sobre la síntesis en la imagen fija, particularmente en la fotografía, pero es necesario pensar que el audiovisual tiene como principal diferencia la presencia de la síntesis en dos niveles: el de la co-presencia (al interior del plano) y en el de la sucesión (al ser el montaje de diferentes tomas la articulación principal de sentido en la imagen cinematográfica). Podríamos incluso pensar en la existencia de un tercer nivel si consideramos que las combinaciones entre ambos (co-presencia y sucesión) son también generadoras de sentido, principalmente narrativo. Aunque en todos los casos el sentido del audiovisual se basa en la relación de sus componentes,⁵⁰ en el cine es posible encontrar diversos tipos de síntesis al interior de un mismo cuadro, con diversos grados de homogeneidad: la creada por sobre-impresión, la que mezcla registro de lo real y producción digital, la proveniente de un registro electrónico con apariencia

⁵⁰ Aunque es de mi conocimiento que el sentido del cine también se basa en la co-presencia e interacción de sujetos, objetos y escenarios que aparecen en simultaneidad en un mismo plano registrado, yo me centraré en la síntesis que supone la combinación de imágenes en ese espacio, materializado en la pantalla.

de producción quirográfica o, a la inversa, la que resulta de un registro indicial, pero aparenta ser un producto de la invención tecnológica.⁵¹

El concepto de síntesis en el cine y el audiovisual en general está relacionado con los juicios que realiza el espectador, y su principal detonante es el montaje, como eje de la significación cinematográfica. Considero que la presencia de los mecanismos de síntesis es particularmente notoria de los años 90 a la fecha en los audiovisuales con fuerte presencia intertextual, y los que crean sentido gracias a la combinatoria de imágenes registradas e imágenes creadas. Dedico los siguientes sub-apartados a la realización de algunas consideraciones sobre los mecanismos de síntesis, con la finalidad de esbozar una descripción del audiovisual con base en la idea de la intensificación de la síntesis.

3.2.1 El montaje como síntesis

En este caso, la síntesis se da gracias a la continuidad o la yuxtaposición creadas por el montaje, basadas en el choque semántico causado por las imágenes seleccionadas y que son puestas en relación para crear sentido en el golpe de vista y en el plano narrativo. Esta operación articuladora ha sido explicada y analizada desde los primeros pasos de la teoría fílmica⁵² por autores como Lev Kuleshov, Bela Balazs, David Wark Griffith, Vsevolod Pudovkin, André Bazin, y Sergei Eisenstein. Su principio radica en que la sucesión de dos imágenes fijas –o puntuales– o en movimiento –que podríamos denominar como durativas al tener una presencia en la pantalla con un tiempo de duración–, dan por resultado la síntesis de una idea.⁵³

⁵¹ Tal es el caso de las creaciones de la corriente del pictorialismo fotográfico o, en el cine, de cintas como *El expreso polar* (2004) o *Beowulf* (2007) dirigidas por Robert Zemeckis haciendo uso de la tecnología *Live action*, mediante la técnica cinematográfica denominada *captura de la actuación* (técnica que permite capturar la actuación en vivo por los actores, para finalmente digitalizarla y dotar de auténtica expresión corporal a los personajes animados).

⁵² No profundizaré aquí en la teoría del montaje, ya que existe gran cantidad de estudios al respecto, tanto de los autores originales como libros que hacen un compendio de los mismos y de sus posturas y teorías particulares. Para ampliar sobre el tema el libro de Vicente Sánchez-Biosca (*Teoría del montaje cinematográfico* 1991) es una muy buena referencia.

⁵³ Como lo recuerda Ulla Oksanen (2000) en relación con Eisenstein, el montaje tiene un principio dialéctico y lógico: “la esencia fundamental del atractivo y la espectacularidad del cine, de hecho, en todas las artes es, a saber, el *principio de conflicto*, el pensamiento según el cual el mundo es visto como un desarrollo

Existe una larga discusión sobre la relevancia del montaje, elevándolo incluso al proceso más importante del cine, que es descrito como etapa técnica de la producción de un filme en la que reposa el éxito de la construcción de sentido, al presentar las tomas filmadas en un orden y duración precisa para generar la narración. Como lo menciona Sánchez-Biosca:

La situación a la que hemos desembocado quedaría, más o menos, así: el montaje, una fase entre otras de la elaboración de la película, se convierte, paradójicamente, en su esencia, pues su misión consiste en asegurar la continuidad sintáctica necesaria para que el film se construya como discurso a ojos del espectador. Siendo el *raccord* el garante de la imperceptibilidad del montaje, de su borrado, necesario para la continuidad y para la ilusión del espectador, su papel, de técnico se convierte en discursivo (Sánchez-Biosca 1991, 24).

La conversión de los fragmentos en un discurso es posible gracias a la continuidad del mundo de la narración al ser presentado con una lógica visual que hace coincidir la composición al interior del cuadro, los movimientos de la cámara, los movimientos de los objetos y personajes, las miradas de estos últimos y el sonido en torno de la historia que se cuenta para enfocar la atención del observador en los puntos y momentos precisos que lo hagan pasar de uno a otro de los elementos mencionados casi sin notarlo, al estar más enfocado en el desarrollo de los acontecimientos que en la forma de las transiciones.

No obstante, gracias a los recursos del montaje, se puede dar también el efecto contrario: el de la disrupción. La ruptura de la continuidad narrativa de la sucesión de tomas se hace presente en la elección de una imagen disonante, ya sea en la dimensión formal o la dimensión conceptual.

Es posible encontrar una u otra lógica en función del tipo del filme y su contexto de producción, siendo predominante la intención de continuidad en las películas clásicas ficcionales y la discontinuidad o mezcla de continuidad y ruptura en las cintas pertenecientes a alguna vanguardia, o como recurso estilístico de algunos directores. El juego de continuidad-discontinuidad está relacionado con la

continuo de dos opuestos en conflicto en la interacción, en otras palabras, como un continuo de la tesis, antítesis y síntesis" (Oksanen 2000, 196).

dualidad de la inmersión narrativa y la consciencia de la percepción, más asociada con el cine de pretensiones reflexivas y conceptuales.

Sin embargo, la idea del montaje también está presente al interior del encuadre, con las posiciones de escenografía, objetos y personajes, así como con el empleo de los recursos clásicos del trucaje, entre los que podemos contar la sobre-impresión. También es relevante la idea del montaje al distinguir entre dos formas predominantes de la construcción de la narración a través del manejo del espacio materializado en el empleo de la cámara y de la presencia o ausencia de cortes en el proceso de los recorridos descriptivos de los objetos profílmicos.

En uno de los polos se encuentra la idea del montaje analítico,⁵⁴ que funciona gracias a la presentación de tomas de diferentes dimensiones y en distintas distancias para favorecer la percepción de detalles y focalización de la atención, haciendo una segmentación del espacio, los objetos, los personajes y la acción misma.⁵⁵

En el otro polo encontramos el llamado “montaje sintético”, que reduce los cortes de cámara para presentar una perspectiva amplia de los componentes de la narración que se encuentran en relación espacial y de simultaneidad temporal; este tipo de montaje suele asociarse con una mostración realista, aun cuando se basa en la planeación previa de la ubicación de los componentes del cuadro y del movimiento de la cámara, en un despliegue que puede llegar a lo dancístico.⁵⁶ En el montaje sintético la atención es focalizada por el movimiento de la cámara y la interacción de personajes y objetos al interior del encuadre.

Así, el montaje tiene ambas posibilidades de acción, y aunque algunos teóricos lo ven como una fragmentación indeseable que distorsiona la realidad, otros lo perciben como potencialidad expresiva. Sin embargo, la fragmentación es inevitable e, incluso, necesaria, ante la facultad elíptica de la presentación de

⁵⁴ La creación de este tipo de montaje se suele atribuir a Griffith, aunque ya estaba presente en los trabajos previos de Porter.

⁵⁵ Es el mismo principio del montaje intelectual de Eisenstein, pero su finalidad era más de tintes conceptuales que narrativos.

⁵⁶ Como podemos ver, continúa en el montaje la dialéctica del realismo como uno de los ejes de la teoría del cine. Bazin estaría más complacido por un montaje de este tipo, y lo deja saber en sus análisis. Este tipo de construcción está presente en *El ciudadano Kane*, de Orson Welles.

fragmentos organizados con un propósito narrativo. En ambos casos (el montaje que segmenta la acción y sus componentes y aquel que hace una mostración basada en la continuidad) subyace la idea de la síntesis lógica, sostenida de la concentración del espectador con fines narrativos, lógicos o emocionales.

Aproximándome un poco al tipo de audiovisual que ocupa esta investigación, aquel que tiene una intervención vasta de los recursos computacionales, preciso mencionar que el proceso de montaje-edición⁵⁷ en los medios digitales se realiza en una dimensión más: las capas. En este proceso es posible hacer una superposición de imágenes para crear –o recrear– la totalidad de la imagen que aparece al interior del cuadro,⁵⁸ logrando una síntesis, tanto en la dimensión temporal como en la espacial. En este proceso hay una doble síntesis: en la copresencia de imágenes en el plano y en la sucesión de la secuencia compuesta de cortes.

3.2.2 Síntesis de conocimiento intertextual y transmedia

Presente en dos tipos de compendios audiovisuales cuya comprensión está mediada por la síntesis del conocimiento audiovisual previo y una expectativa actual: las películas con intertextualidad notoria (significados compartidos en un cruce textual intencionado) y los universos transmediáticos (conjunto de productos mediáticos que se basan en un conjunto de historias, personajes y contextos imaginativos común).

En el primer tipo, de carácter intertextual, 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 (películas que se realizan como copia de una producción previa), o las

⁵⁷ EL origen del término “montaje” se da en su realización física de corte y pegado de fragmentos de película cinematográfica, pero en la actualidad, y con la intervención de los medios computacionales, éste se realiza en el soporte informático y gracias al software de edición. Se conserva la idea del montaje no sólo como un vestigio tecnológico, sino como sustentante del proceso como una operación lógica de adición, eliminación y conjunción de elementos con sentido.

⁵⁸ Como lo veíamos en el capítulo 1 con el fotograma de mi imagen sobre las llanas de una explosión en la película *Matrix*.

películas de ampliación de la narración (como las secuelas, precuelas, y los capítulos explicativos del origen de historias y personajes exitosos).

En el transmedia encontramos cruces de anécdotas y personajes entre el cine, la televisión (a través de películas, series o dibujos animados), los videojuegos y la industria del juguete, entre otros; esto deriva en ampliaciones de distintos relatos, metarrelatos, *trailers* falsos producidos por los fanáticos. El transmedia incluso puede presentarse en formatos específicos para medios móviles como el celular o las *tablets*.

Como ya lo mencioné, para su interpretación como elementos relacionados, pero también para reconocer las posibilidades intertextuales presentes en el audiovisual, es fundamental el conocimiento previo que el espectador posee acerca de cualquiera de los componentes del llamado universo transmediático. En este caso tenemos una síntesis lógica fundada en la adición de sentido gracias a la referencia de elementos externos al texto fílmico presentado en pantalla, con un juego de ausencia-presencia derivado del llamado que se hace del texto para la interpretación global.

3.2.3 Síntesis de imagen registrada e imagen generada digitalmente

El montaje por capas permite la co-presencia de imágenes creadas digitalmente e imágenes de registro del mundo profílmico, ya sea con una intención de interacción integradora (paisajes registrados de manera separada de los personajes, co-presencia de sujetos que no convivieron), sea con intención de ruptura conceptual. Este tipo de síntesis deriva en la reversión de las esperas de los espectadores, que entran en el juego de descifrar las razones de la conjunción de imágenes, cuando son capaces de percibir su “compaginación”.

En esta categoría podemos ubicar las imágenes del trucaje cinematográfico tendientes a la creación de mundos imaginarios, pero también aquellos audiovisuales cuya intención es sorprender a sus receptores al desafiar sus hábitos perceptivos y su conocimiento sobre las lógicas de representación ficcional o realista. Entre los productos que asocio con este tipo de síntesis se encuentran los

documentales que no fundan su autenticidad en el registro indexical de la imagen probatoria (recurriendo a la animación o al muestreo de una realidad que debemos entender como verificable). En contraparte, puedo mencionar las ficciones cuya pretensión es alcanzar una representación tan realista como la del documental clásico, aunque estén basados en imágenes cuya captura es imposible.

Entre otros ejemplos puedo mencionar las películas de terror que tienen como estrategia (de moda) el uso de la cámara en mano, la muestra del código de tiempo de grabación, e incluso la mostración de las cámaras pertenecientes a reporteros o video-aficionados caseros, recursos identificables como convenciones del modo de representación del cine “de realidad”.⁵⁹ Entre estas cintas se encuentran las series cinematográficas *Actividad paranormal* o la española *REC*, que pueden incluirse también en la modalidad de universos narrativos expandidos. Estas estrategias llegan al extremo de incluir insertos con tinte de documental televisivo, cuyos personajes son los mismos que en la ficción que les sirve de marco: las técnicas de mostración de lo real al servicio de historias imposibles como *Sector 9*.

Ante las lógicas descritas en esta breve enumeración, que combinan tanto los modos de representación (de realidad y de ficción), como el tipo de imágenes empleadas para la conformación de su visualidad y los conocimientos diversos del espectador, me atrevo a decir que nos encontramos ante un *audiovisual de síntesis* intensificada, dado que la mayor parte de los recursos utilizados para su creación ya existían o eran comunes en el cine, sin importar la época de su aparición, pero la frecuencia de su empleo es mucho mayor.

Describo este tipo de audiovisual como: *aquel cuya creación se funda en la combinación de múltiples fuentes de referencia, ya sea en el plano formal, en el textual o en ambos, y cuya novedad depende de la sorpresa o el choque cognitivo de quien lo percibe e interpreta, en un proceso múltiple de atribución de sentido, poniendo a prueba sus estrategias inferenciales para adjudicarle valores lógicos.*

⁵⁹ En muchos casos este tipo de filmes cuidan que los seres paranormales no aparezcan nunca a cuadro, pues implicaría efectismos evidentes que demeritarían las pretensiones de lo hiperreal.

Los componentes centrales del audiovisual de síntesis intensificada son el reconocimiento de la potencialidad de acontecimiento y de sentido en los mecanismos relacionales del montaje, la interpretación intertextual y la mezcla de imágenes de fuentes técnicas diversas con repercusiones en la interpretación de su realismo al ser posible tomarlas como prueba, como simulacro, como mera semejanza o como giro retórico. La abundancia de este tipo de imagen es posible gracias a una presencia alta de recursos computacionales en los procesos de producción actuales.

En el caso de la narrativa audiovisual podemos postular un proceso similar al existente en otras formas expresivas –como el arte– de acuerdo con la idea rescatada por Fernando Andacht (1993), según la cual los creadores y, sobre todo, quienes además reflexionan sobre la creación, postulan el arte de una época como una praxis, cuya finalidad última es la *des-automatización* de la percepción, más que el tratamiento estilístico refinado de algún tema importante para una comunidad. Salvando las diferencias entre las manifestaciones artísticas y mediáticas,⁶⁰ es posible afirmar que el cine, híbrido de arte y medio de comunicación, también participa de este mecanismo de golpe a los hábitos perceptivos y espectatoriales, al recurrir a una formalidad sorprendente que afecte las emociones y despierte al pensamiento, articulando signos diversos en su construcción.

Con base en este intento por definir los mecanismos de síntesis en el audiovisual contemporáneo, en los siguientes apartados exploro el pensamiento sintético y diversas clases de síntesis audiovisual que se han intensificado en las últimas décadas.

⁶⁰ Los medios de comunicación de entretenimiento, basados en la espectacularidad, poseen un fin económico. Los de carácter documental buscan denunciar o la creación de conciencia social; por otro lado, las artes buscan mover emociones a través de la valoración estética de su formalidad y contenido. Resulta bizantino cualquier intento por marcar límites entre dichas intenciones y posibilidades expresivas.

3.3 El pensamiento sintético y el audiovisual de síntesis

Una de las preocupaciones fundamentales de Peirce consistió en desarrollar una teoría capaz de explicar el pensamiento y el lenguaje. Este es un tema que concierne al razonamiento sintético, según lo expresó el mismo filósofo norteamericano sirviéndose de Kant:

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).

A continuación propongo una analogía entre el funcionamiento del juicio sintético y la síntesis en el audiovisual. Para abordar este tema es necesario adentrarnos en la explicación de Peirce sobre los modos inferenciales, entendidos como las formas más comunes del razonamiento lógico. Se trata de juicios fundados en el pensamiento silogístico que conjuga una regla, un caso y una conclusión. De acuerdo con el propio Peirce:

La así llamada premisa mayor plantea esa regla, como, por ejemplo: *Todos los hombres son mortales*. La otra premisa, la menor, enuncia un caso bajo la regla, como: *Enoch era un hombre*. La conclusión aplica la regla al caso y enuncia el resultado: *Enoch es mortal*. Toda deducción es de este carácter; consiste meramente en la aplicación de reglas generales a casos particulares [...] El razonamiento sintético o inductivo [...] se efectúa concluyendo una regla a partir de la observación de un resultado en un cierto caso (C. S. Peirce, Deducción, inducción e hipótesis 2012, 234-235).

En el siguiente cuadro se ejemplifican los modos inferenciales, incluyendo uno tercero que Peirce llamó en un primer momento *hipótesis*, pero después renombró como abducción:

DEDUCCIÓN

Regla: Todas las judías de esta bolsa son blancas.

Caso: Estas alubias son de esta bolsa saco.

\therefore *Resultado:* Estas alubias son blancas.

INDUCCIÓN

Caso: Estas judías son de esta bolsa.

Resultado: Estas judías son blancas.

\therefore *Regla:* Todas las judías de esta bolsa son blancas.

HIPÓTESIS

Regla: Todas las judías de esta bolsa son blancas.

Resultado: Estas judías son blancas.

\therefore *Caso:* Estas judías son de esta bolsa.

(C. S. Peirce, *Deducción, inducción e hipótesis* 2012, 235)

Encontramos en estos ejemplos los dos modos inferenciales más comunes: el que va de lo general a lo particular (deducción), y el que va de lo particular a lo general (inducción). Sin embargo, el tercero de ellos se presenta como una probabilidad basada en la conjetura razonable más que en la necesaria relación aplicativa entre regla y resultado, al tener como elemento último –o conclusión– el caso. De acuerdo con Peirce toda inferencia se clasifica en alguna de las formas de la siguiente llave:

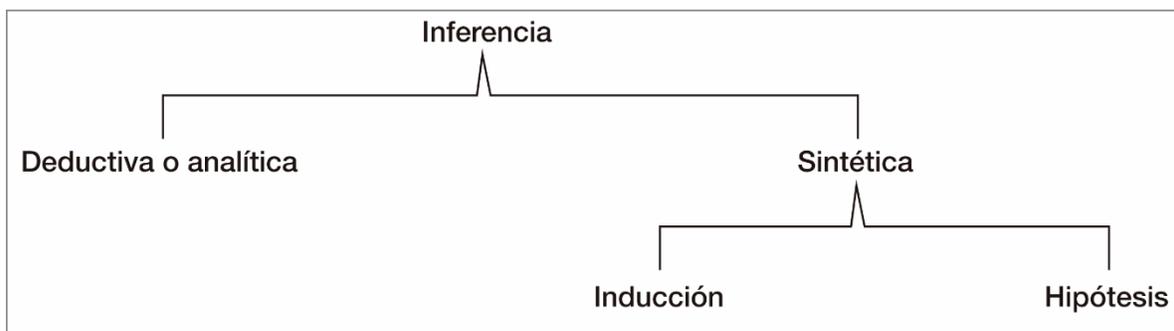


Gráfico 8

(C. S. Peirce, *Deducción, inducción e hipótesis* 2012, 236)

Peirce propone la hipótesis o 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)⁶¹ 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).⁶²

Posteriormente Peirce considera a 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.” (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).

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 no posee una salida explicativa basada en la comparación de lo que presencia con casos conocidos, o cuando no tiene oportunidad de seguir en rastro de relaciones que lo lleven a una conclusión satisfactoria acerca de la trama o de los recursos expresivos de una película en el momento de interpretarla. Se trata de una necesidad de “completar” el sentido de lo que observa. Al sorprenderse el espectador abduce –conjetura–, partiendo del encuentro con lo que percibe a través de sus sentidos: se arriesga, conscientemente o no, a dar soluciones hipotéticas que lo satisfagan.

⁶¹De la versión en línea de *The Collected Papers*, el texto pertenece a un fragmento llamado “*The Three Cotary Propositions*” de 1903 (C. S. Peirce, *The Collected Papers* 2004) Todas las referencias a CP 5.181, 1903 corresponden a este documento online. (C. S. Peirce 2004)

⁶²De la versión en línea de *The Collected Papers*, el texto pertenece a un fragmento llamado “Instinto y abducción” de 1903 (C. S. Peirce, *The Collected Papers* 2004) Todas las referencias a CP 5.171, 1903 corresponden a este documento online.

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 única forma de saber si estas conjeturas coinciden con la solución presente en una película es continuar viéndola hasta el final.⁶³

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).

Así, la lectura o interpretación de elementos que causan sorpresa requiere necesariamente el recurso al sistema creencia-duda-creencia, debido a que los procesos inferenciales tratan de responder a 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 espectatoriales; es un interpretante (signo explicativo en la mente del intérprete) más en el proceso continuo de la semiosis.

⁶³ De este modo, la prueba empírica está dada por la solución del propio filme, y la economía no se pone a prueba, dado que el espectador no lleva a cabo un proceso indagatorio como puede esperarse de una duda suscitada en un ámbito de experiencia extra-cinematográfica.

3.4 Hacia una caracterización del audiovisual de síntesis

A continuación me sirvo de los elementos mencionados en el apartado anterior para describir cómo se reflejan los mecanismos del pensamiento sintético en la interpretación del audiovisual a partir de ejemplos analíticos:

1. Las posibilidades inferenciales en la interpretación de la dimensión narrativa de películas basadas en el misterio.
2. la interpretación que requiere la síntesis lógica-visual basada en signos indiciales, a través de la película *Inception* (Nolan, 2010).
3. La consciencia de la percepción y la síntesis digital en la cinta *The Matrix* (Wachowski, 1999).
4. Análisis de la síntesis presente en la expectación: consciencia de la semiosis a través de las particularidades de la imagen en *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994).
5. Síntesis de los modos de representación realista y ficcional en filmes específicos: *Sector 9* (Blomkamp, 2009) y la “documentalización” de lo imposible.

3.4.1 Síntesis narrativa a partir de los procesos inferenciales

A continuación presento algunos ejemplos de películas basadas en el misterio, caracterizadas por su capacidad para sorprender al espectador, con la intención de evidenciar que la dificultad para la atribución de sentido pone a prueba sus procesos inferenciales, llevándolo a conjeturar sobre las posibles soluciones narrativas de las historias que se le cuentan a través de la pantalla. Para ello pongo en juego distintos niveles de consciencia de las relaciones entre lo esperado y lo inesperado, considerando también las expectativas sobre los juicios de los diferentes espectadores, ya que tomo los ejemplos de diversos ámbitos cinematográficos⁶⁴: de

⁶⁴ Me refiero a diversas formas de generar misterio en el cine, a partir de estrategias diversas que pueden entenderse al modo de “géneros cinematográficos”, aunque yo estoy muy de acuerdo en la forma en que se han clasificado, puesto que sus características pueden repetirse o encimarse, sin importar que se haga una segmentación *ad infinitum*.

terror hollywoodense (*Scream*), el misterio psicológico (*Los otros*), y el llamado cine de autor (*Dogville*). Estas películas basan su éxito narrativo en la sorpresa del espectador, al hacer insuficientes los juicios basados en la comparación con filmes aparentemente similares.

Scream (Wes Craven 1996)



Se trata de un filme hollywoodense que respeta las convenciones del cine de terror, en el que 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 sólo 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 se sintió el asesino años atrás. Esta elaborada venganza no representa una de las esperas habituales en este tipo de filmes.

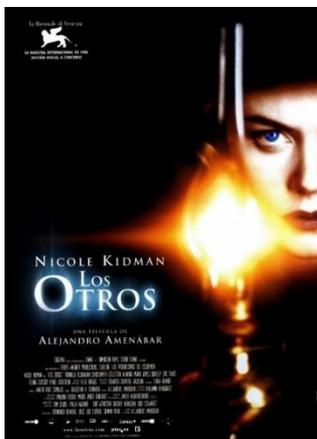
Algunas de las características de esta película en relación con los modos de pensamiento y aprehensión de significados propuestos por Peirce son:

- 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. De esta manera recurre al proceso creencia-duda-creencia

- Mantiene un juego de posibilidades de conclusión esperables, basándose en las convenciones del misterio como género y las pistas narrativas que tiende: ¿quién es el causante de los sucesos aterradores? ¿un ser sobrenatural?, ¿un asesino en serie?, ¿un psicópata?
- Las inferencias inductivas y deductivas resultan insuficientes para coincidir anticipadamente con la solución de la trama, se obliga al espectador a poner al máximo la intuición, conjeturando, ya que sería necesario estimar premisas inconexas para llegar a una conclusión acertada.
- 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 que 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, que 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, ya que 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, y este 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 de activa a pasiva.
- El descubrimiento de la conclusión limita la sorpresa a un visionado único, mecanismo compartido con películas como *El sexto sentido* y *Mente siniestra*, entre otras. Esto puede llevarnos a pensar en el surgimiento de un subgénero del cine de misterio basado en una posibilidad de resolución aparentemente única, seguida de un giro narrativo inesperado justo antes de que acabe la película, en el que la creencia firme del personaje afecta la interpretación del espectador al convencerlo de su efectividad.

Dogville (Lars Von Trier 2003)

Película de Lars von Trier, cineasta considerado como *autor*⁶⁵ 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. En *Dogville* pone en juego un relato cuyo misterio se descifra también al final, pero la sorpresa se da desde un inicio en

⁶⁵ Aunque no me detengo en la definición del “autor fílmico”, aclaro que me refiero a aquellos directores que son reconocibles por sus rasgos estilísticos o las pretensiones de sus obras.

el nivel formal, ya que recurre a mecanismos que pueden catalogarse de brechtianos, por transgredir los hábitos de la representación fílmica y evitar la mostración realista de los ambientes, deconstruyéndolos: 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: el director y sus tendencias estilísticas en argumento y formalidad, las sinopsis sobre el filme, los textos de la 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 solo ella domina su historia personal
- No está hecha para el espectador que habitualmente busca sólo entretenimiento, porque no es una película de “fácil interpretación” al no basarse en expectativas comunes⁶⁶
- La duda es activa hasta la última secuencia, potenciando la fuerza de la sorpresa final

⁶⁶ Con esta expresión no pretendo menospreciar a este tipo de espectador, sino manifestar que en algunas ocasiones las expectativas generadas por algunas películas no son del gusto de todos los espectadores.

Las películas más estudiadas a lo largo de la historia son aquellas que más sorprenden tanto al espectador como al analista; el reto cognitivo de interpretar en la simultaneidad de la proyección, en ocasiones, se convierte en la necesidad de la observación reiterada para liberarse de la duda, por lo que un analista necesita ver una película en varias ocasiones para establecer las posibilidades explicativas.

En la mayor parte de los casos, el éxito de una película radica en su capacidad para sorprender y superar las expectativas lógicas; esto ocurre con mayor razón en los filmes que responden a las convenciones genéricas basadas en el misterio. El esquema regla-resultado-caso predomina en películas como las aquí mencionadas, ya que su propósito es sorprender. La necesidad de “crear novedad” conduce a los cineastas a ir más allá de los límites abductivos del espectador, evitando que sus conjeturas lleguen a la solución narrativa antes de que sea develada en pantalla.

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 con un funcionamiento similar.

Así, las rutas interpretativas del espectador en los tres ejemplos mencionados podrían representarse en un esquema sobre las posibilidades interpretativas de la narratividad, gracias a sus bases inferenciales, de la siguiente manera:

a) *Scream*

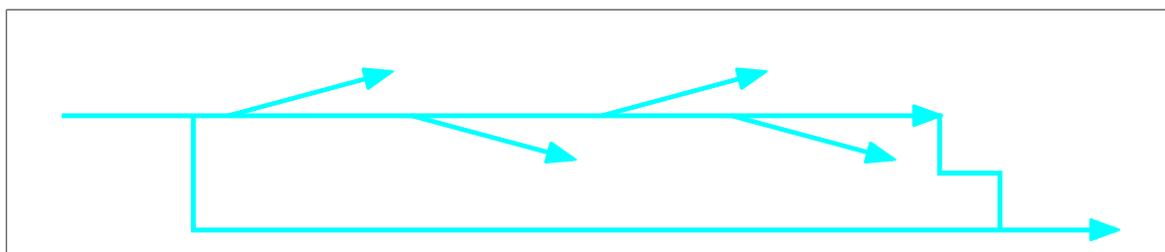


Gráfico 9. Esquema de esperas y alternativas narrativas en *Scream*

Dos líneas horizontales largas refieren al recorrido de la narración, siendo la superior la lectura del espectador, y cada una de las flechas diagonales representan posibles soluciones al relato: inferencias explicativas acerca del culpable de los asesinatos. Cerca del final, esta flecha tiene un cambio de dirección, puesto que se suma una motivación y un culpable que está presente desde un momento temprano de la narración: se trata de la conclusión explicativa del texto. Las suposiciones del espectador no coincidirían fácilmente con esta línea, pues no había elementos relacionales –pistas o indicios– que la implicaran lógicamente.

b) *Los otros*

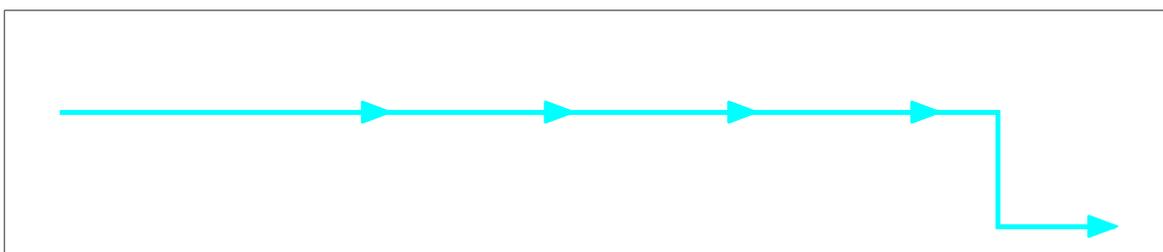


Gráfico 10. Esquema de esperas y alternativas narrativas en *Los otros*

La línea horizontal marcada con cabezas de flecha es el argumento central de la película, en el que se refuerza la idea de que la familia compuesta por la mujer y sus hijos están en peligro ante la presencia de fantasmas, que se manifiestan cada vez con mayor fuerza, haciendo creer al espectador que el desenlace se dará en la confrontación de ambos. Sin embargo, el drástico cambio de roles entre personajes vivos y muertos vence las expectativas generadas y reforzadas con los acontecimientos. La sorpresa se da en este punto, gracias a que la efectividad los juicios previos es desmentida. El filme concluye con la confrontación, pero la porción de información faltante resulta más importante que el encuentro.

c) *Dogville*

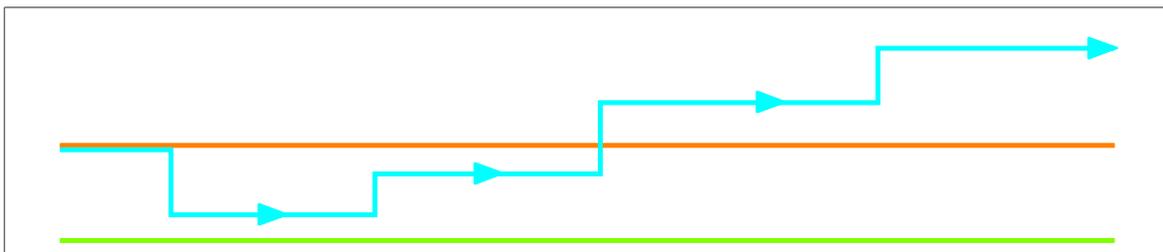


Gráfico 11. Esquema de esperas y alternativas narrativas en *Dogville*

En este caso las líneas azules representan el curso narrativo, que es apoyado significativamente por las elecciones formales del director. La sorpresa se hace presente apenas iniciada la película, ya que ver un pueblo cuyas construcciones están presentes sólo a través de su dibujo en el piso derrumba cualquier presupuesto interpretativo para un espectador no habituado a manifestaciones formales divergentes. La línea naranja que atraviesa las aristas de la narración representa la presencia de la identidad estilística de von Trier, ya que este director basa su propuesta fílmica en la sorpresa del espectador a través de la novedad narrativa y formal; en este sentido puede decirse que es conocido por ser un provocador. La línea verde que corre en paralelo al resto de las líneas horizontales, pero sin tocarlas, representa los textos externos a la película (la crítica especializada, por ejemplo); éstos la acompañan y son un recurso al que el espectador puede remitirse para contener los mecanismos de su sorpresa.

En la interpretación de este filme, sorprendente gracias a su formalidad, son más relevantes los conocimientos previos o paralelos que el espectador pueda tener, como sus saberes sobre el director y sus cualidades expresivas y los textos especializados que comentan sobre las películas.

En estos ejemplos es notorio el énfasis en las relaciones entre la naturaleza del ver y las convenciones de lo social aprendido, gracias al juego entre las dimensiones formales y narrativas. Para Peirce esos son los polos de la adquisición de conocimiento. Lo anterior refuerza la idea de que para la fijación de conocimientos derivada de la percepción, los modos de inferencia y el éxito de sus

resultados son los que nos permiten significar, sobre todo en el encuentro de elementos novedosos. Así, el pensamiento sintético que se concentra en la comprensión de la narración requiere los juicios del espectador y la conservación de la duda, sea en su faceta activa o pasiva.

3.4.2 *Inception* como ejemplo del audiovisual de síntesis lógica-visual

Para acercarnos un poco más a la forma en que se establecen los juicios inferenciales y cómo el espectador funda en ellos las relaciones entre los universos de realidad del filme, ayudado por signos específicos que guían su lectura, a continuación presento un ejercicio analítico más, poniendo en relación los modos de pensamiento con las posibilidades de la indicialidad como función sígnica: una guía que permite al espectador concentrar su atención en elementos específicos de la cinta para asegurar la comprensión de la misma.

Como estrategia analítica tomo frases de los diálogos del filme (principal fuente explicativa, de dimensión simbólica predominante) y de los elementos clave del pensamiento de Peirce, pues creo que al tender relaciones entre ellos es posible justificar que la propuesta de Nolan guarda convergencias con el constructo epistemológico del filósofo estadounidense, a través de una relación simbiótica entre el entramado teórico y el contenido de la película misma. De este modo pretendo poner a prueba dicho sistema, al confrontarlo con las estrategias interpretativas que pueden inferirse de los espectadores fílmicos contemporáneos.

El argumento o trama de *Inception* parte de la posibilidad de que las personas pueden adentrarse conscientemente en los sueños, propios o de otros personajes, ya sea para vivir experiencias imposibles en la vigilia, o para implantar ideas en la mente de alguien, proceso que es denominado “insepción” (originación, según la versión castellana). Partiendo de este supuesto, la película cuenta la historia de un hombre (Cobb) y su equipo para “insertar” una idea en la mente de un viejo cerca de la muerte, con la finalidad de que cambie su testamento; si lo logra, obtendrá a cambio que sus registros criminales se borren del sistema de justicia, hecho que necesita para reunirse con sus hijos. Más allá de la apariencia de cinta de acción hollywoodense, en *Inception* presenciamos una formalidad visual sorprendente, que

transgrede los límites físicos, al representar la amplitud de la creación onírica. Pero, sobre todo, hay una reflexión constante acerca de la posibilidad de orientar y modificar las acciones a partir de la generación de nuevas creencias como consecuencia de la “implantación de ideas”.

Así, para lograr su cometido, unos personajes transitan por el universo onírico de otros, en diversos niveles de profundidad, aproximándose a las fuentes inconscientes de la acción que radican en la mente. Lo más interesante es que – además– los espectadores podemos observar estos mundos oníricos, y saber en qué nivel de la mente de qué personaje nos encontramos, y en qué intrincada ficción hecha pasar por real al sujeto que sueña; no sólo observamos a unos personajes adentrándose en el sueño del otro, sino que escuchamos las complejas explicaciones de todo el proceso en la voz del personaje principal. Ante la cantidad y tipo de información que nos es transmitida, es necesaria la presencia del lenguaje verbal –simbólico– para lograr la comprensión.

Esta película posee varios de los elementos requeridos para su inclusión en esta categorización de la imagen de síntesis, tales como presencia de la múltiple referencia (de registro y digital), puesta en juego de distintos niveles de realidad que se cruzan o superponen (generando la necesidad de establecer guías formales para su interpretación) y la importancia del establecimiento de nuevas creencias para la modificación de patrones de acción esperados, proceso clave para la comprensión del pragmatismo peirceano, al que haré referencia a profundidad en el capítulo cuatro.

Como una noción clave para distinguir los cruces entre los distintos niveles de sueño y la realidad consciente de los personajes me centro en los índices vectoriales y físicos de la imagen, partiendo de la diferencia entre lo real y lo posible, para este propósito retomo el estudio de Nicole Everaert-Desmedt (2000).

Tanto Peirce como Everaert-Desmedt toman como punto de partida la consideración de Kant según la cual el criterio específico que permite definir el entendimiento humano reside en la facultad de distinguir entre “lo posible” y “lo real”.

[...] los seres inferiores y los seres superiores al hombre no diferencian entre lo posible y lo real [...] En la película de Wim Wenders *El cielo sobre Berlín* (o *Las*

alas del deseo, 1987), que cuenta cómo un ángel se hace hombre, se ve que los ángeles no tienen acceso a lo posible. Lo que el personaje principal deplora es no poder adivinar, el tener que saberlo todo (Everaert-Desmedt 2000).

Lo que le disgusta a este personaje –el ángel que se convierte en hombre– es no poder conjeturar, no poder estar en el plano de lo posible, puesto que la omnisciencia lo condena a vivir en lo real, imposible de subvertir ante su carácter de certero e indudable. El propósito de los personajes de *Inception* es convertir lo posible en real; para ello hacen un recorrido por la mente intervenida del sujeto: pasan por su percepción simbólica con apariencia de primeridad; es decir, el sueño, porque su ser se basa en potencialidades y semejanzas, a pesar de que se lleva a cabo a través de signos simbólicos que anclan su sentido al mundo de lo convencional (palabras, hábitos, códigos) para establecer una nueva creencia que ha de reflejarse en su actuar del mundo sensible, en el plano de lo real. Como le explica Everaert-Desmedt:

no tenemos un acceso inmediato a lo real: nos construimos una representación de la realidad mediante una interpretación de orden simbólico. Tal interpretación reposa sobre unos códigos culturales compartidos, que han sido formados y evolucionan a lo largo de los procesos comunicativos. Estos códigos funcionan como filtros [...] toda tentativa de pensar *diferente*, de concebir de otra manera lo real, implica una actividad de deconstrucción y reconstrucción de códigos (Everaert-Desmedt 2000).

La misión de los personajes de *Inception* se basa justamente en la deconstrucción y reconstrucción de los códigos interiorizados a partir de experiencias únicas que después son actualizadas como recuerdos. En este caso el proceso comunicativo implícito se lleva a cabo con el nivel subconsciente del personaje, aprovechando la semejanza perceptiva entre sueño y la realidad consciente para modificar las creencias de un sujeto. En esto encuentro una coincidencia con las bases de los postulados de Peirce para la adquisición de conocimiento orientado a la acción, la consideración completa de las concepciones de un objeto, establecidas en la máxima pragmática:⁶⁷ “Considere qué efectos, que podrían concebiblemente tener

⁶⁷ Aquí sólo la menciono, pero profundizaré en ella en un momento posterior.

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” (CP 5.438).

Comencemos el recorrido por las coincidencias entre las frases extraídas de *Inception* y el pensamiento peirceano, como punto aproximativo de este cuerpo teórico y las posibilidades de su extrapolación al análisis fílmico.

“El parásito más resistente es una idea”

Este es uno de los primeros diálogos de la cinta, su intención es explicitar la utilidad de acceder a la mente ajena para llevarla a la acción, lo cual en la experiencia cotidiana no requiere ingresar al nivel del sueño.

En la epistemología de Peirce, el pensamiento es un proceso dinámico, esencialmente una acción que oscila entre los estados mentales de *creencia* y *duda*. El primero de ellos es definido como la *“instauración de un hábito que determina nuestras acciones”* (CP 5.388, 1877), mientras que la duda representa un estado turbulento e insatisfactorio del que todo humano lucha por liberarse: *“la irritación de la duda provoca una contienda para alcanzar el estado de creencia”* (CP 5.374, 1877). Para el hombre como intérprete, el paso entre un estado y otro es permanente –o, mejor, continuo–, siendo tan riesgosa la posesión rígida de una creencia, como incómodo el recorrido cognoscitivo para despejar una duda. Es una muestra de la importancia y la persistencia de las ideas o la subversión de las mismas.

“Ninguna idea es sencilla cuando hay que plantarla en una mente”

Esta cita está en consonancia con lo expresado arriba, y encuentra su relación con el pensamiento peirceano en la explicación sobre los mecanismos de transición entre la creencia, la duda ocasionada por un suceso sorprendente, y la instauración de una nueva creencia: *“La creencia, mientras dura, es un hábito fuerte y, como tal, fuerza al hombre a creer hasta que una sorpresa rompe el hábito”*. (CP 5.524, c.1905) *“El rompimiento de una creencia solo puede deberse a una experiencia*

novedosa” (CP 5.524, c.1905) o “. . . hasta que nos encontramos a nosotros mismos confrontados con alguna *experiencia contraria a las expectativas*” (CP 7.36, c.1907)

“Al subconsciente lo motiva la emoción, no la razón. Necesitamos convertir esto en un concepto emocional”

Al cuestionarse cuál es la mejor forma de que el sujeto acepte la idea ajena como propia, los personajes de *Inception* infieren que la respuesta radica en darle un mayor peso al elemento emotivo de la idea en cuestión que a su racionalidad. Para lograrlo modifican las concepciones de la relación emotiva que guardan el sujeto (cuya mente han de manipular) y su padre, orientando su acción a través de la creación de un sentimiento de afecto y la añoranza de la infancia.

El paralelo teórico está manifiesto en las distinciones hechas por Peirce en su clasificación de interpretantes (signos que traducen otros signos en la mente del intérprete). Es relevante recordar que en el esquema del signo peirceano⁶⁸ la relación del objeto con el representamen se establece a través de un interpretante.⁶⁹ La relación objeto-signo-significado es una serie de mediaciones entre el mundo exterior y las representaciones mentales o internas. Para explicar esto recorro a Peirce, quien ideó tres tipos distintos de interpretante.⁷⁰

[...] el *Interpretante* consiste en el efecto mental del signo en el intérprete para quien el signo es signo. En sus primeros escritos, este efecto es un pensamiento (CP 5.287); más tarde, distingue tres tipos de efecto –de interpretante–: el *emocional*, el sentimiento de comprender el signo (CP 5.475); el *energético*, el esfuerzo provocado por el signo, mental o físico (CP 5.475); y el *lógico*, que puede consistir en un pensamiento que caracteriza el significado del signo. (Gomila 1996, 1348)

⁶⁸ Un signo o *REPRESENTAMEN* es algo que está (1) para alguien (2) por algo (3) en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez más desarrollado. Ese signo que crea yo lo llamo *INTERPRETANTE* del primer signo. El signo está por algo, su *OBJETO*. Está por ese objeto, no en todos los aspectos, sino con referencia a un tipo de idea, que a veces he llamado el *fundamento* del representamen” [CP 2.228 (c. 1897)]

⁶⁹ Abordo este tema en el capítulo uno.

⁷⁰ Al menos tres tricotomías, en este punto comento la más conocida de ellas.

De aquí puede seguirse la ruta que motiva la idea implantada: la emoción, el convencimiento, y la acción posible derivada. Más que tratarse de tipos distintos de interpretante es posible entenderlos como un proceso.

“El sujeto puede rastrear el origen de una idea”

A través del seguimiento de este proceso relacional causa-efecto podemos entrar al tema de la indicialidad en dos niveles distintos: el de las ideas que se generan sucesivamente, en un plano mental, y el de los signos que nos guían perceptivamente para la comprensión del mundo tangible. Como lo menciona Redondo:

[...] el significado pragmático, propiamente hablando, se refiere a los hábitos implicados en el signo. Es la conducta potencial que se sigue de la aceptación o desarrollo del signo mediante interpretantes sucesivos. En última instancia, es la modificación semiótica del conjunto de hábitos de un intérprete o grupo de intérpretes. Por tanto, el significado-hábito indica una disposición a hacer cosas de cierto modo si se dan las condiciones adecuadas (CP 2.148). El hábito implica direccionalidad, esto es, la referencia al futuro como guía de interpretación; pero también apertura a sucesivas revisiones críticas y, por tanto a nuevas determinaciones que modifiquen el rango de aplicación de un signo (Redondo 2005).

Para entender mejor esto es preciso recordar que, como lo plantea Peirce, el índice es un signo que representa algo a causa de su relación física de producción directa con aquello a lo que remite. Es posible entonces hablar de estos dos niveles distintos de indicialidad en función de que se trate: A) un signo no expresado, en cuyo caso ha de seguirse la relación de producción sucesiva de los interpretantes en el mundo de las ideas; o B) de un signo expresado, en el que la relación de producción sea puesta a prueba en el mundo tangible

En el caso “A” es posible concebir la generación de ideas a través de un vector no expresado, en relación con lo que el mismo Peirce llamó “signo-pensamiento” (aquél que es interpretado por otro pensamiento y se encuentra en lugar del objeto dinámico) y a la posibilidad de seguir el rastro de los pensamientos que originan otros signos. Este es el principio de la semiosis ilimitada.

Por otra parte, en el caso “B” (en el universo tangible de la película) se da el otro tipo de signos indiciales (producción directa); los principales son:

- Los *tótems*, objetos indiciales que permiten saber si los personajes se encuentran en el interior de un sueño o en la realidad física, y que siempre llevan consigo para poder distinguir un curso de experiencia de otro. Este es el caso de una perinola que en el mundo del sueño gira permanentemente, desafiando las leyes físicas, ausentes en un mundo onírico.



La perinola es uno de los “tomems” de *Inception*, objeto que funciona como signo indicial

- Los hechos indiciales están presentes también en el cruce de sensaciones, por ejemplo: la música del mundo tangible es perceptible durante el sueño, cuando un personaje es sumergido en agua en el mundo real mientras duerme, dentro del sueño el líquido se desborda al grado de la inundación; el movimiento del mundo real se transmite en el nivel del sueño como un entorno turbulento.





Agua, caída libre y ambiente enrarecido, signos indiciales de acción

A su vez, como un apoyo para no perderse entre los niveles de sueño y realidad, se tiene una guía vectorial producida en dos sentidos:

- a) La inducción al sueño a través del proceso químico. En la trama es posible compartir el universo onírico con la interconexión física y el uso de fármacos que inducen al sujeto a perder el sentido, pero en esta situación comparte el universo de los sueños con los personajes que estén anclados al mismo dispositivo de administración del fármaco (producción directa a partir de la necesidad física).
- b) La salida del universo onírico está limitada físicamente por dos factores de carácter indicial: tiempo y gravedad. Para despertar existen dos vías principales: la sensación de caída que pone en acción los mecanismos del oído interno encargados del equilibrio, o el fin de la acción de los fármacos inductores del sueño dada la duración de su efecto.

Para una mejor comprensión de las relaciones vectoriales entre cada nivel de sueño, la realidad tangible y las formas de cruzar de uno a otro se presenta en el *Gráfico 12*, en el que es posible apreciar el esquema narrativo de la película, y representa una guía que permite saber en qué nivel de sueño, en el interior de la mente de quién se encuentran los personajes, cómo es posible pasar entre un nivel y otro, a través de qué proceso –físico o químico–, que funcionan como nexos de sentido y lectura, gracias a la previa explicación que los personajes han hecho de manera verbal, es por esto que me refiero a una interpretación de síntesis lógica (basada en proposiciones) y visual, gracias a lo que la imagen nos permite reconocer de las explicaciones en un momento posterior a éstas.



Gráfico 12. La línea narrativa de *Inception* a través del encadenamiento de ideas y los objetos y acciones que nos guían de un nivel a otro al funcionar como índices.
Elaboración propia.

El esquema muestra –además– representando el encadenamiento de signos explicativos, la etapa de la misión de implantar la idea: el estadio de la creación de un nuevo interpretante lógico orientado a la acción: de su nivel emocional, al energético y luego al consciente. En la extrema derecha aparecen también los objetos y las acciones que permiten pasar de un nivel a otro, o reconocer en qué nivel de sueño se encuentran los personajes.

Los personajes de *Inception* consiguen su objetivo de implantar un recuerdo en la mente de un tercero a través de un interpretante emocional, correspondiente a una sensación pertenece a la primeridad, pero es formalizado en términos simbólicos, en conocimiento nuevo pero codificado. Como lo señala Everaert-Desmedt:

Lo posible sólo puede formularse a través del simbolismo. Si no se formula, resulta indistinción, caos, locura. Pero sólo puede formularse descomponiendo el simbolismo existente. Del polo de la primeridad surgen fuerzas que se infiltran en los códigos y los empujan. Una vez descompuesto el simbolismo, los filtros que permiten aprehender lo real se encuentran modificados. De ello resulta un conocimiento de lo real nuevo, todavía sin formular. Pero, en seguida, lo posible es recuperado por el simbolismo; se endurece, se reduce a símbolos, se fija en verdades establecidas, se convierte en simbolismo, que deberá, a su vez, ser impulsado por lo posible para producir conocimiento nuevo. (Everaert-Desmedt 2008, 84)

Retomar las categorías cenopitagóricas nos lleva por el camino de lo sensorial (primeridad) a lo simbólico (lo tercero), sin dejar de tomar en cuenta el nivel de la segundidad: las relaciones lógicas que establecemos entre objetos, fenómenos y signos. Así, podemos acercarnos a la afirmación de que para la fijación de conocimientos derivada de la percepción, la mediación del sistema cognitivo es el momento crucial, los modos de inferencia y el éxito de sus resultados son los que nos permiten significar: se trata de las relaciones direccionales del proceso semiótico.

La estructura y el funcionamiento de *Inception* corresponden a la tendencia contemporánea del *cine-mente*, entendida como aquella que pretende realizar una mostración de las ocurrencias mentales, adentrándose en los procesos cognitivos de los personajes. En este tipo de cine el empleo de la imagen sintética es habitual

para representar diferentes planos de lo posible en el interior de una misma pieza fílmica. Gracias a la posibilidad de esta visualidad el espectador de cine posee más elementos para el goce y la comprensión de diversas realidades que los ángeles de la película de Wenders mencionada por Everaert-Desmedt y citada al inicio del presente apartado. Ello se debe a la flexibilidad de su sistema cognitivo (fundada no únicamente en la posesión de sensación y sentimientos), y capaz de poseer creencias y ser vulnerable a la duda; sino a la presencia de signos relacionales que guían su interpretación para comprender las historias que transitan en diferentes niveles de realidad.

La presencia de dos tipos de signo indicial –de producción física y de vectores de pensamiento– es fundamental en los procesos interpretativos de este tipo de filmes. Estas formas relacionales evidencian la cadena sígnica del representamen: la comprensión, aprendizaje y formación de pensamientos firmes que el espectador tiene de un audiovisual, y funcionan a partir de una guía simbólica para la interpretación de lo visual, ya que en la conjunción de los elementos verbales explicativos el espectador puede normalizar una visualidad sorprendente.

3.4.3 La consciencia de la percepción y la síntesis digital: *The Matrix*

El audiovisual de síntesis supone que el proceso de la percepción y racionalización presentes en la interpretación de cualquier imagen (o de cualquier elemento cognoscible) se complejiza o, por lo menos, remite a una costumbre perceptiva cuya frecuencia se ha incrementado a raíz de la imagen digital.

Para reflexionar sobre la complejización en el proceso de interpretar las imágenes que fundan su producción en la mezcla de elementos, a continuación se analizan los puntos de contacto entre un fragmento de la película *The Matrix*⁷¹ (1999) y la metáfora explicativa de Peirce sobre el pensamiento sintético expresado como *fotografía compuesta*; esto nos conducirá a reflexionar acerca de la síntesis

⁷¹ Una de las más analizadas desde el campo académico dada la novedad de sus componentes formales y su trama susceptible de análisis filosófico, semiótico y visual. Es un parteaguas en la expresión cinematográfica contemporánea y, por lo tanto, en los estudios sobre cine.

del montaje interno o espacial y el montaje de la sucesión temporal, co-presentes ambos en estas películas, que fueron producidas con el apoyo de dispositivos computacionales.

En *The Matrix* el personaje principal, llamado Neo, es desconectado de un sistema con el cual las máquinas, que ahora dominan el mundo, cultivan a los seres humanos para obtener energía de ellos. Los humanos experimentan una vida simulada a través de señales inducidas directamente a su sistema nervioso⁷². Neo, el personaje central, es extraído del sistema de alimentación de energía y, en consecuencia, también de la realidad en la que cree vivir.⁷³ Al haber pasado su vida en un contenedor, los músculos de Neo están atrofiados y no tiene cabello, viste con ropa vieja y muestra en su piel los nodos de conexión a la Matrix. Tras esto Morfeo, artífice de su liberación, lo induce a una nueva simulación mental para explicarle lo que ha pasado; en ella Neo aparece con otra ropa, el cabello crecido y sin los nodos de conexión. El siguiente diálogo es la respuesta ante el desconcierto de Neo, las imágenes mostradas a continuación corresponden a la secuencia citada:

Morfeo.— ¿Es tan difícil de creerlo? Tu ropa es distinta, no tienes enchufes. Tu pelo cambió, tu apariencia ahora es una “imagen residual de ti mismo”. Es la proyección mental de tu “yo” digital.⁷⁴

⁷² Esto concuerda con la idea de los cerebros en una cubeta, atribuida a Putnam y muy posiblemente inspirada en ella.

⁷³ Es decir, de su realidad misma, al ser la única que conoce hasta entonces y la única que es concebible para él. Al mezclar la percepción y la suma de conocimiento simbólico esta simulación de realidad –o realidad virtual–, es una realidad en todo sentido.

⁷⁴ Cita del diálogo de la película (traducción propia).

Los cambios físicos de Neo en su auto-representación como imagen residual



Imagen tomada del artículo Crónicas del vacío, de Jesús González Requena, disponible en <http://www.elcultural.es/primeroscapitulos/madmen.pdf>

Retomo este fragmento con la finalidad de abordar dos cuestiones:

- a) la persistencia de las percepciones visuales en la mente como signos explicadores (interpretantes): la imagen que Neo tiene de sí mismo es conservada en su memoria como era antes de la desconexión, la creencia establecida sobre el mundo y su propia imagen no pueden ser cambiadas radicalmente al modificar las características de su continuum semiótico (o incluso sustituirlo); y
- b) la conformación de creencias a causa de los hechos perceptivos con base en estos rasgos significantes almacenados en la memoria como elementos fragmentarios procedentes de la experiencia sensible y de lo aprendido a través de las convenciones simbólicas.

Pienso que la sorpresa de Neo tiene una semejanza con lo que ocurrió a causa de la aparición de *The Matrix* y el proceso que siguió el espectador al pasar de una sorpresa total a la creación de un conocimiento simbólico nuevo: el establecimiento de una creencia fundada en sus percepciones visuales, pues el cine puede modificar las representaciones del flujo del tiempo de formas nunca antes vistas. Así, el primer encuentro del espectador con la película ocasionó en él sorpresa y surgimiento de dudas, ante una formalidad visual plagada de efectos que alteran el flujo del tiempo y las relaciones de movimiento de los personajes al interior del cuadro. Este efecto

se produjo a través de los procesos de montaje digital de las imágenes-muestra,⁷⁵ pero se integró rápidamente a la lista operaciones posibles en cualquier narración audiovisual. Con respecto a ello es relevante traer a colación lo expresado por Oksanen:

Si una experiencia audiovisual es vista como una totalidad multimedia interactiva, elaborada por un sujeto, un espectador, lector, oyente, intérprete, escritor, a partir de imágenes fragmentarias, textos y sonidos; es revivida sólo después de la síntesis que se produce por la experiencia anterior del sujeto y la acción. En la dinámica interactiva diálogo/polílogo⁷⁶ entre los textos y las estructuras mentales del sujeto, la experiencia del sujeto es referida como una imagen mental (Oksanen 2000, 204).

No encontramos en esta postura cambios importantes en el proceso general del pensamiento sintético expresado por Kant o el mismo Peirce respecto a la aprensión de conocimiento sobre el mundo tangible o el mundo de las ideas, aunque sí una consonancia importante entre la metáfora de la imagen mental y su empleo por el lógico norteamericano con la intención de esclarecer el proceso de la síntesis. Sobre el tema de la conciencia perceptiva son relevantes los aportes de Deleuze (*cfr.* Castellanos 2005), para quien existe un tipo de imagen y varios tipos de signo para cada modo posible de ser de las cosas (*Gráfico 13*). El filósofo francés sugiere pensar en la imagen mental como una manifestación de la terceridad –que subsume al resto de las categorías–, y que desemboca en un proceso de adquisición del conocimiento simbólico iniciado en el mero evento de la percepción. Deleuze agrega a las categorías⁷⁷ un nivel más, el de la ceroidad, relacionado con una imagen-percepción, entendida como la percepción de la percepción de una imagen, y como una composición significativa que ocurre en el tiempo, gracias al desdoblamiento de

⁷⁵ El muestreo da origen a todo filme como objeto semiótico gracias al principio mismo de la impresión de movimiento en el cine: la proyección secuencial de 24 muestras fotográficas por segundo aprovecha el fenómeno perceptivo de la persistencia retiniana para dar la impresión realista de movimiento fluido. En este sentido podemos hablar del significado más conocido de la imagen residual (en consonancia con la cita del diálogo antes presentada): aquella que deja una huella perceptiva de un objeto móvil: se trata de la apariencia de que un objeto que sale del campo de visión rápidamente deja la ilusión de un halo o presencia.

⁷⁶ En el capítulo 4 retomaré la idea del diálogo-polílogo para ahondar en las posibilidades explicativas del audiovisual en estos términos.

⁷⁷ Ya hice referencia –en el capítulo dos– a la forma en que Deleuze reinterpreta las categorías y las relaciones con los tipos de imagen que él mismo propone.

la mirada y del sujeto. Esta conciencia de percibir puede abrir el camino para la reflexión retroductiva⁷⁸ sobre la aquí llamada imagen de síntesis.

<i>Modo posible de ser de las cosas</i>	<i>Tipo de imagen</i>	<i>Signos</i>
Ceroidad	Imagen-percepción	Dicisigno, reuma y grama
Primeridad	Imagen-afección e Imagen-pulsión	Icono, cualisigno, síntoma y fetiches
Segundidad	Imagen-acción	Synsigno, binomio e índice
Terceridad	Imagen-mental	Marca, símbolo, opsigno y sonsigno

Gráfico 13. Relaciones imagen-signo según Deleuze
Vicente Castellanos “Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica”

Deleuze problematiza al respecto, sirviéndose de ejemplos en los que un personaje es “acompañado” por una cámara que ve lo mismo que él, pero sin suplantar la posición de su mirada, y sin ser un segundo personaje:

[...] no es que haya una simple mezcla de dos sujetos de enunciación totalmente constituidos, uno que sería el informante y el otro el informado. Se trata más bien de una composición de enunciación que opera a la vez dos actos de subjetivación inseparables, uno que constituye a un personaje en primera persona y otro que asiste a su nacimiento y lo pone en escena. Hay no una mezcla o promedio entre dos sujetos que pertenecen cada uno a un sistema distinto, sino una diferenciación de dos sujetos correlativos dentro de un sistema en sí mismo heteróclito (Deleuze 1984, 111-112).

Sin tratarse del procedimiento formal basado en el manejo de la cámara en el que se centra Deleuze, podemos pensar que a Neo le ocurre algo similar ante los cambios en su percepción y la salida de un sistema de significación y entrada en

⁷⁸ La retroducción es el nombre original de la inferencia conocida como abducción, se apoya en la esperanza de que haya suficiente afinidad entre la mente del razonador y la naturaleza como para que la conjetura no esté completamente carente de esperanza. Su aplicación tiende a afirmar que algún elemento es básico, primario, independiente de cualquier otro y completamente inexplicable; no por alguna carencia en nuestro conocimiento, sino porque debajo no hay nada por conocer.

otro. Cuando Neo observa las formas de las realidades del mundo (la simulada por las máquinas y la de la experiencia extra-digital), se observa a sí mismo también de una forma distinta, dando lugar a una especie de nacimiento, de puesta en escena que lo ubica en una posición nueva gracias al desdoblamiento de su propia mirada.

Lo que ocurre al personaje central de *The Matrix* es, finalmente, la metáfora ilustrativa de lo que vive el espectador cinematográfico, de acuerdo con las reflexiones teóricas de Deleuze:

[...] en el cine se pueden ver imágenes que se pretenden objetivas, o bien subjetivas; pero aquí se trata de otra cosa, se trata de superar lo subjetivo y lo objetivo hacia una Forma pura que se erija en visión autónoma del contenido. Ya no nos encontramos ante unas imágenes objetivas o subjetivas; estamos apresados en una correlación entre una imagen-percepción y una conciencia-cámara que la transforma (por tanto, ya no es cuestión de saber si la imagen era objetiva o subjetiva). Se trata de un cine muy especial que ha tomado afición a “hacer sentir la cámara” (Deleuze 1984, 113).

En las secuencias de acción de *The Matrix* que tanto sorprendieron al espectador, nos encontramos ante un cine que no sólo hace sentir la cámara, sino que es capaz de hacer sentir los mecanismos técnicos de su producción enunciativa, aunque el espectador los perciba en pantalla como una acción imposible de realizar por la cámara misma, y no atribuya su realización en un primer momento a los medios computacionales. La conciencia de la percepción está acompañada de un presupuesto técnico.

Sin embargo, esta sensación generalmente es fugaz, ya que la presencia de elementos cuya formalidad posee un sentido de esta naturaleza, tiene una duración puntual, y se diluye en el sentido global simbólico del argumento narrativo. En la vorágine interpretativa, la aparición de una nueva imagen o la conciencia de la sorpresa forma parte de una construcción mayor que no se detiene, conformando una continuidad semiótica de carácter textual, por lo que el espectador debe continuar sumando sentidos y no puede detenerse a reflexionar sobre la naturaleza particular de cada uno de los sumandos, sino realizar una evaluación global de su congruencia. En este sentido existe una coincidencia con la idea de Oksanen citada más arriba: el audiovisual se vive como una experiencia compleja compuesta por elementos fragmentarios, y su sentido puede evaluarse sólo gracias a la síntesis de

su totalidad y las posibilidades interpretativas del espectador en cuestión, conformándose como una “imagen mental”.

Estos procesos cognoscitivos también fueron abordados por Peirce. Para hacer mención de ellos me remito a Christopher Hookway, quien en su artículo “...a sort of composite photograph”: *Pragmatism, Ideas, and Schematism*, examina una selección de pasajes en los que Peirce utiliza la idea de una ‘composición fotográfica’ con el fin de explicar la naturaleza y el funcionamiento general de los términos y conceptos, idea que aquí giro de vuelta hacia la metáfora del concepto visual, el símbolo:

Alrededor de 1898, Peirce escribió que una idea "puede ser más o menos comparada con una fotografía compuesta. (CP 7.498) Algunos años más tarde, instó a que el predicado "amarillo" se refiere a "una especie de fotografía compuesta de todos los amarillos que he visto." (CP 7.634) En efecto, una expresión de predicado 'sólo expresa su significación por medio de estimular en la mente alguna imagen, o, por así decirlo, una fotografía compuesta de imágenes "(CP 2.317) Esta metáfora se emplea en muchas ocasiones - que he encontrado muchos casos que datan de 1893 (CP 2.435) hasta 1908. Además, no se aplica sólo a las ideas simples sensoriales, de color amarillo: ejemplos propios de Peirce son ideales morales, y va tan lejos como para afirmar que todas las operaciones del intelecto consisten en tomar "fotografías compuestas de conciencia *quale*"⁷⁹ (CP 6.233) [...] (Hookway 2002, 29).

Si seguimos el razonamiento de Peirce a este respecto podríamos afirmar que la síntesis está presente en todo proceso de adquisición de conocimiento racional, y con más razón aún en aquél que se refiere a las imágenes compuestas representables fuera de la mente humana, con la salvedad de que se hace necesario un doble proceso analítico para su comprensión, basado en un encadenamiento mayor de interpretantes.

Si llevamos esto a la formalidad del cine digital, quizá sea natural la concepción de la imagen compuesta como un signo de la primeridad –una totalidad perceptiva– sobre todo cuando el espectador no es capaz de percibir el montaje espacial. Sin embargo, el movimiento –principio de la duración temporal–, o la sucesión de imágenes, permitirán el devenir del audiovisual y su interpretación.

⁷⁹ Los *qualia* (singular: quale, en latín y español) son las cualidades subjetivas de las experiencias individuales. Por ejemplo, la rojez de lo rojo, o lo doloroso del dolor. Coincidentes con los signos propios de la primeridad: cualidades o sensaciones.

Si retomamos *The Matrix* como ejemplo de los cambios en una continuidad significativa, nos percataremos de que lo que aparece es un nuevo entramado sígnico para explicar tanto al cine como al mundo. Los nuevos signos que funcionan como representámenes del cine –o del mundo– requieren nuevos signos interpretantes para ser integrados a las estructuras de conocimiento del espectador, ya sea que se refieran a las formas de representación para interpretar un nuevo entorno de existencia, como le ocurre a Neo.

Cuando el espectador se percata de la síntesis en la imagen (tiene una percepción sobre su percepción) se hace presente la necesidad del giro en las estrategias inferenciales, consistentes una mayor recurrencia a la abducción para poner en relación los nuevos elementos sígnicos ante la existencia de conocimiento nuevo. En resumen, el proceso de interpretación se basa en las mismas lógicas, pero con una mayor cantidad de signos interpretantes. Para el espectador el cine sigue siendo cine como para Neo la vida sigue siendo vida o el mundo –aunque distinto– sigue siendo mundo, lo que cambia es el marco para acostumbrarse a él: sus caminos de atribución de sentido.



Gráfico 14.

A los niveles de la puesta en escena (espacial) y el montaje (en sucesión temporal) se agregan elementos de sentido cuyas presencias aparentes en los planos de lo

continuo y lo discreto⁸⁰ tienen injerencia en el sentido global de un texto audiovisual y en las formas en que el espectador los interpreta.

3.4.4 Análisis de la síntesis presente en la expectación: consciencia de la semiosis a través de las particularidades de un fotograma de *Forrest Gump*

La conciencia de la percepción es el primer paso para una comprensión más profunda de las relaciones presentes entre los componentes de la imagen cinematográfica. Hay que recordar que el universo de sentido de un mensaje es, en primera instancia, aprehendido como un todo, y que la percepción sensorial y el cumplimiento o decepción de las expectativas producidas por las convenciones son prácticamente simultáneos, debido a la incorporación de estas últimas en el proceso de pensamiento. Las inferencias y juicios acerca del audiovisual presenciado son instantáneos y, generalmente, inconscientes.

El esfuerzo analítico⁸¹ implica una lectura reiterada de la película y una detención sistemática en los elementos que presenten intensificación de la síntesis para la producción de sentido. Esta detención supondría una desviación de la semiosis, o un tipo particular de procesos semióticos distintos a los de un espectador convencional, puesto que el encadenamiento sígnico no se limitaría a seguir el flujo de las imágenes en el tiempo de la pantalla, sino que quien interpreta el filme toma caminos diversos en cada detención, indagando sobre la naturaleza de lo observado; se guía por preguntas y desarrolla un diálogo interno a través de la conciencia de lo percibido, las concepciones previas y las relaciones consecuentes.

⁸⁰ Entendiendo lo discreto en referencia a signos delimitados entre sí, crean sentido gracias a su oposición, por lo que se basan en la discontinuidad perceptiva.

⁸¹ Este tipo de conciencia es más común en un reducido grupo de personas que se interesan por ampliar su conocimiento de los procesos de configuración audiovisual y su comprensión sobre los elementos de la imagen que producen sentido a través de sus relaciones. Esta es la tarea del espectador fílmico especializado: desde cierto tipo de cinéfilo, el crítico, el analista y el teórico, dada su labor de explicitar las ocurrencias de la pantalla para que otros observadores tengan perspectivas más amplias. La profundidad de su observación genera signos interpretantes.

En el caso de las películas con predominio de la síntesis de imágenes de registro e imágenes realistas creadas (principalmente) por medios digitales, quien realiza una observación analítica podría plantearse cuestionamientos orientados por esta característica específica, tales como:

- 1. ¿Qué tipo de audiovisual es?** En relación con sus características generales, de acuerdo con una inscripción en un modo de representación particular es posible preguntarse si su carácter es informativo o ficcional, si pertenece a algún género de las formas de representación o narración normalizadas. Esta pregunta puede ser expresada de otra manera, de acuerdo con los aportes de Peirce sobre los signos: ¿Con qué interpretantes nos indica el audiovisual que debe ser descifrado?
- 2. ¿Es posible distinguir sus componentes formales y las fuentes referenciales de los mismos?** En relación con la visibilidad de las marcas o posibilidad de inferencia del proceso de su producción, ya que en ocasiones los mecanismos de montaje o truco se pueden apreciar a simple vista, pero en algunos casos son imperceptibles. El conocimiento previo puede orientarnos sobre la posibilidad de que las imágenes sean producto del registro profílmico o no, de acuerdo con la concepción que el espectador-analista tenga del grado de foto-realismo de las mismas. Algunas preguntas secundarias en relación con este tema, una vez que se asume que la imagen es híbrida pueden ser: ¿Es posible saber qué elementos del audiovisual pertenecen completamente a la creación por ordenador y cuáles al registro o metraje de acción real? ¿Cuál es la forma en que se imbrican (montaje digital, sobre-impresión, proyección *in-situ*)?
- 3. ¿Cuál es el objetivo de la composición?** Acerca de la posibilidad de interpretar una intención de la instancia productora sobre las condiciones del realismo en la película. Los casos comunes se basan en un juego entre realidad y ficción, como: crear una puesta en imágenes verosímil de una narración ficcional –simular una realidad no ocurrida–, ironizar o estilizar con

la combinación de elementos. O, con el efecto contrario, buscar un distanciamiento reflexivo de algún suceso del mundo tangible a través de una representación ajena a la formalidad realista.

4. **¿Existen estrategias de carácter discursivo⁸² en la composición?** Si el uso, yuxtaposición o mezcla heterogénea de imágenes, sonido, efectos y correcciones de origen digital tienen un objetivo concebible a través de operaciones discernibles para guiar la interpretación y –por lo tanto– el posible sentido.

En todas las preguntas mencionadas existe una interpretación complementaria entre lo que puede percibirse en la imagen y las conjeturas sobre su naturaleza y sentido, pero en las últimas dos: objetivo y estrategias discursivas, nos acercamos a la idea del audiovisual como interacción entre quien lo produce y quien lo interpreta, con un intercambio de posiciones de características similares a una construcción dialógica.

Con la intención de aportar un ejemplo muy simple de este recorrido me remito a la película *Forrest Gump*, cinta que narra la vida del personaje del mismo nombre. Aunque varias de las escenas de esta película han sido realizadas por computadora, me centraré en un fotograma en el que se aprecia cuando Forrest conoce al difunto presidente estadounidense John F. Kennedy e interactúa con él.

⁸² Con el uso de esta noción no se pretende una alusión directa a los vastos estudios sobre el discurso lingüístico, sino más bien hacer referencia a las opciones de que el o los creadores del audiovisual disponen para construir su obra en función de la historia narrada: ¿cuáles son sus elecciones estratégicas (intencionales, teleológicas) para construir los posibles sentidos de la misma. No obstante, más adelante hago referencia a las posibilidades metodológicas de algunas posturas relacionadas con el análisis del discurso más conocido, particularmente aquellas que parten de la lingüística pragmática.



Fotograma de *Forrest Gump* (1994).

1. ¿Qué tipo de audiovisual es?

No es difícil percatarse desde el inicio de la película que nos encontramos ante un relato ficcional centrado en la vida del sujeto llamado Forrest Gump, quien sufre retraso mental desde su concepción, a través de los sucesos más interesantes de su vida, agitada y compleja, a partir de los recursos narrativos de lo maravilloso.

2. ¿Es posible distinguir sus componentes formales y las fuentes referenciales de los mismos?

Las marcas formales que delaten el proceso de producción es prácticamente inexistente, los mecanismos de montaje son imperceptibles al ojo y sus imágenes poseen alto grado de realismo fotográfico. Sin embargo, es posible suponer que los componentes de imágenes como la que aquí presento, están imbricados gracias a algún truco combinatorio. Este caso puede interpretarse a partir de la síntesis mediada por el conocimiento previo, ya que esta imagen será comprendida de forma distinta por quien sepa que el expresidente norteamericano fue asesinado muchos años antes de la

filmación de la cinta y por quien no lo sepa: la inferencia lógica devela el truco.

Las posibilidades interpretativas se multiplican en función del conocimiento previo y capacidad de reconocimiento de los componentes formales por parte del espectador, ya que mientras algunos espectadores conocerán el hecho de que Kennedy falleció años atrás y el año en que la película fue realizada, algunos otros no serán capaces de reconocer al expresidente norteamericano o, tal vez, ni siquiera sabrán de su existencia.

Esta imagen puede interpretarse a partir del conocimiento de la combinatoria entre un retrato físico y un retrato nominal,⁸³ ya que mientras reconocemos la imagen de Kennedy representando a Kennedy (retrato físico), es posible también reconocer a Tom Hanks representando a Forrest Gump (retrato nominal). El reconocimiento de un personaje y otro a un nivel icónico se ve modificado gracias al tipo de representación que cada uno tiene, que es de carácter simbólico. La formalidad relacional de la imagen puede leerse en la presencia de ambos personajes, ya que comparten el tiempo y el espacio de la película al interior de un mismo cuadro, pero el nivel simbólico (combinación de un retrato físico y un retrato nominal) delata que la imagen es un falso índice, si se pretende atribuir la producción directa de la interacción de los personajes a través del contacto en el apretón de manos que observamos; éste se apoya en la construcción de sentido por la indicialidad de carácter vectorial en la imagen y de elementos como la posición del cuerpo o dirección de las miradas. Por otro lado, la capacidad de comprender que el retrato de Hanks no debe interpretarse como literal, sino que es un retrato nominal de Gump, está dado por los contornos de interpretación cinematográficos: la conciencia del espectador de que observa una película, de cierto año de producción y con principios narrativos particulares.

⁸³ Discusión explicada en el capítulo 2, acerca de la impresión de sentido narrativo al reconocer a un personaje y al actor que lo interpreta, atribuyéndole un valor funcional en el filme de acuerdo con la construcción del mismo.

En este caso, la forma de articularse de las imágenes es un montaje espacial por capas que resulta muy realista debido a que la composición digital ha borrado las huellas perceptibles de la unión de imágenes, e incluye movimiento y vectores de mirada y acción.

3. ¿Cuál es el objetivo de la composición?

Los objetivos del montaje que encontramos en esta imagen son dos: a) verosimilitud o realismo, que radica en ocultar a la percepción el procedimiento de simulación; y b) ironía, consistente en producir el choque retórico (inferencial, causado por la dimensión simbólica en la interpretación de su imposibilidad) que evidencia la falsedad de la imagen.

4. ¿Existen estrategias de carácter discursivo en la composición?

Ambos mecanismos (realismo e ironía) corresponden a un nivel narrativo, y tienen como finalidad apoyar las características generales del relato, desde el punto de vista de su construcción como histórico y fantástico a la vez.

Es posible seguir con las preguntas básicas mencionadas los procesos interpretativos del espectador, apoyándonos en el supuesto de la existencia de la cultura visual como marco social regulador de sus sorpresas y decepciones, al fungir como una especie de contenedor de los conocimientos previos, tanto históricos como los referentes a su saber acerca del cine y sus cualidades expresivas. La aparición de la representación realista de fuentes digitales múltiples se dio con cintas tales como *Terminator*, *Jurassic Park* o *The Matrix*, capaces de involucrar en un mismo cuadro y en una misma acción, elementos que proceden del metraje de acción real reconocible por su presencia en el contexto de experiencia del espectador, y los robots o dinosaurios presentes en su conocimiento simbólico.

En todos estos casos el receptor de la película se sorprendía al no tener un punto previo con el cuál comparar lo que estaba presenciando, ni los elementos para inferir de primera instancia cómo habían sido logradas las imágenes ante sus ojos. Actualmente estas mismas cintas fungen un rol referencial en la cultura visual

contemporánea, no es raro que el presenciar la más reciente entrega de *Resident Evil* digamos: lo que vemos en esta película es como lo visto en *The Matrix*.

Adverbializar metafóricamente al referente de acuerdo con el uso, con su función en un proceso de semiosis específico, nos permite, sin cargo de consciencia, hablar no sólo de la distinción común entre autorreferencialidad y hetero o alorreferencialidad de los medios de comunicación, sino de una multiplicidad referencial, como la que da forma al audiovisual digital, que escapa de la constricción de lo registrado en un material fotosensible y se constituye de la mezcla de imágenes. De igual manera, el tipo de representación que encontramos en una imagen física o nominal, por ejemplo, y las guías sígnicas que suponen su lectura (sean de predominio icónico, indicial o simbólico) son de gran ayuda para una interpretación que pretenda describir el funcionamiento de la imagen de síntesis con base en las relaciones de su combinación. Así, como ya mencioné, la síntesis de concepciones y percepciones puede descomponerse, desde un enfoque analítico –para explicitarla– con mayor facilidad gracias a la observación reiterada y la detención de la imagen.

Aproximaciones como la que realizo sobre *The Matrix*, podrían ayudarnos a dejar atrás debates acerca de que los medios digitales carecen de referencia efectiva, o que la representación ocurre a través de signos vacíos (copias sin original, codificación algorítmica de operaciones, magnitudes, colores, o cualquier característica de los objetos creados por ordenador). Como hemos visto en el fotograma de *Forrest Gump*, la función relacional o explicativa atribuida al objeto del signo se da en la mente de la persona que los interpreta y hace –por decirlo de alguna manera– uso de ellos; aspecto central en cualquier proceso de sentido o comunicativo. La imagen ya no es una referencia a un objeto ausente, sino la constatación de su propia presencia, al ser a la vez el objeto y referente, y portar – al mismo tiempo– los signos interpretantes para que el intérprete complete la semiosis.

Preguntas básicas como las aquí planteadas son un punto de partida para emprender una descripción analítica mínima del audiovisual de síntesis que permita

al observador especializado establecer las relaciones de sentido y las dimensiones interpretativas que porta un enfoque basado en signos. En el apartado siguiente abordaré, como un paso necesario para el análisis de elementos formales más amplios, la manera en que el llamado cine de realidad se mezcla con el ficcional como modos genéricos de representación.

3.4.5 Síntesis de los modos de representación realista y ficcional en filmes específicos: *Sector 9* y la “documentalización” de lo imposible

Para esta aproximación explicativa tomo la película *Sector 9* (Neill Blomkamp 2009) como un ejemplo que incluye las características del audiovisual de síntesis mencionadas más arriba: filme de carácter ficcional con alto grado de foto-realismo, que emplea estrategias discursivas específicas para conseguir un efecto de verosimilitud en el espectador. Esta película⁸⁴ narra la llegada de extraterrestres a la tierra y su confinamiento en reservas especiales para su asentamiento habitacional. *Sector 9* inicia con una secuencia en tono de documental televisivo-noticioso, con todas las marcas formales del mismo,⁸⁵ y muestra de forma hiperrealista la interacción entre humanos y alienígenas.

Las marcas visuales del proceso de producción de la mezcla de imágenes digitales y registradas son prácticamente imperceptibles, pero pueden inferirse mediante el conocimiento de películas similares. Se trata de una mostración verosímil de una narración ficcional que simula una realidad no ocurrida a través de la relación humano-extraterrestre, pero que puede tomarse como analogía de la exclusión racista de la población negra en Sudáfrica.⁸⁶ La trama se apoya en toques irónicos, la homogeneidad de la imagen contrasta con la yuxtaposición y la mezcla de estilos o formas narrativas: el falso documental se entrecruza con la ciencia ficción.

⁸⁴ Producida por Peter Jackson, uno de los cineastas más reconocidos del cine digital.

⁸⁵ Como el micrófono del reportero, los gráficos de soporte (nombre de las personas y extraterrestres), relato cronológico, tomas desde un helicóptero con la visualidad característica de un noticiario.

⁸⁶ Esta analogía representa un nivel más en la suma de sentidos que el intérprete puede hacer, en caso de que posea el conocimiento previo del suceso histórico y haga la relación entre éste y el filme al momento de la expectación.

Para interpretar este filme el espectador atribuye sentido a lo que observa en la pantalla, basándose en diversas dimensiones de análisis, dadas por las características de la imagen. En primer lugar, es inevitable la percepción y atribución de valores de realismo o ficción espectacular de acuerdo con las experiencias interpretativas previas del espectador, quien al presenciar separadamente las imágenes de registro que se apegan ya sea a la formalidad noticiosa del medio televisivo o a las imágenes que se corresponden con los filmes ficcionales de temática fundada en la invasión extraterrestre. Para fines explicativos nombraré a estos modos de representación sistema semiótico A y sistema semiótico B, ya que cada uno puede entenderse a partir de sus determinaciones formales y convencionales, que se agrupan en dos campos distintos de expectativas basadas en códigos genéricos.

Por otro lado, el receptor de las imágenes se enfrenta también con la interacción de los campos de representación señalados: la presencia extraterrestre es parte de la experiencia cotidiana de los personajes del filme (su interacción se desarrolla en los marcos de la separación en guetos), pero un suceso específico, la reubicación de los extraterrestres, se convierte en noticia. El personaje principal, un periodista con ánimos de notoriedad, entra a los espacios confinados para dar seguimiento a este suceso, mostrando la interacción de los policías con los seres de otro planeta, e incluso entrevistando a sujetos que representan a cada sector de la población, por lo que hay en pantalla una convivencia realista entre ambos grupos. La representación de esta interacción normalizada es el sistema semiótico C, síntesis de A y B.

Como he mencionado, el espectador tiene acceso a las imágenes del sistema A o B de manera separada en primer lugar, pero después asiste con sorpresa a la copresencia de sus elementos. En un segundo momento, cuando asume que su presencia simultánea en la pantalla es un reflejo de la normalidad del mundo narrativo, tiende a interpretarla como convivencia, idea que es reforzada por la integración de la imagen de registro con la imagen creada digitalmente, no sólo a través de las relaciones espaciales de la interacción, sino –también– gracias a la integración de los componentes de ambos tipos de imagen en la transformación del

personaje central, que adquiere de manera gradual la apariencia de un extraterrestre.

El sistema semiótico C es el que pertenece al audiovisual digital de síntesis, basado en la multiplicidad de las fuentes de imagen que los componen, cuya modelación parte de la experiencia sensible del espectador que es capaz, ante la exposición reiterada, de producir un interpretante fundado en el pensamiento: una idea de normalidad fundada en la combinatoria. Esta normalidad implica una nueva creencia, establecida gracias a la mera habituación, o a la adquisición del conocimiento sobre las formas de producción y funcionamiento de este nuevo sistema.

Tomando en consideración los aspectos teóricos y formales ya mencionados, el triple proceso semiótico del audiovisual digital de síntesis basado en la mezcla de los modos de representación se daría de forma similar a la que muestro en la siguiente graficación analítica:



Gráfico 15. Hibridación de los modos de representación en el proceso semiótico del audiovisual de síntesis. Elaboración propia.

El esquema presenta las relaciones de los componentes previamente descritos en su comprensión como signos, en cuanto a las imágenes separadas de los modos de representación realista y ficcional que aparecen en el nivel superior:

- a) la imagen realista es un representamen del modo de representación del reportaje televisivo (representamen A), fundada sobre la idea de su producción a través del registro, el interpretante A: la imagen realista es una imagen registrada, que funda su valor en la indicialidad de la prueba de existencia del mundo profílmico.
- b) el espectador se encuentra con la imagen del extraterrestre (representamen B), que corresponde al modo de representación de la ficción espectacular y se funda en la idea de la intervención de los medios digitales para su creación, el interpretante B: la imagen numérica no tiene referente en el mundo de la experiencia tangible; la combinación de semejanza y codificación la hacen interpretable. Es decir, ante el desconocimiento de la existencia de vida extraterrestre, se toman elementos icónicos (semejanzas) de la representación convencional de los seres de otros planetas.

A ambos modos de representación (A y B) les atribuyo una pertenencia a la primerdad, en tanto son percibidas como formalidades puras dentro de los esquemas de la potencialidad simbólica realismo o ficción.

En el segundo nivel hay un reflejo de la copresencia de las visualidades A y B, por lo que lo llamo audiovisual multirreferencial, e incluye también la síntesis de los componentes de ambos modos de representación. En este punto la sorpresa del espectador le lleva a tender una lógica relacional para la comprensión del choque que esto representa; por ello lo marco como A-C-B (sus componentes se articulan a través de la metáfora visual del rompecabezas), se lleva a cabo el mecanismo de síntesis a través de un proceso inferencial, su conclusión llevaría a la normalización de la visualidad C. Al tener un funcionamiento relacional, atribuyo su pertenencia a la segundidad.

En el nivel inferior, el audiovisual de síntesis se constituye entonces como una nueva creencia (ya no sorprende o supone novedad la copresencia de A y B, sino que hay una convivencia habitual). Se trata de una formalidad simbólica, marcada por su existencia como signo que se conforma por otros signos,

explicándolos a través de su normalización. Por ello lo atribuyo a la terceridad, que se compone de un primero (A, B) y un segundo (A-C-B) gracias a la generación de una idea que lo interpreta: existe un tipo de visualidad que basa su sentido en la convivencia de la imagen realista (de registro) y la imagen de la ficción espectacular (creada computacionalmente). La fuente de la imagen C, propia del audiovisual de síntesis, pierde relevancia, al ser un signo fundado en ideas y no en objetos. De esta manera, se conforma el interpretante C, un signo de carácter simbólico que se explica a través de una dimensión argumental (en relación con el argumento, como signo tercero) que se incluye en el conocimiento convencional existente.

Así, el espectador interpreta elementos visuales cuyo registro es imposible a través de las lógicas del documental. Más allá de la demostración de que el cine de realidad (documental) se basa en convenciones, más que en la existencia de lo registrado y su presentación en una “fidelidad impecable”, nos encontramos ante un campo que abre las posibilidades de la representación audiovisual, gracias a potencialidades narrativas que podrían ser ilimitadas mientras alcancen la comprensión del espectador con base en los marcos inferenciales y la circularidad lógica de los planteamientos del creador de la obra en cuestión. La lógica de representación contraria, es decir, aquella que toma las formas convencionales de la ficción (espectacular o no, y que puede servirse de recursos visuales como la animación), tiene un funcionamiento similar.

Para concluir con este capítulo presento el siguiente esquema, en el que pretendo mostrar que los acercamientos analíticos que he realizado van de lo general a lo particular, ya que:

- a) Las posibilidades inferenciales de la dimensión narrativa se encuentran en cualquier filme que tenga la función de contar una historia (las opciones de resolución se multiplican en narraciones que siguen las lógicas del misterio).
- b) La síntesis lógica-visual encontrada en el ejemplo de *Inception* también está presente en cualquier filme, ya que mucho del sentido de una película se lo debemos a la lógica proposicional de los diálogos, cuya función es asociar los signos verbales con imágenes particulares de sujetos y objetos. Sin embargo, la obra elegida lleva este tipo de síntesis asociativa al extremo, al

hacernos pasar de una realidad a otra con la ayuda de signos indiciales basados en acciones y objetos.

- c) La consciencia de la percepción y la síntesis digital ejemplificada a través de *The Matrix* es una aproximación alegórica a la sorpresa del espectador cuando se percata de que percibe una visualidad novedosa, y el camino que le lleva a normalizar la novedad gracias a una explicación o a un hábito.
- d) Además de la consciencia de que percibe, en ocasiones el espectador se adentra en un nivel de aprehensión de conocimiento superior, constituido por la consciencia de sus procesos de sentido. Con el ejemplo de *Forrest Gump* me aproximo al espectador reflexivo, capaz de captar que el mecanismo de construcción de sentido se efectúa gracias a la síntesis de imágenes de fuentes diferentes (de registro y de creación computacional).
- e) La síntesis de los modos de representación realista y ficcional, abordada a través de *Sector 9*, es uno de los fenómenos que se han producido gracias a la mezcla de lógicas interpretativas de la imagen, basadas en sus interpretantes (hábitos de pensamiento e interpretación derivados de las convenciones audiovisuales) y en las lógicas que los explican. La síntesis de los modos de representación conlleva una carga de sentido hacia uno de los dos polos: el de la ficción “documentalizada” o el del documental de visualidad no realista, o “espectacularizante”.

Como puede observarse en el *Gráfico 16*, los tipos de síntesis más comunes están en los niveles superiores del esquema, por lo que representan los mecanismos de atribución de sentido más recurrentes en el cine, tales como la inferencia que pretende completar la información narrativa o la relación entre los diálogos y lo visible. La visualidad sorprendente ocasionada por la creación computacional (fundada en una transgresión a los hábitos de lectura del espectador en función de la continuidad o la discontinuidad de los signos visuales y sus relaciones) conlleva una mayor o menor consciencia perceptiva y semiótica de sus componentes y el sentido que se produce en sus articulaciones, pero puede llegar al grado de síntesis de *Sector 9*: ficción documentalizante, que combina imágenes de registro y computacionales, posibilitando la construcción de sentido en la consciencia de las

particularidades de sus imágenes y de la síntesis lógica-visual, que pone en juego el conocimiento previo del espectador con la información novedosa, con vistas a que éste infiera los componentes narrativos que se actualizarán al final de la cinta.



Gráfico 16. Tipos de síntesis audiovisual en el cine, de lo narrativo a la hibridación digital.⁸⁷ Elaboración propia.

Como puede verse, aunque aún no me he referido a ello, los juegos semióticos y los procesos de atribución de sentido se basan en la existencia de una instancia intérprete que desenreda el tejido organizado por una instancia productora. En el capítulo siguiente me dedico a la exploración de las relaciones entre ambas instancias del audiovisual de síntesis.

⁸⁷ Como el lector ha notado ya, este esquema se basa en lógicas de sentido, no en la anatomía cerebral.

4. Audiovisual de síntesis, discurso e interpretación

En los tres primeros capítulos he desarrollado tres ideas sobre el sentido del cine: 1) el audiovisual puede interpretarse partiendo de que el espectador tiene una posición específica en un marco de significación, denominado de manera amplia como “la cultura visual”, gracias a la articulación de su experiencia sensible y su conocimiento simbólico de lo visible; 2) el “mundo natural” y el mundo mediático – a los que el espectador tiene acceso– se manifiestan en mensajes audiovisuales realistas y ficcionales que pueden explicarse gracias a su abordaje a partir de la consideración de los elementos que los componen como signos; y 3) los mecanismos de síntesis perceptiva y lógica se han incrementado en cantidad y calidad gracias a la presencia de los medios computacionales y las relaciones de las imágenes que estos producen con las imágenes de registro de los “medios de comunicación tradicionales”.

He abordado estas tres ideas desde un filtro de lectura semiótico con fundamento en los aportes de Charles Sanders Peirce para atender mi cuestionamiento sobre la posible existencia de procesos particulares de atribución de sentido, motivados por las hibridaciones de los modos de representación realista y ficcional en el cine de las últimas décadas. Sin embargo, para completar un estudio que parta de las premisas mencionadas, es necesario contemplar que el audiovisual es un mensaje visible creado por alguien, con expectativas acerca de las posibles interpretaciones que otros sujetos puedan hacer sobre su obra. Así, en este capítulo final, parto de la idea de que la atribución de sentido de cualquier mensaje es un proceso compartido en el que un autor⁸⁸ estructura un sentido (obra, producto comunicativo...) en el contexto de normas de interpretación y con la finalidad de ser comprendido por una contraparte: espectador, público, intérprete que a su vez posee múltiples elementos frutivos, emocionales y cognoscitivos previos. La transacción que permite la fijación de sentido y los cuestionamientos que un

⁸⁸ Sujeto o instancia creadora de una obra o mensaje, en este caso audiovisual, sin ignorar la multiplicidad de teorías existentes acerca de la autoría. También podríamos hablar de emisor o enunciador, por ejemplo.

espectador especializado podría plantearse⁸⁹ para interpretar el audiovisual de síntesis,⁹⁰ me llevan a la posibilidad de pensar en él como discurso, tanto en la relación entre historia y relato, como en el entramado de relaciones que se establecen entre el autor y el espectador como sujetos y las consideraciones internas que toda persona hace en el momento de interpretar; cuestión que el mismo Peirce manifestó:

Toda meditación deliberativa, o pensamiento, propiamente dicho, toma la forma de un diálogo. La persona se divide a sí misma en dos partes que pugnan por persuadirse mutuamente. Por estas y otras diversas y poderosas razones, se muestra que todo pensamiento cognitivo es de la naturaleza de un signo o comunicación de una mente emisiva a una mente interpretativa MS 597, 1-2 c. 1902 (Redondo 2006, 111).

Si bien en todo proceso de interpretación se lleva a cabo esta meditación deliberativa, se acentúa en los casos en que el receptor se enfrenta a la lectura de un texto al que dedica toda su atención, sin necesidad de una respuesta que vaya más allá del desarrollo de inferencias para la interpretación del mismo, como es el caso de la recepción cinematográfica o literaria en que un diálogo doble se lleva a cabo entre el espectador y el autor por una parte y el espectador y sus propios referentes, por otra.

En el presente apartado me pregunto sobre la posible existencia de elementos del lenguaje audiovisual que permitan la interpretación de filmes específicos a través del entendimiento de sus factores proposicionales⁹¹ y los

⁸⁹ Como lo mencioné en el capítulo tres: ¿Qué tipo de audiovisual es? ¿Es posible distinguir sus componentes formales? ¿Cuál es el objetivo de la composición? ¿Existen estrategias de carácter discursivo en la composición?

⁹⁰ Como recordatorio: categoría en la que se incluyen:

- a) el audiovisual que se produce a través de la presencia del montaje en linealidad y simultaneidad (sucesión y profundidad) de imágenes en movimiento que provienen de fuentes diversas (formales: metraje de acción real y digital, o textuales: obras previas de uno o muchos universos narrativos)
- b) las relaciones de este tipo de audiovisuales con sus fuentes referenciales para su interpretación (si estas fuentes fungen el rol de objeto, representamen o interpretante de acuerdo al dominio de su iconicidad, indicialidad o convencionalidad simbólica, lo cual ya se ha esbozado también.
- c) Las rutas de interpretación que el espectador toma, consciente o no de ello, para dotar de un sentido a la vez individual y compartido socialmente las obras audiovisuales con las que tiene contacto.

⁹¹ Me refiero sobre todo a los planteamientos que establecen los principios lógicos internos de validez tanto en el nivel anecdótico, como en el de la formalidad visual de acuerdo con lo expuesto en los capítulos anteriores: la imagen tiene un funcionamiento no proposicional, pero la trama se interpreta de acuerdo con un proceso inferencial que puede catalogarse como proposicional. Por ejemplo, en la película *Avatar* (James

mecanismos contextuales y relacionales (internos, externos o ambos) que puedan funcionar como guías explícitas e implícitas de sentido.

Para hacer referencia al cine en términos de discurso⁹² es importante recordar que la narración cinematográfica puede ser entendida como la actividad responsable de relatar los hechos o situaciones de la historia, y su estudio ha sido abordado desde diferentes perspectivas a lo largo de la historia de la teoría fílmica, teniendo las primeras aproximaciones como temas centrales el realismo y la autoría. En épocas recientes el fenómeno ha sido enfocado desde la teoría lingüística, que indica los marcadores discursivos o las huellas estilísticas en una película que señalan la presencia de un autor o una instancia narradora, como lo diría Prince: “las huellas en un discurso del acto de generar ese discurso” (1987, 27). Huellas que, en este caso, al subjetivar la instancia creadora del audiovisual, nos remiten a su presencia enunciativa.

En mi visión particular del cine como construcción discursiva parto del supuesto de que en el cine la enunciación, o algún proceso que funciona como un símil de esta, también es un mecanismo constitutivo de la subjetividad a través del lenguaje; sin embargo, los acercamientos tradicionales al estudio del discurso poseen dos características contrarias a lo que se pretende aquí: 1) se fundan sobre la metáfora lingüística y 2) consideran únicamente las relaciones entre los componentes internos de la película, y entre estos componentes y el espectador a través de los mecanismos de identificación, sin proveer una explicación sólida basada en los mecanismos lógico-semióticos del espectador.

Considero que para tener una visión amplia de la interpretación fílmica en función de las huellas de bases lógicas presentes en una película es necesario contemplar varios niveles de conocimiento, fílmicos y extrafílmicos: de la instancia

Cameron 2009), el nivel temático de la historia versa sobre las paradojas de la guerra y las características y procesos del invasor y el invadido; sin embargo, por más común que esto pueda parecer, esta película da por sentada la existencia de un planeta en el que los humanos invasores conviven con los nativos: grandes seres bípedos racionales de color azul, estas interacciones dan como resultado una conformación novedosa de la visualidad.

⁹² Le recuerdo a mi lector que para ampliar sobre las formas en que el audiovisual ha sido estudiado como discurso puede remitirse al anexo de esta investigación.

narradora, del receptor y de la historia (personajes incluidos); así como las asimetrías en la posesión de información entre los personajes y entre estos y el espectador. La información que es proporcionada por las instancias narrativas internas (narrador implícito, mega-narrador, gran imaginador) y las instancias narrativas externas de una película (autor como sujeto efectivo), dada su existencia fuera de las cualidades temáticas y formales de la misma.

Así, el conocimiento previo sobre la obra es de gran importancia,⁹³ aunque no imprescindible, ya que tras cierta incertidumbre en el visionado de una cinta de la que el conocimiento previo es nulo (género, autor, contexto de realización), el espectador es capaz de comprender sus planteamientos mínimos gracias a las relaciones, por un lado, de los componentes de la película y, por otro, de su conocimiento audiovisual y vivencial previo.⁹⁴ A este respecto son clarificadoras las propuestas de Bordwell, quien plantea la existencia de grandes marcos de lectura fílmicos en función del esfuerzo que requieren distintas cintas para su interpretación, dejando a la vista el problema que me ocupa:

El enfoque en el autor o en las normas extrínsecas no nos hará pasar por alto el hecho de que incluso en el cine más ordinario, el espectador construye forma y significado de acuerdo con un proceso de conocimiento, memoria e inferencia. No importa cuán rutinario y “transparente” sea el visionado de un filme clásico: éste será siempre una actividad. Cualquier cine alternativo u oposicional movilizará la narración para provocar actividades de un tipo diferente (Bordwell 1996, 204).

Estas relaciones de conocimiento pueden ser abordadas a través del sistema de aprehensión de sentido peirceano (inferencia, categorías, conocimiento previo, creencias, sorpresa, duda, nueva creencia), pero es necesario profundizar acerca de las huellas propias de la visualidad que funcionan como guías de lectura características de la imagen de síntesis a partir de una base teórica que me permita adentrarme en las transacciones que se dan gracias a la presencia de las instancias que producen e interpretan el audiovisual, creando sentidos gracias a la suma de sus cualidades semióticas. Es por ello que en el apartado siguiente involucro a esta discusión algunos postulados de la lingüística conversacional.

⁹³ Como vimos en la explicación del nivel narrativo inferencial de *Dogville*, en el capítulo 3.

⁹⁴ Síntesis lógica-visual, como expliqué en el ejemplo de *Inception* en el capítulo 3.

4.1 Bases teóricas: del pragmatismo peirceano a la pragmática audiovisual

Para pensar en el audiovisual como un sistema de sentido basado en la presencia de un creador y un intérprete recurro a los aportes teóricos de Herbert Paul Grice, en tanto posibilidad analítica para el estudio de las relaciones de conocimiento que guían una interpretación, dando preferencia a sus bases lógicas e inferenciales como punto de contacto con el entramado teórico peirceano. La principal finalidad es que a través del hallazgo de convergencias y divergencias en aproximaciones que lucen semejantes, sea posible cuestionar la actualidad del pensamiento de Peirce, así como buscar posibilidades metodológicas que permitan la aproximación analítica en el trabajo con las películas.

Parto del artículo “*Lógica y conversación*” de H. P. Grice (2005) y del libro *Cooperación y relevancia*. Dos aproximaciones pragmáticas a la interpretación de Francisco Yus Ramos (2003), que plantea los principios teóricos de Grice y de Sperber y Wilson, y que posee además un recorrido por las posturas y críticas contemporáneas de las propuestas mencionadas.

En punto posterior presento el análisis de la película *Take Shelter* (Jeff Nichols 2011) para poner a prueba este acercamiento, sin soslayar que el constructo teórico de Peirce guía la investigación como fuente primaria, por lo que será inevitable entablar una discusión entre el mentalismo pragmatista peirceano⁹⁵ y la pragmática centrada en la acción⁹⁶ como base de los filósofos-lingüistas de la pragmática lingüística de la cooperación y la relevancia. Este ejercicio busca aprovechar los avances de estas teorías *otras* del lenguaje para la abstracción de las unidades que permiten el intercambio de sentido en situaciones de comunicación que escapan a los límites de un código estricto, y cuyo funcionamiento se asienta en el conocimiento compartido entre emisor y receptor, la conformación sintáctica

⁹⁵ El mentalismo del intérprete de signos no tiene una orientación a la acción de forma inmediata, sino de la comprensión individual de esos signos y sus relaciones con otros a través de interpretantes. La interpretación es una acción en sí misma, y la acción en el mundo tangible es potencial.

⁹⁶ O el acto, dada la apropiación conversacional que realizo aquí.

de los mensajes y en las asimetrías cognoscitivas entre ambos participantes del proceso.

Como punto de partida realizo una revisión comparativa entre los principios y fundamentos de la propuesta de Peirce y la de Grice,⁹⁷ para quien:

la comunicación efectiva se basa en la búsqueda de una especie de *principio de intersubjetividad* centrado en la creación de inferencias por parte del destinatario, de manera que éste identifique de forma adecuada que el enunciado posee la intención del emisor de que sea reconocido como intencionado y de que produzca una interpretación concreta (cf. Grice 1969, Taylor y Cameron 1987, Schiffrin 1990, Croddy 1988). En palabras de Avramides (1989, 17), “según la idea de Grice, la comunicación se basa en las expectativas del hablante de que su interlocutor pueda descubrir, mediante el uso de un enunciado concreto por parte del hablante, cuáles son las intenciones comunicativas del hablante. Esto es, la comunicación incluye tanto las intenciones del hablante como el reconocimiento del oyente de las intenciones del hablante.” (Yus Ramos 2003, 81-82)

Encontramos en primer término un pensamiento similar al del entramado epistemológico peirceano fundado en los procesos inferenciales y la necesidad de una serie de signos equivalentes en la mente del sujeto que haga posible la comprensión y la comunicación, a pesar de la interpretación individual de dichos signos

Grice al estudiar extensamente el significado, partió de la denominada *teoría causal de la percepción*, en la que propugnaba que la percepción sólo puede estudiarse apelando a las causas que la favorecen, esto es, la tesis de que afirmar que una persona percibe un objeto M es equivalente a afirmar que esa persona recibe unos datos sensoriales causados por M (cf. Dadzie 1987, Grandy 1989, Neale 1992). Con posterioridad estableció las posibles diferencias entre el significado semántico intrínseco de las palabras (*word meaning, sentence meaning*), y el de los enunciados en su contexto más inmediato (*utterance meaning*), frente a otro tipo diferente de significado: el que dichas palabras y oraciones adquieren en el intercambio conversacional (*utterer's meaning o speaker meaning*), respondiendo a una intencionalidad concreta de los hablantes (Grice 1968; García González 1993; Weigand 1993) (Yus Ramos 2003, 80-82).

Otra similitud con este pensamiento es la presencia de diferentes tipos de interpretantes en la teoría de Peirce que obedecen a una clasificación muy similar:

⁹⁷ Estos principios se presentan en primera instancia como una serie de nociones para aproximarme a la cuestión de si el cine puede ser visto como una especie de conversación, más adelante mencionaré los valiosos aportes de Bettetini al respecto.

INTERPRETANTE INMEDIATO: es el concepto o significado de un signo, independientemente del contexto y de las circunstancias de enunciación. INTERPRETANTE DINÁMICO: es el efecto particular que un signo provoca en la mente de un intérprete en una situación concreta de enunciación. El Interpretante dinámico es particular y diferente en cada acto de interpretación. Se manifiesta en distintos modos, como un pensamiento, una acción o una emoción. INTERPRETANTE FINAL: presupone a los otros dos interpretantes. Es la única interpretación a la cual un intérprete está destinado a llegar, puesto que se lo considera un hábito que conduce a una interpretación recurrente y estable de un signo. Además, ese interpretante final es una tendencia a actuar de modo similar en circunstancias semejantes (Dávila 2006).

Los tres interpretantes funcionan simultáneamente en un acto de semiosis. Sólo se distinguen por propósitos analíticos. El principio del pragmatismo,⁹⁸ es que la creencia en la verdad de un concepto genera hábitos de conducta.⁹⁹ Para Peirce, el Interpretante final de todo signo está directamente relacionado con el pensamiento que se vuelve tan fuerte que condiciona la conducta. Sin embargo, si atendemos adecuadamente lo planteado en la máxima del pragmatismo es posible notar con mayor precisión que lo que el filósofo norteamericano no era explicar la conducta misma en tanto acción, sino que se interesaba en ello como una posibilidad de ocurrencia en relación con las condiciones que favorezcan su aparición:

Los conceptos intelectuales, sin embargo –los únicos cargamentos de signos que se denominan propiamente “conceptos”–, conllevan esencialmente alguna implicación concerniente a la conducta general o bien de un ser consciente o bien de algún objeto inanimado, y por lo tanto transmiten más, no meramente que cualquier sensación, sino más, también, que cualquier hecho existencial, a saber, los “actos posibles” [would-acts] de la conducta habitual; y ninguna aglomeración

⁹⁸ El pragmatismo de Peirce puede entenderse como una teoría del conocimiento que conjunta la experiencia sensible, los hábitos de pensamiento y la duda sobre los mismos que empuja al sujeto cognoscente a buscar la verdad. Ya me referí a la Máxima pragmática en el capítulo 3: “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” (CP 5.438). En un momento posterior Peirce renombró al pragmatismo como pragmaticismo, para tomar distancia de las interpretaciones que James hizo del mismo.

⁹⁹ Como lo señala Ignacio Redondo: “el significado pragmático, propiamente hablando, se refiere a los hábitos implicados en el signo. Es la conducta potencial que se sigue de la aceptación o desarrollo del signo mediante interpretantes sucesivos. En última instancia, es la modificación semiótica del conjunto de hábitos de un intérprete o grupo de intérpretes. Por tanto, el significado-hábito indica una disposición a hacer cosas de cierto modo si se dan las condiciones adecuadas (CP 2.148). El hábito implica direccionalidad, esto es, la referencia al futuro como guía de interpretación; pero también apertura a sucesivas revisiones críticas y, por tanto a nuevas determinaciones que modifiquen el rango de aplicación de un signo. Esta aplicabilidad no se agota en un número específico de acciones, sino que supone una total apertura orientada hacia la acción futura” (Redondo, Significado, interpretante y mediación. 2006).

de acontecimientos actuales puede llenar nunca el significado de uno “posible” [would-be]. Expresado de una forma más sencilla, el significado total de un predicado intelectual es que ciertas clases de acontecimientos ocurrirían, una vez cada cierto tiempo, en el curso de la experiencia bajo ciertas clases de circunstancias existenciales (Peirce 2012, 485).

A pesar de que Peirce toma en cuenta el mundo de las posibilidades desde una perspectiva matemática, prefiere explicar la causalidad lógica en función de aquello presente en la experiencia de las personas que participan en la circulación de significados, ya que, aunque admite que hay una participación del azar en el mundo de las posibilidades, lo considera poco relevante en los procesos de comunicación intencionada.

Grice, en coincidencia, junto a estas operaciones de intención-inferencia, considera de mayor relevancia el *conocimiento anterior (background knowledge)* y al *conocimiento mutuo (mutual knowledge)* que existe entre los interlocutores. Peirce, atendiendo su clasificación de los signos como un marco más general en el que incluye todo tipo de representámenes y no únicamente los relacionados con la lengua, extiende también a los signos de las semejanzas y las determinaciones de producción directa, la posibilidad de comprenderlos como un proceso de enunciación en el marco de su comunicabilidad entre sujetos racionales que toman turnos para su participación

[...] advertimos como altamente característico que los signos funcionan en su mayor parte entre dos mentes, o teatros de conciencia, de los que uno es el agente que *emite* el signo (ya sea acústicamente, ópticamente o de otra manera), mientras que el otro es la mente *paciente* que *interpreta* el signo [...] antes de que el signo se enunciase, ya estaba virtualmente presente en la conciencia del hablante bajo la forma de un pensamiento (Peirce 2012, 487).

Este tipo de abordaje nos lleva a pensar no únicamente en el conocimiento previo acerca de su contraparte emisor o intérprete, sino también de aquello (el objeto) con el cual se relaciona habitualmente el signo o los signos a interpretarse en una situación específica. Además, esta relación entre el objeto y su representamen no es única, ya que en gran medida la noción de *interpretante* es individual. Peirce logró evitar las contradicciones al extender las dimensiones tripartitas aún más, acercándose a las bases del funcionamiento discursivo al postular también la

diferencia entre los signos explicadores de acuerdo con la mente en que se da su origen

Están el interpretante *Intencional*, que es una representación de la mente del emisor [*utterer*]; el Interpretante *Efectivo* [*Effectual*], que es una determinación de la mente del intérprete; y el Interpretante *Comunicativo*, o digamos el *Cominterpretante*, que es una determinación de esa mente en que las mentes del emisor y del intérprete tienen que fusionarse para que exista cualquier comunicación.¹⁰⁰ Esta mente puede denominarse *commens*. Consiste en todo lo que es, y debe ser, bien entendido entre el emisor y el intérprete, desde el principio, para que el signo en cuestión cumpla su función (Peirce 2012, 568).

Tenemos entonces también la posibilidad de pensar en funciones específicas de estos interpretantes, pues más allá de ser signos únicos y arbitrarios, dependen en gran medida de la presencia de conocimiento y sentido otorgado individualmente pero con la articulación necesaria para la comunicación. El cominterpretante se compone de aquellas cualidades que pueden adjudicarse al objeto en tanto existente real o imaginario dentro de un universo de sentido posible, pero que no le son inherentes pues la representación se efectúa cuando esas cualidades cobran existencia virtual como conocimiento compartido. Esto es lo que Peirce quiere decir más que hablar de una mente intermedia que rebase los límites de la interioridad y exterioridad subjetivas.

Hasta ahora el complejo edificio filosófico y teórico de Peirce tiene coincidencias notorias con lo que Grice propuso en un contexto distinto varias décadas después. Sin embargo, es preciso mencionar que la principal diferencia entre ambos se encuentra en el fin último de sus explicaciones, que se abordan a continuación.

4.1.1 Grice y la cooperación

¹⁰⁰ En el Cuaderno de Lógica (MS 339:531, 533, 541-544), el Interpretante Intencional es también llamado Interpretante Intencionado, Impresional o Inicial; el Interpretante Efectual es llamado también Interpretante Fático, Medio o Dinámico; y el Interpretante Comunicativo es llamado también Interpretante Normal, Habitual o Eventual (Peirce 2012, 662).

Las aportaciones de Grice se centran en los intercambios comunicativos de carácter lingüístico en función del entendimiento más efectivo posible, en pos del entendimiento recíproco de los hablantes de una conversación,¹⁰¹ presuponiendo que el fin último es la comunicación en el marco de una relación caracterizada por la sinceridad y la cortesía que implica evitar que todos los participantes del intercambio de información lleven a cabo esfuerzos innecesarios. Para ello considera los elementos que tanto el emisor como el destinatario deben tomar en cuenta, y que de hecho emplean, en cada ejercicio conversacional para facilitar la comunicación. Se trata en primera instancia de saberes sobre sí mismos, sobre sus contrapartes enunciativas y también sobre los mecanismos propios de los códigos lingüístico y extralingüístico que pueden enlistarse de la siguiente manera:

Conocimiento anterior	(a) Conocimiento de la lengua. (b) Reglas, normas y conversaciones metaconversacionales. (c) Las biografías de los participantes. (d) Reglas, normas y convenciones meta-sociales (tipos de situación)
Conocimiento mutuo	El conocimiento de cada participante de que el interlocutor sabe alguna información, inferida según alguna premisa.
Contexto del enunciado	(1) Enunciados previos en la misma conversación. (2) Entorno (setting) inmediato del habla. (3) Conversaciones previas de los participantes. (4) Conocimiento anterior, proporcionado por (1)-(3).

(Yus Ramos 2003, 85)

Gráfico 17. Conocimiento conversacional

¹⁰¹ Grice señala que la conversación es un esfuerzo cooperativo, donde “cada participante reconoce... hasta cierto punto, un propósito o suma de propósitos comunes, al menos una dirección aceptada mutuamente” (H. P. Grice, *Logic and conversation* 1991, 26). Los interlocutores van estableciendo líneas de actuación conjunta y desarrollan los temas que más les interesan. “Cuando esta dirección mutua se interrumpe, la conversación entra en una fase conflictiva que suele desembocar en una drástica interrupción del diálogo.” (Yus Ramos 2003, 90).

En el marco cooperativo señalado todos estos conocimientos resultan, sin duda, muy útiles. Sin embargo, imaginemos que se hace necesaria una conversación entre personas que nunca han interactuado entre sí, que a pesar de hablar una misma lengua su procedencia geográfica es distinta, por lo que tienen también unas ligeras variaciones en lo meta-social, la misma diferencia de origen los cualifica con variaciones dialectales distintas, así que carecen también del conocimiento completo del código de su contraparte en la conversación. En un caso como éste, suponer que la cooperación estará presente es un acto de fe, y aunque así sea cobran una fuerza determinante la situación específica, con su entorno espacio-temporal acotado y la pericia para descifrar los códigos extralingüísticos del sujeto que cada cual tiene frente a sí.

Podríamos suponer que el principio de cooperación es una más de las probabilidades situacionales: en ocasiones ambos hablantes desean y están en condiciones de llevar la comunicación a feliz término, pero en otras puede no ser así. Según dice Paul Grice en *Logic and conversation*, cualquier interacción verbal está regida por el principio de cooperación: “Haga su contribución como sea requerida en la fase en la que se produce, de acuerdo con el propósito aceptado o la dirección del intercambio de conversación en el que está comprometido” (Grice 1991, 26).

Este principio básico se desglosa en cuatro máximas: de cantidad: guarda relación con la cantidad de información que debe darse (incluye dos submáximas: haga que su contribución sea todo lo informativa que el intercambio requiera y no haga que su contribución sea más informativa de lo que el intercambio requiera. De cualidad: se refiere a la verdad de la contribución, que se especifica también en dos submáximas: no diga lo que crea que es falso y no diga nada de lo que no tenga pruebas adecuadas. De relación (o relevancia): haga su contribución relevante. De modo: la supermáxima es ‘Sea usted claro’ y comprende cuatro submáximas: evite la oscuridad, evite la ambigüedad, sea escueto y sea ordenado.

Las máximas propuestas por Grice son un gran aporte a la explicación del sentido en un intercambio conversacional, y pueden cumplirse tomando en cuenta

los diversos niveles de conocimiento señalado más arriba. Sin embargo, en vista de que mi propósito es emplear sus fundamentos para el estudio del audiovisual debo ser cauto, pues al cambiar las lógicas de comunicación, también las formas de operación y validez de las porciones de información deben cambiar. La idea de que un intercambio comunicativo se compone de los elementos significantes adecuados en función de etapas o fases de discurso, puede darnos pistas sobre factores a considerar para evaluar marcos y posibilidades interpretativas distintas, como la del audiovisual.

La amplitud del funcionamiento de las máximas de Grice puede darse en otra noción aportada por este mismo autor: la implicatura, que supone “un mensaje implicado más allá de la información proposicional directa del enunciado según los atributos del contexto” (Yus Ramos 2003, 12), ya que los enunciados suelen expresar mucho más de lo que dicen si sólo nos atenemos a su significado proposicional. Este principio es el mismo que exploré en el capítulo 3 cuando hice referencia la lógica narrativa inferencial del cine, basada en el conocimiento previo del espectador acerca del filme que observa: en la interpretación del audiovisual, cuyo sentido se “crea ante nuestros ojos” al tiempo que vemos una película, cada bloque de información (las conversaciones de los personajes, los acontecimientos, los nuevos objetos y paisajes que aparecen en la pantalla, las revelaciones, etcétera) implica nuevas posibilidades de resolución de la historia relatada. Sin embargo, estas informaciones añadidas no siguen el principio de cooperación conversacional necesariamente.

En caso de existir un principio que –al modo del contrato de lectura literario–, plantee acuerdos entre el autor y el receptor de la obra audiovisual, debe ir más allá de la posibilidad de la aceptación de principios veridictivos, en vista de que la interpretación no está fundada en las condiciones de verdad del filme. Por el contrario, el espectador espera ser sorprendido por la película para poner en marcha sus habilidades de interpretación para resolver los enigmas que se le plantean. En contraparte, la instancia creadora del filme conoce también su labor de postergación de la resolución narrativa, que debe ir acompañada de la sorpresa del intérprete por asegurar que éste continúe viendo la película con interés hasta el final, sostenido

por una especie de epistemofilia.¹⁰² Así, en lugar de un principio de cooperación, estaríamos ante un principio fundado en que la información recibida por el intérprete sigue las convenciones de una narración cuyo creador se encuentra ausente, la analogía de la conversación interna en la mente de quien interpreta cobra relevancia, ya que evalúa las porciones informativas, dando un sentido que tiende a la búsqueda de un interpretante final. El principio que articula el hacer polarizado de la instancia creadora y la receptora podría nombrarse, en el caso del audiovisual, *principio de postergación de la resolución (sorprendente)*.

4.1.2 Peirce y el pragmatismo

Las ideas de Peirce sobre los signos, las categorías, los modos inferenciales y la circulación de sentido tienen una relación simbiótica con un componente filosófico que para el autor representaba el eje de su construcción teórica: el ya mencionado pragmatismo. Expresado también a través de una máxima, conocida de modo común como la máxima pragmática, pero que sería mejor nombrar máxima pragmatista o máxima del pragmatismo, que reza:

Considerere 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 (CP 5.438)

Se trata de un mandato para la reflexión de las ideas, conocimientos sobre los objetos y sobre nuestra forma de considerar esos objetos y las posibles consecuencias a partir de esta suma de saberes. Peirce, en un momento posterior, enunció la máxima en modo indicativo en términos semióticos para esclarecer su

¹⁰² A pesar de que el término epistemofilia proviene del psicoanálisis, Tourn aclara que: “no pertenece al vocabulario de Freud. La psicoanalista inglesa Melanie Klein utiliza con frecuencia en sus escritos la expresión *pulsión epistemofílica* o *pulsiones epistemofílicas*, en referencia al concepto freudiano de *pulsión de saber o de investigación*” (Tourn 2012). Aquí suavizo la base psicoanalítica del término, adoptándolo por ser reflejo alegórico de la necesidad del espectador de disipar sus dudas acerca de la película que observa.

sentido y sus alcances, partiendo de la necesidad de referirse a símbolos en lugar de concepciones o –mejor–, a las concepciones entendidas como símbolos:

El significado intelectual total de cualquier símbolo consiste en el total de todos los modos generales de conducta racional que, condicionados a todos los posibles deseos y circunstancias diferentes, resultarían de la aceptación del símbolo (Peirce 2012, 427).

El autor hace evidente la participación de distintos elementos en el proceso de fijación de significado y aceptación de un tipo particular de signo: el símbolo. En primer lugar encontramos el componente subjetivo –singular y colectivo–, incluido en todos –y cada uno de– los modos generales de conducta y en todos los deseos (quien desea debe ser el intérprete o todos los intérpretes posibles del signo) y, por otro lado, todas las situaciones diferentes posibles de interpretación. Así, Peirce hace referencia a la relación que articula el sentido convencional aceptado de un símbolo con las consideraciones individuales para la asimilación (aceptación) del mismo. Comenzaré, para comprender esto de mejor manera, por recordar qué es para Peirce un símbolo:

Un símbolo, como hemos visto, no puede indicar cosa particular alguna; denota una clase de cosas. No sólo eso, sino que es en sí mismo una clase y no una cosa singular [...] Los símbolos crecen, llegan a desarrollarse a través de otros signos, en particular a partir de semejanzas o a partir de signos mixtos que comparten la naturaleza de las semejanzas y los símbolos. Pensamos sólo en signos. Estos signos mentales son de naturaleza mixta; sus partes simbólicas se llaman conceptos [...] En todo razonamiento tenemos que usar una mezcla de *semejanzas, índices y símbolos*. No podemos prescindir de ninguno de ellos. La totalidad compleja puede llamarse un *símbolo*, pues es su carácter simbólico el que prevalece (Peirce 2012, 59-60).

De este modo, podemos suponer que comprender la mayor cantidad de signos simbólicos posibles nos ayude a comprender la totalidad compleja en que nos hallamos inmersos y que fluctúa entre la experiencia sensible y la social, siendo esta última, la de la participación con el resto de los sujetos, la que tiene un mayor peso en tanto seres racionales. El aporte de Peirce radica en que, a pesar de que concibe la terceridad como posible en tanto hecho puro, también toma en cuenta los niveles relacionales (indiciales) entre los componentes del mundo de la percepción (de cualidades), para el establecimiento de las semejanzas y posibilidades que guíen la

acción –también posible– de quien interpreta, con base en la causalidad lógica y –por ende– en la lógica como rama de la filosofía. Según Peirce:

La lógica incluye un estudio del razonamiento, es cierto, y el razonamiento puede considerarse como un proceso psíquico [...] la lógica no es un estudio completo del razonamiento, sino sólo de las condiciones bajo las que un razonamiento es bueno o malo, y si es bueno, hasta qué grado y en qué aplicación. Ahora bien, un buen razonamiento es el que alcanza su propósito. Su propósito es el de proporcionar una guía para la conducta –y el pensamiento, siendo una operación activa, es una especie de conducta– en caso de que no esté disponible ningún percepto del que pudiera haberse formado un juicio directamente. Su objeto es decir lo que el razonador o bien *pensará* cuando ocurra ese percepto, o bien *pensaría* si ocurriera (Peirce 2012, 470).

Peirce pone en juego nuevamente cuestiones que parecen contradictorias, por un lado un método racional cuya pretensión radica en eliminar toda duda sobre la aceptación de los signos complejos y sus relaciones con el mundo de la experiencia y –por otro– el pensamiento entendido como una actividad, incluso cuando la certidumbre es suficiente para aceptar o rechazar los símbolos que representan el mundo gracias al estado inalcanzable de posesión de todo signo en su grado de interpretante final. En otras palabras, podría pensarse que propone la omnisciencia. Sin embargo, esta omnisciencia debe reducirse a situaciones y objetos específicos en mentes también específicas, ya que la mente humana es limitada y el universo de lo cognoscible está en constante cambio. El interpretante final nunca se alcanza, así como el proceso de semiosis es, a su vez, ilimitado.

Encontramos en el autor, a través de su obra, una doble necesidad sobre la que gira su máxima pragmatista: encontrar o crear conocimiento nuevo y lograr la explicación más acabada posible de todo existente. Es preciso recordar que, aunque muchos de los ejemplos de Peirce versan sobre situaciones cotidianas posibles, su finalidad última era que todo fuera concebido con un verdadero ánimo científico, y que la filosofía fuera reconocida como la ciencia de las ciencias. Su propia subdivisión de los signos, basada en las gradaciones entre las semejanzas, las relaciones y las leyes, nos lleva a separar el conocimiento por tipos según su complejidad. Si según Peirce la ciencia, y por lo tanto la filosofía, no deben ocuparse de cuestiones prácticas y cotidianas, ¿cómo es que a través de la consideración de las consecuencias prácticas de las concepciones posibles se crea el conocimiento

y se establece el sentido del mismo? La omnisciencia puede alcanzarse sólo a través de la mencionada mente compartida, de la que cada individuo hace, en diferentes medidas, las comprobaciones necesarias a partir de las interpretaciones de sus contextos y necesidades específicas.

En última instancia, según el mismo Peirce

el pragmatismo en sí mismo no es una doctrina de metafísica, ni tampoco un intento de determinar la verdad de las cosas, sino simplemente un método para averiguar el significado de palabras difíciles y conceptos abstractos [...] un método para averiguar los significados no de todas las ideas, sino sólo de lo que llamo “conceptos intelectuales”, es decir, de aquellos sobre cuya estructura puedan girar argumentos relativos a hechos objetivos (Peirce 2012, 484-485).

La pregunta que surge en este punto, volviendo al objeto de la presente investigación es: ¿el audiovisual que llamo *de síntesis* es un tipo de concepto intelectual explicable a partir de la máxima pragmática de Peirce? Para darle respuesta es necesario primero poner en juego lo hasta aquí expuesto y algunas nociones sobre el audiovisual en general, con miras a la caracterización adecuada la síntesis de imágenes de diversas fuentes y modos de representación, dada su existencia como representamen que articula el conocimiento del espectador y esa suerte de mente compartida propuesta por Peirce.

Como ya mencioné, aunque el funcionamiento del cine y el de las normas conversacionales es muy distinto, tanto por el tipo de materia significativa de cada sistema, como por las esperas diferentes en los ámbitos conversacional y fílmico, los procesos de conocimiento, memoria e inferencia son claves para entender la expectación como actividad en todo tipo de cine, y pueden resultar de utilidad para explicar cómo se lleva a cabo la comprensión de películas específicas, al descubrir si realmente existen actividades interpretativas diferentes¹⁰³ en el espectador enfrentado a una forma de cine oposicional o alternativo: el de intensificación de los procesos de síntesis.

¹⁰³ En relación con las ideas de Bordwell mencionadas al principio de este capítulo.

4.2 Máximas e interpretación del audiovisual de síntesis. Hacia un modelo de la comunicación fílmica

Para responder la cuestión sobre la posibilidad de interpretar el audiovisual de síntesis a través de la máxima pragmática vuelvo a los aportes de Grice ya mencionados y a mi idea sobre el *principio de postergación de la resolución (sorprendente)*. Dado que en el audiovisual el encargado de emitir el discurso no tiene como fin necesariamente la comprensión clara y siempre sincera, ni la intención permanente de evidenciar la verdad, ya que el mecanismo de narración fílmica se funda muchas veces en la sorpresa y la creación de expectativas que serán defraudadas en un punto posterior, la información es transmitida en función de la estructura narrativa deseada para causar sorpresa, emoción y dudas. Al tomar en cuenta las diferencias entre la ficción audiovisual¹⁰⁴ y los enunciados conversacionales, las máximas de Grice orientarían su forma operativa de un modo distinto, al actuar como factores y no como propuestas de conducta.¹⁰⁵

Desde ahora puede preverse que cantidad, cualidad, relación (relevancia) y modo encontrarían un distinto acomodo y entendimiento en la interpretación del audiovisual, ya que los elementos relevantes que permiten descifrar el sentido global de la obra son manipulados por el autor, que de alguna manera oculta o acentúa la atención sobre ciertas imágenes, personajes y sucesos, privilegiando una interpretación que ha de ser confirmada –o no– al final de la obra.¹⁰⁶ La articulación de los factores se daría sobre la categoría de relación, pues al elegir los fragmentos de información oportunos en cada fase del filme, sus condiciones de verdad o validez en función del universo narrativo y la oscuridad o claridad para

¹⁰⁴ Recordando que todo sentido expresado en signos es –de alguna manera– una ficción.

¹⁰⁵ Tal vez podría hablarse de cuasimáximas de acuerdo con las convenciones de géneros o modos de narración específicos, en función del ordenamiento que cada uno hace de la información. Considérese, por ejemplo, lo que mencioné en el capítulo 2 acerca de las reglas de construcción e interpretación del documental, que debe ser leído como cine “de realidad”, o lo mencionado acerca del actor que interpreta un personaje como retrato nominal y no como retrato físico.

¹⁰⁶ Confluencia del autor real (intencionado) y autor implícito (inteligible) en la obra audiovisual.

presentarlos, el emisor de la película los pone en una relación pertinente a sus propósitos de postergación de la resolución sorprendente. El hacer del intérprete se llevaría a cabo en contraparte, gracias a su deseo epistemofílico dual: por una parte gusta del juego de la ignorancia en una fase de la narración, pero por otra anhela llegar a la resolución del conflicto.¹⁰⁷

En este sentido, la máxima de Peirce parece adecuada para la consideración del audiovisual, al tender a la comprensión de los signos complejos, intencionales y genéricamente normados para la organización de la información conocida. Comprensión que se crea gracias al diálogo interior del intérprete en su recorrido a través de los caminos que el emisor o enunciador del audiovisual ha construido previamente en la narración a partir de todo tipo de signos visuales y auditivos.¹⁰⁸

No obstante, hace falta aún la sistematización que me permita esbozar los mecanismos lógicos que ponen en contacto los diferentes niveles de conocimiento y las relaciones entre las semejanzas, los indicios y los símbolos del audiovisual de síntesis. Uno de ellos, a mi parecer, es la atención selectiva o –más exactamente–

¹⁰⁷ Este planteamiento es concordante con lo propuesto por Branigan, para quién en “la narración no existe conciencia de un narrador que produce frases que después controlan el significado para un lector, sino exactamente al contrario: las restricciones sistemáticas percibidas por el lector dentro de un texto son simplemente descritas como narración con la finalidad de ser colocadas cuando sea necesario en el proceso lógico de la lectura (Branigan 1984, 19). Véase el anexo de este trabajo para ahondar en el estudio del audiovisual como discurso.

¹⁰⁸ Aquí tomo una postura, que ampliaré más adelante, que está en concordancia con lo expresado con lo de las ideas de Eco que nos recuerda Santos Zunzunegui:

...podríamos decir, con Eco (1979), que todo texto (visual) se presenta como una máquina semántico-pragmática (un objeto de sentido que incluye, de manera generalmente implícita, las instrucciones para su uso), que prevé, anticipa e inscribe en su materialidad el comportamiento del destinatario, de tal manera que aparezca ante éste como una cadena de artificios expresivos que debe proceder a actualizar.

Entre destinatario y destinatario se establece un contrato fiduciario implícito a través de la inscripción en el texto de un *lector modelo* (en el caso de los textos visuales podríamos hablar de *observador modelo*), capaz de llevar a cabo una tarea de cooperación interpretativa moviéndose a lo largo del texto de la manera prevista por el enunciador, de tal manera que el movimiento interpretativo reproduzca el movimiento generativo que dio lugar al texto (Eco, 19881).

Es decir, que todo texto se presenta como fruto de una doble interacción estratégica: el sujeto enunciador al producir el texto formula un *hipótesis de lector modelo* (enunciatorio u observador modelo según la terminología adoptada), si bien en el momento mismo en que procede a traducir esa hipótesis no puede dejar de caracterizarse a sí mismo en tanto que operación textual subyacente. Por eso el observador concreto no puede escapar a la fabricación de una *hipótesis de autor* (enunciador implícito) tal y como se desprende de los datos aportados por el propio texto. (Zunzunegui 1989, 87-88)

la atención del intérprete, guiada por las intenciones del enunciador. Para referirme a este tema recurro a Münsterberg, un contemporáneo de Peirce, y posteriormente tomo las nociones de Grice como un modelo analítico.

Uno de los primeros teóricos del cine, olvidado por muchos, fue Hugo Münsterberg, quien en sus escritos psicológicos en *The Photoplay* habla acerca de las relaciones entre la mente y la imagen fotográfica, y brinda varias nociones de enorme utilidad para el análisis de lo fílmico. Una de ellas es la de *atención*, que supone uno de los procesos mentales más complejos. Según el autor, el caos de lo material del mundo exterior se hace manejable por nosotros a causa de la selectividad de nuestra mente sobre sucesos u objetos que llamen nuestra atención.

De todas las funciones internas que crean el significado del mundo que nos rodea, la más central es la atención. El caos de las impresiones de los alrededores se organiza en un verdadero cosmos de la experiencia de nuestra selección de lo que es importante y de sus consecuencias. Esto es cierto para la vida y el escenario por igual. Nuestra atención se deberá trazar ahora aquí, ahora allí, si queremos unir lo que se dispersa en el espacio ante nosotros. Todo está sombreado de la atención y la no-atención. Todo lo que es enfocado por nuestra atención gana énfasis e irradia significado en el curso de los acontecimientos. En la vida práctica discriminamos entre la atención voluntaria e involuntaria. La llamamos voluntaria si nos acercamos a las impresiones con una idea en nuestra mente en cuanto a en lo que queremos centrar nuestra atención. Llevamos nuestro interés personal, nuestra propia idea en la observación de los objetos. Nuestra atención ha elegido su objetivo de antemano, y en ignorar todo lo que no cumpla con este interés específico. Todo nuestro trabajo está controlado por tal atención voluntaria. Tenemos la idea de la meta que queremos alcanzar en nuestra mente de antemano y subordinar todo lo que nos encontramos con esta energía selectiva. A través de nuestra atención voluntaria buscamos algo y aceptamos el ofrecimiento de los alrededores sólo en la medida en que nos trae lo que estamos buscando (Munsterberg 2002, 72).

Esta concentración de la atención es ocasionada por estímulos que nos interesen particularmente o por aquello que nos sorprenda y nos lleve a cuestionar su funcionamiento o, por otro lado, a través de la supresión intencional de elementos distractores.

En concordancia con Peirce y sus reservas ante la psicología, lo que Münsterberg llama estímulos aquí será manejado como perceptos, y la reflexión sobre ellos como juicios perceptuales o perceptivos.

Por juicio perceptual entiendo un juicio que afirma en forma proposicional cuál es el carácter de un percepto que esté directamente presente ante la mente. Por supuesto, el percepto no es en sí mismo un juicio (Peirce en Houser y Kloeser 2012: 216).

Hasta ahora, como procedimientos capaces de guiar la atención del intérprete se han mencionado varios de los componentes típicos de la estructura general del audiovisual (su gramática, por llamarlo de un modo provisional). Algunos de estos son: el montaje de los elementos sucesivos, a través de sus dimensiones analítica y sintética, la primera de ellas va, por ejemplo, de un plano general a un plano medio y a un *close-up* para mostrarnos (a través de la segmentación sucesiva) un detalle en el rostro de un personaje que resultará importante para la narración. La segunda dimensión (sintética) se funda en planos amplios que permiten que la acción ocurra a su interior. El espectador llevaría a cabo las operaciones inversas para la interpretación: analizando lo ocurrido en los encuadres amplios, y sintetizando, como una misma realidad, la que se da en la fragmentación del detalle.

Para abordar el audiovisual de síntesis es necesario descubrir si estas mismas operaciones ocurren en el montaje por capas al interior de un mismo cuadro, a partir de elementos en simultaneidad y copresencia, y cuáles son las marcas que guían la atención sobre cada uno de estos elementos en función de una interpretación unívoca de los mismos.¹⁰⁹

La atención selectiva propuesta por Münsterberg tiende a reforzar la hipótesis de que el lenguaje del audiovisual se funda en estas operaciones de selectividad: el creador cinematográfico elige sus modos de operación buscando atraer la atención a través de la sorpresa causada por el uso de elementos o yuxtaposiciones a las que el espectador no está habituado. Esto ocasiona que, cuando la formalidad de una película logra que nos preguntemos por su presencia, buscando sentidos distintos, su sentido vaya más allá de la tarea de contar una historia.

¹⁰⁹ En concordancia con lo expuesto en el capítulo 3, sobre la síntesis lógica visual de los índices en *Inception* y en lo expuesto sobre la imagen de *Forrest Gump* y *Sector 9*.

Con base en lo anterior, una lista preliminar de categorías a considerar para el análisis del audiovisual (que se funda sobre los diferentes niveles de conocimiento propuestos por Grice antes mencionados) es la siguiente:

Al exterior de un audiovisual o película específica:

Conocimiento anterior	(a) Conocimiento del mundo tangible (b) Conocimiento de los grandes relatos cotidianos (c) Normas y convenciones cinematográficas (d) Tipo de audiovisual (de realidad o ficcional) (e) Conocimiento del género particular (terror, ciencia ficción...).
Conocimiento sobre el otro	(f) Conocimiento sobre el autor y cualidades estilísticas, intenciones posibles del autor de acuerdo con sus cualidades, de posible obtención a través de películas del mismo autor vistas previamente.
Autoconocimiento	(g) Consciente o no del tipo de espectador que cada persona representa en función de preferencias y expectativas

Al interior de un audiovisual o película específica:

- Expectativas generadas por el título
- Cantidad de información brindada en el inicio del audiovisual: Tema, intriga de predestinación
- Tipo de imagen: de registro, animación, digital, mixta
- Tipo de montaje
- Narrador: implícito, explícito, omnisciente
- Relaciones de conocimiento entre el narrador y el espectador
- Personajes: cualidades físicas y psicológicas
- Relaciones de conocimiento entre los personajes y entre éstos y el espectador
- Manejo de la cámara (o de las convenciones sobre su manejo¹¹⁰) en función de: tipo de narrador, la forma en que se intercambia con los personajes y la

¹¹⁰ En el entendido de que muchas películas creadas a partir de la animación (digital o no) representan la acción a partir de la imitación de los movimientos ópticos y físicos, angulaciones y emplazamientos posibles de una cámara real.

posición del espectador. Participación de la cámara (real o virtual) en la construcción del espacio.

- Manejo del tiempo en función de la construcción del relato.

Y, sobre todo, la forma en que estos elementos se articulan en función de la intención del autor, que guía la atención del receptor a lo largo de la expectación del audiovisual. A esto se enfrenta la actividad inferencial y el diálogo reflexivo del espectador.

En concordancia con lo mencionado por Bettetini, es posible interpretar el audiovisual basándonos en la metáfora de un diálogo:

[...] el sujeto enunciator, entendido como el aparato simbólico que es el principio ordenador de todos los procesos semióticos de un texto y que regula también las modalidades de aproximación al texto por parte del espectador: un aparato ausente, productor y producto del texto, que deja huellas de su paso ordenador sobre sus materiales significantes [...] Si el enunciator y su pareja enunciatoria se encuentran en un cruce de tensión entre metodología y concreción de lo real, entre modelo y suceso, el argumento fundamental del libro –La conversación audiovisual- estará constituido en realidad *por la relación entre receptor y texto* y por su modelo inmanente en el *mismo texto* (Bettetini 1996, 13-16).

A partir de estos supuestos el espectador realiza, de forma casi siempre inconsciente, procesos lógicos que permiten hablar de la percepción y atribución de sentido de un audiovisual en tanto acciones que responden a las de los creadores cinematográficos.

El juego de concepciones y consecuencias que el espectador audiovisual construye en el recorrido interpretativo se encuentra en cambio constante, ajustándose al conocimiento adquirido a cada segundo, contextualizando lo que se vio en un punto previo, reforzando lo que piensa de los personajes y sus acciones o, incluso, modificando de manera radical el punto de vista y las creencias sobre las formas y su relación con la trama.

En relación con la máxima pragmática, Ahti-Veikko Pietarinen, investigador sueco especializado en la interpretación de los aportes de Peirce, se expresa de la siguiente manera:

La máxima pragmática debe leerse de manera que el peso de la información depende en gran medida de i) las consecuencias prácticas del acomodo de la pieza de información introducida en la comunicación. Y ii) lo que sobrevendrá como consecuencia de la forma real del uso de esa pieza en ciclos adicionales de discurso. Según la máxima pragmática, la información más relevante es la que ofrece el mejor punto de apoyo a los agentes para continuar el diálogo o la acción (Pietarinen 2005, 518).

En la interpretación de una película podemos arribar al total de nuestra concepción sobre ella –en tanto objeto cognoscible– sólo en el caso de que terminemos de verla y reflexionemos sobre la historia y las formas empleadas para contarla.¹¹¹ Pero la concepción siempre será personal en función del conocimiento previo de cada espectador y de sus habilidades interpretativas y, podemos agregar que, será además siempre virtualmente provisional ante la posibilidad de ver de nuevo la película, investigar sobre su creador y participantes, intercambiar opiniones con otros espectadores o indagar sobre los procedimientos técnicos empleados en su producción. La suma de nuevas concepciones puede modificar la concepción total en ocasiones, pero es seguro que siempre las expandirá.

Ante la idea de que tras el visionado de un filme el espectador establece una concepción total, debe decirse que la totalidad no se pone en duda, al considerarla como una totalidad posible en un momento específico del tiempo y siempre personal. Incluso, en los filmes más claros o predecibles, cada espectador tendrá referencias explicativas distintas en menor o mayor medida con respecto a los demás, funcionamiento propio del interpretante peirceano.

Así, una de las cuestiones principales para la reflexión acerca de la interpretación como proceso es cómo la suma de concepciones va estableciendo provisionalmente distintas concepciones sobre el objeto fílmico a medida que éste es interpretado. Para reforzar esta tesis y explicarla es entonces necesario comprender las relaciones temporales y espaciales, así como la incorporación de conocimiento sobre trama y personajes, componentes de todo filme narrativo.

¹¹¹ Sobre todo en los casos acotados en el modo de representación clásica hollywoodense, que tiene como finalidad la comprensión de la historia y por lo tanto hace una presentación de forma sencilla de la misma, sin alteraciones espaciales o temporales notorias.

En este contexto, si retomamos las máximas de Grice tendremos que establecer relaciones entre ellas en función de su importancia para la comprensión del audiovisual, siendo la *relación* y sus implicaciones de *relevancia* las que engloban el proceso interpretativo.

Si pensamos en lo propuesto por la máxima pragmática y las máximas que integran el principio de cooperación de Grice en el ámbito de las esperas discursivas debemos reconocer la creación de una película y su visionado como actividades intencionales marcadas por estrategias y finalidades¹¹² y por la consciencia de la distancia perceptiva¹¹³ combinada con la comprensión inconsciente (no razonada). Tanto las estrategias de producción como las de atribución de sentido contemplan elementos como el relato, los personajes, el manejo del tiempo, la construcción del espacio, los distintos niveles de referencia (conocimiento del mundo tangible y simbólico) y la formalidad (todos los recursos del lenguaje visual y sonoro, sean icónicos, indiciales o simbólicos). Lo que da sentido e identidad –en general– a un audiovisual es precisamente el juego de ordenación y reordenación de estos elementos.

Tomando en cuenta las máximas de Grice¹¹⁴ y Peirce,¹¹⁵ a partir del principio de postergación de la resolución sorprendente,¹¹⁶ pensemos, en lugar de aportaciones conversacionales, en los fragmentos o ‘piezas’ de sentido que mencioné más arriba en la interpretación que hace Pietarinen de la máxima pragmática: el peso de la información depende en gran medida de las

¹¹² Como mencioné en mi aproximación a la imagen de *Forrest Gump* en el capítulo 3.

¹¹³ Fundado en saber y percibir que percibo, de acuerdo con lo expuesto en mi acercamiento a *The Matrix* en el capítulo 3.

¹¹⁴ En relación con estos referentes teóricos adelantaba ya la necesidad de reordenar y modificar, a causa de las diferencias sistémicas del lenguaje verbal y el audiovisual, las máximas de Grice que se planteaban como posibilidad analítica.

¹¹⁵ 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 (CP 5.438)

¹¹⁶ Le recuerdo a mis lectores que ya he tratado la idea de que en la interpretación cinematográfica los mecanismos particulares de atribución de sentido implican un monólogo interior que crea, abate y modifica las expectativas en función de sus conocimientos previos pero, sobre todo, en función de la actualización realizada a través del encuentro fenomenológico con la obra, que genera, para el espectador que se encuentra con ella por primera vez, el universo de sentido en el momento de expresarlo.

consecuencias prácticas del acomodo de la pieza de información¹¹⁷ introducida en la comunicación, y lo que sobrevendrá como consecuencia de la forma real del uso de esa pieza en ciclos adicionales de discurso, siendo más relevante la información que ofrece el mejor punto de apoyo a los agentes para continuar el diálogo o la acción, en este caso la acción productora o la acción interpretativa –también generadora de sentido– del audiovisual.

El desplazamiento implica que las máximas dejen de comportarse como tales, al ser tomadas sólo como posibilidades recurrentes y susceptibles de convencionalizarse, sobre las que es necesario indagar a partir de casos particulares que permitan, quizá, llegar a una tipología similar a los modos de representación o los géneros.

- **Relación /relevancia:** ¿Cómo se articula un elemento con sentido dentro del texto completo, en relación de determinación bidireccional del sentido? ¿Cómo un elemento de sentido puede reordenar al resto al hacer que cierta información cobre una relevancia distinta? ¹¹⁸
- **Cantidad:** Elemento dotado de sentido con la cantidad necesaria de información.
- **Cualidad:** La condición de validez o verdad (narrativa interna) implicada en la pieza de información específica, en concordancia con el universo de sentido del audiovisual particular. Se trata de las relaciones entre las dicotomías¹¹⁹ *verdadero / falso* y *no probado / posible*. Mientras que la primera relación establece filtros de lectura que guían la interpretación; la segunda impulsa al espectador a lanzar hipótesis, conjeturar y establecer expectativas sobre lo que está por venir. La ordenación/reordenación de la

¹¹⁷ Entender pieza de información como elemento con sentido como: el relato, los personajes, el manejo del tiempo, la construcción del espacio, los distintos niveles de referencia (conocimiento del mundo tangible y simbólico) y la formalidad (todos los recursos del lenguaje visual y sonoro, sean icónicos, indiciales o simbólicos).

¹¹⁸ Como vimos en el breve abordaje del mecanismo narrativo de *Los otros* en el capítulo 3.

¹¹⁹ El universo de sentido del audiovisual particular es el término que completa la triada a través de la coherencia, sirviendo como interpretante de las dicotomías citadas. Recordemos que en el sistema peirceano todo se agrupa en triadas.

cualidad es central en el éxito del mecanismo del proceso de “hacer creer” como intención de una ficción cualquiera.

- **Modo:** juego de claridad, oscuridad y ambigüedad de las piezas de información o elementos con sentido.

En estos elementos de manejo convencional podemos encontrar como guía primaria las intenciones propias de la creación del audiovisual, por lo que se entiende que se presenten como estrategias de producción del audiovisual y su sentido: la instancia productora elige la cantidad de información que presenta en determinado momento del filme, las relaciones de realidad que desea que se interpreten y la claridad de los elementos con sentido en vistas del punto climático y la resolución del conflicto, para lo cual orienta los componentes narrativos y formales a partir de estrategias de ordenación / reordenación que pueden modificarse ante la acumulación e imbricación de las piezas de información en la sucesión y profundidad de sus relaciones.

Sin embargo, la capacidad del espectador¹²⁰ para seguir las guías de interpretación presentes en la obra audiovisual relativas a la cualidad y el modo juegan un papel importante en la posibilidad de seguir (por decisión o de forma involuntaria) el sentido propuesto por la instancia productora, al aportar lo que aquí llamo estrategias de atribución de sentido a partir de la inferencia y el conocimiento previo. El caso de la cantidad de información aportada tiene una peculiaridad: es una decisión unilateral y, aunque el espectador pueda suponer cuál es el sentido posible de la información faltante, requiere del resto de los factores para lograrlo: comprender o desenmascarar la cualidad de verdad o el modo de claridad, oscuridad y ambigüedad.

Así, las concepciones sobre el objeto cognoscitivo representado por el audiovisual, mediadas por el conocimiento previo (compartido o no con el que posee la instancia productora o emisora, fílmico y/o extrafílmico) se modifican o incrementan a lo largo del recorrido fenomenológico del visionado, creando concepciones provisionales que permiten seguir hasta el final el sentido propuesto

¹²⁰ Competencia fílmica del intérprete de acuerdo con Lizarazo (2004, 282)

(o refutarlo), para llegar a una concepción total del audiovisual particular que puede ser coincidente o disidente con el sentido propuesto en la producción y que puede –o no– ajustarse a las estrategias de producción en el momento propio de la atribución de sentido por parte del intérprete. Lo anterior puede representarse a través del siguiente modelo:

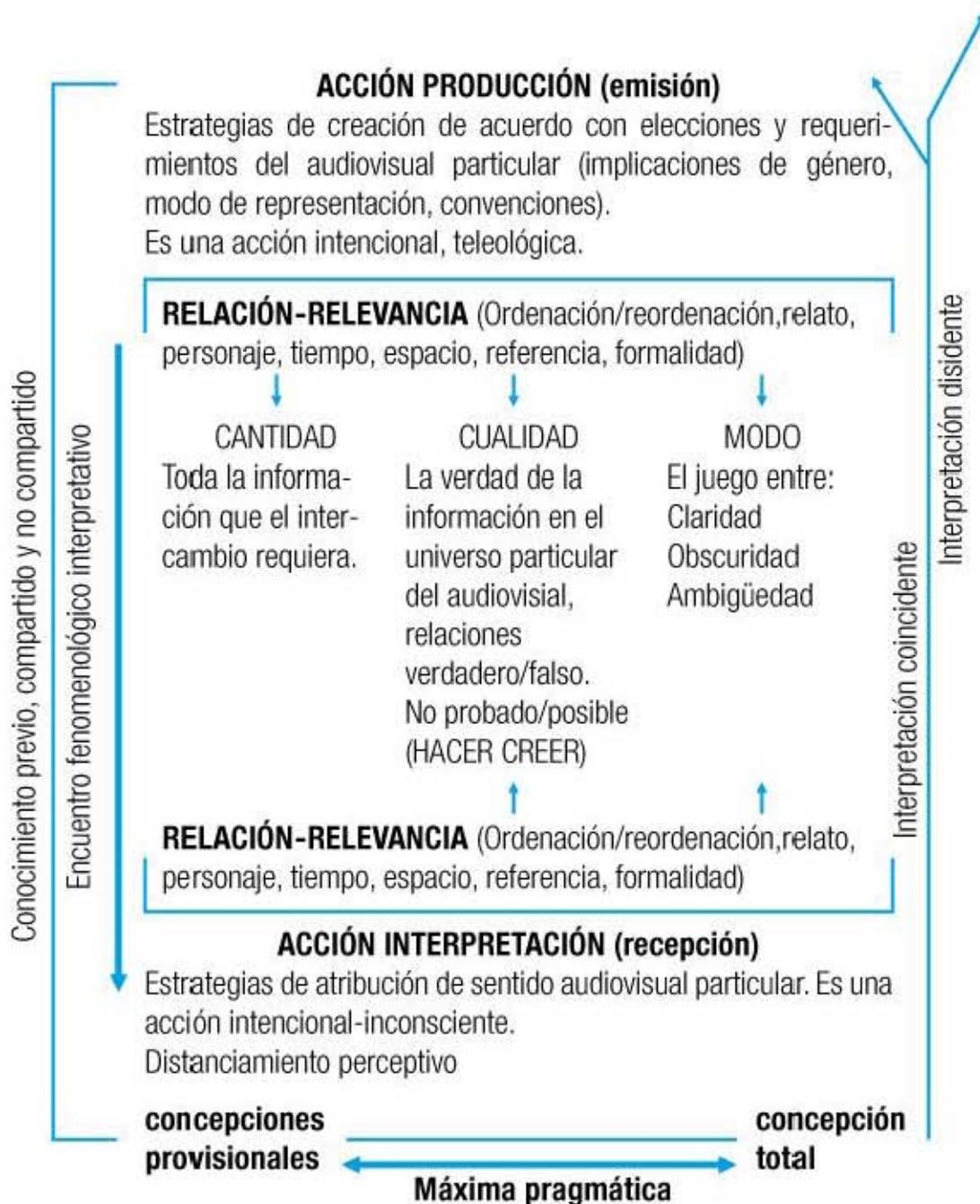


Gráfico 18. Modelización de la comunicación cinematográfica basada en el sistema de conocimiento y concepciones. Elaboración propia.

4.3 La interpretación de *Take shelter* como audiovisual de síntesis a partir del modelo conversacional-pragmatista

A continuación pongo a prueba el modelo presentado, con la inclusión de algunas consideraciones previas en relación con su contexto y características convencionales.

Una película susceptible de analizarse a partir de la consideración de los elementos propuestos es *Take Shelter* (Jeff Nichols 2011), en la que Curtis LaForche (personaje central interpretado por Michael Shannon) vive en un pequeño pueblo de Ohio con su mujer, Samantha (Jessica Chastain), y su hija Hanna, una niña sorda de seis años. Un día Curtis comienza a sufrir fuertes alucinaciones y sueños aterradores en los que se presentan –por una parte– una tormenta de proporciones apocalípticas y –por otra– el comportamiento extraño de los seres que rodean a su familia en la cotidianidad: una agresividad continua de las personas y animales. Sin saber si sus pesadillas y alucinaciones son consecuencia de una enfermedad mental (tras un tercio del filme descubrimos que la madre de Curtis padece esquizofrenia) o se trata de premoniciones reales, el protagonista decide convertir un abandonado refugio anti-tornados que hay en su casa, en un lugar seguro donde poder resguardarse en caso de que llegue la enorme tormenta que le anuncia el apocalipsis. Elegí este filme por los siguientes factores:

- Pone en juego dos dimensiones de realidad distintas: la del mundo de la experiencia tangible de los personajes y la alternativa correspondiente al mundo mental de Curtis
- Mezcla de la imagen de registro fílmico, mostrada de acuerdo con el modo de representación realista y de la imagen –también realista– creada digitalmente de las representaciones mentales del personaje principal. Ambas se entrecruzan de modo que en diversos momentos resulta complicado establecer cuáles escenas pertenecen a cada universo de sentido.
- Asimetrías de conocimiento constantes entre autor o enunciador fílmico, personajes y espectador.

- Presencia de distintos tipos de signos, comenzando con la comunicación entre la pareja representada por Curtis y su esposa y la hija sorda, esto hace necesaria la presencia del lenguaje verbal y el lenguaje de señas.
- Dificultad para su interpretación desde la perspectiva del conocimiento previo: se trata de la segunda película dirigida por Nichols y es, además, clasificada por la crítica en un rubro genérico con pocas convenciones propias del texto audiovisual: el cine independiente.

Las características de este filme ponen en juego diversos niveles de interpretación que incluyen la necesidad de recurrir a signos simbólicos e indiciales complejos para la aprehensión de su sentido global, el cual depende también de los juegos de distribución de la atención del espectador, por lo que siguiendo estos signos –a partir de las propuestas de Peirce y Grice– sería posible explicar y describir el proceso de atribución de sentido de este audiovisual de síntesis caracterizado por la multiplicación de las fuentes referenciales y los recorridos de interpretación de ida y vuelta, los cuales, a su vez, construyen proposiciones perceptuales también complejas.

Por lo anterior, llevo a cabo un ejercicio analítico fundado en las etapas previas de la investigación, con la intención de indagar las posibilidades semióticas de interpretación que *Take Shelter* implica a partir de la noción de juicio perceptivo y las transiciones de continuidad/discontinuidad en los planos formal y narrativo.

En mi aproximación a este filme abordo, además, las relaciones entre los niveles interioridad/exterioridad y sus articulaciones con la relación natural/social: la realidad tangible y el mundo de la *cultura* en el marco de los esquemas narrativos generales del cine. Así, a partir de los cuestionamientos planteados anteriormente sobre los llamados modos de representación, las descripciones genéricas, y otras convenciones, pongo también en juego el conocimiento previo del espectador sobre el filme o su posible lectura a partir de los hábitos interpretativos generados por películas similares.¹²¹

¹²¹ En este caso tomo como base las características del “cine Independiente” y el préstamo que *Take shelter* hace de las temáticas del cine hollywoodense, definido por su espectacularidad y es propósito de la recaudación millonaria que le ha convertido en una de las industrias culturales más redituables.

Como he apuntado antes, *Take Shelter* pertenece (al menos según su autor y la crítica especializada) al llamado “cine independiente”,¹²² a pesar de que atiende a la temática tradicionalmente hollywoodense del apocalipsis. Las condiciones de representación de esta película están centradas en las narrativas de sus personajes en tanto seres individuales y nos permiten aproximarnos a su mundo interior y a sus concepciones sobre el mundo desde sus percepciones y conocimiento previo del mundo.

El filme se basa en la interacción de secuencias relativas al universo interior de la percepción de su protagonista (Curtis) a través de sueños y alucinaciones, y las secuencias de un nivel de realidad compartida con el resto de los personajes, el universo de sentido que se considera como verdadero al interior de la ficción. A este respecto el propio Peirce refiere las posibilidades de interpretación en juego:

Entretanto, sabemos que el hombre no está completo en la medida en que es un individuo, que esencialmente él es un miembro posible de la sociedad. Especialmente, la experiencia de un hombre no es nada si se da aisladamente. Si ve lo que otros no pueden ver, lo llamamos alucinación. Aquello en lo que hay que pensar no es en "mi" experiencia, sino en "nuestra" experiencia; y este "nosotros" tiene posibilidades indefinidas (Peirce, CP 5.402 n2 2014)

Las secuencias que representan la cotidianidad de los personajes de la película se intercalan con la realidad mental del personaje principal (relación) a partir de estrategias de producción que impiden al espectador distinguir la realidad interior y exterior de Curtis (cualidad) que se fundan en una supuesta claridad (modo) propia de la representación hollywoodense, pues ante la ausencia (cantidad/cualidad) de efectos o signos que indiquen la transición entre lo posible y lo real el intérprete debe suponer que no existe salto alguno entre uno y otro. Esta ausencia, al impedir una interpretación sencilla tiene entonces la función opuesta, la de fomentar la confusión a partir de una opacidad disfrazada de claridad (modo).

¹²² Que se define a partir de principios de libertad creativa, temática y formal; asunción de riesgos narrativos; liberación de presiones comerciales y políticas y cierta negación de los esquemas visuales y narrativos del cine Hollywoodense.



Curtis observando desde dos perspectivas durante un aparente trance alucinatorio





Curtis observando desde dos perspectivas durante la representación de la aparente realidad narrativa

El espectador busca sin éxito, a lo largo del recorrido fenomenológico, alguna información visual que le permita distinguir entre ambas realidades. En este caso la progresión narrativa a través del discurso verbal que articula las explicaciones médicas, la ampliación del conocimiento sobre la madre esquizofrénica de Curtis y lo dicho por el resto de los personajes orientan al intérprete hacia la concepción de la inestabilidad mental del personaje, mientras éste continúa construyendo un refugio pero se esfuerza por convencerse de las explicaciones que recibe.

Una secuencia parece confirmar estas tesis: se presenta un tornado que obliga a la familia a utilizar el refugio, evento que puede ser la confirmación de la creencia apocalíptica de Curtis. Sin embargo, tras mostrar detalladamente la angustia que éste presenta durante el paso del tornado y su dificultad para volver al exterior cuando la calma se reinstaura, al abrir la puerta el mundo sigue en su lugar, con los estragos propios de un tornado de mediana intensidad. Curtis comienza su terapia y retoma los planes familiares de tomar vacaciones en la playa.

Es entonces cuando la tranquilidad de una concepción aparentemente final le es arrebatada al espectador, pues un signo que pertenece a la vez a la visualidad y al nivel de lo tercero reinstaura la duda que genera la narración, obligándolo a reordenar la relevancia (relación) de cada fragmento de información que le fue presentado: su hija sordomuda le muestra el signo para tormenta mientras mira al

cielo. Todos los temores de Curtis y el espectador se presentan nuevamente y de un solo golpe.



Curtis interpreta el signo de “tormenta”, realizado por su hija

El espectador sabe que la madre ha enseñado a la niña este signo en un momento muy anterior en el filme, en el que Curtis no estaba presente, por lo que la sorpresa en ambos es importante a pesar de las asimetrías de conocimiento al interior del universo narrativo, por lo que de nueva cuenta se pone en juego el nivel estratégico correspondiente al modo: la claridad de la presencia parece innegable ante su interpretación simultánea desde perspectivas distintas. La continuación de la secuencia disipa las dudas de manera provisional, pues la información se organiza de forma distinta a la empleada en las escenas referentes a las alucinaciones de Curtis; en primer lugar se nos muestra una toma en la que su hija y él ven con miedo y asombro hacia el cielo, sin que éste nos sea mostrado. Inmediatamente

presenciamos a la esposa saliendo de la casa, y la tormenta se refleja en el cristal a sus espaldas, lo que nos asegura que quien se encuentre frente a ella puede percibir el peligro, pero no que ella lo percibe. Finalmente, a diferencia de las secuencias alucinatorias, no vemos a Curtis de espaldas, observando la llegada de la tormenta al mismo tiempo que el espectador; en lugar de ello tenemos una toma equivalente en la que aparece su esposa en posición y encuadre idénticos, seguida de la imagen donde aparecen los tres de frente con el cristal que refleja el cielo a sus espaldas.





La familia observando la tormenta

La claridad parece innegable: la tormenta que tanto temía Curtis se presentó (incluso la formación de las nubes es exactamente la misma que en sus alucinaciones), tanto su esposa como su hija (cuya inocencia no se puso en duda) pueden percibirlo, el espectador puede percibirlo también de forma separada a través del reflejo detrás de ellos, fuera de su campo de visión.

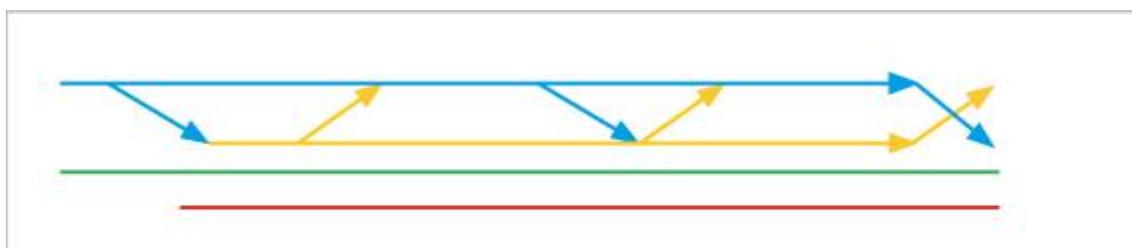
La película termina inmediatamente, no hay una continuidad que pueda confirmar la realidad de lo que el espectador acaba de presenciar o, por el contrario, ver a Curtis despertando de un sueño. La duda no desaparece por completo, la ordenación y reordenación de los elementos con sentido no permite establecer una concepción total innegable acerca de la realidad representada gracias al cuidadoso manejo de la cantidad, cualidad y modo de presentación de la información a través del juego relación-relevancia entre cada elemento significativo.

Volvemos a intentar una concepción total a partir de las concepciones provisionales que hemos concebido al ver la película: existe identidad visual en ambas representaciones (externa e interna). Su realismo es únicamente cuestionable a partir de la posibilidad de su ocurrencia: en la experiencia generalizada, compartida, eventos como el comportamiento “atípico” de las aves se contraponen a la presencia conocida de fenómenos meteorológicos de existencia comprobada como, por ejemplo, los tornados.

He descrito de manera general cómo se articulan los factores derivados de las máximas de Grice, sin embargo, aún quedan algunas relaciones por explorar para facilitar su articulación con la máxima pragmática de Peirce. Para tal efecto, me apoyaré en algunos de los elementos analíticos empleados en el capítulo 3, con la intención de clarificar una interpretación posible.

a) Inferencia y síntesis narrativa.

Las porciones de información presentadas en el filme se suceden con la intención de mantener las dudas acerca de las posibilidades de resolución del argumento narrativo, y pueden expresarse a través de dos líneas paralelas que tienden a unirse en ocasiones, desviándose para recuperar su camino en paralelo:



Interpretación de la narración de *Take shelter*
de acuerdo con las esperas y el conocimiento previo y simultáneo

Gráfico 19

En este esquema la línea azul representa el desarrollo narrativo que tiene como base la normalidad de un mundo ajeno a las premoniciones, en el que Curtis sufre algún trastorno mental que le causa alucinaciones, aislándolo del universo de sentido del resto de los personajes, con los que no puede compartir sus percepciones, es más larga ya que la historia comienza en un presupuesto de

normalidad. La línea naranja es la admisión narrativa de que Curtis puede ver el futuro catastrófico y hace lo adecuado para proteger a su familia del tornado que se aproxima. Las líneas diagonales cortas que emergen de la línea azul y la línea naranja son las tendencias de la creencia a volver a la interpretación contraria. La primera derivación naranja puede atribuirse al conocimiento de que la madre de Curtis padece esquizofrenia, que guía la interpretación en el sentido de un padecimiento hereditario; la línea azul que se desprende después puede asociarse con el tornado de mediana intensidad que se efectúa sin producir daños de gravedad. La inmediata diagonal naranja representa la asunción de la enfermedad de Curtis ante el terror de abandonar el refugio, el tratamiento médico y la decisión de ir a la playa para olvidarse del tema. Finalmente, las líneas que se entrecruzan en el extremo derecho del esquema se refieren a la presencia de la tormenta en la última secuencia, que vuelve a despertar la duda del espectador respecto a la realidad que observa, pues los indicios de la catástrofe se presentan de nuevo, con las mismas características de las visiones de Curtis.

Las líneas que aparecen abajo representan el conocimiento contextual previo y el generado en el momento de la expectación relacionado con los modos de representación involucrados: el verde está asociado con la caracterización del filme como “una película de cine independiente” y la línea roja asociada con la visualidad espectacular –efectista, si se quiere– del cine hollywoodense relacionado habitualmente con la representación del apocalipsis.

Así, es posible percatarnos de que el espectador interpreta la película de acuerdo con el conocimiento previo y con la suma de los componentes específicos de su visualidad: por una parte está el hábito generado por el interpretante asociado a la representación del cine independiente (realista y desprovisto de elementos digitales espectaculares); por otra parte, la sorpresa producida al observar las aves enfurecidas que se comportan de modo atípico, los objetos que flotan o las condiciones atmosféricas “imposibles”, que propician la consciencia de la percepción a causa de la infracción de las expectativas que reposan en los hábitos de interpretación y el modo de lectura que el intérprete tiene en ese momento. Adicionalmente, el juego narrativo que nos lleva entre los extremos temáticos alucinación-apocalipsis es controlada por la instancia creadora del filme, al proveer

bloques de información que tienden a una respuesta o la otra, postergando la resolución que –en este caso–, resulta sorprendente.

b) Síntesis lógica-visual

Se da en varios aspectos en el filme, pues –como ya mencioné– está relacionada con las conexiones entre los elementos simbólicos (palabras, nombres, conceptos) y los elementos visuales (icónicos e indiciales en su mayoría). En este ejemplo, la síntesis lógica-visual tiene especial relevancia en un momento específico: cuando la niña realiza el signo de tormenta en lenguaje de señas. El valor simbólico, que aprendimos junto con la hija de Curtis en un momento previo de la película (cuestión importante si pensamos en la forma en que los elementos informativos cobran relevancia *a posteriori* en la interpretación global), es fundamental en el momento de su emisión al final del filme, pues está ligado a la realidad contextual (la tormenta está presente), por lo que su función indicial es predominante. Cuando el espectador atento aprendió cuál es el signo de tormenta –en el código de las señas– será capaz de reconocerlo en su siguiente ocurrencia, a través de su formalidad visible.

c) Bases retóricas del audiovisual de síntesis

El reconocimiento del signo de tormenta, en relación con el contexto y la función indicial del signo tendrá una mayor amplitud en el proceso interpretativo del espectador, gracias al apoyo del manejo de la cámara, propiciando una lectura esquemática y, por lo tanto, icónica de la secuencia. Como ya mencioné, uno de los elementos generadores de conocimiento –interior al filme– es el manejo de la cámara en función del tipo de narrador, la forma en que se intercambia con los personajes y la posición del espectador, factor de gran importancia en la construcción del sentido de la última secuencia de *Take shelter*, dado que el intercambio de miradas, las líneas (vectores) que estas siguen y aquello que podemos observar en el cuadro, independientemente de los personajes, configura el sentido de la secuencia y de un posible interpretante final de la totalidad del filme.

Tenemos la posibilidad de interpretar las porciones de información desde una perspectiva esquemática: a lo largo de la película vemos a Curtis en relación con su contexto en dos formas: “observando”, lo vemos de frente, y su mirada (signo indicial

de una presencia observable) nos delata que algo ocurre frente a él y la cámara se sitúa por detrás de Curtis (a la izquierda en el *Gráfico 20*); y le vemos al tiempo que a los sucesos extraños como el comportamiento de las aves (a la derecha en el *Gráfico 20*).

Visualización a lo largo del filme



Gráfico 20

En la última secuencia, la niña realizando el signo de tormenta es un punto de ruptura con este manejo de cámara, ya que en los siguientes encuadres veremos a la niña y a su madre también observando, y no sólo a Curtis. Esto quiere decir que la percepción de lo que ocurre no puede ser una alucinación, puesto que es compartida. Vemos, casi de inmediato, la toma opuesta, que concuerda con la mirada de Curtis, en ella su esposa observa, pero en el reflejo de la ventana que tiene detrás aparece también la tormenta (a la izquierda en el *Gráfico 21*). En el

siguiente cuadro la cámara se coloca detrás de Samantha, por lo que podemos verla junto a aquello que observa: la tormenta (a la derecha en el *Gráfico 21*).

Visualización hacia el final del filme



Gráfico 21

Finalmente, observamos de frente a toda la familia, la vista levantada hacia el cielo, detrás de ellos la tormenta puede apreciarse en el reflejo de la ventana; los tres comparten una realidad, nosotros –los espectadores– estamos solos en el extremo opuesto de la imagen, viendo lo mismo que ellos, constatando la realidad de la gran tormenta (*Gráfico 22*).

Visualización al final del filme



Cámara-espectador

Gráfico 22

El funcionamiento indicial del signo de tormenta realizado por la niña genera la realidad narrativa, que es constatada gracias al manejo de cámara y la creación de bloques de información derivados del mismo, puesto que en un primer momento nos muestra ambas realidades posibles (potenciales) en función de Curtis en solitario, pero después, a partir de las miradas y los reflejos que funcionan como índices vectoriales, reagrupa los sujetos involucrados en la situación: la familia completa observa lo que Curtis ve, desde su posición, y el espectador puede verlos mientras observan, pero desde una posición distinta. El efecto es la confirmación de lo que ocurre, aunque la película no continúe para hacernos saber si esta tormenta es de las dimensiones apocalípticas que el personaje central temía. La decisión de la instancia productora es no otorgarnos un interpretante final para disipar las dudas por completo, pero la sorpresa se posterga hasta el final.

Los intérpretes somos guiados particularmente a través de la síntesis del montaje, tanto en la sucesión como en la co-presencia. En el esquema de posiciones de cámaras y sujetos puede apreciarse este proceso, ya que la imagen que integra la tormenta visible gracias a su creación computacional convive con las imágenes sucesivas y los reflejos, logrando su sentido a través de la mezcla y la adición de elementos visuales. Esto concuerda con la idea que tiene Eco acerca del cine al mencionar que es la única forma de expresión que tiene una tercera articulación:¹²³

¿qué sentido puede tener descubrir una tercera articulación? Sería útil en el caso de que la combinación de signos permitiera deducir una especie de *hipersignificado* (se utiliza el término por analogía con *hiperespacio*, para definir algo que no se puede describir en términos de geometría euclidiana) que no puede obtenerse combinando signo con signo, pero de tal suerte que, una vez identificado, los signos que lo componen no aparezcan como fracciones, sino que revistan la misma función que las figuras frente a los signos. Por lo tanto, en un código de tres articulaciones tendríamos *figuras* que se combinan en *signos*, pero que no forman parte de su significado; *signos* que eventualmente se combinan en *sintagmas*; elementos 'X' que nacen de la combinación de los signos y que no forman parte de su significado. Tomado en una sola figura, el signo verbal 'perro' no denota una parte del perro; de igual manera, tomado aisladamente, un signo que forma parte del elemento hipersignificante 'X' no debería denotar una parte de lo que denota 'X' (Eco 2005 [1968], 242-243).

La construcción de sentido en el audiovisual de síntesis, como en *Take shelter*, funciona como este elemento hipersignificante, que se genera a partir de la combinatoria posible en un hiperespacio que incluye no únicamente la pantalla de cine, sino las diferentes dimensiones del montaje: en sucesión de imágenes que a su vez están compuestas de las capas del montaje digital y, por si fuera poco, la imagen de un cristal que refleja la imagen digital al interior de la de registro; reflejo que sólo podemos ver los espectadores, que cerramos –con nuestra presencia– la construcción de este espacio de sentido.

Para concluir con el análisis haré una referencia teórica más: en *La estructura ausente* Umberto Eco, bajo el subtítulo capitular “Legitimidad de la investigación”, se refiere a las posibilidades simbólicas no lingüísticas de los códigos visuales, e

¹²³ Partiendo de la analogía lingüística.

invoca las definiciones de la subdivisión de los signos peirceanos de acuerdo con su grado de relación con el interpretante¹²⁴:

Rhema: cualquier signo visual como término de un posible enunciado.

Dicente: dos signos visuales unidos de manera que se pueda deducir una relación.

Argumento: un sintagma visual complejo que relaciona signos de distinto tipo.

(Eco 2005 [1968], 188)

Como he mostrado con la esquematización de la secuencia final de *Take shelter*, para comprender (atribuir adecuadamente) el sentido del audiovisual es indispensable recurrir a signos explicativos de las relaciones entre lo que vemos, constituido por imágenes “independientes”,¹²⁵ y el resultado de la interpretación final. Como ya he mencionado, el funcionamiento sígnico del cine es predominantemente icónico (primeridad), al fundarse sobre las potencialidades de la imagen, pero estas potencialidades se multiplican en la combinación (segundidad) que tiende al sentido argumental (terceridad). Sin embargo, es necesario caracterizar esta dimensión icónica de acuerdo con lo señalado con Peirce, ya que no todo sentido fundado en la iconicidad se da a través de los diagramas relacionales. Los signos icónicos puros, llamados por Peirce *hipoiconos* son de tres clases distintas:

Aquello que participa de las simples cualidades, o la primeridad primera, son imágenes; aquello que representan las relaciones, sobre todo diádicas, o aquello que es considerado como parte de una cosa por las relaciones análogas en sus propias partes, son diagramas; aquello que representa el carácter representativo de un representamen, representando un paralelismo con otra cosa, son metáforas (EP 2:274, 1903, Sundry Logical Conceptions). (Hausman 1989, 226).

Así, a pesar del funcionamiento icónico-diagramático del audiovisual de síntesis¹²⁶, nos encontramos ante un mecanismo metafórico y, por lo tanto, retórico.

¹²⁴ De acuerdo con lo visto en el apartado 2.3 de esta investigación.

¹²⁵ Ya sea por su obtención o creación a partir de diversas fuentes y/o dispositivos, sus diferentes niveles referenciales o la posibilidad de su interpretación de manera aislada en un conjunto de significación audiovisual.

¹²⁶ Me refería esto al final del capítulo 2 como: la idea de un esquematismo simbólico, en el que las líneas direccionales de la relación entre los elementos de la semiosis suponen el tipo de interpretación que hacemos de cada filme, poniendo en juego los paradigmas del cine gracias a los hábitos que tenemos para interpretarlos como tales.

Para Eco los códigos retóricos nacen de la convencionalización de las soluciones icónicas inéditas, asimiladas por el cuerpo social y convertidas en modelos o normas de comunicación (Eco 2005 [1968], 234). La experiencia del intérprete permite que estas soluciones retóricas novedosas: aquellos componentes audiovisuales que no espera encontrar en contigüidad o copresencia con otros, se integren a su panorama de expectativas, esto es lo que ocurre en general con las hibridaciones de los modos de representación en el cine, se trata de diversos hábitos interpretativos que se combinan, generando nuevas posibilidades de sentido que tienden a su normalización. Esto sucede también con *Take shelter*, ante la confluencia entre cine independiente y la visualidad espectacular de creación digital.

Las potencialidades de la imagen y sus combinatorias derivan en el nivel narrativo de un filme, en el que la tensión informativa que permite conservar el interés del intérprete hasta alcanzar el punto extremo de la improbabilidad, hace precisas unas bases de normalidad. Para que se manifieste con toda su fuerza de suspensión “abierta”, la información debe apoyarse en unas bandas de redundancia basadas en su posibilidad de hacer presentes las cualidades de una imagen, las relaciones sintagmáticas a manera de diagrama y, finalmente, el reconocimiento de la metáfora visual que nos remite a un tercer sentido que adiciona no sólo las imágenes percibidas y la trama del filme particular, sino el conocimiento previo sobre las convenciones cinematográficas, las convenciones narrativas generales y las relaciones espaciales, temporales, temáticas y causales entre los sujetos y objetos de la narración. En concordancia con Machado:

la organización de las miradas, el juego entre lo que cada personaje ve y cómo es visto dentro de la trama constituye en el cine la clave de un tipo determinado de construcción narrativa que ya no se basa en la perspectiva ubicua de ese sujeto trascendental que manipula los personajes como si fueran piezas en un tablero de ajedrez, sino en esa simetría o asimetría de intenciones y conocimientos que cada personaje posee en relación con los demás (El sujeto en la pantalla 2009, 58).

Este juego de miradas que construyen el discurso audiovisual contempla también la existencia del espectador, sujeto múltiple que forma parte de la totalidad interpretativa que tiene puntos de contacto con los otros espectadores (con quienes comparte, en mayor o menor medida un horizonte de percepción y conocimiento) y,

al mismo tiempo, con la instancia creadora del audiovisual, contraparte necesaria para la atribución de sentido.

De acuerdo con el modelo de interpretación que media las categorías de cantidad, cualidad, relevancia y modo con la máxima pragmática de Peirce, esta última corresponde al polo del espectador, que recorre un camino de concepciones sobre aquello que interpreta, con un interpretante inmediato¹²⁷ desdibujado ante el flujo continuo de signos en el filme, este devenir representa el interpretante dinámico¹²⁸ en el juego entre la dimensión textual y la dimensión discursiva, pues la interpretación es una acción mediada por el pensamiento, las emociones y la generación de conocimiento que se da a través de los mecanismos para guiar y redistribuir la atención interpretativa y los saberes generados. El interpretante final¹²⁹ puede considerarse de dos modos distintos:

- 1) Como la metáfora de un sentido global en el filme, creada por los niveles de información y articulación narrativa a partir del montaje. Esto puede observarse en la secuencia final de *Take shelter*, capaz de crear un sentido distinto al de las imágenes fuera del montaje o a los signos (tormenta) fuera de contexto, obligando a recordar el conocimiento generado a lo largo del filme y atribuirle importancia a algunas porciones de información sobre otras.
- 2) Como la posibilidad que tiene el espectador de asimilar soluciones icónicas novedosas a sus expectativas de sentido, en referencia a las hibridaciones visuales, genéricas y de los modos de representación.

En el primer caso, el intérprete se acerca a un interpretante final al asumir un sentido global de un filme, que le brinde la tranquilidad de conocer el sentido del mismo, alejándose de las dudas placenteras del recorrido espectral. En el segundo, la solución icónica novedosa que se normaliza, gracias a su repetibilidad y convencionalización, genera un signo simbólico en la mente del espectador, que guiará sus encuentros futuros con filmes basados en las

¹²⁷ Significado de los signos discretos (autónomos).

¹²⁸ Efecto particular de un signo en la mente de un intérprete en una situación concreta, es particular y diferente en cada acto de interpretación, se manifiesta como un pensamiento, una acción o una emoción.

¹²⁹ Presupone a los otros dos interpretantes. Es la única interpretación a la cual un intérprete está destinado a llegar, puesto que se lo considera un hábito que conduce a una interpretación recurrente y estable de un signo. Es una tendencia a actuar de modo similar en circunstancias semejantes

hibridaciones mencionadas y, por lo tanto, en los mecanismos de síntesis que las componen. Esta inclusión en las expectativas del observador cinematográfico supone una guía para la posible acción –interpretativa– futura.

Conclusiones

La principal dificultad para comprender el cine –y el audiovisual en general– en términos de sentido es que sus procesos de comunicación tienen una capacidad expresiva que rebasa los límites explicativos de los abordajes basados en los sistemas de significación de código estricto –cerrado–, compuesto por elementos discretos finitos (con una lógica gramatical que los organiza de acuerdo con reglas sintácticas incuestionables). La producción de significación a partir de imágenes, que se presentan en sucesión o combinadas, tiene una riqueza muy amplia gracias al juego entre lo específico y lo abierto que hay en el sentido de cada una de ellas, así como en las inferencias (de choque, yuxtaposición, adición, secuencialidad, consecuencia, inclusión y un largo etcétera) que pueden realizarse gracias a sus relaciones. La riqueza de la significación de la imagen en movimiento estriba justamente en esta abundancia de posibilidades y las transacciones entre la interpretación unívoca y la ambigüedad que suponen.

Pensar en la cultura visual como un entramado de posibilidades me llevó a la idea de que sus componentes, cuya completud es inabarcable e incluso inexistente, pertenecen a una especie de sistema de significación también abierto, distendido, en el que se combinan lo individual y lo social, y que se genera por la ubicación de lo visible en una temporalidad condicionada por los hábitos interpretativos del cine preexistente y las representaciones asombrosas de la imagen técnica de nuestros tiempos.

El uso creciente de las tecnologías digitales ha propiciado la representación realista de mundos inexistentes en la experiencia sensible, lo que lleva a los espectadores a cambiar sus concepciones e ideas –más o menos fijas– sobre la visualidad cinematográfica y su división en grandes bloques de sentido, tales como “películas de realidad” y “películas de ficción” y, de manera más acotada, la separación de los filmes en géneros narrativos. Dicho de otra forma: las hibridaciones basadas en los mecanismos de producción de la imagen han

generado lógicas de sentido –a su vez– híbridas, capaces de mantener, e incluso incrementar, las posibilidades de generación de novedad en el cine.

En este sentido, una de las indagaciones más importantes de la representación audiovisual mediada tecnológicamente es la relativa a los nexos que las imágenes que observamos en las pantallas tienen con la realidad a la que se refieren, y la seguridad (que se tuvo desde el primer tercio del siglo XX) de que algunos filmes constatan los hechos que presentan, y que algunos otros surgen de la capacidad imaginativa de sus creadores.

Ante estas características del sentido audiovisual, la semiótica de bases lógicas desarrollada por Charles Sanders Peirce, hace más de un siglo, me ha permitido adentrarme en un universo extenso y complejo de percepciones y convenciones de caracteres visuales y lógicos, en el que los objetos y las imágenes conviven, se superponen y se combinan, dando como resultado formas expresivas que desafían las relaciones tradicionales que las personas establecen con sus maneras de significar. Así, equiparar la metáfora de sistema de significación con la noción de semiosis como cadena de sentidos (interconectados, progresivos, en flujo continuo), ha sido el punto de partida para considerar las dimensiones de la imagen fílmica “como siendo signos”, pues los signos sólo existen en tanto alguien los toma como relaciones entre ideas y objetos o entre ideas e ideas, o como ideas-objeto.

Los signos que encontramos en el entramado cinematográfico están presentes como posibilidades abstractivas. En concordancia con esta idea, en el cine las imágenes y sus componentes son potencialidades sígnicas: cualidades, sensaciones, texturas acompañadas por la carga convencional de las palabras, de los gráficos, de los nombres. En la apertura del universo narrativo en cada imagen, en cada palabra con la que las imágenes se relacionan y en la relación de las imágenes entre sí, el intérprete plantea rutas de sentido posibles. El cine es un medio fundado en lo posible: es un medio de potencialidades.

En lo relativo al cine de realidad o de ficción, tras sumergirme en las triadas peirceanas del signo y sus bases en las categorías de lo primero, lo segundo y lo tercero, concluyo también que la dimensión veridictiva del audiovisual se funda en

potencialidades sígnicas de diversas índoles que van más allá de la imagen registrada como índice, pues resulta más importante la relación que los representámenes (esas imágenes que nos remiten a otra cosas, sustituyéndolas) tienen con sus interpretantes que con sus objetos. La idea de que algo debe interpretarse como cierto es más trascendente que la certeza de su ocurrencia en un tejido de imágenes que siempre deriva de las elecciones de otro. El realismo de base escolástica de Peirce porta la clave para esta presunción, en vista de que no hay nada que determine el tipo de signo de la materia significativa, más que las condiciones del encuentro entre un sujeto y esta materia: todo es real –o no– en función de la forma en que se relaciona con la mente de quien lo percibe e interpreta.

En ambos modos de representación predominantes del cine (de realidad y de ficción) hay un juego que imbrica lo real y lo imaginado: explico el modo en que se entiende el cine tradicional (de los años 30 a los 80 del siglo XX), a partir de la idea de que toda puesta en pantalla, aún aquellas que tienen como única materia la imagen de registro de “acción real”, son representaciones de algo que supuestamente pasó, pero están basadas en las elecciones de segmentación y puesta en serie de sus creadores para sustentar sus propias concepciones sobre el mundo. Como mencioné en algún punto de la tesis, toda representación basada en signos tiene una dimensión ficcional, ante el carácter sustitutivo que todo signo conlleva. Por otro lado, el cine ficcional, aún si tomamos el más espectacular de sus ejemplos, producido a través de las imágenes numéricas de los medios computacionales, se erige sobre las convenciones perceptivas y simbólicas del espectador, que las toma como criterios de lo real interpretable, a partir de sus semejanzas con lo real tangible.

Así, en el contexto de la hibridación de la imagen registrada y la imagen numérica, la dimensión simbólica del cine cobra fuerza, pues no sólo subsisten las cualidades mencionadas separadamente, sino que pueden encontrarse de manera simultánea en un solo filme, propiciando nuevas relaciones de sentido que fortalecen la idea de que cada película tiene un valor predominante que tiende hacia la realidad o la ficción, pero se trata de un valor que puede inferirse sólo gracias a los signos explicativos que hacen evidentes estas dimensiones en un paisaje que

es también, de manera creciente, más realista en cada una de sus parcelas y rincones.

Dicho de otra manera (con Deleuze), desde interpretar la pantalla cinematográfica como una *imagen-percepción* ligada a nuestras sensaciones del “mundo natural”, construida gracias a la presencia de una *consciencia-cámara*, que registra y muestra (en ciertos encuadres, desde ciertas distancias, a través de ciertos movimientos) la postura del cineasta sobre lo registrado, dotándolo de sentido; hemos pasado a una nueva etapa, que puede mediada por la idea de la *pantalla-consciencia*, en la que el sentido del filme y su carácter real o ficcional no se fundan en el registro ni en la intervención de los procesos digitales, sino en el hecho de que el espectador pueda inferirlos, sean perceptibles –o no– en un mar de imágenes de pretensiones realistas.

Cuestiones como las mencionadas dejan en un segundo plano la idea de que el cine que se produce completamente por computadora es una copia sin originales (al no tener un referente en el mundo de los objetos), pues las imágenes digitales que le dan forma remiten –por una parte– a sí mismas (no es necesario que el objeto del signo se encuentre ausente para existir, pues las imágenes son a la vez signo y objeto) pero –por otra parte–, remiten también al cine en general, gracias a la combinación de los niveles icónico y simbólico, pues las imágenes no sólo se parecen a otras, sino que son presentadas de acuerdo con las ideas que tenemos del comportamiento de los elementos al interior del cuadro y de la cámara que nos permite verlos. Las convenciones formales del cine presentes en encuadres, angulaciones, distancias, movimientos, montaje y transición son copiadas del cine previo a las tecnologías digitales, y la capacidad del espectador para reconocer la semejanza de estas convenciones le ayudan a interpretar lo que observa, le dicen: lo que ves es cine.

Así, puedo afirmar también que el sentido del cine, y su juego de semejanzas, indicios y reglas interpretables, se basa en la relación bidireccional de dos niveles, que tienen como tercer correlato –interpretante– el sentido de filmes específicos: se trata de las dimensiones de lo sígnico-visual, por una parte, y lo lógico-narrativo, por

otra. Ambas relaciones, mutuamente retroalimentadas, configuran el sentido de una película al engranarse en una semiosis particular: cierta imagen se interpreta como signo, contraparte de otro signo (visual o no) que detona una narración posible y que tomará un derrotero (entre muchos) gracias a una lógica determinada por una nueva imagen-signo, en una sucesión continua con miras al desenlace que logre un sentido textual (cerrado, autosuficiente).



Esta articulación de lo signico-visual y lo lógico-narrativo pueden pensarse a partir de su símil con el pensamiento sintético, basado en proposiciones, pero el carácter abierto del sentido audiovisual me permite asumirlo sólo como un sentido cuasi-proposicional, fundado en los modos inferenciales. El intérprete recorre los caminos regla-caso-resultado y caso-resultado-regla gracias a la información visual y simbólica que recibe para avanzar en la narración. Sin embargo, ante la necesidad que la instancia narradora tiene de sorprenderlo, pospone la resolución del conflicto, obligándolo a conjeturar, a recurrir a la abducción.

El pensamiento abductivo está basado en las posibilidades de acertar la solución lógica de un problema sin tener elementos suficientes *a priori* para lograrlo, por lo que ha sido referido como lógica de la sorpresa, de la renovación del conocimiento y, por lo tanto, de la renovación creativa con una cierta tendencia a la verdad, una verdad que fundada en las concepciones que tenemos de ella, es relativa a un universo de sentido particular, como un filme. No obstante, la abducción en la interpretación cinematográfica porta una trampa subyacente, agazapada, pues si bien se funda en la emergencia de la duda en la mente del intérprete —esa sensación incómoda con la que luchamos para conseguir la liberación—, se trata de

una duda que se disipa gracias a la acción de otro, que nos lleva en un trayecto de duración específica y con un punto de llegada prefigurado, cuyo desenlace está escrito, filmado, codificado numéricamente y devuelto en la materialidad de la pantalla en la que se proyecta. En vista de que el espectador no investiga –infiere– está sujeto a alguien, un ser inaprensible que a veces se oculta tras la forma subjetiva de un autor, una instancia generadora de imágenes y relaciones lógicas, que ha dado forma y sentido al desenlace de todo filme mucho antes de que la primera de sus imágenes interpele a su intérprete, también como instancia receptora supuesta.

Las relaciones que se establecen entre premisas y su conclusión como base del pensamiento sintético me llevaron a suponer que los sentidos generados por un filme –o por todos– tienen fundamento en la síntesis causada por el encadenamiento de bloques de información. Entre los mecanismos de síntesis audiovisual que subsumen los elementos propios de la percepción sensorial (visual) y los entramados simbólicos que fungen como guía de los mismos para propiciar su interpretación se encuentran:

- el montaje tradicional, entendido como una presentación sucesiva de elementos relacionados (implicando simultaneidad, acciones paralelas o detalle de un mismo acontecimiento) que se muestran desde diferentes distancias y con un orden particular;
- las relaciones de la expresión verbal de personajes, objetos, acciones, procesos e intenciones con las imágenes que les sirven de correlatos interpretativos;
- la consciencia de la percepción novedosa en función de la experiencia previa y su articulación con la percepción tradicional como un hábito que favorece su interpretabilidad;
- las posibilidades del montaje digital, para integrar la sucesión con la copresencia de las imágenes sin importar la fuente de que provienen, a través de sus dimensiones espaciales y temporales, sumando capas de información sorprendente / relevante;

- la hibridación de modos de representación, gracias a la copresencia de las convenciones expresivas, narrativas y explicativas de lo real (registro) y lo espectacular como rasgo de la ficción.

En este contexto, las similitudes con los mecanismos proposicionales no se dan en la lógica del lenguaje verbal, sino en una lógica abierta de posibilidades que confluyen al momento de resolución narrativa. Más que un sentido organizado en concordancia con las implicaciones de un sistema del tipo *si A entonces B*, nos encontramos frente a una organización de múltiples componentes del tipo *si AB-CD entonces J*, en la que *AB* se refiere a elementos cuya relación se da en imágenes de presencia simultánea en la pantalla, *CD* puede referirse a la combinatoria de lo visual y lo simbólico (signos de distintas naturalezas), el nexo de *AB-CD* al montaje en sucesión que une o yuxtapone en el paso de las imágenes por el tiempo, y *J* una conclusión posible. Sin embargo, aunque el espectador puede llegar anticipadamente a *J* como una resolución plausible, gracias los mecanismos que guían su atención, puede ser que la instancia que produce el filme y su sentido sólo lo inclinen a *J* para decirle que en realidad *K –o Z–*, debido a que no consideró una relación implícita (percibida inconscientemente) de *AB-CD* con *E*, que depositan en *K* la conclusión efectiva.

Puse a prueba cada uno de los puntos mencionados y sus relaciones enunciadas en el párrafo anterior a través de ejercicios de una persistencia analítica que, muchas veces fundada en algún recurso retórico y otras en la esquematización de las relaciones de los componentes visuales, ha tenido como propósito el discernimiento de la semiosis (audiovisual en este caso) como cadena de sentidos interconectados, progresivos, en flujo continuo. Los componentes de estos encadenamientos y –más importante todavía– las relaciones que los dotan de interpretabilidad, son aprehensibles únicamente a través de un distanciamiento intencionado y sistemático, propio del trabajo especializado: crítico, analítico, basado en fundamentos teóricos y con una diversidad metodológica con fundamento en mis propias conjeturas.

Así, la semiosis del audiovisual de síntesis entendida como este sistema de encadenamientos posibles que organizan el sentido de un filme, guiando al espectador en la exploración de algunas posibilidades deriva, a causa de la cantidad de relaciones y apertura de posibilidades interpretativas, en una especie de “hipersignificado”¹³⁰, presente en la capacidad del audiovisual para generar significados inesperados gracias a las posibilidades de comunicación inherentes al acto técnico de establecer un vínculo entre dos contenidos de información. Se trata de significados más amplios a los que portan en sí mismos los componentes de un filme (sean visuales o simbólicos) y que dan, como resultado de la aprehensión de sus relaciones, una significación de carácter global.

Así, ante la idea de que existen vínculos entre porciones de información y mecanismos que guían las posibilidades interpretativas del espectador, marcándole un camino a seguir con una intención comunicativa, es ineludible plantear una analogía con los procesos dialógicos, basados en la consideración de un interlocutor que, en el caso del audiovisual, se encuentra ausente y que tiene –contrariamente a los intercambios conversacionales– una existencia basada en la ocultación de la información relevante y la ausencia del otro para el desarrollo de la comunicación. El funcionamiento de un proceso comunicativo como éste se asienta en el conocimiento compartido entre emisor y receptor (gracias al que comparten el universo de las posibilidades de sentido), la conformación sintáctica de los mensajes (que dan origen a los diversos tipos de síntesis) y en las asimetrías cognoscitivas entre ambos participantes del proceso (que permiten que uno sea guiado por su contraparte).

La disparidad de este modelo de comunicación tiene también como característica la participación entre sus polos en momentos distintos, ya que la instancia productora configura las cadenas semióticas bajo el supuesto de que

¹³⁰ En la interpretación que le da Eco, respecto al sentido de descubrir una tercera articulación: “Sería útil en el caso de que la combinación de signos permitiera deducir una especie de *hipersignificado* (se utiliza el término por analogía con *hiperespacio*, para definir algo que no se puede describir en términos de geometría euclidiana) que no puede obtenerse combinando signo con signo, pero de tal suerte que, una vez identificado, los signos que lo componen no aparezcan como fracciones, sino que revistan la misma función que las figuras frente a los signos” (Eco 2005 [1968], 243)

logrará una reacción del espectador acordes con una gama de interpretaciones posibles, y el intérprete, en un momento posterior, presencia el desarrollo de la película –que “ocurre frente a sus ojos” –, actualizando las posibilidades de sentido presentes en ella. El primero posee todos los bloques de información que dan sentido textual al filme, y las ha ordenado intencionalmente; el segundo va adquiriendo la información de forma dosificada (mientras la articula con su conocimiento previo), conjeturando hacia dónde se dirige la conclusión narrativa.

Como ya mencioné, la instancia productora injiere en la administración de la duda y la sorpresa de la instancia intérprete, postergando la resolución narrativa. Para ello se sirve de la disposición del relato, las convenciones y novedades del manejo de la cámara y las formalizaciones de estas en la pantalla, articulándolas con la visualidad –de lo posible o lo imposible, realista o irreal– propiciada por la tecnología digital.

Al tomar como referencias teóricas a Grice y a Peirce para abordar el audiovisual a partir de la analogía con la comunicación conversacional llegué a dos hallazgos:

- a) la construcción de sentido en el audiovisual a partir de los elementos narrativos implicados es distinta al tejido conversacional, ya que no se basa en un principio cooperativo, sino en un principio (que también parte de un acuerdo no expresado) de postergación de la resolución sorprendente, en el que la instancia productora administra, de manera planeada, bloques de información, abriendo varias posibilidades narrativas, para elegir una de estas hacia el final del filme, con la intención de sorprender al espectador.
- b) Los bloques de información son reinterpretados por el espectador en el momento de la resolución del conflicto narrativo, reorganizando el sentido del filme en función del desenlace elegido por la instancia productora.

El préstamo de las máximas de Grice y su empleo como factores, así como la máxima pragmática de Peirce, fundada en concepciones y consideraciones provisionales en la búsqueda de una verdad, me llevaron a la formulación de un modelo en el que relevancia, cantidad, cualidad y modo de los bloques de

información presentados e interpretados influyen en la aprehensión de las rutas interpretativas posibles y la reevaluación de la información acumulada en pos de la disipación de las dudas y aceptación de la sorpresa.

En el caso de los audiovisuales con mayor articulación de mecanismos de síntesis, el intérprete se adecua al hipersignificado lógico-visual presente en la adición cognoscitiva de los distintos niveles de montaje, hibridación, copresencia y sucesión gracias a dos factores que lo acompañan durante la expectación: los elementos que guían su atención (imágenes, vectores, ordenamientos) y su deseo por llegar a la resolución del conflicto (en función de sus conjeturas y sorpresas).

La ausencia del otro en la interpretación pragmatista-conversacional del audiovisual es admitida y a la vez borrada por creador e intérprete, a causa de la presencia implícita en el filme de ambas instancias y la suerte de diálogo-polílogo que éstas tienen con su propia mente y la obra que los enlaza. Lo que ambos tienen en común es el mundo de la experiencia humana y el inasible universo de las posibilidades semióticas.

En este contexto, en la síntesis audiovisual, hay funciones sígnicas que se hacen presentes sólo en la consideración de la materia expresiva como signos de semejanza-sensación, relación-causa-dirección y hábito, que en su forma de ser – su fundamento – portan las claves de su interpretabilidad, señalando que pertenecen a una composición que corresponde con la representación de la realidad o la ficción, sin importar su grado de realismo.

Hay también –en el audiovisual de síntesis– estrategias de atribución de sentido compartidas por los polos de la comunicación basadas en el conocimiento común, las prácticas interpretativas (lógicas y visuales) y el enfoque pragmatista que permite pensar que ciertas clases de acontecimientos ocurrirán, una vez cada cierto tiempo, bajo ciertas circunstancias, en el curso de la experiencia. Esto propicia la interpretación de lo alguna vez fue sorprendente como normal, una vez incorporado al universo de sentido gracias a la explicación o reiteración de sus elementos: se trata del hábito de pensamiento implicado por la máxima pragmática que guía nuestras acciones, incluyendo las acciones interpretativas.

En este contexto, queda pendiente ahondar en las bases retóricas del audiovisual de síntesis, su relación con los individuales y lo que se puede predicar de ellos a través de generales, así como sus relaciones con el realismo.¹³¹ Por ejemplo, y en concordancia con el abordaje de filmes sorprendentes que combinan la imagen registrada con la creada digitalmente, puedo hacer referencia a *Gravity* (Cuarón 2013), cuya trama se desarrolla en el espacio exterior con una impresión muy alta de realismo. Esta película funda su interpretación en una serie de signos generales de dos naturalezas distintas:

1. Simbólicos-conceptuales, en tanto nunca han sido experimentados por el espectador, pero forman parte de su conocimiento basado en reglas, como las que rigen el mundo físico. Entre estos signos generales encontramos el hecho de que la vida en el espacio es imposible, no hay oxígeno, no hay gravedad, etcétera.
2. Visuales (icónicas) con una fuerte dimensión simbólica, tales como el comportamiento de los objetos en condición de gravedad cero, la forma en que se ve la tierra desde el espacio (el espectador tampoco ha visto, de forma directa –experiencial– la tierra desde el espacio), cómo lucen los satélites y estaciones espaciales.

En la interpretación de un filme como *Gravity* es muy importante el conocimiento de carácter simbólico, general, que predica los modos de ser de los sujetos y situaciones particulares. Esta interpretación está mediada, en gran medida, por los hábitos interpretativos provistos por el propio cine: el espectador acude entonces a su conocimiento de las posibilidades basadas en experiencias previas y su posible reaparición en el curso de la experiencia actual. En esta película los personajes flotan en el espacio, y la cámara los sigue, gira con ellos, los acompaña en el caos

¹³¹ Según lo expresado por Peirce, en relación con el pragmatismo y el realismo escolástico: “hay objetos reales que son generales, entre los que se encuentran los modos de determinación de los singulares existentes, si es que, en efecto, estos no son los únicos objetos tales. Pero la creencia en esto difícilmente puede escapar de ser acompañada por el reconocimiento de que hay, además, *vaguedades* reales y, especialmente, *posibilidades* reales, pues siendo la posibilidad la negación de una necesidad, que es una clase de generalidad, es entonces vaga, como cualquier otra contradicción de un general. Efectivamente, el pragmatismo se preocupa más en insistir en la realidad de algunas posibilidades.” (Peirce, Resultados del pragmatismo 2012, 435-436)

de sus movimientos simulando la convención fílmica del plano-secuencia en un marco perceptible que elimina las referencias visuales. Esto es novedoso porque, tanto en la percepción natural como en la mediada, el espacio es construido únicamente en función del movimiento posible y los objetos que sirven de referencia para delimitarlo, pero en *Gravity* –por momentos– la única referencia visual es el reflejo de la tierra en el cristal del traje del astronauta, este tipo de montaje corresponde con los entramados de sentido acordes a la lógica de hipersignificado derivado de la síntesis. El espectador puede construir el espacio cinematográfico sólo a través del reflejo (digital) de una imagen que nunca ha presenciado directamente, pero asume que existe: la tierra vista desde el espacio.



El reflejo de la tierra vista desde el espacio en *Gravity* (Cuaron 2013)

Otra de las peculiaridades que constituyen *Gravity* como una cresta de la visualidad fílmica sorprendente es que fue hecha para su proyección 3D, es decir, es un intento por simular la inmersión del espectador en “la nada” del espacio exterior. Creo que un desarrollo semiótico como el que he presentado en esta tesis puede ser útil para el abordaje de este tipo de visualidades y otras que, ahora desconocidas, sean capaces de sorprendernos en el futuro.

Otro pendiente, germen para investigaciones posteriores, es la dimensión estética del audiovisual y la forma en que se ve afectada por la intensificación de la síntesis en el cine. Un punto de partida posible puede ser la relación entre efecto y esfuerzo implicada en la definición del interpretante emocional peirceano¹³² y sus relaciones con las energías del intérprete.

Un filme como *Pina* (Wenders 2011) puede ser de utilidad para abordar esta cuestión. Se trata un documental en 3D –sin pretensiones de relato histórico– que lleva al espectador, en un recorrido por la forma que tenía Pina Bausch de concebir la danza, a través de las emociones y recuerdos de los bailarines de su compañía y las propias emociones del espectador. Es una forma de conocer basada en la sensibilidad espectacular de una expresión artística.



Fotograma de *Pina* (Wenders 2011)

¹³² De acuerdo con Peirce: “Encontramos, de hecho, que el objeto inmediato y el interpretante emocional se corresponden, siendo ambos aprehensiones, o que son ‘subjetivos’; los dos, también, se aplican a todos los signos sin excepción. El objeto real y el interpretante energético también se corresponden, siendo ambos hechos reales o cosas”. (Peirce, Pragmaticismo 2012, 494)

Incluso a partir de la enunciación de los abordajes pendientes –o posibles– derivados de esta investigación, puedo concluir que lo que da vida al cine es que, en última instancia, está basado en el carácter ilimitado de las posibilidades y su capacidad para darles realidad efectiva gracias a sus mecanismos de síntesis de sentido.

En un plano general deseo destacar dos factores:

1. Las ideas de Peirce portan, en muchos sentidos, una dimensión que en la actualidad podemos considerar como discursiva, ya que su sistema lógico-semiótico se funda en las posibilidades cognoscitivas de la experiencia, en los diversos niveles de sensación, relación y regla. Nos da las pautas para pensar en el conocimiento que compartimos con otros y que permite la comunicación, así como en la idea de que esta comunicación se lleva a cabo en situaciones específicas de las que aprendemos para orientar nuestra forma de actuar en un futuro eventual.
2. La síntesis de los conocimientos producidos por diversas aproximaciones al lenguaje, como el caso de la lingüística pragmática conversacional y sus bases en la filosofía analítica y su derivación en la disciplina del discurso y los aportes semióticos de Peirce y su pragmaticismo, pueden ser provechosos si se realizan con rigor y seriedad. Es necesario que las investigaciones dejen de lado las divisiones entre escuelas y corrientes de pensamiento, siempre y cuando sus puntos de coincidencia permitan un contacto que propicie explicaciones novedosas a problemas abordados por ellas.

Por último, deseo expresar un gran agradecimiento a Charles Sanders Peirce y la deuda que tengo con él. Espero que este trabajo contribuya en la comprensión de sus ideas y la riqueza que tienen para el estudio del sentido.

Anexo 1 El estudio del cine como símil del discurso y la enunciación (elaboración propia).

Como lo recuerda Jean Mitry (1990), desde que se empezó a teorizar sobre el cine se le trató como una especie de lenguaje capaz de transmitir ideas y sentimientos cuyo sentido dependía del montaje, de la naturaleza de los planos y de sus relaciones. Mitry hace evidente su asombro mencionando uno de los autores fundacionales de la teoría fílmica de bases semióticas: Christian Metz, quien tituló una de sus obras centrales *El cine, ¿lengua o lenguaje?*, suscitando una discusión (Metz, *El cine ¿lengua o lenguaje?* 2002 [1963], 51-59) motivada por la imposibilidad de cuantificar los signos fílmicos y tratando de reducir, en los inicios de sus reflexiones teóricas, las posibilidades expresivas de lo audiovisual en términos de sintagmas y paradigmas: articulaciones de sentido en contexto.

La cuestión lanzada por Metz centra la discusión en el empleo que cada creador hace de las posibilidades combinatorias y de la sucesión de las sustancias de la expresión fílmica: imagen y sonido. Para Metz el sentido cinematográfico es muy próximo a lo expresado por Benveniste en relación con el discurso a partir de la definición del habla y la enunciación:

La enunciación es este poner a funcionar la lengua por un acto individual de utilización. El discurso -se dirá-, que es producido cada vez que se habla, esa manifestación de la enunciación, ¿no es sencillamente el "habla"? Hay que atender a la condición específica de la enunciación: es el acto mismo de producir un enunciado y no el texto del enunciado lo que es nuestro objeto., Este acto se debe al locutor que moviliza la lengua por su cuenta. La relación entre el locutor y la lengua determina los caracteres lingüísticos de la enunciación. (1977, 83)

Desde luego, no pretendo asimilar la enunciación fílmica con el habla en términos de la postura de Saussure o Benveniste, sino mostrar el origen de la tradición analítica del audiovisual a través de posturas que parten de éste último y su comprensión de muchos fenómenos discursivos a partir de la enunciación. Algunas de estas posturas se presentan a continuación.

Para hacer referencia al cine en términos de discurso es importante recordar que la narración cinematográfica puede ser entendida como la actividad responsable de

relatar los hechos o situaciones de la historia, teniendo las primeras aproximaciones el realismo y la autoría como temas centrales. El fenómeno ha sido enfocado desde la mencionada teoría lingüística, que indica los marcadores discursivos o las huellas estilísticas en una película que señalan la presencia de un autor o una instancia narradora, como lo diría Prince: “las huellas en un discurso del acto de generar ese discurso” (Prince 1987, 27). Partimos del supuesto de que en el cine la enunciación, o algún proceso que funcione como un símil, también es un mecanismo constitutivo de la subjetividad a través del lenguaje.

En el recorrido a través de las formas en que se ha abordado encontramos ineludiblemente las aportaciones teóricas de Genette al estudio narratológico acerca de los tipos y características del narrador y del tiempo en el relato. A este le siguió, siendo uno de los más importantes en los estudios fílmicos, el aporte de Francois Jost,¹³³ quien retomó las categorías de Genette pero adoptó lo visual como guía primaria, siendo el emplazamiento de la cámara y su intercambiabilidad con la mirada de los personajes la que instaura el orden relacional entre los sujetos, el tiempo, el espacio de la narración, pero sobretodo con el punto del cual surge la narración, ya sea esta neutral o centrada en alguno de los personajes.

En 1981 Stephen Heath (*Questions of cinema*) emplea la noción de “posición” como una estructura en común entre la técnica cinematográfica, el discurso narrativo y las percepciones del espectador, y ubica esta noción en cuatro sentidos: la organización en perspectiva del plano individual, la organización espacial general de la película, la posición del narrador (su actitud o punto de vista) y las posiciones del sujeto puestas a disposición del espectador a través de las otras operaciones; su argumento es que la incursión de un discurso visible mediante una ruptura en la organización espacial o un punto de vista contradictorio fracturarían la posición de sujeto unificado del espectador.

En épocas aún más recientes se han dado aproximaciones de carácter cognitivo al estudio de la narración en el cine centradas en el proceso de lectura,

¹³³ Cfr. Stam, Robert *et al.* Nuevos conceptos en teoría de cine (1998, 110).

según Branigan en *Point of view in the cinema: a theory of narrative and subjectivity in classical film*:

En mi visión de la narración no existe conciencia de un narrador que produce frases que después controlan el significado para un lector sino exactamente al contrario: las restricciones sistemáticas percibidas por el lector dentro de un texto son simplemente descritas como narración con la finalidad de ser colocadas cuando sea necesario en el proceso lógico de la lectura. (Branigan 1984, 19)

Estas visiones acerca del discurso, la narración y la enunciación en el cine pueden complementarse u oponerse en algunos de sus aspectos, todas se centran en la ocultación o visibilidad de las marcas discursivas, y es en función de éstas que aquí se esboza una ejemplificación de la evolución del abordaje del problema. En este sentido es preciso recordar que quien habla y quien ve representan textualmente al enunciador; el punto de vista, tanto en el nivel de organización del contenido como en el de la ordenación temporal, espacial y otras, emana de la enunciación y es uno de los rasgos que caracterizan a ésta cuando hay una diversificación de la posición de dicho enunciador. Es en esta línea que Francesco Casetti se aproxima al tema, desarrollando una tipología de tomas a partir de las categorías deícticas yo, tú y él; describiendo el espacio que se abre fuera del film a cada espectador o su mirada. Así, la relación entre una mirada y una escena nos permite apreciar al mismo tiempo al enunciador, el destinatario y el discurso que controlan, es decir, un grupo de elementos que corresponden respectivamente al gesto de actualización gracias al que uno ve, el gesto de destinación dado por el hecho de ser visto y la cosa o el personaje que es visto.

El modelo de Casetti (Buckland 2000, 62) se descompone en cuatro tipos: el primero, basado en el equilibrio entre los elementos, por lo que la atención se centra en el enunciador y su tipo clásico es la toma objetiva que presupone la presencia del destinatario; en segundo lugar estima la interpelación como medio de ruptura del equilibrio al explicitar la presencia de enunciador y enunciatario (por ejemplo cuando un personaje de la acción mira a la cámara que presupone la mirada del espectador). El tercer tipo es la toma subjetiva con el respectivo intercambio de posición de la mirada intercambiable por la de los personajes, el cuarto hace

evidente la irrealidad de lo presenciado (para hacer referencia al mismo texto) a través de los emplazamientos y angulaciones inusuales de la cámara.

Al margen de este rigor lingüístico, Christian Metz nos invitará a pensar la enunciación sin que permanezcamos atados a estas estrictas definiciones; para el semiólogo estructuralista pensar la enunciación cinematográfica nos obliga a una importante reconversión: a concebir un aparato enunciativo que no sea esencialmente deíctico (y por tanto, antropomórfico) ni personal (como los pronombres que se denominan así), y que no imite demasiado exactamente tal o cual dispositivo lingüístico, pues

la inspiración lingüística se consigue mejor de lejos [...] el film requiere concebir una enunciación que será de tipo impersonal y, paradójicamente, es la tercera persona la que vendrá a regular, en el espacio fílmico, una forma enunciativa irreductible a la intersubjetividad de un "yo" y de un "tú" inconstituibles (Gaudreault y Jost 1988, 66).

Una visión actual de cómo debe estudiarse la enunciación en el cine es la de Warren Buckland, quien retoma elementos de diversos autores, confrontando en particular las ideas de Casetti y Metz y afirmando que no es posible centrarse en la tendencia lingüística-deíctica del primero, pero refiriendo a la imposibilidad e inoperatividad de excluir estas nociones por completo. Este acercamiento forma parte de lo que se ha dado en llamar la semiótica cognitiva del cine, aproximación que rescata elementos analíticos, teóricos y metodológicos del estudio semiótico del cine y de aquél fundado en las cualidades de creación y percepción del ser humano.

En su libro *The Cognitive Semiotics of film* (2000) Buckland continua el debate entre ambos autores para hacer notar que por su parte Metz indica que el espectador no necesita saber nada de las circunstancias de enunciación de la película para comprender sus relaciones espacio-temporales internas y por lo tanto no requiere conocer las condiciones deícticas de su producción para comprender sus relaciones espacio-temporales internas, Buckland propone una opción que considera las ideas tanto de Metz como de Casetti basándose en la anáfora, suplementar la teoría de Metz con términos deícticos para convertirlos en una

categoría cognitiva al no utilizarlos únicamente de forma lingüística, sino como un modo físico de orientación en función del entorno.

Referencias

- Adam, J. M. *Éléments de linguistique textuelle (Théorie e prectique de l'analyse textuelle)*. Lieja: Mardarga, 1990.
- Andacht, Fernando. *Entre signos de asombro: antimanual para iniciarse a la semiótica*. Montevideo: Trilce, 1993.
- Anderson, Douglas. «The Evolution of Peirce's Concept of Abduction.» *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, nº 22 (1986): 145-164.
- André Gaudreault y Jost, Francois. *El Relato Cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 1990.
- Atocha, Aliseda. «Seeking Explanations: Abduction in Logic, Philosophy of Science and Artificial Intelligence. Amsterdam: Institute for Logic.» *Language and Computation* (Universidad de Amsterdam), 1997.
- Baxandall, Michael. *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento. Arte y experiencia en el Quattrocento*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- Bazin, André. *¿Qué es el cine? Ontología y lenguaje*. Madrid: Rialp, [1958] 1990.
- Benveniste, Émile. *Problemas de lingüística general II*. México: Siglo XXI, 1977.
- Berenguer, Xavier. «Las imágenes sintéticas como lenguaje .» *Temas de disseny*, nº 5 (1991): 165-173.
- Bettetini, Gianfranco. *La conversación audiovisual: problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid: Cátedra, 1996.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Buenos Aires: Paidós, 1996.
- Branigan, Edward. *Point of view in the cinema: A Theory of narration and subjectivity in classical film*. La Haya: Mouton , 1984.
- . *Point of view in the cinema: a theory of narrative and subjectivity in classical film*. La Haya: Mouton, 1984.
- Buckland, Warren. «Realism in the photographic and digital image (Jurassic park and the lost world).» En *Studiyyin contemporari american film, a guide to movie analysis*, de Thomas y Buckland, Warren Elseaser, 195-219. Londres: Arnold, 2002.
- . *The cognitive semiotics of film*. . Cambridge: Cambridge University Press , 2000.
- Casetti, Francesco. *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra, 1994.

- Castellanos, Vicente. «El cine en la cultura visual. Hacia la construcción de un pensamiento audiovisual.» En *Icónicas mediáticas. La imagen en televisión, cine y prensa*, de Diego Lizarazo, 61-92. México: Siglo XXI, 2007.
- Castellanos, Vicente. «Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica.» *VERSIÓN (UAM-X)*, nº 14 (2005): 243-264.
- Chandler, Daniel. *Semiotics. The basics.*. Segunda. Nueva York: Taylor and Francis, 2007.
- Crary, Jonathan. *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press, 2000.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Dávila, Natalia. «Conceptos básicos de Charles S. Peirce. Teóricos y prácticos de Semiótica.» *bitacorras.com*. 18 de 10 de 2006.
<http://semioticaenlaeci.bitacorras.com/archivos/2006/10/28/conceptos-basicos-de-charles-s-peirce> (último acceso: 20 de 11 de 2012).
- Dawkins, Roger. «Deleuze, Peirce and the Cinematic Sign.» *The semiotic Review of Books* 15.2 (2005): 7-12.
- Deledalle, Gerard. *Leer a Peirce hoy*. Barcelona: Gedisa, 1996.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós comunicación, 1984.
- Ducrot, Oswald, y Tzvetan Todorov. *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. México: Siglo XXI, 1995.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente*. México: Debolsillo, 2005 [1968].
- Ehrat, Johannes. *Cinema & semiotic. Peirce and film Aesthetics, narration, and representation*. Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 2005.
- Elkins, James. *Visual studies, a skeptical introduction*. Nueva York: Routledge, 2003.
- Everaert-Desmedt, Nicole. «¿Qué hace una obra de arte? Modelo peirceano de la creatividad artística.» *Utopía y Praxis Latinoamericana* (Universidad del Zulia) 13, nº 040 (2008): 83-97.
- Everaert-Desmedt, Nicole. «La comunicación artística: una interpretación peirceana.» *Signos en rotación* III, nº 181 (2000).
- Fares, Fátima. «De las imágenes sintéticas.» *No Solo Usabilidad*, nº 7 (2008).

- Finkel, Meir. «Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación.» *e-learning en Galileo*. Editado por Daniel Contreras. 16 de 06 de 2015.
<http://elearning.galileo.edu/?p=815> (último acceso: 10 de 08 de 2015).
- Fumagalli, Armando. «La semiótica de Peirce.» *ACTA PHILOSOPHICA* vol. 2, fasc. 2 (1993): 261-280.
- Gaudreault, André, y Francois Jost. *El relato cinematográfico*. Buenos Aires: PAidós, 1988.
- Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa, 1992.
- Gibson, James. *The Ecological Approach to the Visual Perception*. Reino Unido: Pergamon Press Ltd, 1978.
- Gilles Lipovetsky y Serroy, Jean. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama , 2009.
- Gómez, José. «Imagen digital: lecturas híbridas.» *Universo fotográfico* (Universidad Complutense de Madrid), nº 1 (1999): 62-74.
- Gomila, Antoni. *Anuario Filosófico* (Universidad de Navarra), nº 29 (1996): 1345-1367.
- Grice, H. P. *La búsqueda del significado. Lecturas de filosofía del lenguaje*. Traducido por Juan José Acero. Tecnos, 2005.
- Grice, H. P. «Logic and conversation.» En *Studies in the Way of Words*, de H. P. Grice, 22-40. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press, 1991.
- Grice, H. P. «Logic and conversation.» En *Studies in the Way of Words*, de Paul Grice, 22-40. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press, 1991.
- Guzmán, Diana. «La imagen digital ¿imagen sintética o imagen de síntesis?» *La Jiribilla, revista digital de cultura cubana*, nº 268 (2006).
- Hausman, Carl. *Metaphor and Art. Interactionism and Reference in the Verbal and Nonverbal Arts*. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.
- Heath, Stephen. *Questions of cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1981.
- Hecht, Heiko. «Film as dynamic event perception: Technological development forces realism to retreat.» *Image: Journal of Interdisciplinary Image Science*, 2005.
- Hernández-Navarro, Miguel. «Archivo escotómico de la modernidad [pequeños pasos para una cartografía de la visión].» Ayuntamiento de Alcobendas. 2009.
http://noimagen.net/textos/texto_MiguelAngelHernandezNavarro01.html (último acceso: 20 de 12 de 2015).
- Hookway, Christopher. «"...a sort of composite photograph": Pragmatism, Ideas and schematism.» *Transactions of the Charles S. Peirce Society* 38, nº Invierno-primavera 2002 (enero 2002).

- Houser, Nathan. *Introducción*. Vol. I, de *Obra filosófica reunida.*, de C. S. Peirce, editado por Christian Kloesel Nathan Houser. México: FCE, 2012.
- Jakobson, Roman. *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Seix Barral, 1981.
- Jullier, Laurent. *La imagen digital. De la tecnología a la estética*. Buenos Aires: La Marca, 2004.
- Kracauer, Siegfried. *Teorías del cine. La redención física de la realidad.* . Barcelona: Paidós, 1989.
- Lizarazo, Diego. *La fruición fílmica: Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. México: UAM-X, CSH, 2004.
- Machado, Arlindo. *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa, 2009.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Marty, Robert. *76 Definitions of The Sign by C. S. Peirce*. Editado por Universidad de Perpignan Departamento de Matemáticas. 27 de 04 de 2012.
<http://www.cspeirce.com/rsources/76defs/76defs.htm> (último acceso: 25 de 12 de 2016).
- Metz, Christian. «El cine ¿lengua o lenguaje?» En *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, 57-114. Barcelona: Paidos, 2002.
- Metz, Christian. «El cine ¿lengua o lenguaje?» En *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, 57-114. Barcelona: Paidos, 2002 [1963].
- . *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Bercelesona: Paidós, 1977.
- Mirzoeff, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidos Ibérica, 2003.
- Mitchell, W. J. T. «Showing seeing: a critique of visual culture.» *Journal of Visual Culture* 1, nº 2 (Agosto 2002): 165-181.
- Mitry, Jean. *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI: Madrid, 1989.
- . *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. . Madrid: Akal, 1990.
- Moxey, Keith. *Nostalgia de lo real; La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuale*. Nueva York: Universidad de Columbia, 2003.
- Munsterberg, Hugo. *Hugo Munsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. Editado por Allan Langdale. Londres: Routledge, 2002.
- Nichols, Bill. *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Nubiola, Jaime. *Realidad, ficción y creatividad en Peirce*. Vol. II, de *Mundos de ficción*, de J. M. Pozuelo y F. Vicente, 1139-1145. Murcia: Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia, 1996.

- Oksanen, O. «From inner speech to dialogic semiosis.» Editado por Seppo Tella. *Media, mediation, time & communication. Emphases in network-based media education.* (Media education publications) 9 (2000).
- Peirce, C. S. «¿Qué es un signo?» En *Obra filosófica reunida (1893-1913)*, de C. S. Peirce, 53-60. México: Fondo de cultura económica, 2012.
- . «CP 5.402 n2.» <http://www.gnusystems.ca/Peirce.htm>. 24 de 03 de 2014.
<http://www.gnusystems.ca/Peirce.htm> (último acceso: 2016 de 03 de 15).
- Peirce, C. S. «Extractos de cartas a Lady Welby.» En *Obra filosófica reunida (1893-1913)*, de C. S. Peirce, 567-582. México: Fondo de cultura económica, 2012.
- Peirce, C. S. «La base del pragmatismo en las ciencias normativas.» En *Obra Filosófica reunida (1893-1913)*, de C. S. Peirce, 453-480. México: Fondo de cultura económica, 2012.
- Peirce, C. S. «Pragmatismo.» En *Obra filosófica reunida (1893-1913)*, de C. S. Peirce, 481-519. México: Fondo de cultura económica, 2012.
- Peirce, C. S. «Resultados del pragmatismo.» En *Obra filosófica reunida (1893-1913)*, de C. S. Peirce, 427-441. México: Fondo de cultura económica, 2012.
- Peirce, Charles S. *Collected Papers of Charles S. Peirce*. Editado por C. Hartshorne, P. Weiss y Burks A. W. Cambridge: Harvard University Press, 1994.
- Peirce, Charles S. *Dedución, inducción e hipótesis*. Vol. 1, cap. 12 de *Obra filosófica reunida*, de Charles S. Peirce, editado por Nathan Houser y Christian Kloesel, 233-246. México: Fondo de Cultura Económica, 2012.
- Peirce, Charles S. *Extractos de cartas a Lady Welby (1906-1908)*. Vol. II, cap. 32 de *Obra filosófica reunida 1893-1913*, de Charles S. Peirce, editado por Christian Nathan Houser y Kloesel, 567-582. México, D. F.: Fondo de cultura económica, 2012.
- . «L463.» *Carta a Lady Welby 12-10-1904*. Editado por Universidad de Navarra-Grupo de Estudios Peirceanos. Trad. Ignacio Redondo. 22 de agosto de 2006.
<http://www.unav.es/gep/Welby12.10.04Espanol.html>. (último acceso: 22 de 12 de 2015).
- Peirce, Charles S. *Sobre una nueva lista de categorías*. Vol. I, cap. 1 de *Obra filosófica reunida (1867-1893)*, de Charles S. Peirce, editado por Nathan Houser y Christian Kloesel, 43-52. México, D. F.: Fondo de Cultura Económica, 2012.
- . «The Collected Papers.» *Instinct and abduction*. 14 de 11 de 2004.
<http://www.textlog.de/7658.html> (último acceso: 13 de 02 de 2016).
- Peirce, Charles S. *The works of Georges Berkeley, de Fraser*. Vol. I, cap. 5 de *Obra filosófica reunida (1867-1893)*, de Charles S. Peirce, editado por Christian Nathan Houser y Kloesel, 128-150. México, D. F.: Fondo de cultura económica, 2012.

- Peirce, Charles S. «The Collected Papers.» *The Three Cotary Propositions*. 14 de 11 de 2004.
<http://www.textlog.de/7665.html> (último acceso: 13 de 02 de 2016).
- Pérez-Terán, Rosa María. *From realism to "realicism", the Metaphysics of Charles Sanders Peirce*.
 Plymouth: Lexington books, 2007.
- Pietarinen, Ahti-Veikko. «Compositionality, Relevance and Peirce's Logic.» *Axiomathes*, nº 15
 (2005): 513–540.
- Prince, Gerald. *A Dictionary of narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1987.
- Prince, Stephen. «The Discourse of Pictures: Iconicity and Film Studies.» *Film Quarterly* 47, nº 1
 (1993 otoño): 16-28.
- Prince, Stephen. «True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory.» *Film Quarterly*
 (University of California.) 49, nº 3 (1996 primavera): 27-37.
- RAE. *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed., Edición del Tricentenario. Madrid: Espasa, 2014.
- Redondo, Ignacio. «<http://www.unav.es/gep/>.» *Significado, interpretante y mediación*. Editado
 por Grupo de Estudios Peirceanos. Universidad de Navarra. 15 de 12 de 2005.
<http://www.unav.es/gep/SeminarioRedondo.html> (último acceso: 25 de 01 de 2016).
- . *La comunicación en Charles S. Peirce: análisis de sus textos fundamentales*. Navarra:
 UNIVERSIDAD DE NAVARRA, 2006.
- . «Significado, interpretante y mediación.» *Seminario del Grupo de Estudios Peirceanos*. Editado
 por Universidad de Navarra. Seminario del Grupo de Estudios Peirceanos. 13 de 01 de
 2006. <http://www.unav.es/gep/SeminarioRedondo.html> (último acceso: 14 de 02 de
 2016).
- Rivas, María Uxía. «Frege y Peirce: en torno al signo y su fundamento.» *Anuario Filosófico*, 1996:
 1211-1224.
- Ruíz, Raúl. *La Poética del Cine*. Santiago: Editorial Sudamericana, 2000.
- Sánchez-Biosca, Vicente. *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat
 Valenciana, 1991.
- Saussure, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Madrid: Akal, 2000.
- Tourn, Lya. «Epistemofilia, amor del saber y pasión de la ignorancia.» *Fermentario* (Universidad de
 la República de Uruguay), nº 6 (08 2012).
- Widdowson, H. G. «Directions in the teaching of discourse.» Editado por S. P. Corder y E. Roulet,
 65-76. AIMAV & Didier., 1973.
- Wollen, Peter. *Signs and meaning in the cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1969.

Yus Ramos, Francisco. *Cooperación y relevancia. Dos aproximaciones pragmáticas a la interpretación*. Alicante: Universidad de Alicante, 2003.

Zunzunegui, Santos. *Pensar la imagen* . Madrid: Cátedra, 1989.